

# DUNGEONS & DRAGONS®

Guía del Dungeon Master®



REGLAMENTO PRINCIPAL DEL JUEGO DE ROL  
James Wyatt

# DUNGEONS & DRAGONS®

## GUÍA DEL DUNGEON MASTER®



REGLAMENTO PRINCIPAL DEL JUEGO DE ROL

James Wyatt





## CRÉDITOS

- Equipo de diseño de la 4<sup>a</sup> edición  
**Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt**
- Equipo de desarrollo final de la 4<sup>a</sup> edición  
**Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt**
- Diseño de la Guía del Dungeon Master  
**James Wyatt**
- Desarrollo de la Guía del Dungeon Master  
**Andy Collins, Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer, Stephen Schubert**
- Edición de la Guía del Dungeon Master  
**Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Julia Martin**
- Dirección de edición de la Guía del Dungeon Master  
**Kim Mohan**
- Diseño y desarrollo adicionales  
**Richard Baker, Greg Bilsland, Logan Bonner, Bart Carroll, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Jesse Decker, Michael Donais, Robert Gutschera, Gwendolyn F. M. Kestrel, Peter Lee, Julia Martin, Kim Mohan, David Noonan, Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Ed Stark, Rodney Thompson, Rob Watkins, Steve Winter, Chris Youngs**
- Gerencia de I+D juegos de rol y libros  
**Bill Slavicsek**
- Dirección de diseño y desarrollo de contenidos  
**Christopher Perkins**
- Dirección de diseño y desarrollo del reglamento  
**Andy Collins**
- Dirección artística  
**Stacy Longstreet**
- Ilustraciones de portada y contraportada  
**Wayne Reynolds (portada), Brian Hagan (contraportada)**
- Un agradecimiento especial a Brandon Daggerhart, guardián del páramo Sombrío*
- Dedicado a la memoria de E. Gary Gygax
- Diseño gráfico  
**Keven Smith, Leon Cortez, Emi Tanji**
- Diseño gráfico adicional  
**Karin Powell, Mari Kolkowski, Shauna Wolf Narciso, Ryan Sansaver**
- Conceptos artísticos  
**Rob Alexander, Dave Allsop, Christopher Burdett, Adam Gillespie, Lars Grant-West, David Griffith, Lee Moyer, William O'Connor**
- Ilustraciones interiores  
**Rob Alexander, Steve Argyle, Wayne England, Jason Engle, David Griffith, Espen Grundetjern, Brian Hagan, Ralph Horsley, Howard Lyon, Lee Moyer, William O'Connor, Wayne Reynolds, Dan Scott, Ron Spears, Chris Stevens, Anne Stokes, Eva Widermann**
- Cartografía  
**Mike Schley**
- Gestión de la marca D&D  
**Liz Schuh, Scott Rouse, Sara Girard, Kierin Chase, Martin Durham, Linae Foster**
- Especialistas en producción de publicaciones  
**Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff**
- Dirección de preimpresión  
**Jefferson Dunlap**
- Técnicos de imagen  
**Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen**
- Producción  
**Cynda Callaway**
- Diseño de las ediciones anteriores  
**E. Gary Gygax, Dave Arneson (1<sup>a</sup> edición y material previo); David "Zeb" Cook (2<sup>a</sup> edición); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison (3<sup>a</sup> edición)**

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

- Dirección de la serie  
**Joaquim Dorca**
- Traducción  
**Juan A. Cuadra Pérez, Marcos García (Kushtar)**
- Coordinación de traducciones  
**Jordi Zamarreño**
- Coordinación de la línea  
**Xavi Garriga**
- Maquetación  
**Darío Pérez Catalán**
- Contribuciones y consejos suplementarios  
**el equipo de DnDTrad; este texto incorpora la revisión 2 de 02/07/08**

EE.UU., CANADÁ, ASIA, PACÍFICO,  
 Y LATINOAMÉRICA  
 Wizards of the Coast, Inc.  
 P.O. Box 707  
 Renton WA 98057-0707  
 +1-800-324-6496



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA  
 Hasbro UK Ltd  
 Caswell Way  
 Newport, Gwent NP9 0YH  
 GRAN BRETAÑA

DEVIR CONTENIDOS, S.L.  
 Rambla de Catalunya 117  
 Principal 2.<sup>o</sup>  
 08008 Barcelona  
 España



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Manual del Jugador, Guía del Dungeon Master, Manual de monstruos, D&D Insider, todos los demás nombres de producto de Wizards of the Coast, y sus respectivos logotipos son marcas registradas de Wizards of the Coast en los EEUU y/o en otros países. Todos los personajes, nombres de personaje, y sus respectivas apariencias son propiedad de Wizards of the Coast, Inc. este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de los EEUU. Queda prohibida toda reproducción y uso no autorizado del material o las ilustraciones contenidas en este libro sin autorización expresa de Wizards of the Coast, Inc. Todo parecido con personas, organizaciones, lugares o acontecimientos es pura coincidencia. Impreso en los EEUU ©2008 Wizards of the Coast, Inc. para la edición en lengua inglesa.

# ÍNDICE DE MATERIAS

<b>1: CÓMO SER EL DM</b> .....	4	Terreno al aire libre.....	66	<b>9: EL MUNDO</b> .....	148
El grupo de juego .....	6	Fuentes de luz.....	66	El mundo de D&D .....	150
Los jugadores .....	8	Visión y sentidos especiales .....	67	Civilización .....	152
El Dungeon Master .....	12	Terreno fantástico de ejemplo.....	67	Cómo cartografiar el lugar .....	154
Normas de la casa .....	14			Círculos de teleportación .....	156
<b>2: CÓMO DIRIGIR UNA PARTIDA</b> .....	16	<b>5: ENCUENTROS NO DE COMBATE</b> .....	70	Tierras salvajes .....	158
Preparación .....	18	Desafíos de habilidad .....	72	Clima .....	158
Inicio .....	19	Cómo dirigir un desafío de habilidad .....	74	Peligros del entorno .....	158
Cómo llevar la crónica de una partida .....	19	Pruebas enfrentadas .....	74	Inanición, sed y asfixia .....	159
Tipos de partida .....	20	Cómo interrumpir un desafío de habilidad .....	75	Los Planos .....	160
Narración .....	22	Desafíos de habilidad de ejemplo .....	76	Los dioses .....	162
Ritmo .....	24	Acertijos .....	81	Artefactos .....	164
Material adicional .....	25	Cómo dar uso a los acertijos .....	81	El hacha de los señores enanos .....	165
Dosificación de la información .....	26	Diseño de acertijos .....	82	El ojo de Vecna .....	166
Pruebas de habilidad pasivas .....	26	Trampas y peligros .....	85	La mano de Vecna .....	168
Informar a los jugadores .....	26	Uso de trampas y peligros .....	87	La cota invulnerable de Arnd .....	170
Rituales .....	27	Trampas y peligros de ejemplo .....	87	Idiomas .....	171
Improvisación .....	28				
Cómo finalizar una sesión .....	29	<b>6: AVENTURAS</b> .....	94	<b>10: LA CAJA DE HERRAMIENTAS DEL DM</b> .....	172
Solución de problemas .....	30	Aventuras publicadas .....	96	Cómo personalizar monstruos .....	174
Enseñar el juego .....	33	Solución de problemas .....	98	Cómo aumentar o reducir el nivel .....	174
<b>3: ENCUENTROS DE COMBATE</b> .....	34	Creación de una aventura .....	100	Cómo añadir equipo .....	174
Principios básicos del combate .....	36	Misiones .....	102	Plantillas .....	175
Presteza de los monstruos .....	36	Combinación de encuentros .....	104	Plantillas funcionales .....	176
Sorpresa .....	36	Ambientación de la aventura .....	106	Plantillas de clase .....	182
¡Tira iniciativa! .....	38	Personalidad de la ambientación .....	108	Cómo crear monstruos .....	184
Cómo dirigir un combate .....	40	Detalles de la ambientación .....	110	Pasos para diseñar monstruos .....	184
¿Cuándo ha terminado un encuentro? .....	41	Muebles y adornos .....	111	Monstruos de élite y solitarios .....	184
Tras un encuentro .....	41	Cómo cartografiar el lugar .....	112	Cómo crear PNJs .....	186
Reglas adicionales .....	42	Ambientaciones al aire libre .....	114	Pasos para diseñar un PNJ .....	187
Acciones no cubiertas por las reglas .....	42	Aventuras basadas en acontecimientos .....	115	Bonificador de nivel y umbral mágico .....	187
Cobertura .....	43	Reparto de personajes .....	116	Cómo crear reglas caseras .....	189
Movimiento obligatorio y terreno .....	44	Aliados como personajes adicionales .....	116	ABC del diseño de reglas .....	189
Combate en el agua .....	45			Ejemplo de reglas caseras .....	189
Combate sobre una montura .....	46	<b>7: RECOMPENSAS</b> .....	118	Pifia .....	189
Volar .....	47	Puntos de experiencia .....	120	Éxito y fracaso críticos .....	189
Enfermedad .....	49	Misiones .....	122	Dungeons aleatorios .....	190
Veneno .....	50	Hazañas memorables .....	123	Encuentros aleatorios .....	193
<b>4: CREACIÓN DE ENCUENTROS</b> .....	52	Tesoro .....	124		
Roles de los monstruos .....	54	Tesoro en metálico .....	124	<b>11: CIMA DEL SALTO</b> .....	196
Componentes del encuentro .....	56	Gemas .....	124	La villa de Cima del salto .....	198
Nivel del encuentro .....	56	Objetos de arte .....	124	El valle del Nentir .....	206
Recompensa en PX .....	57	Objetos mágicos .....	125	Cómo enganchar a los jugadores .....	208
Plantillas de encuentro .....	58	Cómo recompensar con tesoro .....	125	El salón de los Kóbolds .....	210
Control del campo de batalla .....	58	Lotes de tesoro .....	126		
Comandante y tropas .....	58			<b>TARJETAS DE COMBATE</b> .....	220
Guarida del dragón .....	58	<b>8: CAMPAÑAS</b> .....	130	<b>ÍNDICE ALFABÉTICO</b> .....	221
Línea doble .....	58	Campañas publicadas .....	132		
Manada de lobos .....	59	Temas de campaña .....	134		
Escenario del encuentro .....	60	Superaventuras .....	138		
Rasgos del terreno .....	60	Historias de campaña .....	140		
Terreno y roles .....	62	Cómo comenzar una campaña .....	142		
Terreno mundial de ejemplo .....	64	Cómo comenzar a nivel más alto .....	143		
		Cómo dirigir una campaña .....	144		
		Grados de juego .....	146		
		Cómo terminar una campaña .....	147		



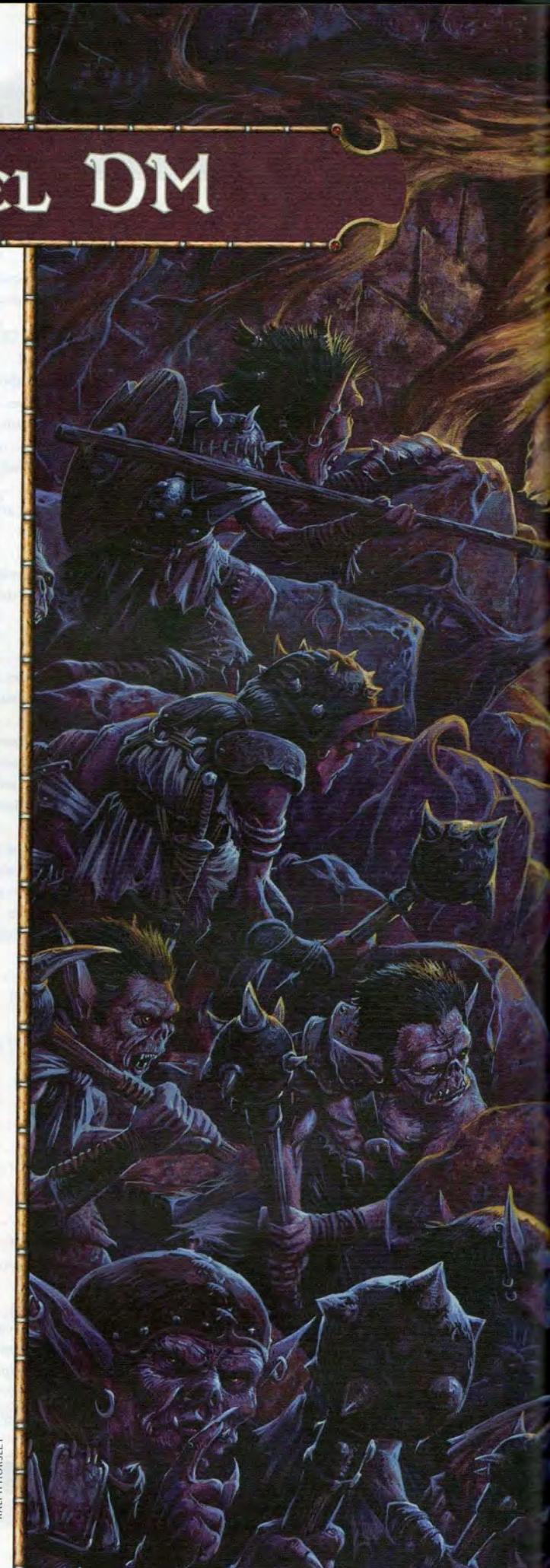
# CÓMO SER EL DM

**LA MAYORÍA** de juegos tienen un ganador y un perdedor, pero el juego de rol Dungeons & Dragons es básicamente una experiencia lúdica de cooperación. El Dungeon Master (DM) representa al antagonista de cada aventura, pero no significa que esté actuando contra los personajes jugadores (PJs). Aunque el DM interpreta a todos los rivales y adversarios de los PJs (monstruos, personajes no jugadores [PNJs], trampas y demás), tiene tanto interés en que los personajes jugadores no fracasen en su empeño como cualquier otro jugador. Todos los jugadores cooperan para obtener el éxito de sus personajes. La meta del DM es lograr que dicho éxito sea aún más dulce haciendo que los jugadores se lo ganen con un duro y honrado esfuerzo, pero no tan duro como para que todos ellos terminen cayendo.

Una vez sentados a la mesa, lo más importante es pasárselo bien; más importante aún que el éxito de los personajes en la partida. Es tan vital que todos los jugadores colaboren para que todo el mundo pase un buen rato, como que lo hagan para que sus personajes avancen en la aventura.

Este capítulo incluye las siguientes secciones.

- ◆ **El grupo de juego:** aquí aprenderás qué necesitas para jugar a D&D.
- ◆ **Los jugadores:** comprende a tus jugadores, ayúdalos a crear un grupo aventurero con posibilidades de éxito, y dirige una partida que les apetezca jugar.
- ◆ **El Dungeon Master:** comprende el papel del DM en el juego y qué tipo de partida te apetece dirigir a ti.
- ◆ **Normas de la casa:** piensa en aquellas reglas sobre las que os tenéis que poner de acuerdo para jugar; una guía de comportamiento para ti y tus jugadores durante las partidas.



RALPH HORSLEY



# EL GRUPO DE JUEGO

¿Qué necesitas para jugar una partida de D&D? El núcleo de todo grupo de juego son los jugadores, que interpretan a sus personajes en aventuras dirigidas por el DM. Todos los jugadores contribuyen al buen ambiente de la partida y a dar vida al mundo de juego. Aparte de ellos, necesitas un espacio donde jugar, libros de reglas y utensilios como hojas de papel, dados, lápices, un tablero de batalla y miniaturas. Tus partidas pueden ser tan sencillas como eso, o añadir más objetos a tu gusto (hojas de personaje, aperitivos) o mejorar la experiencia de juego con refuerzos digitales (visita [www.dndinsider.com](http://www.dndinsider.com)).

## JUGADORES

Los jugadores de D&D cumplen dos papeles bien distintos en las partidas de Dungeons & Dragons: los PJs y el Dungeon Master. Estos papeles no tienen por qué ser mutuamente excluyentes, por lo que un jugador podría interpretar hoy a su personaje y mañana dirigir una aventura para los demás. Aunque todos aquellos que juegan la partida son técnicamente jugadores, normalmente reservamos esa palabra para los personajes que interpretan a los personajes jugadores.

El D&D es un juego de imaginación, que trata de mundos y criaturas fantásticos, magia y aventuras. No tienes más que encontrar un lugar cómodo en el que poder extender tus libros, mapas y dados, y reunirte con tus amigos para experimentar la historia en grupo. Es como una película de acción fantástica, con tus personajes como protagonistas. La historia se desarrolla a medida que vuestros personajes toman decisiones y realizan acciones; lo que ocurra a continuación dependerá de vosotros!

**Seis personas en el grupo:** las reglas del juego se han pensado para un grupo de seis personas: el DM y cinco jugadores.

**Más o menos de seis:** jugar con cuatro o seis jugadores es fácil, aplicando unos ajustes menores. Los grupos de más o menos gente te obligarán a alterar algunas de las reglas de este libro para compensar la diferencia.

Si sólo cuentas con dos o tres personajes en el grupo, no podrás cubrir todos los **roles** del grupo (consulta 'Cómo cubrir todos los roles' en la página 10 de este libro, y 'Rol del personaje' en la página 15 del *Manual del jugador*) y será más

## CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

En mis años jugando a D&D he jugado partidas en clases de la universidad, en el colegio y en la biblioteca, en el sótano de la casa de mis padres y en el comedor, desparramado en sofás y apretujado en mesas demasiado pequeñas, en mi casa y en casa de muchos amigos, así como en salas de juntas de la oficina. Las pizarras (ya sean de las blancas de la oficina o la negra de aquella clase) son bastante útiles. En general, yo me decanto por lugares más privados en los que poder celebrar un golpe crítico importante al volumen sonoro adecuado.

—James Wyatt

difícil superar los encuentros de combate, incluso aunque hayan sido moderados para ajustarlos al menor número de PJs.

Con más de seis personajes, el grupo se volverá poco manejable, y tenderá a dividirse en subgrupos. Te ofrecemos algunos consejos y trucos para controlar un grupo grande en el apartado 'Tamaño del grupo' del Capítulo 2 (página 31), pero si tu grupo de juego es demasiado grande, quizás quieras dividirlo en dos o más de menor tamaño para jugar en momentos distintos.

## EL DUNGEON MASTER

Un jugador ostenta un papel especial en las partidas de D&D. El Dungeon Master controla el ritmo de la historia y arbitra la acción en todo momento. No se puede jugar al D&D sin un DM.

**¿Qué hace el DM?:** el Dungeon Master tiene muchas máscaras que ponerse a lo largo de una sesión de juego. El DM es el moderador, el narrador, interpreta muchos personajes diferentes, y es el creador principal del mundo de juego, la campaña y la aventura.

**¿Quién debería ser el DM?:** ¿Quién debería ser el Dungeon Master de tu grupo de juego? ¡Quién quiera! La persona con más gancho para reunir un grupo de jugadores y empezar una campaña desde cero suele ser el DM por defecto, pero no tiene por qué ser siempre así.

**Los Dungeon Master pueden aliarse, renunciar o cambiar:** el papel del Dungeon Master no tiene por qué ser un trabajo solitario, a tiempo completo y mientras dure toda la campaña. Muchos grupos de juego cambian de DM con éxito cada cierto tiempo, ya sea dándose el relevo durante la campaña, cambiando cada cierto tiempo, o turnándose de una aventura a otra cada semana.

## UTENSILIOS

¿Qué necesitas para jugar al D&D?

### QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

- ◆ Un sitio donde hacerlo.
- ◆ Los libros de reglas.
- ◆ Dados.
- ◆ Papel y lápiz.
- ◆ Un tablero de batalla o las *Baldosas de dungeon* de D&D.
- ◆ Una pantalla de Dungeon Master.
- ◆ Miniaturas de D&D.

### COMPLEMENTOS ÚTILES

- ◆ Hojas de personaje.
- ◆ Aperitivos.
- ◆ Un ordenador portátil, PDA, agenda electrónica o cámara digital.
- ◆ *D&D Insider*.

**Un sitio para jugar:** el espacio mínimo necesario para jugar a D&D es una habitación en la que se pueda acomodar todo el mundo. Una mesa donde colocar el tablero de batalla y las miniaturas, que también servirá para tirar los dados y apoyar las hojas de personaje, así como para apilar los libros de reglas y los papeles. Podéis reunir las sillas alrededor de la mesa del comedor de tus padres, o reclinarlos en divanes o sofás junto a una mesita al alcance de la mano, pero los combates suelen ser más llevaderos si todo el mundo puede ver dónde está todo.

**Libros de reglas:** como DM, necesitas un ejemplar de cada libro de reglas que vayas a usar en la partida. Como poco, deberías poseer un ejemplar del *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*. Cada uno de tus jugadores necesitará el *Manual del jugador*, ya que el amplio abanico de poderes, dotes y objetos significará que la partida irá mucho más rápida si cada uno posee su propio ejemplar del *Manual del jugador*.

**Dados:** necesitas dados de muchos tipos. Siempre es útil tener al menos tres de cada tipo (eso puede parecer demasiado, pero cuando tengas que tirar 4d12 + 10 de daño por el arma de aliento del dragón anciano, te alegrarás de tener más de un d12). Muchos poderes usan varios d6, d8 y d10. Cada jugador debería contar también con su propio juego de dados de varias caras, ya que muchos sienten un cariño especial por ellos.

**Papel y lápiz:** todo el mundo debería tener acceso rápido a papel y lápiz. Durante cada asalto de combate tendrás que llevar la cuenta de puntos de golpe, penalizadores de ataque y bonificadores de defensa, uso de poderes, puntos de acción gastados, condiciones y sus consecuencias, así como mucha otra información. Tus jugadores y tú tendrás que tomar notas sobre lo que ha ocurrido en la aventura, mientras que los jugadores tendrán que apuntar los puntos de experiencia (PX) y tesoros que adquieran sus personajes.

**Tablero de batalla:** un tablero de batalla es muy importante para jugar los encuentros de combate, por las razones explicadas en el *Manual del jugador*. Las Baldosas de dungeon de D&D, un tapete plástico de borrado fácil con una cuadrícula impresa, una pizarra con rotuladores borrables, o grandes hojas cuadriculadas; cualquiera de estas cosas puede servir como tablero de batalla. Este tablero debería contar con cuadrículas de 1" de lado. Debería medir al menos 8" por 10" (20 por 25 cms.), aunque lo ideal es que sea de 11" por 17" (28 por 43 cms.) o más.

**Pantalla del Dungeon Master:** este accesorio recopila un montón de información importante justo delante de tus narices, y además te proporciona la forma de evitar que los jugadores vean tus tiradas de dado y las notas que consultas durante el juego.

**Miniaturas:** necesitas algo para colocar sobre el tablero de batalla y señalar la ubicación de cada personaje y criatura durante un encuentro. Las Miniaturas de D&D son ideales. Estas figuras prepintadas de plástico son representaciones tridimensionales de los héroes y monstruos involucrados en la refriega.

**Hojas de personaje:** todos los jugadores necesitan un lugar en el que anotar la información más importante de sus personajes. Puedes usar un folio normal y corriente,

pero es mucho más útil una hoja de personaje fotocopiada del *Manual del jugador*, o quizás el producto oficial *Hojas de personaje de D&D*. Algunos jugadores emplean tarjetas para representar sus poderes, en lugar de sus hojas de personaje, para hacer más fácil el control de cuáles han usado y cuáles no.

**Aperitivos:** los aperitivos no son un componente necesario de una partida de D&D, pero pueden llegar a ser muy importantes. La comida y bebida repartida por encima de la mesa de juego ayudan a mantener las energías a tope. Si empezáis vuestras sesiones de juego por la tarde, tras el trabajo o la escuela, quizás os apetezca una cena temprana antes de empezar la partida. Podréis tener amenas charlas sociales mientras coméis, para después sumergiros en una intensa partida cuando todo el mundo haya terminado.

**Ordenadores, PDAs, agendas electrónicas y cámaras digitales:** si posees un ordenador portátil, un asistente personal digital (NdT: PDA, en sus siglas en inglés) o una agenda electrónica, podrás usarlos para tomar notas y llevar el registro de tus objetos en lugar del papel y el lápiz. Los jugadores pueden emplear sus ordenadores para almacenar y actualizar las copias de sus hojas de personaje en varios formatos de archivo, y tú puedes almacenar notas sobre tu campaña o los encuentros que hayas planeado. También se puede emplear una cámara digital para recordar después la situación de un combate que haya que dejar a medias. No tendrás más que consultar la foto para volver a situar a todo el mundo en su lugar más adelante. También puedes tomar fotos del desarrollo de cada combate, para después colgarlas en tu blog o página web, y compartirlas con tu grupo de juego u otros amigos.

**D&D Insider:** por último, puedes mejorar tu experiencia de juego con una suscripción a *D&D Insider* (D&DI, [www.dndinsider.com](http://www.dndinsider.com)), un suplemento online al juego clásico con papel y lápiz. D&DI te ofrece una fuente inagotable de aventuras, reglas opcionales para probar, y todo un abanico de herramientas online para que tus partidas sean mucho más llevaderas. Puedes usar D&DI para jugar a D&D por Internet, reuniendo a amigos repartidos por todo el país alrededor de una mesa de juego virtual.

## iDIVERSIÓN!

El último componente básico de una partida de D&D es la diversión. No es misión única del DM entretenér a sus jugadores y asegurarse de que todo el mundo lo pasa bien. *Todo el mundo sentado alrededor de la mesa de juego es responsable de la diversión general*. Todos contribuyen al desarrollo de la partida, comparten el drama, ayudan a graduar el nivel de interpretación a gusto del grupo, y dan vida al mundo de juego con su imaginación. Todo el mundo debería tratar a los demás con respeto y consideración; las riñas y rencillas personales entre los personajes ponen trabas a la diversión.

Cada uno tiene su propia idea sobre lo que es divertido en una partida de D&D. Recuerda que la "forma correcta" de jugar a D&D es aquella en la que tus jugadores y tú os sintáis más a gusto. Si todo el mundo se sienta a la mesa de juego con la intención de contribuir a la partida, la diversión está asegurada.

# LOS JUGADORES

Todos jugamos a D&D para divertirnos, pero cada uno obtiene su satisfacción de aspectos diferentes del juego. Si preparas y diriges una partida para un grupo de jugadores, comprender sus motivaciones (qué los hace disfrutar durante el juego y les proporciona el mayor disfrute) te ayudará a crear un grupo armonioso y obtener una experiencia satisfactoria para todos.

## MOTIVACIONES DE LOS JUGADORES

La mayoría de jugadores disfruta con varios aspectos del juego en cada momento. En aras de la simplicidad, definiremos las motivaciones principales de los jugadores como estereotipos: actores, agitadores, power gamers, exploradores, narradores, observadores, slayer y pensadores.

### ACTOR

Al actor le gusta meterse en la piel de su personaje. Pone mucho énfasis en el desarrollo de su personaje que no tenga nada que ver con poderes o tiradas de dado, intentando que parezca una persona real del mundo de fantasía. Disfruta interactuando con el resto del grupo, con personajes o monstruos, y con el propio mundo de campaña, hablando “por su personaje” y describiendo sus acciones en primera persona.

El actor valora los elementos narrativos por encima de los mecánicos. A diferencia del narrador, pone más énfasis en la personalidad y motivaciones de su personaje que en los demás elementos de la historia.

#### UN ACTOR...

- ◆ Ofrece un completo trasfondo de personaje, enfatizando su personalidad.
- ◆ Juega de acuerdo con las motivaciones de su personaje.
- ◆ Prefiere situaciones en las que pueda interpretar a su personaje.
- ◆ Suele preferir los encuentros sociales a las peleas.

#### ATRAE AL ACTOR...

- ◆ Facilitándole la creación de la personalidad y trasfondo de su personaje.
- ◆ Ofreciéndole encuentros interpretativos.
- ◆ Incluyendo oportunidades para que desarrolle su personalidad.
- ◆ Pidiendo su ayuda para crear nuevos elementos narrativos de tu campaña.

#### ASEGÚRATE DE QUE EL ACTOR NO...

- ◆ Aburre a los demás jugadores parándose a hablar con todo el mundo.
- ◆ Justifica acciones destructivas para la partida escudándose en “su personalidad”.

### AGITADOR

Un agitador disfruta haciendo que ocurran cosas. No tiene paciencia para una planificación cuidadosa o cualquier tipo de deliberación. Abrirá un cofre con una trampa obvia sólo “por ver lo que pasa”. Provocará a las figuras de autoridad y

abrirá las puertas de un dungeon para atraer más monstruos a una lucha ya de por sí complicada. Al agitador le encanta el malsano desafío de correr riesgos enormes o, a veces, simplemente de realizar la elección incorrecta.

El agitador puede ser un elemento destructivo, pero también puede ofrecer mucha diversión a los demás jugadores. Las cosas nunca son aburridas cuando hay un agitador en el grupo, y las historias dignas de ser recordadas tras la sesión de juego casi siempre tratan de la locura que se le haya ocurrido esta vez.

#### UN AGITADOR...

- ◆ Disfruta poniendo acontecimientos en marcha.
- ◆ Asume riesgos absurdos y realiza malas elecciones a sabiendas.
- ◆ Se crece en combate y se aburre si no tiene nada que hacer.
- ◆ Toma decisiones tajantes cuando la partida se estanca.

#### ATRAE AL AGITADOR...

- ◆ Incluyendo objetos o encuentros que inciten a la experimentación.
- ◆ Dejando que sus acciones pongan en apuros al grupo, pero sin llegar a ser fatales.
- ◆ Preparando encuentros con PNJs que sean tan explosivos como él.

#### ASEGÚRATE DE QUE EL AGITADOR NO...

- ◆ Consigue que maten al resto del grupo.
- ◆ Ataca a otros PJs o sus aliados.

### POWER GAMER

A un power gamer le encanta subir de nivel y adora las habilidades tan fantásticas que va a tener su personaje gracias a dicha subida. Derrota a los monstruos para quedarse con todas sus cosas y usarlas contra enemigos futuros. La historia y la interpretación son secundarias para él, sobre todo frente a la acción y las aptitudes sobrehumanas, o los objetos mágicos.

La mayoría de jugadores tiene un pequeño power gamer en su interior. Dos de los elementos básicos de diversión del D&D son la acumulación de poder y su uso para lograr hazañas asombrosas. No es malo disfrutar de ello durante la partida.

#### UN POWER GAMER...

- ◆ Optimiza sus atributos para su rendimiento en combate.
- ◆ Memoriza los suplementos para obtener las mejores combinaciones para su personaje.
- ◆ Dedica menos tiempo a la historia y los elementos interpretativos.
- ◆ Prefiere el combate a otros tipos de encuentros.

#### ATRAE AL POWER GAMER...

- ◆ Poniendo más énfasis en las recompensas por historia, como los PX por misión.
- ◆ Usando un objeto mágico ansiado como gancho de aventura.
- ◆ Facilitando su acceso a nuevas opciones y poderes.
- ◆ Incluyendo encuentros que enfaticen los puntos fuertes de su PJ.

#### ASEGÚRATE DE QUE EL POWER GAMER NO...

- ◆ Se vuelve mucho más poderoso que el resto de personajes.
- ◆ Intenta quedarse con una parte mayor del tesoro.
- ◆ Considera a los demás personajes como subordinados.

## EXPLORADOR

A un explorador le encanta ver lugares nuevos del mundo de fantasía, y encontrarse con los habitantes de dichos lugares, ya sean amistosos u hostiles. Todo lo que un explorador necesita para ponerse en marcha es la promesa de un lugar interesante, o una cultura diferente.

El explorador desea disfrutar de las maravillas del mundo de juego. También quiere estar seguro de que aún quedan más cosas por descubrir. Siempre está ansioso por los detalles: nombres de lugares y personas, descripciones del entorno, y una idea sobre lo que puede hallar al otro lado de la siguiente colina. A veces se muestra muy interesado en el argumento de la aventura y las motivaciones de su personaje (este tipo de jugador es bastante afín al actor y el narrador). La excitación de un nuevo descubrimiento es la clave para mantenerlo feliz.

### UN EXPLORADOR...

- ◆ Busca nuevas experiencias en el entorno de campaña.
- ◆ Disfruta descubriendo datos ocultos, y objetos o lugares perdidos.
- ◆ Aprecia la atmósfera del mundo tanto como el combate o la historia.
- ◆ Ayuda a desarrollar el argumento, al estar siempre dispuesto a ponerse en marcha.

### ATRAE AL EXPLORADOR...

- ◆ Incluyendo elementos de encuentro que inciten a la exploración.
- ◆ Recompensando su curiosidad y disposición a la investigación.
- ◆ Ofreciendo vividas descripciones, y empleando mapas o accesorios atractivos.
- ◆ Pidiéndole que sea el cartógrafo del grupo.

### ASEGÚRATE DE QUE EL EXPLORADOR NO...

- ◆ Emplee su conocimiento del mundo de juego en beneficio propio.
- ◆ Aburra a los demás jugadores o te machaque la cabeza con su sed de detalles nimios.

## NARRADOR

El narrador es un jugador que prefiere la narrativa del juego a cualquier motivación o personalidad individual de los personajes. Este jugador considera la partida como una crónica de los eventos del mundo de fantasía, y desea ver a dónde conduce el final de la historia.

Para el narrador, las reglas no son más que los cimientos de la historia en desarrollo. Cree que cuando las reglas se interponen en el camino de la narración, ésta debería prevalecer sobre aquellas. El compromiso con la solidez de la historia siempre está por encima de las motivaciones individuales de los personajes.

### UN NARRADOR...

- ◆ A menudo ofrece un trasfondo muy completo de su PJ.
- ◆ Se esfuerza por hacer que su personaje encaje en la historia.
- ◆ Disfruta de las escenas dramáticas y de los personajes recurrentes.
- ◆ Prefiere las aventuras que contengan un mínimo de argumento.

### ATRAE AL NARRADOR...

- ◆ Facilitando el desarrollo del trasfondo de sus personajes.
- ◆ Usando su trasfondo para definir parte de tus aventuras y PNJs.
- ◆ Incluyendo al menos un pequeño argumento en cada aventura.

- ◆ Pidiéndole que lleve un registro de acontecimientos y encuentros importantes.

### ASEGÚRATE DE QUE EL NARRADOR NO...

- ◆ Insista en que su personaje sea el centro de cada historia.
- ◆ Influya en las acciones de otros personajes sólo para adecuarlas a su idea de la historia.

## OBSERVADOR

Un observador es un jugador casual que acude a la partida simplemente por participar en un acontecimiento social. Un observador puede ser tímido o sencillamente distante. Quizá quiera participar, pero realmente no le importa sumergirse mucho en el ambiente, ni tampoco quiere mostrarse muy energético ni involucrarse demasiado con los detalles del juego, las reglas o la historia. Disfruta del juego simplemente formando parte de un círculo social.

### UN OBSERVADOR...

- ◆ Desea formar parte del grupo.
- ◆ Ayuda a calmar las disputas, al no estar tan involucrado en la partida.
- ◆ Suele llenar un hueco en el grupo de PJs, lo cual facilita la diversión.

### ATRAE AL OBSERVADOR...

- ◆ No obligándole a involucrarse más de lo que deseé.
- ◆ Aceptando que le gusta su posición como observador.
- ◆ Incitándole a actuar cuando lo necesite.

### ASEGÚRATE DE QUE EL OBSERVADOR NO...

- ◆ Distrae a los demás jugadores con la tele, un videojuego o navegando por Internet.
- ◆ Desaparece de la mesa en los momentos críticos.

## SLAYER

Un slayer es muy parecido a un *power gamer*, pero aún más fácil de contentar: sólo le interesa patear monstruos, cuantos más, mejor. Quizá lo haga para soltar un poco de presión de forma controlada, o le guste el sentimiento de superioridad. Es posible que sea el simple placer de tener el poder suficiente para ajustarles las cuentas a los malvados.

El combate del D&D es apasionante. Pocos otros aspectos del juego ponen a un personaje en un peligro tan obvio. Machacar a los malos es un éxito obvio e inmediato. La mayoría de jugadores disfruta de estos elementos del D&D, pero el slayer siempre está el primero en la cola.

### UN SLAYER...

- ◆ Optimiza su personaje como un *power gamer*.
- ◆ Puede elegir la opción más sencilla si con ello se asegura la acción.
- ◆ Dedica menos tiempo a la historia y los elementos interpretativos.
- ◆ Desea combatir a los monstruos y actúa con arrojo todo el tiempo.

### ATRAE AL SLAYER...

- ◆ Sacándote de la manga un combate cuando parezca aburrirse.
- ◆ Alternando batallas sencillas con otras más complejas.
- ◆ Describiendo con todo lujo de detalles la destrucción causada por sus poderes.
- ◆ Pidiéndole que lleve la cuenta de las iniciativas durante el combate.

### ASEGÚRATE DE QUE EL SLAYER NO...

- ◆ Arruina tus aventuras matando a criaturas con las que el grupo tendría que hablar.
- ◆ Pasa por alto encuentros sociales o desafíos de habilidad sólo para lanzarse de cabeza al siguiente combate.

### PENSADOR

A un pensador le gusta hacer elecciones cuidadosas, y medita mucho cada desafío y las formas de superarlo. También disfruta cuando sus planes tienen éxito con un riesgo y uso de recursos mínimos.

Resolver un desafío de forma creativa es mucho más importante que el poder de su personaje o los temas interpretativos. De hecho, al pensador le podría interesar más una buena táctica que meter a su personaje en una batalla a brazo partido.

### UN PENSADOR...

- ◆ Trata cada desafío como un acertijo a resolver.
- ◆ Elige sus acciones con cuidado en busca del mejor resultado posible.
- ◆ Se contenta con salir airoso sin acción, drama o tensión.
- ◆ Prefiere dedicar su tiempo a considerar las opciones, en lugar de pasar a la acción.

### ATRAE AL PENSADOR...

- ◆ Incluyendo encuentros que requieran habilidades sociales.
- ◆ Premiando su planificación y tácticas con beneficios en la partida.
- ◆ Permitiendo de vez en cuando que un plan astuto resulte en una victoria incontestable.
- ◆ Pidiéndole que te ayude a planificar misiones secundarias.

### ASEGÚRATE DE QUE EL PENSADOR NO...

- ◆ Les dice constantemente a los demás jugadores lo que tienen que hacer.
- ◆ Empantana la partida con interminables consideraciones tácticas.

## CREACIÓN DE UN GRUPO

Reunir una compañía aventurera es algo más que juntar un puñado de jugadores y a los personajes que han creado. Crear un grupo aventurero hará que los jugadores se involucren más en la construcción de la historia de la campaña y en los detalles del mundo. También será la primera vez que los jugadores aprendan la importancia de la cooperación.

### CÓMO CUBRIR TODOS LOS ROLES

El *Manual del jugador* habla de cuatro roles de personaje: controlador, defensor, líder y pegador (consulta la página 15 del *Manual del jugador*). Cuando los jugadores estén creando nuevos personajes, deberían discutir sus preferencias respecto a estos roles, y ponerse de acuerdo sobre cómo cubrirlos todos con sus personajes para contar con un abanico de habilidades equilibradas en el grupo. Si no, podrías terminar con un grupo de cinco pegadores.

¿Qué ocurre si una compañía aventurera no cubre todos los roles?

**Sin defensor:** sin un defensor, el controlador del grupo será especialmente vulnerable y los pegadores tendrán que sacrificar parte de su movilidad. El líder puede adoptar algunos aspectos del rol del defensor. Los soldados enemigos

podrán controlar mejor el campo de batalla, y los brutos rivales serán especialmente peligrosos.

**Sin líder:** cuando un grupo no tiene líder, es menos efectivo en términos generales y la curación durante el combate será más complicada y menos eficaz. Un paladín puede ayudar a cubrir la ausencia de un líder, ofreciendo una curación limitada y poderes de potenciación al resto del grupo. Las poción curativas pueden ofrecer un mejor acceso a los esfuerzos curativos de los personajes durante el combate. Los líderes y controladores enemigos tendrán mayor influencia sobre el campo de batalla.

**Sin pegador:** la ausencia de un pegador quizás sea la más fácil de cubrir. El defensor y el controlador tendrán que encontrar la forma de aumentar el daño causado, para poder acabar antes con los enemigos. Los brutos enemigos, con sus elevados pg, o la artillería situada en lugares de difícil acceso, serán una amenaza mucho mayor para los personajes.

**Sin controlador:** carecer de un controlador puede dar pie a que el defensor sea más móvil, ya que no tendrá que preocuparse de cubrir a un aliado más débil. No obstante, al igual que ocurre con el pegador, la ausencia del controlador significará que los monstruos aguantarán vivos más tiempo. Los grupos numerosos de monstruos, sobre todo esbirros, durarán mucho más si no hay un controlador que pueda afectar a grandes grupos de criaturas con un solo ataque.

## TRASFONDO DEL GRUPO

Al inicio de una nueva campaña, coopera con los jugadores para sumergirles en el mundo de campaña y la historia que tengas en mente. Fíjales algunos parámetros. Quizás les cuentes que vas a empezar la campaña en el pueblo de Cima del salto, por ejemplo, y que quieras que todos ellos sean originarios del lugar. O quizás le pidas a cada uno una razón por la que su personaje haya acudido a Cima del salto desde cualquier otro lugar. Después pide a los jugadores que expliquen de qué se conocen sus PJ's, para establecer cierta relación en el grupo desde el inicio del juego.

Estas relaciones iniciales pueden ser de cualquier tipo que los jugadores quieran. Quizás dos de ellos sean parientes, o mantengan una sana rivalidad desde su infancia. Puede que un personaje haya salvado la vida de otro. Dos personajes pueden haber servido en la milicia local antes de hacerse aventureros, o trabajado juntos como guardias de caravanas. Quizás todos los personajes nacieron en otro pueblo, que resultó destruido cuando aún eran niños, lo que obligó a sus familias a emigrar.

## CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

La historia del *Manual del jugador* acerca del paladín dracónico Donaar, que lleva un trozo del huevo del que nació como recuerdo de su herencia, surgió exactamente de este tipo de información de trasfondo. El jugador, tras leer la descripción existente sobre los dracónidos, exclamó: "¿Eclosioné de un huevo? ¿Puedo llevar un pedazo de cáscara como recuerdo?" Así nació un detalle cultural interesante sobre los dracónidos en el mundo de juego.

—James Wyatt

Las relaciones entre personajes también pueden ser un reflejo de las del mundo real. Si dos jugadores están emparentados, por ejemplo, quizás decidan que sus personajes también lo estén, o que sean amigos íntimos de la infancia.

Anima a cada jugador para que su personaje cree conexiones con al menos otros dos personajes. Estos vínculos generarán una red de relaciones que les dará una buena razón (en el mundo de juego) para cooperar como grupo aventurero. Estas relaciones también les ofrecerán mucho material para interpretar sus encuentros y te ofrecerá buenos ganchos de aventuras para el futuro.

## DETALLES DE LA CAMPAÑA

Cuando cooperes con los jugadores para crear conexiones entre sus personajes, también los estás invitando a compartir el proceso de creación del mundo de campaña. Si los jugadores han tenido la idea de que sus personajes hayan trabajado juntos en el pasado como mercenarios, por ejemplo, podrían ayudarte a crear los detalles de las misiones que llevaron a cabo y qué los llevó a elegir una vida aventurera.

Cada jugador puede ayudarte también a pulir los detalles sobre las diferentes razas del juego, su lugar en tu mundo y sus rasgos culturales. Si el jugador que interpreta al paladín dracónico adorador de Erathis (dios de la civilización) desea ser un exiliado de una distante ciudad-estado donde aún hay dracónidos en gran número, puedes darle buen uso a su idea. Visitar la ciudad natal del dracónico puede ser un momento apasionante en una aventura futura. ¿Cuál es el papel de la iglesia de Erathis en la ciudad? ¿Es Erathis un dios importante en el lugar, o fue precisamente su adoración lo que llevó al personaje al exilio?

Por supuesto, quizás tengas tus propias ideas sobre tu mundo de campaña. Dar forma a sus detalles es algo que puedes hacer en conjunción con tus jugadores, pero también podrás mantener tanto control como deseas. Quizás decidas que los tiflin de tu mundo son extremadamente escasos y

despiertan pocas simpatías. Si así lo haces, no obstante, déjalo bien claro a tus jugadores antes de que alguno empiece a crear un PJ tiflin. Si decretas que el bosque cercano a la zona de inicio de tu campaña ardió por completo hace unos 10 años, expulsando hacia tierras humanas a los elfos que vivían allí, díselo a tus jugadores.

Si algunos detalles de la historia que tiene en mente siguen siendo vagos, tus jugadores pueden ayudarte a completarlos. ¿Quién destruyó el bosque de los elfos? Si no es relevante en tus planes para la campaña, deja que un jugador con un PJ elfo te eche una mano a la hora de resolver la cuestión. Si un jugador se hace un personaje tiflin, quizás te ayude a explicar por qué su raza es tan temida, o a crear un clan de mercaderes tiflin que se haya ganado el reticente respeto de sus vecinos humanos, o a dar forma a una red clandestina de tiflin que se ayudan mutuamente frente al prejuicio y el odio.

## CÓMO USAR EL TRASFONDO DE LOS PERSONAJES

Si tus jugadores crean trasfondos detallados para sus personajes o su grupo, recompensa sus esfuerzos. Emplea sus trasfondos para crear misiones y aventuras. Investiga situaciones donde sus pasados sean de utilidad. Deja que el personaje que fue criado por un herrero obtenga alguna información importante del herrero de la baronesa, o que se dé cuenta de algún hecho relevante sobre la manufactura de una cerradura. Ofrece a los personajes retazos de información importante que puedan conocer gracias a su pasado, como la ubicación de una capilla o ubicación mágica que aparezca en las narraciones populares de su tierra natal.

Una pequeña advertencia: asegúrate de que haces que el trasfondo de todo el mundo sea útil o importante de vez en cuando. No permitas que toda tu campaña gire en torno a la historia de un único personaje.

## EL DUNGEON MASTER

Todo deporte de competición tiene árbitros. Es necesario. El árbitro es una figura imparcial, que se asegura de que todo el mundo respeta las reglas.

El papel del Dungeon Master tiene algo en común con el de un árbitro. Si te imaginases que todos los monstruos de un encuentro estuviesen controlados por un jugador, y todos los aventureros por otros, seguirían necesitando un árbitro para asegurarse de que ambos bandos jugasen siguiendo las reglas y para resolver sus disputas. El D&D no es un juego de competición en ese sentido, sino que el DM se encarga simultáneamente de controlar a todos los monstruos y actuar como árbitro.

Ser árbitro significa que el DM se alza como mediador entre las reglas y los jugadores. Un jugador le dice al DM lo que desea hacer, y éste responde diciéndole el tipo de prueba que debe realizar y fijando mentalmente una dificultad. Si un jugador le dice a su DM que quiere que su personaje blanda su gran hacha contra un orco, el Dungeon Master le dirá “Realiza una tirada de ataque”, mientras consulta la CA del orco.

Este ejemplo es tan sencillo, que la mayoría de jugadores lo da por sentado y no espera a que el DM les pida sus tiradas de ataque. Pero si el jugador te dice que quiere que su personaje derribe un brasero lleno de carbones ardientes sobre la cara del orco, tú (como DM) tendrás que realizar varios cálculos rápidos. ¿Cómo de difícil puede ser derribar ese brasero metálico tan pesado? “Realiza una prueba de Fuerza”, respondes, mientras en tu mente fijas la CD en 15. Si la prueba de Fuerza tiene éxito, tendrás que pensar en cómo afectará al orco que le achicharrén el hocico con carbones ardientes, hasta llegar a la conclusión de que serán 1d6 puntos por fuego y el orco sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque durante un asalto.

A veces, este papel como mediador de las reglas significa que el DM debe imponer las reglas a los jugadores. Si un jugador te dice “Quiero cargar hasta ahí y atacar al orco”, quizás tengas que decirle “No, no puedes cargar hasta ahí, está demasiado lejos”. Con esta información, el jugador tendrá que pensar en otro plan.

### CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

Cuando empecé a trabajar para Wizards of the Coast, pasó mucho tiempo hasta que me sentí cómodo dirigiendo partidas a mis compañeros de trabajo, incluso aunque siempre solía ser el DM con mis colegas cuando estaba en casa. Todos ellos se sabían las reglas mejor que yo y no quería que me pillasen en algún fallo idiota. Con el tiempo lo superé. Cuando no estoy seguro acerca de una regla, pregunto a mis jugadores lo que creen. Si me equivoco, los jugadores me lo hacen saber con educación y entonces replanteo mis decisiones. Desde mi punto de vista, el DM es la persona que prepara las aventuras, planifica las campañas y controla a los monstruos y PNJs. No quiero ser un árbitro ni un juez, ni mis jugadores esperan que lo sea.

—James Wyatt

Recuerda: ser el DM no significa que tengas que saber todas las reglas. Si un jugador intenta hacer algo que no sabes cómo resolver, pide la opinión del resto del grupo. Puede que tardéis unos minutos, pero a veces sirve para desechar alguna idea que en un principio parecía sensata.

Algunos DM temen que pedir la opinión de sus jugadores mine su autoridad y dé pie a quejas sobre su falta de equidad. Pero por el otro lado, a la mayoría de jugadores le gusta que el DM les pida su opinión, y es mucho más probable que acepten la justicia de sus decisiones cuando hayan podido expresar sus ideas.

### ESTILO DEL DM

¿Cuál es la forma correcta de dirigir una partida? Depende de tu estilo de dirección de juego y de las motivaciones de tus jugadores. Ten en cuenta sus gustos, tu estilo, las normas de la casa (consulta la página 14), el tipo de partida que quieras crear y tu campaña. Después tómate algo de tiempo para describir a los jugadores cómo quieras que transcurran las partidas, aceptando sus observaciones (también es su partida). Deja claro esto desde el principio, para que tus jugadores puedan tomar decisiones en consecuencia, y te ayuden a mantener el tipo de partidas que quieras dirigir.

#### Opciones de estilo del DM

Realista	...o...	Cinemático
Fantasía medieval	...o...	Anacrónico
Cómico	...o...	Serio
Ligero	...o...	Intenso
Audaz	...o...	Cauto
Planificado	...o...	Improvisado
Genérico	...o...	Temático
Moralmente ambiguo	...o...	Heroico

Las opciones indicadas en la tabla anterior son parejas de extremos. ¿Te interesa el realismo y sus amargas consecuencias, o te centras más en hacer que el juego se parezca a una película de acción? ¿Quieres que las partidas mantengan un aire de fantasía medieval, o toleras algunas incursiones del mundo moderno o su ética (anacronismo)? ¿Deseas mantener un ambiente serio, o tu objetivo es la comedia? Incluso aunque tus partidas sean serias, ¿la acción es ligera o intensa? ¿Es la acción audaz la clave, o tus jugadores deben ser reflexivos y cautos? ¿Te cuesta improvisar, o se te da muy bien? ¿Tus partidas están llenas de diversos elementos del D&D, o se centra en un tema específico, como el horror? ¿Es para todas las edades, o se tocan temas para gente adulta? ¿Te sientes cómodo con una atmósfera de ambigüedad moral, como dejar que los personajes averigüen si el fin justifica los medios, o prefieres aferrarte a los principios heroicos básicos, como la justicia, el sacrificio y el auxilio de los desfavorecidos?

Muchas partidas de D&D se inclinan hacia la columna de la derecha de la tabla, pero la mayoría termina encontrando un equilibrio entre ambos extremos. No obstante, aunque las cualidades de esa columna son las que muchos jugadores de D&D esperan encontrar en una partida, está en tus manos imprimir un tono distinto a tu campaña, si lo deseas.

## TIPOS DE PARTIDAS

Varias decisiones clave definirán el tipo de partida que llevarás a cabo tus jugadores y tú. Muchas partidas de D&D son campañas continuadas con un único DM, en las que el Dungeon Master orquesta una serie de aventuras que se unen para formar un hilo argumental épico. Pero las partidas de D&D de más éxito pueden tener varios DM, ser autoconclusivas en lugar de tener un arco argumental, o incluso partidas únicas o especiales en convenciones. Todos estos tipos de juego tienen sus puntos fuertes y débiles.

**Un único DM:** un jugador actúa como DM en todas las partidas. Esta persona es la mente maestra tras cada aventura. El DM planea los argumentos a largo plazo de la campaña y mantiene su continuidad.

### UN ÚNICO DM ES BUENO PORQUE...

- ◆ Todo el mundo llega a la mesa sabiendo qué va a hacer cada uno.

### LOS PUNTOS DÉBILES DE UN ÚNICO DM SON...

- ◆ Una sola persona hace mucho trabajo.
- ◆ Si el DM no puede jugar, nadie puede hacerlo.

**Varios DM:** varios jugadores se turnan en el papel de DM a lo largo de las partidas. Se pueden ceder el testigo entre dos o tres personas, quizás todos los integrantes del grupo de juego roten de forma escalonada, o dos personas cooperen para dirigir partidas a la vez. En una campaña, los DM tendrán que esforzarse por mantener la continuidad entre partidas y asegurarse de que sus aventuras contribuyen al argumento general. Cada jugador tiene un personaje, pero cuando sea tu turno de ser el DM, tu PJ tendrá que mantenerse al margen de la aventura, aunque seguirá obteniendo niveles al mismo ritmo que los demás.

### VARIOS DM SON BUENOS PORQUE...

- ◆ La preparación de las aventuras se reparte.
- ◆ Os sentís como parte de un grupo cohesionado.
- ◆ Otros DM pueden cubrir las ausencias o falta de ideas.
- ◆ Los DM también pueden tener personajes propios.

### LOS PUNTOS DÉBILES DE VARIOS DM SON...

- ◆ A veces la continuidad se resiente.
- ◆ Los personajes van y vienen en el grupo aventurero, y a veces su ausencia resulta difícil de explicar en la historia.
- ◆ Las aventuras pueden parecer inconexas.

**Campaña:** una campaña es una serie de aventuras conectadas. Estas aventuras encadenadas comparten un objetivo superior o un tema (o temas) recurrentes. Las aventuras pueden incluir villanos que se niegan a desaparecer, grandes conspiraciones, o un único genio malvado que está tras todas las aventuras de la campaña.

### UNA CAMPAÑA ES BUENA PORQUE...

- ◆ Conforma una gran historia épica.
- ◆ Las cosas que haces en una aventura influyen en la siguiente.

### LOS PUNTOS DÉBILES DE UNA CAMPAÑA SON...

- ◆ Si el DM se cansa, la historia puede quedar inconclusa.

**Partidas autoconclusivas:** este tipo de partidas son como una serie de televisión, en la que cada capítulo contiene una historia completa de principio a fin. Puede haber cierto hilo conductor que explique su naturaleza, como que los personajes jugadores son aventureros de alquiler, por ejemplo, o exploradores que se adentran en lo desconocido para enfrentarse a una serie inconexa de peligros. Quizás sean arqueólogos, aventurándose en una ruina antigua tras otra en busca de artefactos ancestrales. Las partidas autoconclusivas pueden formar una historia mayor, incluso aunque no haya ningún argumento general.

### LAS PARTIDAS AUTOCONCLUSIVAS SON BUENAS PORQUE...

- ◆ No tienen por qué amoldarse a una historia más amplia.
- ◆ Es más fácil usar módulos y aventuras publicados.

### LOS PUNTOS DÉBILES DE LAS PARTIDAS AUTOCONCLUSIVAS SON...

- ◆ Muchas aventuras inconexas pueden llegar a parecer absurdas.

**Partidas continuadas:** una partida continuada es aquella en la que te juntas con el mismo grupo de gente cada cierto tiempo. Ya juguéis cada semana, cada mes, o una vez al año cuando tus viejos colegas del colegio recorren medio país, un grupo estable proporciona un sentimiento de continuidad, incluso aunque se jueguen partidas autoconclusivas.

### LAS PARTIDAS CONTINUADAS SON BUENAS PORQUE...

- ◆ Conoces a la gente con la que juegas.
- ◆ La familiaridad fomenta la cooperación.
- ◆ Todos conocéis vuestros estilos de juego y os amoldáis a ellos.

### LOS PUNTOS DÉBILES DE LAS PARTIDAS CONTINUADAS SON...

- ◆ No estás abierto a nuevas ideas o estilos de juego.

**Partidas únicas y partidas en convenciones:** cualquier situación en la que te sientes a jugar con gente con la que normalmente no lo hagas, entra en esta categoría, ya sea una partida especial en la tienda de tu barrio o una convención a nivel regional o nacional. Lo normal es que el DM sea el encargado de repartir los personajes o pida la creación de PJs de un nivel concreto. El grupo juega con ellos una única sesión, o una aventura, tras lo cual se termina la aventura.

Los grupos establecidos también pueden jugar aventuras únicas. Una aventura corta, quizás con un tono diferente al usado normalmente por el grupo, puede servir para cambiar de aires entre dos campañas largas u ofrecer una tarde de diversión ligera cuando el DM habitual no pueda jugar.

### LAS PARTIDAS ÚNICAS SON BUENAS PORQUE...

- ◆ Puedes probar cosas distintas.
- ◆ Puedes conocer a nuevos jugadores.
- ◆ Obtienes nuevas ideas para tus partidas habituales.

### LOS PUNTOS DÉBILES DE LAS PARTIDAS ÚNICAS SON...

- ◆ Quizás no conozcas a la gente con la que tienes que jugar.
- ◆ El tipo de partida o sus jugadores pueden no ser de tu agrado.

## NORMAS DE LA CASA

Cuando preparan una partida de D&D, todos los grupos de juego necesitan fijar ciertas normas de la casa: reglas que fijan la responsabilidad de cada uno a la hora de mantener la diversión en marcha. Algunas normas de la casa tratan sobre los conflictos entre las necesidades de la vida real y las del juego, como cuando los jugadores no pueden ir a la partida y sus personajes desaparecen. Otras se centran en algún tipo de acuerdo para las situaciones especiales, como cuando los dados caen mal y no se puede saber el resultado.

**Respeto:** llega y llega a tiempo. No dejes que los desacuerdos se traduzcan en discusiones. No lleves tus problemas personales a la mesa de juego. No emplees insultos como arma arrojadiza. No toques los dados de los demás jugadores si eso les molesta. No lances dados con desdén de un extremo a otro de la mesa.

**Distracciones:** si diriges una partida informal y ligera, puedes permitir que los jugadores anden levantándose de la mesa para hacer sus cosas. La mayoría de los grupos, no obstante, se han reunido para jugar a D&D, así que ¡jugad a D&D! Apagad la televisión, prohibid las consolas portátiles y contratad a una niñera si es necesario. Al reducir las distracciones potenciales, será más fácil que os metáis en el papel y disfrutéis de la historia, concentrándoos en la partida.

**Comida:** alcanzad un consenso sobre la comida en vuestras partidas. ¿Deben los jugadores llegar de sus casas habiendo comido, o comeréis juntos? ¿Alguno de los jugadores pondrá la comida? ¿Ponéis dinero en un fondo común para encargar pizzas o acercarlos a una hamburguesería? ¿Quién trae los aperitivos y las bebidas?

**Nombres de personajes:** podéis poner ciertas reglas a la hora de bautizar a los personajes. En un grupo compuesto por Sithis, Travok, Anastrianna y Kairon, el guerrero humano llamado Paco II llamará bastante la atención. Sobre todo si es idéntico al difunto Paco I, muerto a manos de varios kóbolds. Si en vuestro grupo compartís cierta permisividad con el tema de los nombres, puede que no haya ningún problema. Si el grupo se toma a sus personajes y sus nombres con mayor seriedad, pedid con firmeza (pero amabilidad) al jugador de Paco que rebautice a su PJ.

Los nombres de los personajes jugadores deberían encajar entre sí en estilo y concepto, pero también tienen que encajar en la campaña. Y también los nombres que te inventes, ya sea para PNJs o lugares. Travok y Kairon no desean poner los pies en la isla del Chicle mascado, ni hablar con Tim el Mago (*NdT: inmortales Monty Phyton*).

**Jugadores ausentes:** ¿qué vais a hacer con los personajes de los jugadores ausentes? Considera estas opciones:

- ◆ Que otro jugador lo interprete en su lugar. No lo hagas sin el permiso del jugador ausente. El jugador que interprete al personaje adicional tendrá que hacer un esfuerzo especial por mantenerlo con vida y usar sus recursos con cautela.
- ◆ Interpretalo tú mismo. Hacer que el DM interprete al personaje ausente es una carga adicional, pero puede salir bien. Tendrás que jugarlo de forma razonable, como haría el jugador que falta.

- ◆ Decreta que el personaje no está. Podrías encontrar una buena razón por la que el personaje se vaya a perder esta aventura, quizás haciendo que se quede en la ciudad a causa de sus heridas. Asegúrate de dejar la puerta abierta para su regreso al grupo cuando vuelva el jugador.
- ◆ Haz que se vuelva invisible. Esta solución exige que todo el mundo se salte un poco la credibilidad del mundo de juego y requiere una pequeña suspensión de la realidad, pero es la más sencilla. Sencillamente, decís adiós. Actuáis como si el personaje no estuviese allí, pero sin intentar dar ninguna explicación a su ausencia. Los monstruos no le atacan y él les devuelve el favor. Cuando el jugador regrese, retomará su interpretación desde el punto en que lo dejase el resto del grupo, como si nunca se hubiese ido.

**Varios personajes:** lo normal es que cada jugador interprete a un personaje en cada partida de D&D. El juego funciona mejor de esa forma, y se supone que cada jugador posee el suficiente ancho de banda mental como para acordarse de todo lo que puede hacer su personaje y jugarlo con efectividad. Pero si tu grupo de juego es reducido, quizás quieras que uno o más jugadores adopten el papel de dos personajes.

No obligues a un jugador reacio a ello a que acepte dos personajes, ni muestres favoritismo permitiendo que sólo tu amigo del alma pueda hacerlo. Quizás uno de los PJs sea el mentor o amo del otro, de forma que el jugador tenga una buena razón para centrar su atención más en uno de ellos; si no, podría darse que el jugador llegue a mantener extrañas conversaciones consigo mismo al hablar por ambos personajes, o negándose directamente a intentar interpretarlos.

Otra situación en la que puede ser buena idea tener varios personajes es en aquellas partidas con un elevado índice de mortalidad. Si tu grupo está dispuesto a jugar tales partidas, quizás quieras hacer que cada jugador disponga de uno o dos PJs de reserva a mano, listos para tomar el relevo cuando su antecesor caiga. Cada vez que el personaje principal gane un nivel, los personajes de reserva también lo harán. Asegúrate de que tus jugadores comprenden la naturaleza de la partida y tus reglas para el uso de estos PJs de reserva.

**Hablar en la mesa:** es una buena idea fijar ciertas pautas sobre cuándo y cómo pueden hablar los jugadores en la mesa de juego.

- ◆ Deja bien claro quién está hablando: el jugador o su personaje.
- ◆ ¿Pueden ofrecer consejos los demás jugadores si sus personajes no están presentes o están inconscientes?
- ◆ ¿Pueden ofrecer los jugadores información sobre sus personajes a otros jugadores, como por ejemplo cuántos puntos de golpe les quedan?
- ◆ ¿Pueden retractarse los jugadores de lo que acaban de decir que hará su personaje?

**Estate preparado:** cada asalto de combate es un ejercicio de paciencia. Todos los jugadores están ansiosos de que llegue su turno. Si un jugador no está preparado cuando le llega el turno, los demás se volverán revoltosos. Anima a tus jugadores a ir pensando sus acciones antes de su turno, y adviértelos de que si tardan demasiado en tomar una decisión, darás por sentado que sus personajes retrasan su acción (muéstrate comprensivo con los jugadores novatos y pide a los demás jugadores que también lo sean).

**Tiradas de dados:** establece ciertas pautas a la hora de tirar los dados. Tirarlos “a la vista de todo el mundo” es un buen comienzo. Si ves a algún jugador que realiza sus tiradas de ataque o daño y recoge los dados con rapidez antes de que los demás puedan verlos, quizás tengas que decirle que se lo tome con más calma.

¿Qué pasa con las tiradas extrañas? Si el dado cae al suelo, ¿vale o hay que volver a tirar? Si el dado termina montado sobre un libro, ¿quitáis el libro para ver cómo cae, o se repite la tirada?

¿Y qué hay de ti, el DM? ¿Realizas tus tiradas donde los jugadores puedan verlas, o las escondes tras tu Pantalla del Dungeon Master junto a tus notas? Queda a tu elección, pero ten en cuenta:

- ◆ Si tiras los dados donde puedan verlos los jugadores, sabrán que estás jugando limpio. No vas a amañar las tiradas en su favor ni perjuicio.
- ◆ Tirar los dados tras una pantalla hará que los jugadores se planteen las fuerzas de sus rivales. Cuando el monstruo logra impactar con sus ataques todo el tiempo, ¿es de un nivel mucho mayor al de los personajes, o es que el DM está teniendo una racha increíble de buenas tiradas?
- ◆ Tirar los dados tras una pantalla te deja amañar los resultados. Si dos golpes críticos seguidos pueden matar a un personaje, quizás quieras cambiar el segundo crítico por un ataque normal, o incluso un fallo. No lo hagas muy a menudo, ni dejes que nadie se entere de que lo estás haciendo, o los demás jugadores pensarán que no se están enfrentando a ningún peligro real; o peor aún, que tienes favoritismos.
- ◆ Algunas tiradas vas a tener que hacerlas tras la pantalla. Si un jugador cree que hay algo invisible en la habitación y realiza una tirada de Percepción, tira un dado tras la pantalla. Si no tires ningún dado, el jugador sabrá que no hay nada oculto. Si tires a la vista de todos, el jugador tendría una idea de lo bien oculto que está el enemigo y sería capaz de realizar una deducción atinada sobre su ubicación. Tirar tras la pantalla ayuda a conservar el aura de misterio.

A veces tendrás que realizar una tirada por un personaje, ya que su jugador no debe conocer el resultado de la prueba. Si el personaje sospecha que la baronesa pueda estar hechizada y desea realizar una prueba de Perspicacia, deberías realizar la tirada tras la pantalla. Si el jugador tirase el dado él mismo y obtuviese un resultado elevado, pero no detectase nada anormal, tendría la casi certeza de que la baronesa no está hechizada. Si obtuviese un resultado bajo, una respuesta negativa no

le despejaría las dudas. Una tirada oculta siempre añade intriga.

**Tiradas de ataque y daño:** los jugadores suelen estar acostumbrados a hacer primero sus tiradas de ataque y después las de daño. Si los jugadores hacen ambas tiradas a la vez, las cosas avanzan más rápido que si tienen que esperar a que tú les digas si pueden realizar las tiradas de daño o no.

Quizá te sea de ayuda que tus jugadores te digan el daño causado por su ataque, esperen a que lo anotes y luego te comenten cualquier condición o efecto adicional del ataque: como aturdimiento, derribo o demás.

Cuando realices ataques de área o cercanos, que empleen una única tirada de daño pero varias tiradas de ataque para cada objetivo (consulta la página 271 del Manual del jugador), es útil tirar primero el daño. Cuando hayas establecido el daño causado por el ataque, podrás ir realizando las tiradas de ataque por orden.

**Discusiones sobre las reglas:** establece una política sobre la discusión de reglas en la mesa de juego. A algunos grupos de jugadores no les importa detener la partida mientras discuten las diversas interpretaciones de las reglas. Otros prefieren que su DM dicte sentencia y siga con el juego. Si decides pasar por alto alguna fricción en las reglas durante la partida, anótala (una buena tarea para delegar en otro jugador) y consultadla más adelante durante una pausa natural en la partida.

**Pensamiento de metajuego:** los jugadores disfrutan más cuando conservan el sentimiento de “suspensión de la realidad”. La premisa de los juegos de rol es que se trata de las experiencias de gente ficticia en mundos ficticios.

El pensamiento de metajuego significa que se piensa en el juego *como un juego*. Es como si el personaje de una película supiese que está en una de ellas y actuase en consecuencia. “Este dragón no debe tener muchos más niveles que nosotros”, puede decir un jugador. “¡El Master no nos enfrentaría a un bicho tan duro!” O quizás escuches “El texto descriptivo de esa puerta era demasiado extenso. ¡Vamos a volver a examinarla!”

Desanima esta línea de acción mediante un amable recordatorio verbal: “Vale, pero... ¿qué opinan vuestros personajes?”. También podrías coartar el pensamiento de metajuego pidiendo pruebas de Percepción cuando no hay nada que ver, o preparando un encuentro de un nivel mucho mayor al de los personajes. Eso sí, asegúrate de darles una opción para evitarlo o retirarse.

# CÓMO DIRIGIR UNA PARTIDA

**LA TAREA** de un Dungeon Master suele recibir el nombre de “dirigir una partida”. La frase es un tanto pomposa, ya que sugiere que el DM está al mando con autoridad absoluta y es responsable del comportamiento de los demás jugadores. Este capítulo no se centra exclusivamente en las tareas del DM, sino de la responsabilidad de todo el mundo para que la partida se desarrolle con normalidad.

Este capítulo incluye las siguientes secciones.

- ◆ **Preparación e inicio:** aprende a calcular el tiempo necesario para prepararte, cómo hacerlo con eficacia y cómo poner en marcha tus partidas.
- ◆ **Tipos de partida:** el juego de D&D se desarrolla de varias formas: calentamiento, exploración, conversación, encuentro y tiempo muerto. Debes comprender qué necesitas en cada momento.
- ◆ **Narración:** una buena parte del trabajo del DM consiste en hacer saber a los demás jugadores lo que ocurre. Da a los jugadores toda la información que necesiten y hazlo de forma atractiva.
- ◆ **Ritmo:** mantén el ritmo de la acción y la expectación en tus partidas.
- ◆ **Material adicional:** da vida a tus partidas con todo tipo de ayudas de juego para tus jugadores.
- ◆ **Dosificación de la información:** ofrece a los personajes la información necesaria para que tomen buenas decisiones.
- ◆ **Improvisación:** aprende a improvisar... ¡y diviértete en el proceso!
- ◆ **Finalizar una sesión:** ¿cuál es el mejor momento para terminar una sesión de juego?
- ◆ **Solución de problemas:** cómo enfrentarse con algunos de los problemas más habituales que puedan darse en una partida.
- ◆ **Enseñar el juego:** cómo introducir a nuevos jugadores al mundo de D&D.

HOWARD LYON



# PREPARACIÓN

Cuanto más prepares tus partidas, con mayor fluidez transcurrirá el juego... hasta cierto punto. Para evitar quedarte corto o pasarte con la preparación, ten en cuenta la regla de una hora y da prioridad a la preparación de la aventura dentro del tiempo que tengas disponible.

## LA REGLA DE UNA HORA

Cualquier sesión de juego dispone de unos 15 a 30 minutos de "aclimatación" a la partida y entre otros 15 a 30 minutos de conclusión y recogida. La mayoría de grupos de juego atraviesa un encuentro más o menos cada hora de juego. Así que si sólo juegas un encuentro, te llevará aproximadamente dos horas. Si juegas dos encuentros, calcula que necesitarás unas tres horas.

## TIEMPO DE PREPARACIÓN

Estas directrices dan por sentado que vas a jugar una aventura dungeonera bastante directa. Muchos de estos principios también se pueden aplicar a aventuras más basadas en la interacción social o la investigación.

### PREPARACIÓN DE UNA HORA

Añade:

- ◆ Hojea la aventura. Teniendo en cuenta lo que suelen durar tus sesiones de juego, clasifica cada escena o encuentro basándote en la probabilidad de que tus jugadores la jueguen en la siguiente sesión: seguro, posible o improbable.
- ◆ Revisa cada encuentro "seguro" en profundidad. Repasa cada criatura, en especial sus ataques especiales e información táctica. Haz alguna anotación para recordar esta información. Recuerda cualquier regla aplicable al terreno del encuentro.
- ◆ Piensa en cómo los encuentros "seguros" casan con las motivaciones concretas de tus jugadores. Si alguno de los jugadores va a quedarse sin ningún incentivo en cualquiera de los encuentros, busca algún gancho adecuado para atraerlo. Por ejemplo, si los encuentros de esta noche no le dan ninguna opción de interpretación a tu jugador actor, busca la forma de añadir algo de negociación antes de la batalla.
- ◆ En el caso de encuentros centrados más en la interacción, toma nota de los PNJs más importantes del encuentro y sus motivaciones. Elige un rasgo característico para que cada PNJ importante destaque y los jugadores lo recuerden con facilidad, aunque intente que sea algo fácil de interpretar.

### PREPARACIÓN DE DOS HORAS

Añade:

- ◆ Revisa cada encuentro posible en profundidad, así como cualquier monstruo que aparezca en él. Si estás creando

una aventura propia, prepara algunos encuentros más y añade más opciones al mapa, creando más encuentros potenciales.

- ◆ Dedica cualquier tiempo sobrante a crear una o más ayudas a la improvisación (consulta la página 28).

### PREPARACIÓN DE TRES HORAS

Añade:

- ◆ Hojea cada encuentro improbable.
- ◆ Crea un nuevo encuentro diseñado concretamente para atraer a un jugador, o altera uno existente para relacionarlo directamente con sus metas o motivaciones. En el transcurso de varias sesiones de juego, podrás repartir esta atención entre varios jugadores.
- ◆ En lugar de más encuentros adicionales, o además de ellos, puedes crear una o dos misiones secundarias (consulta la página 103) ligadas a la aventura, incluyendo encuentros ya existentes u otros nuevos que crees para la ocasión.

### PREPARACIÓN DE CUATRO HORAS

En cuatro horas puedes diseñar una aventura propia que no parezca muy improvisada, añadiendo los elementos predilectos de cada jugador. Diseña una misión principal que conduzca a los personajes a la aventura, un puñado de misiones menores que den sabor al asunto, y al menos dos o tres encuentros seguros y otros tantos posibles. Vete bosquejando los encuentros más probables de la próxima semana.

## ¡NO HAY TIEMPO PARA PREPARARSE!

A veces no tienes tiempo para preparar tu partida. Consulta las secciones 'Improvisación' (página 28), 'Dungeons aleatorios' (página 190) y 'Encuentros aleatorios' (página 193) para tener alguna idea sobre lo que hacer.

### CÓMO CREAR UNA AVENTURA EN UNA HORA

Si no deseas usar una aventura publicada, es posible crear una aventura con apenas una hora de preparación. Elige el mapa de un dungeon. Delimita una zona que contenga un número reducido de encuentros potenciales (esto encasillará bastante las acciones de tus jugadores, pero te perdonarán si es el precio a pagar para poder jugar esa semana). Usa los grupos de encuentro de ejemplo del *Manual de monstruos*, así como las trampas y acertijos de ejemplo de este libro.

Ni se te ocurra contar con que todo el mundo va a llegar puntual y que vais a empezar a tirar dados nada más sentaros a la mesa.

**Acomodo:** el D&D es una actividad social, y tomaros vuestro tiempo para acomodaros y charlar es un ritual conservado durante generaciones. No te resistas. Un grupo de juego estará mejor sintonizado si sus integrantes tienen tiempo para hablar, bromear y ponerse al día antes de entrar en el dungeon. Si ese tiempo coincide con un breve almuerzo o aperitivo, tanto mejor; de esa forma, ni las conversaciones intrascendentes ni los platos sucios se interpondrán en el transcurso de tu aventura.

Con el tiempo, muchos grupos de juego desarrollan cierto código para indicar cuándo ha llegado el momento de meterse en faena. Quizá un jugador diga “¡A jugar!”, o todos los jugadores coloquen sus dados sobre la mesa, o el DM despliegue la temida pantalla del Dungeon Master.

**Recapitulación:** igual que ocurre con muchas series de televisión, es una buena idea empezar cada sesión de juego con un resumen de lo ocurrido la semana anterior. Este inciso ayuda a los jugadores a sumergirse en la historia y la mentalidad del juego. También es útil para que cualquier jugador que se perdiere la sesión anterior se ponga al día sobre lo ocurrido.

Puedes hacer este resumen tú mismo, pero esta es la tarea perfecta para delegarla en algún otro jugador. Cuando un jugador (o todo el grupo) resume los acontecimientos de la última aventura, tendrás una visión privilegiada de su forma de pensar. Ahí es donde brillan los actores y narradores; es posible que incluso decidan escribir o contar la historia como si fuesen sus personajes. Escuchar los resúmenes de

tus jugadores te permitirá saber qué es lo que recuerdan y qué se les ha quedado como algo importante, te ofrecerá una idea de su nivel de comprensión de la historia y puede que incluso te dé ideas para futuros giros argumentales.

**Escuchar:** la recapitulación es una de las mejores oportunidades que tendrás para escuchar a tus jugadores y tener una idea de sus experiencias durante el juego. Asegúrate de prestar atención a la contribución de cada jugador. Incluso un comentario de pasada o una broma puede aportarte mucha información sobre el tipo de experiencias que están obteniendo tus jugadores.

## DELEGAR

No debería darte miedo delegar parte de tu trabajo de dirección de la partida en tus jugadores. Si hay partes de la partida que te resultan tediosas, asígnaselas a otra gente que las pueda disfrutar. Si no deseas interrumpir tu vena narrativa consultando una regla, designa a un jugador como “experto en buscar reglas ignotas”. Si no te gusta llevar la cuenta de las iniciativas, haz que otro jugador lo haga por ti. Los jugadores pueden facilitar la vida del DM de muchas formas, desde pagarle siempre las pizzas a ayudarlo a dar forma al trasfondo de su mundo de campaña. Ya tienes bastante que hacer; delega todo lo que puedas.

Cuando un grupo de jugadores comparte las responsabilidades de la dirección de la partida, todos se divierten más. Y lo mejor de todo, es que los jugadores sentirán que es su juego, no sólo el tuyo.

## CÓMO LLEVAR LA CRÓNICA DE UNA PARTIDA

Los grupos de juego suelen conservar las recapitulaciones de sus partidas, para convertirlas después en una crónica de las sesiones de su campaña.

**Baja tecnología:** puedes escribir tus crónicas en folios, anotando la fecha de cada partida. Algunos cronistas se permiten el lujo de una libreta especial para este cometido, o incluso compran un libro en blanco.

**Tecnología avanzada:** los cronistas que disponen de ordenadores pueden mecanografiar sus crónicas en un procesador de textos y archivarlas, o enviárselas por E-mail a sus compañeros. Otra gente igualmente avisada y tecnológicamente competente, crea páginas web para sus grupos de juego, abre blogs en los que publica cada recapitulación o funda foros para que su grupo de juego se comunique.

El *D&D Insider* también te permite realizar la crónica de tu campaña a través de la Web.

**Tomas falsas:** la historia de tus sesiones de juego es el argumento impulsor de una buena crónica. No obstante, a menudo un comentario gracioso de un jugador aviva el recuerdo de algunos acontecimientos con tanta intensidad como una descripción completa de los encuentros. Incluye algunos de los comentarios más memorables de los jugadores o sus personajes al final de la recapitulación. A menudo serán auténticos faros en el recuerdo de los jugadores, incluso mucho después de que hayan olvidado los hechos exactos que los motivaron.



# TIPOS DE PARTIDA

En el transcurso de una sesión de D&D, la partida puede variar entre cinco tipos básicos bien diferenciados: calentamiento, exploración, conversación, encuentros y tiempo muerto. Estos cinco tipos también conllevan cinco tipos de tareas o actividades en las que se involucrarán los personajes.

Parte de tu trabajo de dirección de la partida será deducir en qué fase se encuentra el juego, basándote en lo que hacen los personajes. Los cambios de estilo suelen ser suaves y naturales, y quizás ni siquiera te des cuenta del paso de uno a otro a menos que estés prestando mucha atención.

Tu papel como DM variará dependiendo del tipo de juego en curso. Tendrás que tratar con los jugadores de forma acorde. Ofreces el escenario, describes e interpretas a PNJs y monstruos, y transmites cualquier información que los PJs necesiten u obtengan. En tus manos está determinar el fracaso o éxito últimos del grupo, basándote en las elecciones de los jugadores, la dificultad de la situación y la suerte de los dados.

## CALENTAMIENTO

El juego está en fase de calentamiento cuando les cuentas a los jugadores todo lo que deben saber sobre la aventura y se preparan para el primer encuentro de la sesión. Los personajes pueden comprar suministros o trazar planes. Puedes limitarte a leer un párrafo introductorio de la aventura que has comprado, resumiendo los acontecimientos que han llevado a los PJs dondequiera que estén al inicio de la sesión.

El calentamiento puede evolucionar hacia una conversación multitudinaria, sobre todo si los jugadores tienen preguntas sobre la misión que está a punto de empezar. Por ejemplo, quieren saber más sobre los bandidos que han estado asaltando las caravanas de los mercaderes. Estas preguntas pueden llevar incluso de forma natural a un desafío de habilidad, si creen que su contratante los está engañando u ocultándoles información, o si creen que pueden regatear o renegociar la recompensa prometida.

El calentamiento también puede evolucionar de forma natural hacia la exploración. Si ofreces a tus jugadores un resumen de los acontecimientos que los han llevado a la puerta del dungeon, tus siguientes palabras podrían ser “¿Qué hacéis ahora?” Esa frase es el pistoletazo de salida para el estilo de exploración.

## EXPLORACIÓN

En el estilo de exploración, los personajes se mueven con libertad por el mundo de campaña, realizan decisiones sobre su rumbo y quizás incluso buscan trampas, tesoros o pistas. Las partidas pasan mucho tiempo en modo de exploración. Suele ser la forma de llenar el espacio entre dos encuentros (y lo normal es que termine cuando empiece el siguiente).

Sigue estos pasos cuando debas dirigir la partida en modo de exploración.

**1. Describe el entorno.** Insinúa las opciones disponibles para los personajes, diciéndoles dónde están y qué los rodea. Cuando describas la habitación de dungeon en la que están los PJs, menciona todas las puertas, cofres, pozos y demás cosas con las que puedan querer interactuar los jugadores. No describas explícitamente sus opciones (no digas: “Podéis atravesar la puerta, registrar el cofre o mirar por el pozo”). De esa forma limitas demasiado sus acciones. Tu trabajo es describir el entorno y dejar que los PJs decidan qué hacer en él.

**2. Escucha.** Cuando hayas terminado de describir una zona, los jugadores te dirán lo que van a hacer sus personajes. Algunos grupos pueden necesitar un empujón. Pregúntales “¿Qué hacéis?” Tu trabajo en este momento será escuchar lo que quieren hacer los jugadores y buscar la forma de resolver sus acciones. Puedes y debes solicitar más detalles si los necesitas.

A veces los jugadores te darán una respuesta común: “Cruzamos la puerta”. Otras veces, cada jugador concreto querrá hacer una cosa diferente, como buscar en un cofre. Los jugadores no tienen por qué actuar por turnos, pero tendrás que asegurarte de escucharlos a todos y resolver todas sus acciones.

Algunas tareas requieren una prueba de habilidad o característica, como una prueba de Hurto para forzar la cerradura de un cofre, de Fuerza para abrir una puerta, o de Percepción para encontrar pistas ocultas. Los personajes pueden realizar muchas tareas sin necesidad de una prueba: mover una palanca, situarse cerca de la puerta para vigilar, o caminar por el ramal izquierdo de un pasadizo.

**3. Narra el resultado de las acciones.** Describir los resultados de las acciones suele conducir a más decisiones, de forma inmediata o al cabo de un rato. “Tras la puerta hay un pasadizo que se bifurca a izquierda y derecha” hará que los jugadores deban tomar una nueva decisión. “La caverna en pendiente os adentra cientos de pies hacia el interior de la tierra, hasta que termina de repente en una recia puerta” establece un nuevo punto de decisión tras cierto tiempo. Cada vez que llegues a una nueva toma de decisiones, volverás al punto 1.

Las acciones de un personaje también pueden conducir directamente a un encuentro. “Cuando miras por el pozo, un tentáculo gigante emerge de sus profundidades y empieza a enroscarse a tu alrededor!”, os lleva de lleno a un encuentro de combate. “Cuando mueves la palanca, un bloque de piedra cae sobre la entrada, levantando una nube de polvo. Con un terrible y áspero sonido, las paredes empiezan a moverse lentamente hacia el interior de la sala”. Esa descripción indica el comienzo de un desafío de habilidad.

## CONVERSACIÓN

En una conversación, los PJs intentan obtener la información de un PNJ en lugar de poner patas arriba la sala de un dungeon. No se trata de un desafío de habilidad social, con unas metas concretas y una probabilidad de fallo real. Los PJs se limitan a hacer preguntas y el PNJ les responde. A veces se requiere una prueba de habilidad, que suele ser de Diplomacia, Engañar, Intimidar, Percepción o Perspicacia. Lo más normal es que los personajes y los PNJs intercambien preguntas y respuestas, hasta que los PJs posean toda la información que necesiten para tomar una decisión.

El modo de conversación puede terminar de dos formas: el diálogo termina y los PJs se van por donde han venido, volviendo al modo de exploración, o la charla degenera hasta convertirse en un desafío de habilidad social o un encuentro de combate.

## ENCUENTRO

Los encuentros son la parte interesante del juego de D&D. En ellos hay tensión, pasión y la siempre presente probabilidad del fracaso. Requieren un montón de tiradas de dados (a menudo en forma de tiradas de ataque) y pensamiento estratégico. Le dan a casi cualquier tipo de jugador algo con lo que disfrutar.

Las reglas del juego son especialmente importantes durante los encuentros, ya que básicamente se usan para determinar el éxito o el fracaso de cualquier cosa que intentes hacer; así pues, serán las que dicten si has completado con éxito el encuentro.

## TIEMPO MUERTO

El juego tiene cierto ritmo y cadencia, con períodos de acción separados por otros de relativa calma. Estos momentos de calma son como los fundidos en negro de las películas, que nos dan a entender que ha pasado cierto periodo de tiempo entre una escena y otra, y no hace falta que les dediques mucho más tiempo que eso. Cuando un periodo de descanso transcurra sin incidentes, díselo tal cual a los jugadores y pasad a otra cosa. No dejes que los jugadores pierdan el tiempo discutiendo quién va a preparar el desayuno esta vez (a menos que tu grupo de juego lo encuentre divertido o útil para ir creando la personalidad de sus PJs). Sáltate los detalles mundanos menos excitantes y vuelve cuanto antes a la acción heroica.

A veces, los jugadores pueden discutir sobre el rumbo que ha tomado la partida o aprovechar para trazar sus planes. No tienes por qué involucrarte en estas conversaciones, a menos que tengan alguna pregunta que debas contestar. Aprende a distinguir los momentos en los que es apropiado que te reclines en la silla, dejes descansar tus cuerdas vocales o te vayas a por otra bolsa de ganchitos. Date un respiro y recupera fuerzas para volver a la acción en cuanto todo el mundo esté listo.



# NARRACIÓN

Al igual que el narrador de una novela, una obra de teatro o una película, cumples la función básica de contar a los jugadores qué ocurre en tu mundo de juego. El juego depende de tus descripciones y las imaginaciones de tus jugadores para cobrar vida. Emplear algunas técnicas probadas de narración te ayudará a pintar un vívido retrato en la mente de cada jugador, y a dar vida a tus partidas.

## DA EJEMPLO

Cuando interpretas y narras con entusiasmo, añades energía a la partida y atraes la atención de los jugadores. Anímalos a hacer lo mismo y a describir sus acciones con la misma intensidad. Emplea sus propias narraciones a la hora de hacer balance sobre su éxito o fracaso.

## SÉ BREVE

No lo describas todo. Los ojos de la mayoría de jugadores empiezan a ponerse vidriosos tras un par de frases de texto descriptivo. Dales la información justa para llamar su atención y ponerlos en marcha, pero espera a que sean ellos los que reaccionen o pidan más detalles.

- ♦ **No describas demasiado.** Cualquier cosa que describas con detalle enfermizo sonará como algo importante, y los jugadores pueden llegar a perder cantidades ingentes de tiempo intentando descubrir por qué.
- ♦ **No omitas detalles importantes.** Asegúrate de que los jugadores están al tanto de los rasgos más sobresalientes del terreno antes de empezar el combate, si sus personajes pueden verlos o intuirlos.
- ♦ **No te limites siempre a la información más importante.** Si lo haces, estarás fomentando el pensamiento de metajuego. Los jugadores se darán cuenta con rapidez de que cualquier cosa que describes es importante. Sé breve, pero añade a tu narrativa frases para dar atmósfera, o atraer la atención de los jugadores.

## ATMÓSFERA

Describe los rasgos e impresiones sensoriales del entorno: insinuaciones emocionales, iluminación, temperatura, texturas y olores. Un entorno rico despierta muchas sensaciones inocuas pero interesantes, que los exploradores más avisados captarán al instante. Los detalles pequeños pueden ser importantes, como un olor a ceniza que persiste en el aire, o diminutos escarabajos que se escurren por el suelo del dungeon. Las pequeñas anomalías (una bella flor en medio de un cementerio por lo demás solitario y desangelado) ayudan a establecer la atmósfera de un lugar.

## ESTILO DE PELÍCULA

Es un cliché, pero también es una regla narrativa importante: "Una imagen vale más que mil palabras". Imagínate cómo sería el entorno de tu partida en una buena película e intenta describirlo así de la mejor forma posible; luego, añade detalles de olores y texturas que una película no puede transmitir. No les digas a tus jugadores que hay un pozo de ácido burbujeante un poco más adelante; descríbelo de forma espectacular. Piensa en cómo puede oler el ácido recalentado, muéstralas las nubes de vapor nocivo que flotan sobre el estanque, e intenta transmitir el sonido de las burbujas de su superficie.

**El único límite es tu imaginación:** tu imaginación es la que pone las fronteras a tus descripciones. No estás limitado por un presupuesto de efectos especiales. Describe vistas sobrecogedoras, monstruos aterradores, villanos infames y escenas de lucha sin tregua. Tu entusiasmo y energía son contagiosos, lo que ayudará a potenciar todo el juego.

**Descripciones con las reglas:** es fácil llegar a caer en el hábito de describir acontecimientos simplemente en términos de las reglas aplicables. Aunque es importante que los jugadores comprendan qué pasa en tales términos, el juego de D&D puede llegar a ser muy aburrido si todo el mundo habla con reglas. Sabrás que has caído en esta trampa cuando las conversaciones alrededor de la mesa sean: "Necesitas un 26 contra CA", "Impactas, ahora tira daño", "31 puntos" o "Ahora estamos en el turno de iniciativa 13".

En lugar de eso, emplea esas estadísticas mezcladas con tu conocimiento único de la situación para potenciar tu narrativa. Si un 26 es un impacto por los pelos, pero los 31 puntos de daño son un duro golpe para el enemigo, di: "Blandes tu arma con fuerza y el dracónido levanta su escudo apenas un segundo tarde. ¡Arrrggg! Tu arma le alcanza justo en la mandíbula, abriéndole una brecha muy fea. ¡Se tambalea!".

## HAZLO ATRACTIVO

Tu narración ayuda a los jugadores a disfrutar de la partida, animándolos a explorar más detalles del entorno que puedan llevar a más encuentros o información importante. Cualquier cosa que describas con especial detalle atraerá su atención. Dales justo lo necesario para avivar su curiosidad, pero no describas el equivalente a un letrero de neón parpadeante que ponga "¡Por aquí hay aventura!"

Si los jugadores llegan a un punto de decisión en el que las opciones parecen prácticamente iguales, emplea pequeños detalles sensoriales para distinguirlas. ¿Deben ir por el ramal de la izquierda, o por el de la derecha? Quizá por el de la izquierda venga un leve olor a ceniza, mientras que por el de la derecha se puede oír el rítmico sonido del agua en la distancia. A menos que los jugadores sepan que están buscando agua o fuego, estos detalles no serán suficientes para darles la solución, pero harán que su decisión final parezca menos arbitraria.

## REALISMO

Tu narración del mundo de juego fantástico debe parecer real; no una simulación del mundo real, sino como si el mundo de juego fuera un lugar real con reglas coherentes y razonables. Las acciones deben tener consecuencias lógicas, y las cosas que hagan los PJs deberían tener su impacto en el mundo. La gente y las criaturas del mundo de campaña deberían comportarse coherentemente y de forma comprensible para los jugadores.

A veces el realismo es cuestión de pequeños detalles. Si dos puertas de madera parecen ser exactamente iguales, pero una requiere una prueba de Fuerza contra CD 16 para echarla abajo y la otra una prueba contra CD 20, las reglas parecerán arbitrarias e inconsistentes. No hay nada malo en que una de las puertas sea más difícil de derribar, pero tu descripción debería dar pistas sobre por qué es mucho más dura que la otra, ya sean refuerzos de adamantita o un aura mágica visible que la sella. Eso hace que tu mundo parezca realista.

## INTERPRETACIÓN

No sólo te limitas a poner el escenario de la aventura, sino que también debes adoptar el papel de villanos, monstruos y demás gente o criaturas que los héroes se encuentren en sus viajes. Poner algo de esfuerzo en la representación de todos estos individuos y criaturas se verá recompensado con creces en diversión.

**Cómo representar a los monstruos:** cuando hay un monstruo de por medio, suele ser fácil para los jugadores imaginarse sus acciones, sobre todo si empleas una miniatura adecuada y la criatura es una bestia salvaje. Los sonidos o vocalizaciones adecuados siempre son bien acogidos, así como las descripciones de cómo reacciona el monstruo a su entorno o las acciones de los PJs. Por ejemplo, un lobo gruñe a su enemigo, devora a una presa caída y suelta un gañido al ser herido. Si tus lobos hacen eso (incluso los terribles), tu mundo cobrará vida.

**Cómo representar a los PNJs:** los personajes no jugadores, incluidos los humanoides y las bestias mágicas, son personas en cierto sentido. Poseen aptitudes y manías que los hacen únicos y memorables a ojos de los jugadores. Emplea estos rasgos en tu favor cuando los interpretes. Piensa en cómo afectan las metas, pensamientos y peculiaridades de un PNJ a la escena en curso; que no te dé miedo hablar por boca del PNJ o incluso ponerle una voz peculiar. Lleva una lista de la forma en la que interpretas a cada PNJ importante de tu campaña, de forma que puedas mantener la continuidad si vuelve a aparecer. La sección ‘Reparto de personajes’ (página 116) del Capítulo 6 te ayudará a determinar algunos aspectos de los PNJs más importantes.

Incluso aunque un PNJ no esté muy detallado en tu mente, emplea su descripción racial o de monstruo como ayuda. Por ejemplo, los orcos que áullan pavorosos gritos de batalla y rugen o insultan a sus rivales en combate son mucho más divertidos de combatir que aquellos que actúan como silenciosas bolsas de puntos de golpe con hachas.

## SUSPENSE

Parte de la razón por la que los jugadores siguen apareciendo alrededor de la mesa es porque quieren saber qué va a pasar a continuación. ¿Tendrán éxito sus personajes? ¿Cómo lograrán llevar a cabo la gran misión que tienen ante ellos, y a qué precio? Eso es lo que se llama suspense.

El suspense aparece en la partida cuando los jugadores saben cómo quieren que se desarrollen las cosas, pero no saben exactamente cómo lograrlo. Es expectación mezclada con una pequeña dosis de preocupación. Cuando empleas la narrativa para crear tal tensión dramática, mantienes a tus jugadores atentos e interesados en el juego. Despues podrás hacer avanzar la partida para ver qué pasa a continuación.

**Pequeñas dosis:** durante un encuentro o una serie de encuentros, añade pequeños elementos de incertidumbre a tus descripciones, que puedan dar sus frutos en un futuro razonablemente cercano.

Por ejemplo, los PJs pueden detectar un empalagoso olor dulzón en una tumba antigua. Cuando se encuentren con las momias guardianas, el olor se volverá abrumador; es el hedor de las especias y ungüentos empleados en su embalsamamiento.

Si vuelven a detectar el mismo olor más adelante se pondrán en tensión al instante, pero en ese momento les lanza una bola con efecto: encuentran cuerpos embalsamados, pero inanimados, en la siguiente sala, lo cual da pie a una escena de exploración. Justo antes del encuentro final, el olor vuelve a hacer dulce acto de presencia, filtrándose bajo la puerta del salón en el que les espera el señor de las momias. Los jugadores harán bien en mostrarse cautos ante un posible combate con una momia.

Ten cuidado de no lanzar demasiadas bolas con efecto como la de los cadáveres inanimados. Si usas estos trucos narrativos con demasiada frecuencia, diluirás el impacto de suspense que intentas crear. Además, asegúrate de que tus detalles narrativos conducen a algo útil en un lapso de tiempo razonable. Si los personajes pasan horas preguntándose qué demonios será esa peste dulzona, terminarán desconcertados, no intrigados.

**La visión de conjunto:** el suspense aumenta a medida que los jugadores aprenden más sobre su situación en la aventura y lo que tienen que hacer para lograr sus metas. Con cada nuevo retazo de información, la situación original puede adquirir nuevos matices. Puede que incluso cambie por completo si los jugadores descubren un giro dramático. Los jugadores y sus personajes tendrán que adaptarse, e incluso cambiar sus metas, a medida que desvelan la verdad. El descubrimiento de estos eventos o información ocultos ayuda a crear suspense en una aventura, o incluso en el transcurso de todo el arco argumental de una campaña.

## RITMO

El ritmo es como las mareas: un sentimiento de acción y anticipación, de tensión en aumento y catarsis culminante. Igual que en una película, novela o videojuego, el ritmo es lo que hace que sea interesante, atrayente y divertido. Pasar por alto los detalles mundanos es una buena forma de mantener el ritmo al dirigir la partida, pero también debes intercalar el interés general con alguna pausa natural; debes planear tus partidas para que tengan algunos puntos para hacer un descanso, incluyendo unos buenos finales dramáticos que ayuden a mantener el suspense entre sesiones.

**Crea anticipación:** cuando el juego entre en modo de exploración, el ritmo será más relajado. Eso no significa que la exploración deba ser aburrida, sino más bien un período de tensión creciente. Explorar un dungeon no debería ser un simple ejercicio de avanzar por un pasillo echando puertas abajo, sino una sensación de amenaza latente que crece hasta el clímax de un encuentro.

Usa el modo de exploración para crear tensión. Emplea un tono de voz más bajo, evita las acciones dramáticas y permanece sentado. Tómate tu tiempo en la narración, permítete algo de descripción adicional y crea el sentimiento de que el peligro podría saltar de golpe tras la siguiente esquina o tras aquella puerta. A ver si eres capaz de hacer que los jugadores se inclinen en sus asientos a la espera de lo que pase a continuación. Si los has enganchado, será aún más emocionante cuando te pongas de pie de golpe para describir el súbito ataque de un monstruo terrible.

**Encuentra la diversión:** no hagas que los jugadores se aburran durante el modo de exploración. Cuando no puedan encontrar una opción que los devuelva a la acción, la tensión dramática se disparará y la partida se detendrá o se empantanará. Asegúrate de que ofreces a tus jugadores suficientes pistas (o formas de encontrarlas) para solucionar cualquier acertijo y superar los obstáculos.

**Acción culminante:** cuando la exploración se convierta en un encuentro, pasa de crear anticipación a una acción frenética. Transmite a tus jugadores una sensación de peligro y agitación mediante tu voz y tu lenguaje corporal. Ponte de pie, habla más rápido y algo más alto, haz gestos exagerados y pon tanta energía como puedas en tu narración.

No dejes que la acción se detenga en medio de un encuentro. Estate preparado: conócite las reglas que puedan aparecer durante la sesión de juego, o marca las páginas más relevantes de los libros de reglas. No dejes que la partida se detenga por una discusión de reglas; aparta las preguntas hasta el final del encuentro. Haz que las iniciativas avancen con rapidez, animando a tus jugadores a que realicen sus turnos tan rápido como sea posible. ¡Pero estate preparado cuando sea tu turno!

**Una parada técnica:** al final de un encuentro, la tensión que has estado creando se habrá disipado hasta que empieces a alimentarla de nuevo. Si tus jugadores o tú necesitáis una pausa, hacedla en este punto de descanso natural. Id al baño, comed algo o id a la nevera a por bebidas; en resumen,

deja que los jugadores (incluido tú mismo) recuperen el aliento. Después empieza a crear tensión otra vez hasta llegar al siguiente encuentro.

**Finales dramáticos:** a medida que avance la sesión de juego, ten siempre presente el reloj. Deberías tener cierta idea sobre cuándo va a terminar la partida, y deberías asegurarte de que llegue a un buen punto donde dejarla.

No puedes terminar todas las sesiones de juego con un final dramático, y seguramente a la larga tampoco sería productivo. Deja que la aventura termine cuando llegue a su final natural, o a un punto de descanso, pero intenta dejar a tus jugadores algo que les haga esperar más, alguna idea clara de qué van a hacer a continuación, para mantener alta la tensión de una sesión a otra.

El mejor momento para terminar la partida es cuando los jugadores pidan más: un final dramático (*NdT: o cliffhanger, una palabra muy de moda últimamente*). Los personajes derriban una puerta y ven al villano que llevan tanto tiempo persiguiendo, pero no podrán tirar sus iniciativas hasta dentro de una semana. Abren un cofre del tesoro y encuentran un tomo que contiene una revelación asombrosa, pero la sesión termina antes de que puedan hacer nada con la nueva información.

Piensa en las veces que un buen capítulo de una serie de televisión ha terminado con un fundido en negro con la palabra “Continuará” sobreimpresa, haciéndote gritar de frustración a la pantalla. Así es como quieres terminar tus sesiones de juego: con los jugadores ansiosos por averiguar qué va a pasar a continuación.



Ejemplo de ayuda de juego

# MATERIAL ADICIONAL

Algunos jugadores pueden sumergirse en la partida simplemente escuchando tus evocativas descripciones e imaginándose las escenas en su cabeza. Para el resto de los mortales, existe el material adicional, que es algo real: da a los jugadores algo que ver, leer y tocar, lo cual les ayuda a integrarse y participar en el juego. Emplea todo el material adicional que puedas para mejorar la diversión, pero no dejes de lado tu capacidad narrativa.

## REPRESENTACIÓN DE ENCUENTROS DE COMBATE

- Mapas de batalla
- Miniaturas

## AYUDAS DE JUEGO

- Ilustraciones
- Mapas
- Notas
- Objetos

## ATMÓSFERA

- Música
- Otros elementos de ambientación

**Objetos para representar encuentros de combate:** los mapas de batalla y las miniaturas son quizás las ayudas de juego básicas. Sirven para asegurarse de que todo el mundo sentado a la mesa ve el mismo número de combatientes, en las mismas posiciones. También ayuda a los jugadores a imaginarse a los monstruos contra los que luchan, incluyendo su tamaño relativo (cuando coloques un dragón Gargantuesco sobre la mesa, pide a tus jugadores que lo contemplen desde la altura de los ojos de sus miniaturas; es una perspectiva muy distinta incluso a la que puede dar un dibujo hecho a escala).

Un mapa de batalla dibujado con rotuladores de colores sobre un tapete borrable no es la ayuda de juego más espectacular del mundo, pero ayuda mucho a que los jugadores comprendan qué hay en la habitación y dónde. Los mapas impresos (como los de las aventuras de D&D y los productos de Miniaturas D&D) o las Baldosas de dungeon de D&D son mucho mejores. Muestran representaciones artísticas profesionales de rasgos comunes y fantásticos de cualquier dungeon.

La gama de Miniaturas D&D abarca los monstruos del juego de D&D como ninguna otra miniatura puede, e incluye una ayuda de juego inestimable para tu uso: una pequeña ficha que resume las estadísticas y aptitudes del monstruo. También puedes emplear otras miniaturas o figuras de plástico a la escala apropiada. Las figuras más extrañas pueden incluso darte alguna idea para un monstruo nuevo (algunos de los monstruos clásicos de D&D nacieron exactamente de esa forma).

**Ayudas de juego:** el material adicional puede ser igual de útil y llamativo fuera de los encuentros de combate. Las ayudas de juego suelen representar algún elemento del

mando de juego. Las ilustraciones bien hechas valen más que 1.000 palabras de descripción y los jugadores pueden volver a consultarlas con facilidad. Las aventuras publicadas de D&D incluyen ilustraciones que puedes emplear como ayuda de juego, entregándoselas a tus jugadores. En el caso de aventuras de creación propia, consulta libros de ilustraciones fantásticas que puedan avivar tu imaginación. Visita las páginas web de Wizards of the Coast ([www.wizards.com](http://www.wizards.com) y [www.dndinsider.com](http://www.dndinsider.com)), hojea calendarios o portadas de novelas de fantasía, mira fotografías de paisajes asombrosos del mundo real, o busca capturas de pantalla de juegos de ordenador.

Los mapas son una gran referencia durante una partida, y pueden llegar a ser el germe de aventuras totalmente nuevas. Que los jugadores dibujen sus propios mapas de cada dungeon que exploran es un ritual traspasado de generación en generación. También puedes hacer que los personajes encuentren un mapa durante sus correrías. Este mapa podría ser el clásico mapa del tesoro con una X que señala el punto en el que está enterrado el oro, pero sin ninguna mención a los horribles monstruos que lo vigilan. Podría ser el diario de un explorador de antaño, que logró llegar hasta las profundidades del dungeon pero no pudo volver a salir.

Cada vez que los personajes encuentren algo escrito (un mensaje en clave en el bolsillo de un asesino muerto, una carta que incrimina a la baronesa en tratos con el caudillo hobgoblin, o un acertijo tallado en una puerta de piedra), sería una gran idea que se lo entregases a los jugadores como ayuda de juego. Puedes emplear una fuente especial en el procesador de textos de tu ordenador e imprimirla, o garabatearla en un folio si andas corto de tiempo. Si los jugadores desean volver a consultar la nota o carta, tenerla físicamente a su disposición os evitará un montón de problemas a todos.

No te limites a ayudas de juego impresas, como dibujos, mapas o cartas. Puedes usar también monedas (la moneda extranjera o de plástico puede dar buenos resultados), dados o mazos de cartas inusuales, estatuillas o ídolos, o cualquier baratija llamativa que encuentres. Las tiendas de antigüedades o de segunda mano son lugares excelentes para encontrar este tipo de cacharrería. Busca cualquier cosa que avive la llama de tu imaginación.

**Atmósfera:** por último, no pases por alto el impacto de una buena música de fondo. La música adecuada complementa tu narración para crear una atmósfera perfecta. Prueba a poner música orquestal, étnica o bandas sonoras de películas.

Dependiendo del tono de tu partida, puedes crear una buena atmósfera encendiéndo velas, quemando incienso, tapando las lámparas con telas translúcidas, o empleando efectos de sonido tenebrosos. Cualquier cosa que cause impresión en tus jugadores será bien recibida. Pero recuerda tomar ciertas medidas de seguridad, y ten en cuenta que los jugadores necesitan poder ver sus hojas de personaje o miniaturas y oír las conversaciones.

# DOSIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Como Dungeon Master, una de tus tareas más importantes es la de calcular con exactitud cuánta información vas a dar a los jugadores y cuándo. A veces te limitarás a describir una escena, dando a tus jugadores toda la información disponible. En otras situaciones, les dirás sólo lo que sus personajes puedan descubrir mediante sus habilidades, conocimiento o el uso de rituales de adivinación. Cuando crees una aventura, asegúrate de anotar las CD de las pruebas correspondientes.

## INFORMACIÓN IMPERATIVA

Si hay alguna información que los PJs deben poseer para poder seguir adelante con la aventura, dásela. No te arriesgues a que pasen por alto esos datos a causa de una mísma prueba de habilidad fallida, por no hablar con la persona adecuada, o por no mirar en el rincón correcto. Los jugadores deberían ser capaces de desentrañar la información más importante mediante sus habilidades o la investigación, pero en el caso de datos cruciales, necesitas un método a prueba de fallos para que la información termine en manos de los jugadores: se la darás tú mismo.

## PRUEBAS DE HABILIDAD PASIVAS

Las pruebas de habilidad pasivas son una excelente forma de calibrar cuánto vas a contarles a tus jugadores sobre un objeto, situación o escena. Al no tener que detener la partida para pedir pruebas de habilidad, puedes mantener su ritmo y suspense en aumento. Es una gran idea emplear estas pruebas pasivas con regularidad, reservando las pruebas activas (aquellas requeridas por los jugadores cuando desean emplear las habilidades de sus personajes a sabiendas) para cuando quieran saber más acerca de los datos que les has proporcionado.

**Haz una lista:** para facilitarte el uso de las pruebas de habilidad pasivas, lleva una lista de los modificadores de prueba pasiva de cada PJ ( $10 +$  bonificador de prueba) en Arcanos, Dungeons, Historia, Naturaleza, Percepción, Perspicacia y Religión.

**Percepción:** las pruebas de Percepción pasivas te ayudan a fijar el escenario. Te dirán al instante la cantidad de detalle de una sala o zona de encuentro que pueden ver los PJs. Los personajes más avisados pueden descubrir al instante detalles significativos o criaturas u objetos ocultos, que los demás pasarían por alto a no ser que se enfrascasen en un registro a fondo.

- ◆ Asegúrate de dar suficientes pistas con una CD de Percepción baja, para animar a los PJs a realizar una investigación más detallada de las zonas importantes.
- ◆ No te centres demasiado en las pruebas de Percepción pasivas. Da a los PJs los datos necesarios para disfrutar de tu aventura, sin importar sus modificadores de Percepción.

**Perspicacia:** las pruebas de Perspicacia pasivas ofrecen un acercamiento a la intuición emocional y social, que puede ser de utilidad a un personaje en encuentros sociales. A menudo emplearás el resultado de una prueba de Perspicacia pasiva como CD para la prueba de Engañar de un PNJ (en otras palabras, para realizar una prueba enfrentada de Perspicacia contra Engañar). Si el resultado de la prueba de Engañar del PNJ es inferior a la prueba de Perspicacia pasiva del personaje, éste se dará cuenta de que su interlocutor no está siendo sincero.

Cuando des al jugador esta información, asegúrate de mencionar que lo sabe gracias a su habilidad de Perspicacia. Esto hará que el jugador se congratule por haber entrenado dicha habilidad (si es que lo ha hecho) y le dejará caer el aviso de que quizás quiera realizar una prueba de Perspicacia activa para saber más.

- ◆ **Conocimiento:** puedes emplear pruebas de conocimiento pasivas para hacer que los PJs obtengan alguna información básica sobre su entorno y las criaturas que se encuentren, basándose en sus experiencias pasadas o su educación. Emplea pruebas pasivas en estos casos.
- ◆ **Arcanos:** magia, los elementos, el Caos elemental, las tierras Salvajes de las hadas, el páramo Sombrío, el reino Lejano, hadas, elementales o monstruos de sombra.
- ◆ **Dungeons:** entornos y terrenos subterráneos, orientación subterránea, trabajos en piedra, hongos, animales subterráneos y criaturas aberrantes.
- ◆ **Historia:** la historia de una región, registros cronológicos, arte, literatura, geografía, guerras, naciones, figuras históricas, leyes, realeza y otros líderes, leyendas, costumbres, tradiciones.
- ◆ **Naturaleza:** entornos naturales, orientación en zonas agrestes, zonas a cielo abierto, terreno, clima, tiempo, plantas, estaciones, criaturas naturales, tratos con bestias naturales, forrajeo.
- ◆ **Religión:** dioses, símbolos sagrados, ceremonias religiosas, clero, efectos divinos, teología, el mar Astral y los dominios divinos, criaturas inmortales y muertas vivientes.

## INFORMAR A LOS JUGADORES

Toda la información que necesitan los jugadores para tomar sus decisiones proviene de ti. Así pues, dentro de las reglas del juego y de los límites del conocimiento, Percepción y Perspicacia de los PJs, cuéntales todo lo que deban saber. No tienes por qué revelar de golpe todos los aspectos de una situación o peligro. Pero sí deberías, no obstante, dar información suficiente para que los jugadores sepan qué ocurre y tengan cierta idea de qué hacer... y qué no hacer.

**Aptitudes tipo “Te pillé!”:** presta atención a las aptitudes de los monstruos que cambien las reglas básicas o las tácticas de combate, dando a los jugadores ciertas pistas

para que las reconozcan. Describe la aptitud tal y como aparece en el mundo de juego, y luego en términos de juego para dejar la cosa bien clara.

Por ejemplo, si los personajes están luchando contra un diablo de la sima, cuya aura de fuego causa daño por fuego a las criaturas a 5 casillas o menos, podrías decírselos a los jugadores (antes de que sus personajes entren en el radio de acción), "El calor que emana del diablo es muy intenso incluso a esta distancia. Sabéis que si os acercáis a cinco casillas o menos os quemaréis".

**Estados, efectos y condiciones del juego:** dado que las aptitudes de los PJs a veces dependen de un estado, efecto o condición concretos que afecten a su rival, debes ser claro a la hora de describir a tus jugadores cómo les va a sus enemigos. Sé descriptivo, dentro de los límites de la condición concreta, pero también explícito.

El estado de combate más importante es maltrecho, que constituye una buena medida sobre cómo les va a los personajes en la refriega y es también un elemento básico para usar ciertos poderes. Diles cuándo sus enemigos quedan afectados por cualquier condición adversa, cuándo están maltrechos, cuándo están bajo un efecto, o cuándo termina. Más aún, si un adversario se cura, los PJs deberían darse cuenta y tendrás que avisar a los jugadores, sobre todo si dejá de estar maltrecho.

Por ejemplo, cuando un monstruo quede maltrecho por daño eléctrico, puedes decir: "Los relámpagos cubren su cuerpo, obligándolo a retroceder y abriendo pequeñas heridas y ampollas en su piel. Está maltrecho". Cuando el rival troll de tus jugadores regenere, di: "Los cortes más recientes se cierran ante vuestros ojos. ¡Se está regenerando!". Si una criatura queda atontada a causa de un poder que cause miedo, tus palabras podrían ser: "Sus ojos se abren como platos y empieza a temblar. Está atontada".

**Peligros, trampas y estorbos:** asegúrate de incluir en tus descripciones cualquier detalle importante del entorno que los jugadores deban saber. Si los PJs presenten un peligro u obstáculo, deberías enfatizarlo. Es beneficioso para la partida si los PJs tienen una sensación de peligro inminente. Diles a los jugadores el aspecto tan peligroso que tiene algo, o que sus PJs no tienen muy claro lo seguro que es hacer algo y deberían investigarlo más. Un empujoncito a tiempo puede servir de mucho. Además, saber que algo es un peligro potencial ayuda a crear tensión y mejorar la diversión. Un peligro que aparece de la nada no tiene ningún atractivo.

Por ejemplo, si un suelo debilitado está a punto de hundirse bajo los pies de los PJs, puedes describirlo como con grietas o inestable. Una trampa puede haber dejado junto a ella los restos de víctimas anteriores, o de las veces que fue activada pero falló. Los escombros de un derrumbamiento pueden dejar pasar algo de aire fresco, lo cual dará a los jugadores una pista de que pueden atravesarlos, mientras que otros escombros por los que se filtra agua lentamente les darán la idea de que no es aconsejable retirarlos. La electricidad que recorre un arma abandonada será indicativa de que el arma es peligrosa (algún tipo de trampa), pero también de que quizás sea mágica.

**Objetos mágicos:** hablando de objetos mágicos, cuando los personajes superen su miedo a la espada mágica cubierta de descargas eléctricas y la cojan, diles qué es y qué hace después de que la hayan examinado durante un descanso breve (*Manual del jugador*, página 263). No es divertido hacer que los PJs averigüen lo que hace un objeto mágico o que intenten usarlo sin conocer sus capacidades. Puedes hacer una excepción para los objetos realmente especiales, incluidos artefactos. Pero aún así, dile al menos al jugador cualquier bonificador numérico que le conceda. No te va a gustar tener que escuchar "Superó una CA 31... más cualquier bonificador que me dé esta espada" durante horas o semanas.

## PRESTA ATENCIÓN

Ten la costumbre de observar la mesa de juego cada cierto tiempo para ver si la partida va bien. Si todo el mundo parece divertirse, relájate y sigue con lo tuyo. Si la emoción parece ir desvaneciéndose, pregunta a los jugadores qué quieren o necesitan para volver a ponerla en marcha y tomate sus opiniones en serio. Consulta 'Motivaciones de los jugadores' (página 8) y 'Solución de problemas' (página 30) (sobre todo el apartado 'Cómo equilibrar de los gustos de los jugadores', en la página 32) si tienes problemas.

## RITUALES

Cuando repartas información, piensa en la forma en la que algunos rituales pueden dar ventaja a tus jugadores. Los rituales de adivinación y escudriñamiento pueden hacer que los personajes, sobre todo los de nivel épico, superen ciertos obstáculos para obtener la información con tanta facilidad como pueden superar los peligros físicos a esos niveles. Diseña tus aventuras de forma acorde, prestando mucha atención a las descripciones de los rituales del *Manual del jugador*. No les des menos de lo que les corresponde, pero tampoco permitas que dinamiten tu aventura usando rituales. Por ejemplo, el ritual *Observar criatura* requiere que el lanzador sea muy concreto a la hora de describir el objetivo potencial. Si el éxito de esta ceremonia sería como meter un palo entre los radios de una bicicleta en marcha, estás en tu derecho de determinar que el ritual no ha logrado ubicar a la criatura objetivo a causa de la pobre descripción realizada por el lanzador. Además, recuerda que los villanos de alto nivel también tienen acceso a los mismos rituales que los personajes, incluidas protecciones que pueden emplear contra los intentos de escudriñamiento.

# IMPROVISACIÓN

No importa el cuidado con el que hayas planificado tu sesión de juego, ya que los jugadores siempre harán algo imprevisto y tendrás que contar con ello. Tranquilo. Muchos DM sienten una gran ansiedad ante el pensamiento de no estar preparados, por lo que preparan en exceso sus partidas y crean toneladas de material que jamás van a usar.

Con un poco de preparación bien aprovechada, cierta familiaridad con las técnicas de improvisación y mucha flexibilidad, podrás atrapar cualquier bola con efecto que te lancen tus jugadores. Quizá incluso te sorprenda darte cuenta de que la partida resulta mejor de lo que podría haber sido si te hubieses aferrado al guión original.

## AYUDAS A LA IMPROVISACIÓN

Cuando tengas algo de tiempo adicional en la preparación de tu partida, úsallo para crear ciertas herramientas útiles a la hora de improvisar, si debes hacerlo. Crea una lista de nombres para su uso futuro, diseña algunos encuentros modulares, construye ejemplos de mini-dungeons y mantén al día la información de tu campaña.

**Lista de nombres:** los nombres del Capítulo 3 del *Manual del jugador* son un buen punto de partida para tus listas de nombres. El tiempo que pases creando estas listas (ordenadas al menos por raza y sexo) será recompensado con creces cuando tengas que crear un PNJ en un suspiro. También podrás usar libros de nombres para niños, o buscar en Internet alguna fuente de nombres fantásticos o llamativos.

**Encuentros para todos los gustos:** con los gustos y motivaciones de tus jugadores en mente, diseña encuentros modulares creados para atraer su atención. Junta un puñado de monstruos o matones que puedan echar abajo la puerta

### CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

Ocurrió algo maravilloso mientras jugaba al D&D con mi hijo de 9 años. Cuando terminó un encuentro, mi hijo cogió la batuta. Decidió que iba a registrar una de las estatuas de la habitación, que iba a ser alcanzado por una trampa (una flecha disparada por la estatua) y que iba a encontrar un tesoro bajo ella.

Eh, espera un momento. ¡Pensaba que el DM era yo!

Esa fue mi primera reacción. Pero me mordí la lengua. Tiré los dados para calcular el daño de la trampa y dejé que encontrase su tesoro (pero fui yo el que determinó qué tesoro era; no estaba dispuesto a ceder en eso también).

El chaval disfrutó el juego como nunca.

Aquel día aprendí la lección más importante sobre el D&D. Recordé que se trata de un juego de la imaginación, de reunirse para contar una historia como grupo. Aprendí que los jugadores tienen derecho a participar en la narración de la historia: ¡después de todo, son los protagonistas!

—James Wyatt

y atacar en un suspiro, y los slayers de tu grupo estarán en la gloria. En el caso de encuentros de combate más directos, emplea los grupos de encuentro del *Manual de monstruos* como punto de partida. Los desafíos de habilidad de ejemplo del Capítulo 5: encuentros no de combate, también pueden ser la base para encuentros similares más adaptados a tu campaña. Cuando los hayas diseñado, podrás usarlos para hacer que las cosas se vuelvan a poner en marcha si tus jugadores realizan una decisión inesperada o toman una ruta por sorpresa, o para asegurarte de que todos tus jugadores siguen mostrando interés en el juego.

**Mini-dungeons:** ten preparados varios mapas de áreas de encuentro; no sólo dungeons pequeños (un molino en ruinas y su sótano, una antigua cárcel o una cueva tras una cascada), sino también zonas agrestes o urbanas inusuales. Combinados con los encuentros de tu invención, estos mapas pueden llenar toda una sesión de juego si algo se tuerce, o te quedas sin tiempo para preparar la aventura de la semana.

No te olvides de que puedes diseccionar las aventuras largas publicadas y extraer de ellas los encuentros aislados. O utiliza un mapa de encuentro antiguo para darle otra orientación y cámbiale los nombres en un instante. D&D Insider ofrece muchos dungeons cortos y encuentros breves que puedes emplear al momento.

**Listas de campaña:** lleva un registro actualizado de lo que ocurre en tu campaña. Ten siempre fresco en tu mente el argumento de la aventura y de toda la campaña, además de contar con una lista de las cosas que pueden ocurrir para hacer avanzar la historia. Si los PJs deciden adentrarse en un lugar inexplorado y terminas usando uno de tus mapas preparados y algunos encuentros aleatorios, emplea algo de tu lista de campaña para poder unir esta pequeña “excursión no programada” a la historia principal. Este elemento vinculado con el argumento en curso hará que los jugadores crean que lo tenías todo planeado desde el principio, sin importar lo aleatorios que pareciesen los encuentros.

### DÍ QUE SÍ

Una de las piedras angulares de la técnica de improvisación se llama “Sí, y...”. Se basa en la idea de que un buen actor aprovecha cualquier cosa que le ofrezca otro actor y sigue creando a partir de ahí.

Ese también es tu trabajo. Siempre que te sea posible, recoge lo que te ofrecen tus jugadores y construye a partir de ahí. Si hacen algo inesperado, síguelos el juego. Recoge el guante e inclúyelo en tu historia, sin tener que conducirlos ciegamente a través de un argumento inalterable.

Por ejemplo, tus personajes buscan a un liche que ha estado enviándoles una oleada tras otra de esbirros. Uno de los jugadores pregunta si el pueblo en el que están posee un gremio de magos, o algún otro lugar en el que se reúnan los magos. Su razonamiento es que tal lugar tendrá un registro o crónica que mencione las actividades del liche en el pasa-

do, cuando aún era un mago vivo. Al preparar la aventura no pensaste en esa posibilidad, por lo que no tienes nada referente a ello.

Muchos DMs, ante esta circunstancia, dirían “No, no hay gremio de magos por estos andurriales”

¡Qué gran error! Los jugadores terminarán sintiéndose frustrados, intentando hallar otro curso de acción. Aún peor, has puesto límites a tu propia campaña. Has decidido que esta ciudad en concreto carece de asociación de magos, lo cual podría ser un gancho de aventura excelente en un punto futuro de la campaña.

Si dices que sí, abres más posibilidades. Imagínate que dices que hay un gremio de magos. Puedes elegir los nombres de los magos de tu lista preparada; puedes preparar un desafío de habilidad que tengas medio pensado, para usarlo como encuentro que los PJs deban superar para obtener acceso a los registros de los magos; podrías emplear el mapa de un mini-dungeon para representar la biblioteca de los magos, si los PJs deciden entrar de forma furtiva, y sacarte de la manga un encuentro con un gólem u otro tipo de guardián. Consulta tus listas de campaña, piensa en qué cosas podrían ayudar a los PJs a encontrar al liche, y diles a los jugadores que han encontrado esa información tras muchas horas de estudiar las crónicas de los magos.

En lugar de eliminar posibilidades, has Enriquecido tu campaña; en lugar de frustrar a tus jugadores, los has recompensado por pensar de forma creativa e imprevisible. Anota todo lo que te hayas inventado sobre la cábala de magos (añadiéndolo a tus listas de campaña) y emplea el gremio de nuevo en el futuro. ¡Todo el mundo gana!

## CÓMO FINALIZAR UNA SESIÓN

Como ya hemos visto en el apartado ‘Ritmo’ (página 24), dos de los mejores momentos para dar por terminada una partida son un punto de descanso natural tras un encuentro culminante, o en un final dramático. Sea cual sea el que elijas, asegúrate de dejar algo de tiempo al final de la partida para recogerlo todo.

El final de la sesión es un momento informal, un retorno a la energía social del inicio de la partida. Escucha a tus jugadores en estos momentos, incluso aunque tengas otras cosas en mente (como repartir puntos de experiencia o tesoros). Las cosas que los jugadores dicen o hacen al final de la sesión son su mejor expresión de contento o hastío, además de una fuente de ideas potencial para tu preparación. Al final de una sesión, los jugadores te dirán qué han disfrutado más, si los desafíos y sus recompensas han sido adecuados, qué piensan que está tramando el villano de turno y dónde planean ir a continuación. Lo más normal es que no te digan todo esto de forma abierta, pero lo revelarán poco a poco a medida que hablen de las aventuras recién vividas al final de la sesión.

Emplea esta información para decir sí a tus jugadores, como hemos dicho ya en el apartado ‘Improvisación’. Anticipate a lo que tus jugadores han dicho que iban a hacer al final de la sesión anterior. Quizá sus suposiciones sobre los planes del villano sean mejores que tus ideas originales, o puedan aportar una nueva dimensión a lo que tú ya habías bosquejado. Escucha y planifica en consecuencia, y tus jugadores se sentirán como si formasen parte de la historia.



# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

A veces tu grupo de juego, tu aventura o tu campaña se mete en problemas. Recuerda que los jugadores están ahí para divertirse, y que son personas antes que roleros. Tienen necesidades y motivaciones en su vida real que pueden afectar a la partida. Lo mejor que puedes hacer es mantener la calma, ser justo, y escuchar y responder a todo lo que tus jugadores tengan que decir cuando haya problemas.

## MUERTE DE LOS PERSONAJES

Las aventuras conllevan un riesgo intrínseco. Los personajes pueden fracasar en cada encuentro. En el caso de un encuentro de combate, una de las posibles consecuencias del fracaso es la muerte; de un personaje, o de todo el grupo.

Los jugadores se encariñan con sus personajes. Es natural. Un personaje representa una inversión de mucho tiempo de juego, así como una gran inversión emocional. El mayor problema planteado por la muerte de un personaje es el resentimiento.

La mejor forma de evitar este sentimiento a causa de la muerte de un personaje, es ser justo y asegurarse de que los jugadores sepan que lo estás siendo. Tirar los dados a la vista de todos ayuda a hacerlo. Los jugadores sabrán que no estás haciendo trampas con los monstruos, o castigando arbitrariamente a uno de los personajes (consulta 'Tiradas de dados', en la página 15, para ver los beneficios e inconvenientes de tirar los dados a la vista de todos).

No se te ocurra castigar a un personaje por el comportamiento de su jugador o alguna rencilla personal. Esa será la forma más rápida de minar la confianza de tu grupo en ti como DM y como árbitro justo de las reglas. Deja que los personajes se enfrenten a las consecuencias de sus decisiones estúpidas, pero asegúrate de darles suficientes pistas como para reconocerlas, y darles a los jugadores suficientes oportunidades para retractarse de una decisión precipitada.

Tus jugadores también deben saber que eres justo a la hora de preparar los encuentros y que no cargas las tintas contra ellos desde el principio. No pasa nada por enfrentarlos a un encuentro duro de vez en cuando, o ponerles monstruos que no pueden derrotar. Pero no sería justo no hacerles saber que no pueden ganar, o que no tienen forma de huir. Asústalos, pero sin acorralarlos.

Cuando un personaje muera, lo normal es que los jugadores decidan en conjunto qué hacer. Algunos jugadores no tienen ningún problema en volver a crear uno nuevo, sobre todo si están ansiosos por probar nuevas opciones. No penalices al nuevo personaje del grupo. El nuevo miembro debería empezar con el mismo nivel que el resto de la compañía y tener un equipo similar.

Quizá quieras evitar que los jugadores se limiten a crear un clon del personaje muerto, limitándose a añadir un "II" a su nombre o alterándolo de forma muy sutil, y dejando todo lo demás igual. Se trata de un apaño claramente artificial e

interfiere con la visión de los jugadores de tu mundo como un lugar coherente y creíble. Por otro lado, calcar un PJ puede llegar a ser divertido, dependiendo del estilo y la seriedad de tu campaña, además de servir para mantener el juego en marcha sin apenas retrasos.

Si los personajes han ganado algunos niveles, la muerte de uno de ellos es la pérdida de una inversión significativa de tiempo y esfuerzo. Por suerte, se puede resucitar a los PJs muertos. La forma más común es el ritual de Revivir a los muertos, descrito en el *Manual del jugador* (página 313). Normalmente, un personaje muerto significa que la compañía tendrá que pasar al menos 8 horas realizando el ritual y luego descansar.

Al llegar a nivel épico, muchos personajes pueden regresar de la muerte en medio de un combate de varias formas (habilidades de destino épico, poción, etc.). Llegados a ese punto, la muerte puede ser poco más que un bache, pero las consecuencias del fracaso siempre pueden ser peores que la muerte.

## SOLUCIONA TUS FALLOS

A veces pasa: cometes errores. Eso no te convierte en un mal Dungeon Master. Significa que eres humano. Lo que importa es cómo te enfrentas a esos fallos.

## MALA DECISIÓN CON LAS REGLAS

No tienes por qué poseer un dominio absoluto de las reglas, y deberías estar siempre abierto a cierto debate acerca de la forma correcta de aplicar una regla concreta. Pero también tienes la misión de mantener la partida en marcha, lo que significa que en algún momento tendrás que cortar la discusión. Cuando lo hagas, dile a uno de los jugadores que tome nota del tema polémico y cómo lo resolviste, para reabrir el debate al final del encuentro o de la sesión de juego.

Si resulta que cometiste un error, admítelo. Si no lo haces, empezarás a perder la confianza de tus jugadores. Si hace falta, compensa a tus jugadores de alguna forma. Si tu error tuvo un efecto claro en el resultado del encuentro, haz lo que sea para arreglarlo. Puedes dar a los personajes algo más de experiencia o un pequeño tesoro adicional, o resolver el tema dentro del contexto de la aventura. Quizá ese trasgo no llegase a huir para alertar a los ogros, después de todo.

## ENCUENTRO DEMASIADO DURO

Puede ser complicado prever lo complicado que va a resultar un encuentro concreto. Poner un monstruo de nivel 13 a un grupo de nivel 9 suele ser aceptable, pero si la criatura posee una regeneración que niega todo el daño que le hagan los personajes, lo pasará mal para sobrevivir a la pelea.

Si ves que los personajes están siendo claramente superados en un encuentro, puedes:

- Ofrecerles una ruta de huída.
- Realizar algunas malas elecciones para los monstruos.
- "Olvidarte" de tirar para ver si los monstruos recargan sus poderes.
- Inventarte alguna razón dentro de la historia para que los monstruos abandonen la pelea.
- Hacer que los monstruos ganen, pero que por alguna razón dejen vivos a los personajes.
- Si dejas que los personajes venzan en un encuentro demasiado duro para ellos, no les des toda la experiencia correspondiente, ya que el desafío no habrá estado a la altura del nivel indicado. Reduce la recompensa en PX en el equivalente a un nivel.

## ENCUENTRO COMPLICADO DEMASIADO FÁCIL

Normalmente no es un problema serio. Si la teoría de la aventura señala un encuentro como complicado (por ejemplo, el villano de turno debe escapar, pero los jugadores se las arreglan para evitarlo), puedes regular la dificultad sobre la marcha. Que aparezcan refuerzos. Concede al archimalo una nueva capacidad que los jugadores no conociesen hasta ahora.

## PERSONAJES DEMASIADO PODEROSOS

Los personajes pueden volverse demasiado poderosos si les das demasiado tesoro, o si creas efectos especiales que sean más potentes de lo pretendido. Por ejemplo, quizás los personajes derrotan a un rival al que no se suponía que venciesen y se queden con su espada mágica, que es seis niveles superior a los suyos. O puede que hayas creado una fuente mágica en tu aventura que conceda a quien beba de ella un poder de encuentro adicional, que causa demasiado daño para el nivel de los personajes.

- **Solución dentro del juego:** encuentra la forma de eliminar los objetos de manos de los jugadores. Quizás la espada del villano sea inteligente y tenga los medios para volar o teleportarse. Recuperarla podría convertirse en una misión que mantenga ocupados a los PJs hasta que sean del nivel adecuado para volver a empuñarla sin desequilibrar el juego. El poder concedido por la fuente mágica podría tener un número de usos finito. Cuando se han agotado, el poder se desvanece.
- **Solución fuera del juego:** habla con tus jugadores, explicándoles que has metido la pata, y pídeles que renuncien voluntariamente a los poderes u objetos desequilibrantes. Los jugadores sensatos reconocerán que el juego es más divertido si los desafíos son reales, por lo que accederán a ayudarte.

## TAMAÑO DEL GRUPO

Este libro ofrece reglas y consejos para manejar a un grupo de cuatro a seis jugadores. Si tu grupo de juego no encaja en esas cifras, tendrás algunos temas adicionales de los que encargarte.

## AJUSTE

Las reglas genéricas para la creación de encuentros pueden ajustarse con facilidad para adaptarlas a grupos más grandes o pequeños. Si sólo tienes tres personajes jugadores, emplea tres monstruos de su mismo nivel como encuentro básico. Si tienes siete PJs, emplea siete monstruos. Aún así, deberías compensar los roles de los distintos monstruos (consulta la página 54).

## MENOS DE CUATRO

Los grupos pequeños no pueden cubrir los cuatro roles de personaje básicos. Si solo tienes tres personajes jugadores, podrás arreglártelas sin un controlador o un pegador a costa de perder algo de potencia ofensiva. Es difícil jugar partidas eficaces con sólo dos personajes jugadores, pero puedes apañártelas. Un pegador y un líder probablemente sea la mejor combinación, ya que une una buena potencia ofensiva con un personaje duro que puede mantenerlos vivos a los dos. Si diriges una partida para un único personaje jugador, un defensor o un líder será lo más adecuado: seguir con vida es la consideración más importante. Consulta 'Creación de un grupo', en la página 10, para ver más información sobre los roles de los personajes y cómo adaptarse a aquellos que no estén disponibles.

## MÁS DE SEIS

El problema más serio de un grupo numeroso es mantener el orden en la mesa, y hacer que los combates sean fluidos. En situaciones ajenas al combate, haz que los jugadores designen un líder de grupo, que será la única persona autorizada para decirte lo que hacen. Es demasiado complicado escuchar a seis personas que intentan decirte a la vez lo que van a hacer. En combate, mantén a todo el mundo listo y dispuesto. Asegúrate de tener un sistema sólido para llevar la cuenta de las iniciativas (consulta la página 38), y obliga a los jugadores a retrasar las acciones de sus personajes si tardan demasiado en decidir sus acciones.

Con un grupo particularmente grande, asegúrate de que tus encuentros tienen lugar en lugares lo bastante amplios para albergar a todos los PJs y monstruos, sin olvidar el espacio para el movimiento y las maniobras tácticas. Una zona de 10 por 16 casillas es un buen espacio mínimo para siete o más personajes.

## DISEÑA LAS AVENTURAS DE FORMA ACORDE

El diseño de las aventuras también es importante. No envíes a un grupo numeroso a una misión que requiera infiltración, exploración o negociación. Los grupos grandes se desenvuelven mejor en situaciones militares o luchas en firme contra grupos de bichos igualmente numerosos. Los grupos pequeños, por otro lado, son ideales para misiones que requieran sigilo o sutileza, sobre todo si los jugadores crean sus personajes con esa idea en mente. Las aventuras centradas en el espionaje, la intriga o la interacción social pueden ser muy efectivas con un grupo reducido.

## PROBLEMAS CON LOS JUGADORES

A veces el problema en tu mesa de juego no es tu partida, sino los jugadores. No podemos decirte cómo solucionar cada problema que tengas con tus amigos, pero algunas situaciones son específicas del entorno de juego, por lo que sí podemos ofrecerte varios consejos sobre cómo manejarlas. Dado que se está hablando de problemas reales con los jugadores, para encontrar la solución tendrás que tratarlos casi siempre fuera del ámbito del juego.

### CALIBRAR LAS EXPECTATIVAS

La mayoría de los problemas con los jugadores tienen lugar por la diferencia de expectativas creadas por ti y tus jugadores; quizás tú tengas otra idea del juego, o esperes obtener de él otro tipo de disfrute. Normalmente podrás hacer que el juego ruede con soltura si dejas claras tus expectativas desde el principio y te aseguras de que comprendes las de tus jugadores. Considera en serio sus opiniones y deseos, pero pídeles también que hagan lo mismo con los tuyos. Lo ideal es que encontréis un estilo de juego que encaje con todos.

### JUGADORES DESCARRIADOS

La gente suele jugar a D&D porque les permite, por medio de sus personajes, hacer cosas que no pueden hacer en la vida real: luchar contra monstruos, lanzar conjuros, o derrotar al mal para que el bien triunfe. Algunos juegan porque el D&D les permite desbocarse, extendiendo el caos por la ciudad y llegando incluso a cometer asesinatos en serie o traicionar a sus aliados. La diversión que extraen del juego no tiene nada que ver con la fantasía heroica, sino con el uso

### CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

Si dirijo una partida de prueba de D&D y no conozco a la gente que se sienta conmigo a la mesa, elijo una forma sencilla de llevar la cuenta de la iniciativa. Es rápida e informal, poco adecuada para jugadores expertos, pero muy útil cuando quieras emplear tu cerebro para otras tareas del DM.

Hago que todos los jugadores tiren sus iniciativas al inicio del combate. Quien obtenga el número más alto será el primero, claro. No obstante, a partir de ahí asigno el orden de iniciativas por orden hacia su izquierda (es decir, en el sentido de las agujas del reloj). Los monstruos actúan en bloque cuando me llegue el turno según esté sentado a la mesa. Este método es infalible en partidas de demostración, pero cuando los jugadores más veteranos empiezan a retrasar o preparar sus acciones, este pequeño truco descarrila de forma estrepitosa.

Guárdalo en la manga cuando quieras dirigir una partida para tus parientes más pequeños, los colegas del colegio u otros amigos que estén interesados en acercarse al D&D. Si no, usa las reglas.

—Bruce Cordell

de las reglas del juego para dar rienda suelta a sus fantasías antisociales.

Habla con tus jugadores, reabriendo la conversación sobre el tipo de juego que deseas dirigir. Si sólo hay un jugador problemático, es perfectamente factible lanzarle un ultimátum: si un jugador fuera de control desea seguir jugando con el grupo, tendrá que dejar de ser un problema y convertirse en parte del grupo.

### DIVOS

Algunos jugadores creen que el juego debería girar a su alrededor, incluso aunque nunca lo digan con esas palabras. Ansían ser el centro de atención, les dicen a los demás jugadores lo que deben hacer sus personajes, reclaman los mejores objetos mágicos y marginan verbalmente a los demás jugadores. Al terminar una sesión, indícale al jugador que su comportamiento está arruinando la diversión del grupo y pídele que cambie de actitud o, si es necesario, que abandone el grupo.

### PICAPLEITOS

No necesitas ser un experto en las reglas para ser DM, pero eso no significa que otro jugador adopte ese papel. El picapleitos es el típico jugador que discute las decisiones del DM haciendo referencia a cualquier regla. Normalmente es útil tener a algún jugador que se conozca bien las reglas, ya que te ayudará cuando te atasques o cometas errores. Pero incluso los picapleitos más bienintencionados se convertirán en un problema si te corrigen sin cesar o te aconsejan erróneamente sobre algunas reglas. Los peores son los que no pueden aceptar un resultado adverso, llegando al extremo de deformar o tergiversar las reglas en busca de un vacío o mala interpretación que sus personajes puedan aprovechar.

La regla de la casa de posponer cualquier discusión sobre las reglas hasta el final de la partida suele ser suficiente para disuadir a muchos picapleitos, pero puedes dejar la puerta abierta a cualquier corrección menor, siempre que no sean demasiado frecuentes.

Si el juego se detiene cuando un picapleitos intenta encontrar una referencia o regla concreta, deja que el jugador pierda todo el tiempo que quiera mientras el resto del grupo sigue jugando. Básicamente, su personaje desaparecerá de la partida durante el tiempo necesario. Los monstruos no lo atacarán y él retrasará sus acciones de forma indefinida. Esta solución contenta a los demás jugadores, ya que podrán seguir jugando a D&D sin que uno de ellos detenga la partida para todos.

### CÓMO EQUILIBRAR LOS GUSTOS DE LOS JUGADORES

Muchos grupos de juego comparten gustos y motivaciones muy similares. No son infrecuentes los grupos compuestos totalmente por actores o slayers. Es fácil dirigir partidas para estas personas, siempre que tus gustos también sean pare-

cidos. Es más difícil contentar a los jugadores que tengan gustos muy dispares.

Puedes evitar los problemas si identificas primero las motivaciones de cada jugador del grupo y luego varías los encuentros de tus aventuras. Las descripciones de las posibles motivaciones de los jugadores, en la página 8, sugieren varias formas de contentar a todo el mundo. No esperes que un grupo de actores disfrute con una exploración rutinaria de un dungeon, ni que un grupo de slayers negocie un salvoconducto en la intrincada red de la política palaciega. Si pasas parte de tu tiempo de preparación de la aventura comparando tus encuentros planeados con las motivaciones de tus jugadores, y después diseñas encuentros o elementos adicionales para asegurarte de que todo el mundo tiene algo atractivo que hacer, evitarás la mayoría de problemas derivados de los diferentes gustos de tus jugadores.

Pueden aparecer otros problemas si algunos jugadores piensan que su estilo de juego es superior al de los demás, y pierden la paciencia durante los encuentros pensados para otros jugadores. Esta actitud suele ser más común entre los actores, que miran por encima del hombro a los slayers y power gamers. Aborda este tema recordándole al jugador en cuestión (de forma privada) que tienes que dirigir la partida para todo el grupo, no sólo para un jugador, y que los slayers aguantan con paciencia los encuentros más centrados en la interpretación. Los actores deberían devolverles el favor.

Durante la partida, no obstante, también puedes diseñar encuentros que atraigan a varios tipos de jugador. Imagina una pelea en la que la compañía se enfrente a un pequeño ejército de orcos, lo cual hará felices a los slayers. Pero la lucha podría dar un giro drástico de una de estas formas: el dragón puede ayudar a los orcos contra los personajes, o a los personajes contra los orcos. Todo depende del actor del grupo, que tendrá que jugar su propio encuentro interpretativo para persuadir al dragón de que ayude al grupo. ¡Todo el mundo contento!



FÁBIA GIRONELL

## ENSEÑAR EL JUEGO

Cuando parientes, esposas, nuevos amigos o los hijos de jugadores veteranos se unen al juego, te enfrentas a la feliz tarea de enseñarles a jugar al D&D. Enseñar a los nuevos no es tarea únicamente tuya: todo el grupo puede compartirla.

**¿Qué es el D&D?**: la primera, más importante y quizá más difícil tarea será explicar al nuevo jugador en qué consiste el juego. Mucha gente está familiarizada con el concepto de los juegos de rol gracias a algún contacto previo o a los videojuegos, pero algunos también albergan algunos conceptos equivocados sobre cómo se juega a D&D. El Capítulo 1 del *Manual del jugador* explica lo más básico.

**Mecánica básica**: explica la mecánica básica del juego: realiza una prueba y compárala con una defensa. Asegúrate de que el nuevo jugador sabe qué es un d20 y después explícale que una prueba consiste en tirar un d20 y sumar una cifra. Se trata de la mecánica más básica del juego.

**¿Qué puedes hacer en una partida?**: explícale que su personaje puede intentar cualquier cosa que el jugador pueda imaginar, y que está en tus manos determinar si tiene éxito o no. Coméntale los tres tipos de acción principales durante el combate: estándar (lo importante), movimiento (desplazarse por el campo de batalla) y menor (lo que haces sin perder mucho tiempo para otras cosas). Asegúrate de que el jugador comprende el concepto de intercambiar acciones a la baja (usar una acción de movimiento en lugar de una estándar, por ejemplo).

**Cómo leer la hoja de personaje**: señala la información más importante de la hoja de personaje (quizá quieras usar un rotulador o marcador para hacerlo). Explica al jugador estos conceptos:

- ◆ **Clase y nivel** describen tu rol en el grupo y lo poderoso que eres.
- ◆ **Los puntos de golpe** indican el daño que puedes aguantar. Los **esfuerzos curativos** indican cuántas veces se te puede curar al día y cuánto te curas cada vez.
- ◆ **Las defensas (CA, Fortaleza, Reflejos y Voluntad)** son los números a batir por los monstruos cuando tiran los dados para atacar y golpear al personaje.
- ◆ **La velocidad** mide las casillas que puedes mover con una acción.
- ◆ **La iniciativa** es lo que se usa para determinar quién actúa primero en combate.
- ◆ **Los poderes** son los ataques y demás acciones especiales que puedes realizar dentro y fuera del combate.

**Busca un tutor**: por último, sería una buena idea que un jugador más experto del grupo ayudase al recién llegado en sus primeros pasos, sobre todo durante los combates.

¡Y a jugar! La mejor forma de aprender es jugando.

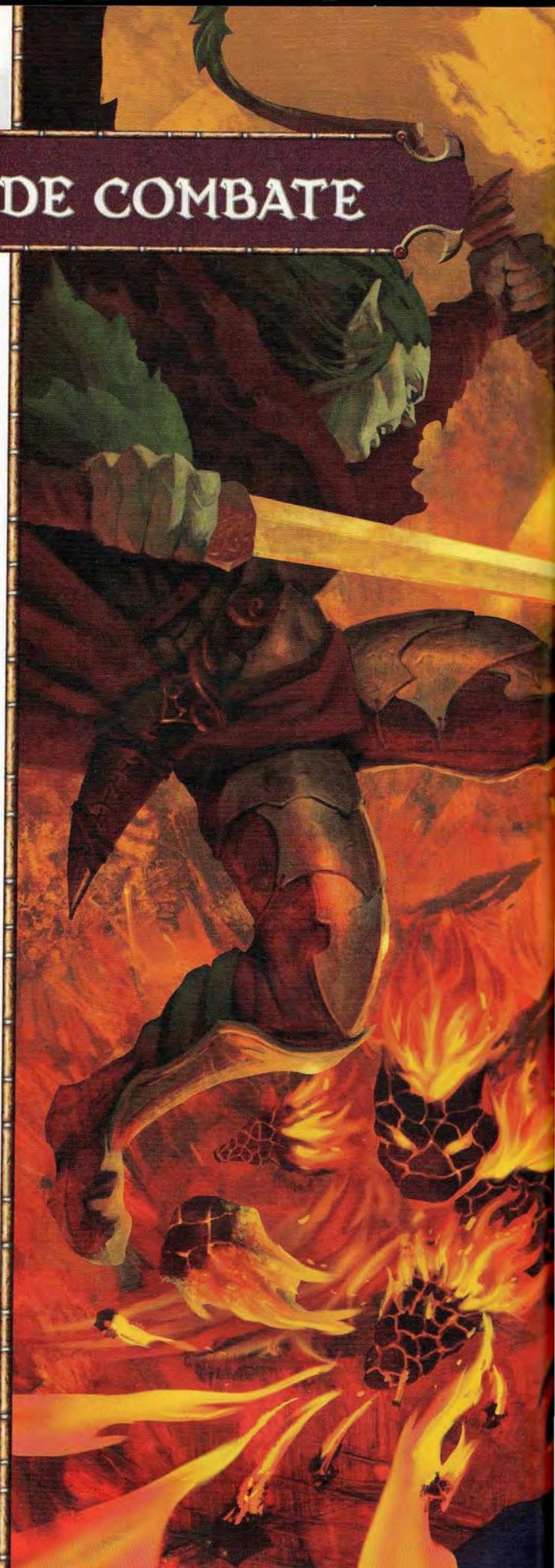
# ENCUENTROS DE COMBATE

**REDUCIDO A** lo más básico, el juego de D&D consiste en una serie de encuentros. Los encuentros son el juego en sí: donde las capacidades de los personajes son puestas a prueba y el éxito y el fracaso penden de un hilo. Un encuentro es una escena de un drama más amplio, donde los PJs se enfrentan a algo que se interpone en su progreso. Este capítulo habla sobre la gestión de los encuentros de combate, ya sean de una aventura publicada o de otra diseñada por ti mismo.

Este capítulo incluye la siguiente información:

- ♦ **Principios básicos del combate:** cómo manejar un combate como DM: preparación, presteza de los monstruos, sorpresa, tirar y controlar las iniciativas, consejos para dirigir el combate (incluido el seguimiento de monstruos concretos, condiciones y efectos) y cómo concluirlo.
- ♦ **Reglas adicionales:** reglas para acciones inusuales, cobertura, movimientos obligatorios, combate en el agua, combate sobre una montura, volar, enfermedades y venenos.

RON SPEARS





R SPEARS

## PRINCIPIOS BÁSICOS DEL COMBATE

Ya estés dirigiendo una batalla enconada, una tensa negociación, un intento sobrecojedor de escalar un acantilado, o una peligrosa carrera por un pasillo lleno de trampas, no te olvides de todo lo que has aprendido en el capítulo anterior. Nunca es un simple encuentro de combate: es una lucha a vida o muerte entre aventureros heroicos y monstruos horribles. No es sólo un intercambio de números y la estrategia de mover fichas sobre un tablero: es una prueba de la habilidad y coraje de los personajes contra adversidades aplastantes. ¡Mantén el ritmo alto, la narración vívida y a los jugadores enganchados!

A continuación ofrecemos un resumen rápido sobre cómo dirigir un encuentro de combate. El resto de la sección te ofrece los medios para seguir estos pasos.

- ◆ Tenlo todo listo y con toda la información necesaria.
- ◆ Determina la presteza de los monstruos y la sorpresa.
- ◆ Prepara el encuentro.
- ◆ ¡Tira iniciativas!
- ◆ Dirige el combate.
- ◆ Conclúyelo.

### ESTE PREPARADO

Antes de que empiece un encuentro de combate, deberías tener a mano toda la información que te pueda hacer falta. Si estás dirigiendo una aventura publicada, la mayoría de esta información ya estará preparada. Si no, reúnela mientras preparas el encuentro.

- ◆ Las pruebas de Percepción pasiva de los PJs (consulta la habilidad de Percepción en el *Manual del jugador*).
- ◆ Un mapa y una descripción de la zona donde vaya a tener lugar el encuentro. Esta descripción puede tomar la forma de un pequeño párrafo narrativo, que leas en voz alta a los jugadores para preparar la escena. También debería incluir detalles que puedan ver, dependiendo de la Percepción pasiva del grupo.
- ◆ Estadísticas de los rivales del encuentro. Estas estadísticas también deberían incluir las pruebas de Percepción pasivas de los monstruos.

### PRESTEZA DE LOS MONSTRUOS

Los monstruos y PNJs no siempre están listos para meterse en problemas en un abrir y cerrar de ojos. Quizá el dragón esté durmiendo, o los trasgos jugando a las cartas cuando deberían estar vigilando la entrada. Cuando los PJs se aproximen a la zona del encuentro, decide el grado de preparación de los monstruos. Elije uno de estos estados: dormido, distraído, preparado o alerta.

**Dormido:** el monstruo (o grupo de monstruos) no está despierto y sólo es consciente de forma muy vaga de su entorno. Los monstruos dormidos sufren un penalizador -5 a sus pruebas de Percepción.

Un monstruo dormido no tendrá ninguna defensa preparada y se le considerará sorprendido cuando se despierte. Al inicio de su siguiente turno, se le considerará preparado si hay algún peligro obvio, o distraído si no hay una amenaza evidente en las cercanías.

**Distraído:** el monstruo está haciendo algo que ocupa su atención, o simplemente tiene la mente en otro sitio. Los monstruos distraídos sufren un -2 a sus pruebas de Percepción.

**Preparado:** los monstruos tienen sus armas preparadas, pero no necesariamente en la mano. Su actitud es de una espera indolente; no esperan ningún peligro inmediato, pero en términos generales están listos para reaccionar ante él. La mayoría de los monstruos con los que se topen los PJs se incluirán en este estado, a menos que los personajes sean muy cautos. Los monstruos preparados no obtienen bonificadores ni penalizadores a sus pruebas de Percepción.

**Alerta:** los monstruos han detectado una posible amenaza y se han preparado para afrontarla. Tienen las armas prestas y dispuestas, y se han situado en posiciones ventajosas para enfrentarse a un ataque directo de la fuente potencial. Han preparado todas las defensas que han podido, incluidos poderes que mejoren sus aptitudes combativas. Realizarán pruebas de Percepción activas cada asalto. Si no se materializa ninguna amenaza real en 10 minutos, la mayoría de los monstruos volverá a un estado preparado.

### SORPRESA

Determinar la sorpresa suele ser bastante sencillo: si un bando es consciente de la presencia del otro, sin que éste lo sea a su vez del primero, tendrá la ventaja de la sorpresa.

La sorpresa es difícil de obtener en la mayoría de situaciones habituales. Dos grupos que viajan por una carretera a cielo abierto o se abren paso por un bosque, se verán mutuamente, sin necesidad de pruebas de Percepción de ningún tipo. Ningún bando habrá sorprendido al otro.

La sorpresa es mucho más factible cuando los personajes o criaturas se están ocultando de forma premeditada: un PJ que intenta sortear furtivamente a los gigantes que vigilan el perímetro del campamento enemigo; kóbolds que se ocultan junto a una carretera muy transitada, con la esperanza de emboscar a viajeros indefensos; una pantera feérica que acecha en los bosques, buscando una presa. Si un grupo intenta de forma activa evitar ser detectado, puede conseguir tomar por sorpresa a sus rivales.

En este caso, el miembro del grupo con el modificador de Sigilo más bajo tendrá que realizar una prueba (usa esta regla como una solución sencilla, en lugar de hacer que todos los personajes y monstruos realicen sus pruebas individuales). Cualquier miembro del grupo que esté al menos a 10 casillas del resto de sus compañeros podrá realizar su prueba de Sigilo de forma separada. Compara el resultado de la prueba con las pruebas de Percepción pasivas de las criaturas enemigas, o las pruebas de Percepción activas de las criaturas que estén alerta. Las criaturas que no logren detectar a los personajes si gilosos se considerarán sorprendidas si se produce un ataque.

**Visión bloqueada:** los objetos o circunstancias que bloquen la visión pueden contribuir a obtener una situación de sorpresa. Los personajes se acercan a una puerta del dungeon. Una espesa niebla se alza sobre los páramos, iluminada espectralmente por la luna llena que flota en el cielo. Los PJs, envueltos en un manto de invisibilidad, intentan jugársela al viejo dragón.

La visión bloqueada ofrece cierta ocultación, que es una de las formas en la que los personajes o criaturas pueden intentar esconderse activamente. Los personajes que crucen un banco de niebla, o avancen por el pasillo de un dungeon hacia una arcada abierta, serán invisibles a todos los efectos respecto a las criaturas en otras zonas, pero quizás no se estén ocultando activamente.

Una vez superados los niveles de personaje más bajos, la sorpresa rara vez se produce sin un intento de Sigilo. Las criaturas que deseen lograr sorprender a sus rivales entre la niebla o alguna condición similar, deberán esforzarse por permanecer en silencio y fuera de la vista, realizando pruebas de Sigilo.

Una puerta de un dungeon no sólo bloquea la visión, sino que también amortigua los sonidos, lo cual hace que sea más fácil que los personajes se acerquen a sus rivales sin ser detectados. Los PJs pueden acercarse hasta la mismísima puerta sin ser detectados, siempre que lo hagan en un silencio razonable. Allí podrán escuchar a través de la puerta, mediante una prueba de Percepción activa, para escuchar cualquier ruido al otro lado y entrar en tromba listos para el combate.

Los PJs no pueden ser sorprendidos cuando abren la puerta de un dungeon con intención de atacar. Pueden escuchar a través de la puerta para hacerse una idea de lo que hay al otro lado, así que los monstruos nunca podrán sorprenderlos a ellos. Otra cosa muy distinta sería si las criaturas de la habitación se estuviesen escondiendo de forma activa, ya que los personajes entrarían en tromba pero no verían ninguna amenaza obvia hasta que los monstruos saltasen sobre ellos.

Consulta la tabla 'Escuchar a través de una puerta', más adelante, para ver las CD de las pruebas de Percepción cuando los personajes escuchen activamente a través de una puerta. Después responde a estas dos preguntas para determinar si los PJs pueden obtener sorpresa sobre los monstruos.

- ◆ ¿Escuchan los monstruos a los PJs acercándose? Si los PJs se mueven a velocidad normal por un dungeon sin ningún intento de sigilo, los monstruos de una habitación tras una puerta cerrada los oirán mediante una prueba de Percepción contra CD 25 (activa o pasiva) con éxito. Si los PJs guardan silencio, podrán realizar una prueba de Sigilo con un bonificador +5 (por el efecto amortiguador del sonido de la puerta), cuyo resultado

fijará la CD de la prueba de Percepción de sus rivales. Si los monstruos los oyen, no podrán ser sorprendidos.

- ◆ ¿Delatan los PJs su presencia? Si los personajes activan una trampa en la puerta, hacen saltar una alarma en el exterior de la habitación, o realizan más de un intento de derribar la puerta, los monstruos sabrán que están ahí y no podrán ser sorprendidos.

### ESCUCHAR A TRAVÉS DE UNA PUERTA

CD de Percepción*	Los PJs oyen...
Prueba de Sigilo de los monstruos +5	Monstruos moviéndose furtivamente por la habitación
5	Combate en curso, o discusión agitada o dramática**
15	Conversación normal o lanzamiento de un ritual**
15	Puertas abriéndose o cerrándose (o sonidos similares)
25	Conversación en voz baja, susurros*
35	Preparativos de combate (desenvainar espadas y demás)

\* Añade 2 a la CD si los personajes están a más de 10 casillas de distancia.

\*\* Si la prueba tiene éxito por 5 o más, y conoces el idioma que está siendo hablado, podrás comprender lo que dicen las criaturas.



## ¡TIRA INICIATIVA!

Tanto si es el momento en que las negociaciones con el duque se van a pique, como si unos goblins acaban de poner en marcha su emboscada, la tirada de iniciativa marca el inicio real de un encuentro de combate.

La iniciativa suele ser una simple prueba de Destreza (la mitad del nivel + modificador de Destreza + otros modificadores). Cada bloque de estadísticas de los monstruos del *Manual de monstruos*, o de las aventuras publicadas, incluye el modificador de iniciativa de la criatura, pero es bastante fácil calcularlo sobre la marcha para cualquier personaje jugador.

Cada PJ tira su iniciativa por separado, por supuesto, pero no tengas el mismo detalle con los monstruos. Tira una vez por cada tipo de criatura involucrada en el encuentro. Por ejemplo, si se produce un enfrentamiento con un ojo de Gruumsh orco, dos berserkers orcos, dos incursores orcos y tres combatientes orcos, realiza una tirada de iniciativa por cada una de las cuatro categorías de orcos. De esta forma a medida que vayan avanzando el orden de iniciativas, todos los combatientes orcos actuarán a la vez, todos los incursores también, etc.

Cada monstruo individual puede retrasar o preparar sus acciones igual que cualquier otra criatura, por lo que es posible que al final los dos incursores orcos actúen en momentos distintos del turno. Los monstruos también pueden preparar sus acciones dentro de su turno sin cambiar su lugar en el orden de iniciativas. Por ejemplo, ambos incursores orcos pueden moverse a una posición de flanqueo y luego atacar obteniendo ventaja de combate. Técnicamente, el primero

en moverse tendría que preparar su ataque en espera de que el otro estuviese en posición, pero al final el resultado va a ser el mismo y de esta forma se resuelve con mayor agilidad.

### CÓMO LLEVAR LA CUENTA

#### DE LA INICIATIVA

Cada DM tiene su forma de llevar la cuenta del orden de iniciativas durante un combate. Usa el que mejor se adapte a tus gustos y a los de tus jugadores. Los dos factores clave a la hora de registrar el orden en combate son la forma de controlar las acciones preparadas o retrasadas, y si los jugadores pueden ver el orden de iniciativa.

**Tarjetas de combate:** un método efectivo de llevar la cuenta de la iniciativa (o de otras facetas del combate) es mediante tarjetas. Cada personaje tiene una, así como cada grupo de monstruos idénticos. Cuando los jugadores te digan sus resultados en las pruebas de iniciativa, escribe los números en sus tarjetas de combate y colócalas por orden de mayor a menor; luego introduce en el mazo las tarjetas de los monstruos. Vete sacando tarjetas por orden del mazo, empezando por la más alta. Después de que cada personaje o criatura haya actuado, pasa su tarjeta a la base del mazo.

Si un personaje prepara una acción, sería buena idea cambiar de posición su tarjeta (gírala 90° para que sobresalga del mazo, por ejemplo). Cuando el personaje haya ejecutado su acción preparada, saca su tarjeta y vuelve a insertarla en su nuevo orden de iniciativa (antes o después de la criatura que desencadenó su acción). Si un personaje



retrasa su acción, podrás seguir el mismo procedimiento. Otra forma alternativa útil (sobre todo si debes controlar un grupo numeroso), es darle la tarjeta al jugador que ha retrasado su acción y cederle la responsabilidad de avisarte cuando su personaje vaya a ponerse de nuevo en acción.

Los jugadores no tendrán mucha idea sobre el orden de iniciativas si empleas tarjetas de combate. No sabrán cuándo van a actuar los monstruos hasta que lo hagan en el primer turno, lo cual es gratificante para algunos DMs. Por otro lado, a menudo pueden llegar a olvidarse de que va a ser su turno. Siempre es útil, tras decir el nombre del personaje al que le toca actuar, mencionar también el nombre del siguiente para que su jugador pueda ir pensando sus movimientos.

En la página 220 puedes encontrar tarjetas de combate de ejemplo, una para los PJs y otra para los monstruos.

**Lista visible:** puedes emplear una pizarra o folio para apuntar el orden de iniciativas. A medida que los jugadores te digan sus resultados, apúntalos por orden (de mayor a menor), dejando algún espacio entre cada nombre. Puedes colocar los resultados de los monstruos en ese momento, o añadirlos más tarde a la lista a medida que vaya siendo su turno de actuar.

Cuando un personaje prepare una acción, dibuja una señal junto a su nombre. Cuando el personaje realice su acción preparada, borra su nombre de su antiguo puesto y vuelve a ponerlo en el nuevo. En el caso de un personaje que retrase su acción puedes hacer lo mismo, o borrar su nombre de la

lista y dejar que el jugador te avise cuando vaya a volver a la acción.

Como mejora adicional puedes emplear imanes sobre una pequeña pizarra metálica, cada uno con el nombre de un personaje o monstruo escrito sobre él. Moverlos para alterar el orden de la lista será aún más fácil que andar borrando y reescribiendo.

Una lista visible permite que todo el mundo vea el orden de juego. Los jugadores sabrán cuándo les toca actuar y podrán planear sus acciones con antelación. La parte mala es que una lista visible requiere mucho tiempo para borrar y reescribir, lo cual puede ralentizar mucho el juego en batallas complicadas.

Una variación de la lista visible es que uno de los jugadores se encargue del orden de iniciativas, ya sea en una pizarra o un trozo de papel que todo el mundo pueda ver. Este método reduce tu proceso de carga mental, dejándote más neuronas para pensar en todo lo demás que está sucediendo. Por otro lado, ¡puede que te olvides de cuándo les toca actuar a los monstruos!

**Lista tras la pantalla:** también puedes llevar el orden de iniciativas en una lista que los jugadores no puedan ver: en tu propia pizarra personal o en una libreta oculta. Hay quien señala que este método combina los peores rasgos de los dos anteriores: los jugadores no tienen acceso a la lista y hay que borrar y reescribir mucho. No obstante, algunos DMs creen que así se mantiene el control del combate donde debe estar: firmemente sujeto en sus manos.

WILLIAM O'CONNOR



## CÓMO DIRIGIR UN COMBATE

El Capítulo 9 del *Manual del jugador* te cuenta todo lo que necesitas saber sobre la mecánica del combate. Aquí te damos algunos consejos para ayudarte a que todo vaya sobre ruedas.

### DESCRIBE LO QUE PASA

El apartado “Dosisificación de la información” (página 26) trata sobre la información que debes dar a tus jugadores y que sea importante en encuentros de combate: evita castigarlos con aptitudes “¡Te pillé!” injustas, asegúrate de dejarles claras las condiciones y estados, y alértalos frente a posibles peligros de su entorno.

### MONSTRUOS Y PERSONAJES CAÍDOS

No golpees a la gente cuando esté en el suelo. Cuando un personaje quede inconsciente, los monstruos centrarán su atención en aquellos que aún sigan en pie y peleando. Los monstruos no suelen causar daño intencionado a los enemigos caídos.

A algunos monstruos sólo les interesa comer, por lo que podrían intentar arrastrar a un personaje inconsciente lejos del combate para sentarse a comer en paz. Lo normal es que estas criaturas sean monstruos carroñeros que se unen a otro encuentro, como por ejemplo un ahogador cavernario solitario. Arrastrar a un personaje es lento (a menos que la criatura sea muy fuerte), por lo que sus compañeros siempre deberían tener al menos una oportunidad de rescatarlo.

### OBJETIVOS LEGÍTIMOS

Cuando un poder tenga un efecto que ocurra tras impactar a un objetivo (o reducirlo a 0 pg), dicho poder sólo funcionará si el objetivo representa una amenaza real. Los personajes no obtendrán ningún beneficio de cargar con un saco lleno de ratas, con la idea de curar a sus aliados dándoles palos.

Cuando el efecto de un poder involucre a los aliados de un personaje, emplea el sentido común a la hora de determinar cuántos aliados pueden verse afectados. El D&D es un juego de grupos de aventureros que se enfrentan a grupos de monstruos, no un choque de ejércitos. El poder de un señor de la guerra podría, si se lee de forma literal, conceder a cientos de “aliados” un ataque básico gratuito, pero eso no significa que los señores de la guerra vayan a reunir un ejército para que marche por delante de ellos en cada dungeon. En general, el efecto de un poder debería estar limitado a un grupo del tamaño de un pelotón: el tamaño de tu grupo de PJs, quizás con uno o dos PNJs aliados (no mercenarios contratados o portalámparas).

### CÓMO DIFERENCIAR MONSTRUOS CONCRETOS

Distinguir varios monstruos idénticos una vez que han empezado a sufrir daño o a usar sus poderes recargables puede ser extenuante para tus neuronas. Una forma de diferenciar a los monstruos del mismo tipo es usar miniaturas distintas para cada uno. En un pedazo de papel aparte puedes llevar la cuenta de sus puntos de golpe y uso de poderes, junto a una breve descripción de su miniatura concreta. También

puedes marcar las miniaturas con pequeños adhesivos de colores o formas diferentes.

También puedes diferenciarlos dependiendo de con qué personaje estén luchando. Si sabes que al huargo que lucha contra Rieta le quedan 14 pg, cuando Rieta ataque (o el mago ataque “al bicho que está con Rieta”, sabrás a quién restar el daño.

Una forma sencilla de controlar los poderes recargables es hacer que todos los monstruos usen el mismo poder por primera vez en el mismo asalto. Por ejemplo, en el segundo asalto de combate, cuando estén en buena posición, todos los canes del infierno usarán sus armas de aliento. Después, cada vez que sea el turno de un can del infierno, tira el dado para determinar si recarga su arma de aliento y úsala de inmediato si es así. Cuando un can del infierno realice otra acción distinta a usar su aliento, sabrás que no está recargada. Todo lo que debes recordar es volver a tirar el dado para recargarla al inicio de su siguiente turno.

Desde luego, lo sencillo no siempre sale bien. Los monstruos más listos no siempre usarán sus poderes recargables en cuanto los vuelvan a tener disponibles, por ejemplo, mientras que aquellos con más de un poder recargable complicarán mucho las cosas. En estos casos, lleva la cuenta de sus poderes limitados de la misma forma que hagas con los puntos de golpe.

### CONDICIONES Y EFECTOS

Llevar la cuenta de las condiciones y efectos puede ser complicado. En el caso de los monstruos, emplea las mismas técnicas ya descritas anteriormente. Anota las condiciones o efectos en tarjetas de combate, o de la misma forma que las iniciativas.

Los jugadores deberían recordar cualquier condición que afecte a sus personajes. No obstante pueden olvidarse, ya que tienen pocos incentivos para recordar cualquier efecto que obstaculice a su PJ, incluso aunque sean honestos e intenten hacerlo. Anota las condiciones de los personajes en sus tarjetas de combate o en una pizarra. También podría ser útil tener un mazo de cartas con diversas condiciones (y los efectos que tienen) escritas en ellas, para dárselas a cada jugador a medida que afecten a sus personajes. Tener una reluciente tarjeta rosa sobre su hoja de personaje hará que incluso el jugador más olvidadizo recuerde la condición activa, así como la tirada de salvación para librarse de ella.

Los jugadores también deberían recordar a qué monstruos han señalado como objetivos especiales (como con el Desafío divino de un paladín o el Reinado del terror de un guerrero). Coloca una tarjeta o marcador junto a la miniatura elegida, para que todo el mundo recuerde qué efectos hay sobre ella. Objetos similares pueden servir para marcar a los monstruos que estén maltrechos, o ayudarte a hacer lo mismo en el caso de los personajes.

### QUÉ HACEN LOS MALOS

Los monstruos, e incluso los PNJs, no tienen el mismo abanico de opciones en combate que los PJs. A menudo un poder se alimenta del efecto de otro. No reserves los mejores poderes de un monstruo o PNJ; si lo haces, lo más probable es que mueran antes de poder usarlos. Empieza siempre con la artillería pesada.

**Tácticas básicas:** el *Manual de monstruos* sugiere algunas tácticas básicas para los monstruos incluidos en sus páginas. Tu primera guía para el comportamiento de un monstruo en combate, no obstante, es su rol. Los artilleros evitan el combate cuerpo a cuerpo y prefieren hacer ataques a distancia. Los hostigadores se mueven mucho y evitan la primera línea de combate. Los soldados y brutos se tratan con los defensores y líderes de la compañía. Los controladores se sitúan de forma que puedan sacar todo el jugo a sus habilidades.

**Monstruos inteligentes:** los monstruos más avisados actúan en combate de forma diferente a los torpes. Consulta la puntuación de Inteligencia de la criatura para decidir lo que hace. Las criaturas inteligentes planean sus acciones y eligen las mejores formas de actuar. Un vampiro puede concentrar sus ataques sobre un clérigo, que no deja de castigarlo con su daño radiante. Los monstruos menos inteligentes no planean nada, sólo reaccionan. Un lobo se girará para morder al último rival que le haya causado daño, o al enemigo más cercano.

## TRAS UN ENCUENTRO

Cuando se ha terminado un encuentro, debes ocuparte de las consecuencias a largo plazo, registrar la habitación, descansar y otorgar las recompensas del combate.

**Consecuencias del encuentro:** los encuentros no tienen lugar en el vacío. Lo que ocurre en un encuentro tiene su impacto en los combates futuros, y en la aventura.

¿Escapó alguno de los rivales de los PJs? Si es así, tendrás que determinar qué hace tras su huída. Las criaturas más inteligentes buscarán un refugio seguro o refuerzos. Los mismos monstruos, curados y listos para dar guerra, pueden estar esperando en otra sala junto a aliados más poderosos.

¿Han matado los PJs a un PNJ que era importante para el argumento de la historia? Toma nota de cómo puede afectar su fallecimiento al hilo argumental.

**Registrar la habitación:** los PJs usan pruebas de Percepción para encontrar cualquier cosa interesante en la habitación, como cofres del tesoro, puertas secretas o un símbolo sagrado de Zehir oculto en los ropajes de un clérigo, supuesto adorador de Pelor, que acaban de capturar. Los PJs registran la sala, realizando un montón de tiradas de Percepción. A menos que los personajes se encuentren bajo presión o vayan contra el reloj, puedes suponer que en algún momento sacarán un 20 en sus tiradas, y súmbole el mejor resultado posible de Percepción del grupo (a todos los efectos, este resultado suele ser igual a la mejor prueba de Percepción pasiva + 10). Calcula que los personajes pasarán uno o dos minutos buscando y pasa a narrarles lo que han encontrado.

Una aventura publicada te indicará lo que hay de valor en una sala y lo difícil que es dar con ello. En el caso de tus propias aventuras, emplea la tabla 'Clase de dificultad y daño por nivel', en la página 42, con esta guía en mente:

### CD PARA REGISTRAR UNA HABITACIÓN

#### CD Percep. Qué encuentran los PJs

Fácil	Cualquier cosa de valor en un cofre lleno de cosas baratas
Moderada	Un objeto valioso oculto en un lugar poco usual
Moderada	Una trampilla o compartimento secreto
Difícil	Una puerta secreta normal

**Descanso:** cuando el combate haya terminado, los PJs pueden recuperar rápidamente sus fuerzas con un descanso breve, o realizar un descanso prolongado para curarse por completo, recuperar sus poderes y disponer de sus puntos de acción (consulta 'Descanso y recuperación', en la página 263 del *Manual del jugador*).

**Recompensas del encuentro:** las recompensas típicas suelen ser puntos de experiencia (PX), puntos de acción ligados a hazañas memorables y tesoros. El Capítulo 7 discute cada tipo de recompensa en detalle.

**Puntos de experiencia:** puedes dar a los personajes PX al final de cada encuentro, esperar hasta que hayan realizado un descanso prolongado, o esperar hasta el final de la sesión. Divide el total de PX del encuentro entre los personajes presentes.

**Puntos de acción:** si los personajes han alcanzado una hazaña memorable, concédeles 1 punto de acción.

**Recompensas de misión:** si los jugadores han completado una misión principal o secundaria, díselo y dale los PX por completarla tras su siguiente descanso prolongado o al final de la sesión.

**Tesoro:** los PJs pueden encontrar algún tesoro, ya sea en forma de riqueza tangible o de objetos mágicos que puedan usar. Los jugadores decidirán entre ellos cómo quieren repartírselo.

## ¿CUÁNDO HA TERMINADO UN ENCUENTRO?

Normalmente, los encuentros están separados por un descanso breve y cierta cantidad de tiempo de viaje, incluso aunque sea tan corto como cruzar la habitación para abrir la siguiente puerta. Un encuentro termina cuando los monstruos están muertos o han huido, y los personajes realizan un descanso breve para recuperar sus puntos de golpe y poderes de encuentro. El siguiente encuentro empieza cuando los personajes se topan con nuevos rivales.

Los efectos que duren "hasta el final del encuentro" lo harán realmente unos 5 minutos. Esto significa que nunca podrán mantenerse de un encuentro a otro, siempre que ambos estén separados por un descanso breve. Si los personajes usan esos poderes fuera del combate, o se enzarzan en varios encuentros sin realizar descansos, disfrutarán de sus efectos durante 5 minutos completos.

¿Qué pasa si los personajes no realizan un descanso breve? A veces les puede pesar la sensación de que no se lo pueden permitir: ¡deben llegar a los aposentos del sumo sacerdote antes que el asesino! A veces eligen no hacerlo, quizás con la esperanza de disfrutar de algún beneficio que dure hasta el final del encuentro. En cualquier caso, empezar un nuevo encuentro sin haber realizado un descanso breve tras el anterior hará que el segundo combate sea más complicado.

Si diseñas encuentros en los que esperas que tus personajes pasen de uno a otro sin descanso alguno, considera los dos eventos como un único encuentro. Si los jugadores te sorprenden metiéndose de lleno en otro encuentro sin haber descansado del anterior, quizás merezca la pena plantearse el rebajarle un poco la dificultad.

# REGLAS ADICIONALES

Algunas situaciones de combate se presentan con la suficiente rareza como para que no aparezcan reglas concretas para ellas en el *Manual del jugador*; estamos pensando, sobre todo, en el combate sobre una montura o bajo el agua.

## ACCIONES NO CUBIERTAS POR LAS REGLAS

Tu presencia como Dungeon Master es lo que convierte al D&D en un gran juego. Haces posible que los jugadores intenten cualquier cosa que puedan imaginar. Eso significa que parte de tu trabajo consiste en resolver situaciones inusuales cuando los jugadores las intenten.

**Usa “el mejor amigo del DM”:** este precepto básico te ayudará a lidiar con cualquier situación inusual: una circunstancia especialmente favorable concederá un bonificador +2 a una prueba o tirada de ataque (o ventaja en combate). Una circunstancia especialmente adversa impondrá un -2.

**Convierte la acción en una prueba:** si un personaje intenta una acción que puede fallar, emplea una prueba para resolverla. Para hacerlo, debes saber qué tipo de prueba es y su CD.

**Ataques:** si la acción es básicamente un ataque, solicita una tirada de ataque. Puede tratarse de un arma y una CA objetivo, o quizás una prueba de Fuerza o Destreza contra cualquier defensa. En el caso de un ataque, emplea la defensa más adecuada del objetivo. Emplea una prueba enfrentada para cualquier cosa que se pueda considerar un desafío o competición entre dos criaturas.

**Otras pruebas:** si la acción está relacionada con una habilidad (Acrobacias y Atletismo cubrirán una gran parte de las cabriolas que puedan intentar los PJs durante el combate), emplea dicha prueba. Si no es una habilidad o tirada de ataque clara, emplea una prueba de característica. Consulta la tabla ‘Clase de dificultad y daño por nivel’, en esta página, y fija la CD de la prueba de forma acorde si crees que debería ser fácil, difícil o entre ambos extremos. Una regla genérica sencilla es empezar con una CD 5 (fácil), 10 (moderada) o 15 (difícil) y sumar la mitad del nivel del personaje.

## CLASE DE DIFICULTAD Y DAÑO POR NIVEL

Nivel	Valores de la CD			Expresiones de daño normal			Expresiones de daño limitado		
	Fácil	Moderada	Difícil	Bajo	Medio	Alto	Bajo	Medio	Alto
1 a 3	5	10	15	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4 a 6	7	12	17	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7 a 9	8	14	19	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10 a 12	10	16	21	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13 a 15	11	18	23	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16 a 18	13	20	25	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19 a 21	14	22	27	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22 a 24	16	24	29	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25 a 27	17	26	31	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28 a 30	19	28	33	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

**Daño improvisado:** a veces necesitas saber el daño causado por algo no incluido en las reglas; un personaje se cae en la hoguera del campamento o en una tina de ácido, por ejemplo. Elige una columna de la tabla ‘Clase de dificultad y daño por nivel’, más abajo, basándote en la gravedad del efecto. Emplea un daño normal para cualquier cosa que pueda realizar un ataque asalto tras asalto, o algo relativamente inofensivo. Estas cifras son similares a los ataques a voluntad de un monstruo. Emplea un daño limitado, comparable con los poderes especiales de un monstruo, en el caso de efectos de daño único o daño masivo.

**Ejemplo:** Shiera, pícara de nivel 8, quiere intentar el típico movimiento de espadachín de colgarse de una lámpara y patear al ogro en el pecho mientras cae al suelo, con la esperanza de empujarlo contra un candelabro encendido que hay tras él. Una prueba de Acrobacias parece bastante razonable.

Este tipo de acción es exactamente el tipo de iniciativas que quieras fomentar, por lo que eliges una CD moderada: la tabla dice 14. Si logra superar la prueba, se agarrará de la lámpara y se abalanzará contra el ogro.

Entonces llega la patada. Está más interesada en empujar que en causar daño, por lo que haz que realice una prueba de Fuerza contra la Fortaleza del ogro. Si la supera, deja que empuje al ogro 1 casilla contra el candelabro, y busca el daño adecuado.

Emplea un daño normal de la tabla, ya que cuando los personajes vean que este truco da resultado, harán todo lo posible por seguir empujando a los ogros contra los candelabros. No obstante, podrás emplear con seguridad un valor alto: 2d8 + 5 de daño por fuego. Si Shiera hubiese empleado un poder de encuentro de nivel 7 y un Ataque furtivo, podría haber causado 4d6 (más su modificador de Destreza), por lo que no sale ganando demasiado con el daño del candelabro.

## COBERTURA

Las reglas del *Manual del jugador* para determinar la cobertura son bastante simples. Una criatura que esté al otro lado de una esquina respecto al atacante, o protegida por el terreno,

disfruta de cobertura. Una ventaja del terreno significativa confiere cobertura superior. La mayoría de las veces, no necesitarás más reglas.

Como árbitro, tienes que decidir basándote en el sentido común si una criatura posee cobertura contra un ataque. Si deseas reglas que permitan determinar la cobertura con mayor precisión, podrás emplear estas. Son las mismas que aparecen en el juego de Miniaturas D&D. En el D&D de rol, no obstante, te recomendamos que realices tus decisiones sobre la cobertura con rapidez y sigas con la partida.

## ATAQUES CUERPO A CUERPO

La cobertura en ataques cuerpo a cuerpo se presenta, la mayoría de las veces, cuando el objetivo está en una casilla en la esquina del espacio del atacante, y un muro u otro obstáculo sólido llena una de las casillas entre ellos. Si el objetivo del ataque ocupa la misma casilla que una columna o árbol, el terreno también le concederá cobertura. Si el atacante intenta pinchar a su objetivo entre los barrotes de un rastrojo, la víctima disfrutará de cobertura superior.

### CÓMO DETERMINAR LA COBERTURA DE ATAQUES EN CUERPO A CUERPO

- ◆ **Es cosa del defensor:** el objetivo de un ataque en cuerpo a cuerpo debe demostrar que posee cobertura. Esa prueba consistirá en una línea entre el atacante y el defensor que sea bloqueada por un objeto sólido.
- ◆ **De esquina a esquina:** el defensor posee cobertura si una línea imaginaria, desde una esquina del espacio del atacante hasta una esquina del espacio del defensor, está bloqueada.
- ◆ **Si nos ponemos técnicos:** si necesitas ser extremadamente preciso, elige una casilla que esté ocupando el atacante y otra que ocupe el defensor. Trazo una línea imaginaria desde *todas* las esquinas del espacio del atacante hasta *todas* las esquinas del espacio del defensor. Si una sola de esas líneas queda bloqueada, el defensor tendrá cobertura (una línea paralela o coincidente con un muro no se considera bloqueada).
- ◆ **Cobertura superior:** sólo rasgos del terreno muy concretos (como rastillos o aspilleras) conceden cobertura superior frente a ataques en cuerpo a cuerpo.

## ATAQUES A DISTANCIA

La cobertura es mucho más frecuente en el caso de ataques a distancia, sencillamente porque es más difícil que el atacante obtenga una buena línea de disparo. En combate cuerpo a cuerpo, un personaje puede limitarse a desplazarse 1 casilla para evitar una esquina o negar casi cualquier tipo de cobertura. Un atacante a distancia puede tener que atravesar medio campo de batalla para obtener un disparo claro contra una criatura oculta tras una esquina. Además de disparar contra una criatura parcialmente oculta por un muro, una situación importante a tener en cuenta en el caso de la cobertura a distancia es la posible presencia de otros enemigos (objetivos potenciales) entre el atacante y su objetivo.

### CÓMO DETERMINAR LA COBERTURA DE ATAQUES A DISTANCIA

- ◆ **Es cosa del atacante:** en los ataques a distancia, es el atacante quien debe demostrar que dispone de un disparo claro. Esta prueba consiste en una esquina de su espacio, que posee líneas despejadas hasta todas las esquinas del espacio del objetivo.
- ◆ **Elige una esquina:** el atacante elige una esquina de una casilla que ocupe, y traza líneas imaginarias hasta cada esquina de *cualquier* casilla que ocupe el defensor. Si ninguna de estas líneas está bloqueada por un objeto sólido o un enemigo, el atacante dispondrá de un disparo despejado. El defensor no disfrutará de cobertura (una línea paralela o coincidente con un muro no se considera bloqueada).
- ◆ **Cobertura:** si no puedes trazar un disparo despejado, el objetivo disfrutará de cobertura. Sin importar la esquina de espacio que escojas, una o dos líneas desde esa esquina hasta todas las esquinas del espacio del defensor están bloqueadas.
- ◆ **Cobertura superior:** el defensor posee cobertura superior si, eligiendo cualquier esquina de tu espacio y sin importar qué casilla del espacio del defensor escojas, hay bloqueadas tres o cuatro líneas. Si hay cuatro líneas bloqueadas desde todas y cada una de tus esquinas, no podrás escoger al blanco como objetivo.

## ATAQUES CERCANOS Y DE ÁREA

Los ataques cercanos y de área funcionan de forma muy similar a los ataques a distancia, excepto porque lo importante es la casilla de origen del efecto, no la criatura que lo crea. Un árbol que haya entre una criatura y el centro de una bola de fuego ayudará a protegerla de la deflagración, pero no un árbol que se alce entre la criatura y el mago que lanza el conjuro.

A diferencia también de los ataques a distancia, las criaturas no ofrecen cobertura. Un orco atrapado en una bola de fuego no obtendrá ninguna protección de otro orco que esté entre él y el centro de la detonación.

### CÓMO DETERMINAR LA COBERTURA DE LOS ATAQUES CERCANOS Y DE ÁREA

- ◆ **Como los ataques a distancia:** determina la cobertura de estos ataques igual que en el caso de los ataques a distancia, con dos excepciones:
- ◆ **Origen, no atacante:** considera la casilla de origen del efecto como si fuese la casilla del atacante.
- ◆ **Las criaturas no dan cobertura:** otras criaturas no conceden cobertura contra ataques cercanos y de área.

## MOVIMIENTO OBLIGATORIO Y TERRENO

Muchas criaturas poseen la capacidad de mover a otras por el campo de batalla. La sección 'Tirar, empujar y deslizar', en la página 285 del *Manual del jugador*, detalla las reglas generales para los movimientos obligatorios. Una vuelta de tuerca adicional, que puede aparecer en tus partidas, es ver cómo estos movimientos obligatorios interactúan con los diversos tipos de terreno.

### MOVIMIENTO OBLIGATORIO Y TERRENO

- ◆ **Terreno difícil:** los movimientos obligatorios no se ven afectados por el terreno difícil.
- ◆ **Terreno impasable:** los movimientos obligatorios no pueden hacer que una criatura atraviese terreno impasable (página 61). Cada casilla a lo largo de su camino debe ser un espacio que la criatura pueda ocupar normalmente.
- ◆ **Terreno desafiante:** los movimientos obligatorios pueden hacer que algunos poderes sean más efectivos o menos, dependiendo del terreno desafiante concreto (página 61). El DM puede pedir al objetivo de un movimiento obligatorio que realice una prueba, como si estuviese atravesando el terreno de forma voluntaria, con las mismas consecuencias en caso de fallo.
- ◆ **Terreno hostil:** los movimientos obligatorios pueden obligar a sus objetivos a entrar en terreno hostil (página 61). Los objetivos forzados a entrar en terreno hostil recibirán de inmediato una tirada de salvación antes de entrar en la primera casilla de terreno. Tener éxito en esta TS dejará al objetivo tumbado al borde de la casilla, pero fuera del terreno hostil.

Si el poder que ha obligado a la criatura a moverse permite al agresor seguir a su objetivo y ocupar la casilla que aquella acabe de abandonar, el agresor no podrá hacerlo si el objetivo ha quedado tumbado en la casilla a ocupar.

Si un movimiento obligatorio empuja a una criatura Grande o mayor por encima de un borde, la criatura no caerá hasta que todo su espacio haya sobrepasado el borde. En el siguiente turno de la criatura, tendrá que moverse a un espacio que pueda ocupar, o emplear una acción de movimiento para escurrirse en el espacio reducido del que disponga al borde del precipicio.

Un DM puede permitir que un poder que empuje al objetivo más de 1 casilla lo haga atravesar por completo el terreno hostil.

Emplear un movimiento obligatorio para tirar, empujar o deslizar a criaturas por hielo, el borde de un pozo o hacia una nube de dagas es una táctica astuta.

El terreno desafiante puede hacer que los poderes de movimiento obligatorio sean mucho más efectivos, pero también perjudicarlos, dependiendo del terreno concreto. Por ejemplo, si un dragón blanco empuja a un personaje sobre hielo resbaladizo, podrías pedirle que realice una prueba de Acrobacias para no quedar tumbado. Por otro lado, si una broza movediza empuja a un personaje a través de

barro espeso, que podría requerir una prueba de Atletismo para atravesarlo con un coste de 1 casilla de movimiento adicional, podrías dejar que el personaje usase el barro en su favor para reducir la distancia que ha sido empujado en 1 casilla.

Los objetivos de movimientos obligatorios en terreno hostil (pozos, precipicios, incendios...) podrán evitar caer a la sima, o verse empujados contra un intenso fuego. La criatura realiza una tirada de salvación justo antes de entrar en la casilla peligrosa, significando el éxito que queda tumbada al borde del peligro. Si el poder que ha obligado a la criatura a moverse permite al agresor seguir a su objetivo y ocupar la casilla que aquella acabe de abandonar, el agresor no podrá hacerlo si el objetivo ha quedado tumbado en la casilla a ocupar. Por ejemplo, un guerrero que embista a un orco para lanzarlo por un acantilado, no podrá moverse a la casilla del orco tumbado cuando éste logre aferrarse al borde.

A tu elección, puedes permitir que un poder que empuje al objetivo más de 1 casilla lo haga atravesar totalmente el terreno hostil. Puedes imaginar a un titán que empuja 3 casillas a un personaje, haciéndolo volar inofensivamente por encima de un pozo para aterrizar con una grácil pируeta al otro lado.

Algunos poderes tienen específicamente este efecto, por lo que quizás no sea buena idea extenderlo a otros. Confía en la visión que tengas en tu mente del poder en el mundo de juego. Si puedes creer que el golpe lanza por los aires a la criatura, sobre todo si la deja tumbada al final del empujón, podrás determinar que el poder arroja al objetivo por encima de cualquier terreno hostil en su camino.

### TERRENO ESCARPADO

Cuando diseñas un área de encuentro, no pongas a personajes de nivel 1 a luchar por sus vidas al borde de un acantilado de 80'. Los 8d10 puntos de daño por la caída serán letales incluso para el guerrero del grupo.

La tabla adjunta clasifica las distancias de las caídas de acuerdo a su gravedad por nivel de personaje. Una caída dolorosa hace un daño significativo a los personajes del nivel indicado, pero no debería matar a un personaje que no esté maltrecho. Una caída peligrosa puede matar a un personaje maltrecho, e incluso un personaje a tope de salud podría quedar maltrecho. Una caída letal podría matar a un personaje frágil, dejará maltrechos casi con toda probabilidad a los demás personajes y podría causar un daño significativo incluso a un personaje que tenga más pg que el resto.

### GRAVEDAD DE LA CAÍDA POR NIVEL DE PERSONAJE

Nivel	Dolorosa	Peligrosa	Letal
1 a 5	20'	30'	40'
6 a 10	30'	50'	70'
11 a 5	40'	70'	110'
16 a 20	60'	90'	140'
21 a 5	80'	110'	170'
26 a 30	90'	130'	200'

## COMBATE EN EL AGUA

Luchar bajo el agua es harto complicado para las criaturas y aventureros terrestres. El agua ofrece resistencia al movimiento, hay corrientes que pueden atrapar y arrastrar a los nadadores, mientras que las aguas más revueltas atraparán a cualquiera que no sea un nadador consumado.

### COMBATE EN EL AGUA

Cuando luches bajo el agua, se aplicarán los siguientes modificadores:

- ◆ Las criaturas que usen poderes con la palabra clave 'fuego' sufrirán un penalizador -2 a sus tiradas de ataque.
- ◆ Los personajes que usen armas de los grupos de lanzas y ballestas no sufrirán penalizadores al ataque por utilizarlas bajo el agua. Aquellos que usen una arma de cualquier otro tipo sufrirán un penalizador -2 a sus tiradas de ataque.
- ◆ Las criaturas se moverán usando su velocidad de nado. Una criatura que carezca de velocidad de nado tendrá que emplear su habilidad de Atletismo para nadar, como se describe en el *Manual del jugador*.
- ◆ **Acuática:** las criaturas nativas de entornos acuosos tienen la aptitud acuática. Obtienen un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra rivales que no sean acuáticos. Si un monstruo es acuático, como el caso de los sajuaguines, se indicará en su ficha.

## TERRENO SUBACUÁTICO

El terreno subacuático más importante es el propio agua; sobre todo, si está en movimiento.

### TERRENO SUBACUÁTICO

- ◆ **Corrientes:** una corriente arrastra a las criaturas en su dirección. Cuando nades en una corriente, te desplazarás de acuerdo con su fuerza y dirección de flujo. Se trata de un efecto de deslizamiento, determinado por la distancia, fuerza y dirección de la corriente. Si deseas luchar contra la corriente, podrás gastar casillas de tu movimiento para reducir la distancia que te arrastra. Podrás reducir dicha distancia parcialmente, o incluso llegar a anularla por completo, siempre que tengas suficiente movimiento para hacerlo.

Si una corriente te desliza hacia una casilla con otra corriente, ignorarás la de la nueva casilla. Esta regla se aplica a todas las casillas a las que te arrastre la corriente, incluida la de destino.

Las corrientes marcadas en los mapas indicarán la dirección de deslizamiento y la distancia en casillas que te desplaza.

- ◆ **Otros terrenos:** el terreno difícil, la cobertura y la ocultación también existen en los reinos submarinos. Las ruinas de un barco hundido ofrecen cobertura, mientras que los restos acumulados por las corrientes submarinas dan ocultación. Los mares picados o azotados por las tormentas actúan como terreno difícil. Más aún, las batallas submarinas permiten el movimiento hacia arriba y abajo. Las criaturas pueden atacar a los personajes desde cualquier dirección, no sólo en horizontal.

## MOVIMIENTO EN TRES DIMENSIONES

Los encuentros acuáticos y aéreos te obligan a pensar en tres dimensiones. Cualquier DM que haya tenido un monstruo justo debajo de un PJ sabe lo complicado que puede ser apilar varias miniaturas en una misma casilla.

Define una elevación al azar, preferiblemente aquella en la que tengan lugar la mayor parte de los encuentros, como "nivel del suelo". La posición de todas las demás criaturas se medirá en relación a dicha altitud.

Colocar un d6 o un d4 cerca de cada figura es una buena forma de medir su distancia por encima o debajo de dicho nivel. El número en el dado indicará cuántas casillas la separan (por encima o por debajo) del nivel del suelo. Emplea dados de un color para señalar a las criaturas por encima de la lucha, y de otro color para las que estén por debajo.

Cuando un monstruo esté justo encima o debajo de un PJ, podrás apretujar su miniatura en el mismo espacio. Aunque pueda ser engoroso, colocar las dos miniaturas en la misma casilla sigue siendo una buena solución. Si te preocupa que las miniaturas puedan resultar dañadas o se muevan accidentalmente a una casilla incorrecta, quita las figuras y cámbialas por marcadores más pequeños, como por ejemplo los mismos dados que miden la elevación.

Determinar el alcance contra criaturas por encima o debajo de ti es bastante sencillo. Mide la distancia entre las dos criaturas como si estuviesen a la misma altura, contando las casillas de forma normal. Después cuenta la diferencia entre sus alturas. Emplea la cifra que sea más alta.

Dado que en el D&D el movimiento diagonal se considera igual que doblar una esquina, este método funciona bastante bien. Si una criatura está lejos de otra, puedes trazar una ruta que ascienda o descienda en diagonal sin coste adicional. La misma regla se cumple en el caso de una criatura que esté justo encima de otra: al calcular la ruta ascendente hacia ella, podrás elegir una que lo haga en diagonal.

## COMBATE SOBRE UNA MONTURA

Un valiente caballero y su intrépido caballo de guerra cargan contra un dragón azul. La caballería enana de los picos Barrera monta en sus hipogrifos para repeler a una escuadrilla de arpías descontroladas. Una patrulla de batidores drow cabalga a lomos de arañas monstruosas por el techo de una caverna, vigilando a habitantes de la superficie lo bastante bobos como para adentrarse en su territorio. Desde un caballo mundano a un rabioso draco, los guerreros montados del D&D tienen muchas opciones.

Las monturas suelen ofrecer tres beneficios básicos a sus jinetes: son más rápidas que la mayoría de humanoides, pueden ofrecer tipos de movimiento diferentes como volar o nadar, y las más feroces combinan sus aptitudes de lucha con los ataques de su jinete.

Las reglas de combate sobre una montura definen la relación entre jinete y criatura. Las reglas combinan las acciones y opciones de uno y otra, como si ambos fuesen una única criatura.

### ENCUENTROS CON PJS MONTADOS

Estas reglas existen para que los PJs usen monturas con facilidad y de forma equilibrada. Cuando decides que el mago malvado va a ir a lomos de un draco, añadirás al PNJ y la criatura al encuentro de la forma normal y ambos podrán realizar sus acciones de forma separada. El mago se moverá con el draco, pero ambos podrán atacar por su cuenta. El encuentro se considera equilibrado, ya que has tenido en cuenta los valores de PX de ambos.

Puedes permitir a los PJs y las criaturas que monten que realicen sus propias acciones independientes, sobre todo si el personaje cabalga sobre un monstruo poderoso e inteligente como un dragón. No obstante, llegados a ese punto es como si se hubiese añadido un miembro de pleno derecho al grupo aventurero. Si permities esta situación, deberás añadir un valor de PX adicional en monstruos a los encuentros, para compensar el valor en PX de la montura. Cuando concedas experiencia a los PJs, resta estos monstruos "adicionales" del total.

Deberías emplear esta regla si el nivel de la montura es el mismo que el del resto del grupo o mayor, o si es inferior pero no más de dos niveles. Las monturas de niveles inferiores son demasiado débiles para marcar una diferencia significativa en el encuentro. Como es habitual, usa el sentido común. Si una montura de nivel bajo demuestra ser una gran ayuda para el grupo, suma criaturas adicionales al encuentro y resta los PX correspondientes como se ha explicado.

### MONTURAS

- ◆ **Tamaño:** tu montura debe ser más grande que tú, y de tamaño no inferior a Grande.
- ◆ **Adyacente:** debes estar adyacente a una criatura para poder montar en ella.
- ◆ **Voluntaria:** puedes usar una criatura como montura sólo si ella se presta voluntaria.
- ◆ **Sillas de montar:** las reglas dan por sentado que tienes una silla de montar para la criatura. Si careces de ella, sufrirás un penalizador -2 a las tiradas de ataque, CA y defensas de Reflejos mientras estés montado.

- ◆ **Combate desde una montura:** cualquiera puede moverse por ahí con una bestia de carga sin necesidad de la dote Combatir desde una montura. Dicha dote te permite aprovechar al máximo las aptitudes de tu montura. Cuando dispones de la dote Combatir desde una montura y cabalgas sobre una criatura, tendrás acceso a cualquier aptitud de montura especial que confiera a su jinete (aunque no todas las criaturas poseen estas aptitudes). Mientras cabalgues sobre una criatura con dicha dote, ésta podrá realizar pruebas de Acrobacias, Aguante, Atletismo o Sigilo con tus bonificadores básicos en lugar de los suyos, si son mejores.

### MONTURA Y JINETE

- ◆ **Espacio:** tu montura y tú ocupáis el espacio de la montura. Si alguna vez resultase relevante determinar con exactitud el espacio concreto que ocupas dentro del de tu montura, podrás elegir.
- ◆ **Apuntar:** los ataques apuntados pueden apuntarse contra ti o tu montura, a elección del atacante. Un ataque cercano o de área os afectará a ambos, si su área de efecto incluye a cualquiera de los dos.
- ◆ **Beneficios de la montura:** muchas monturas poseen ataques especiales o beneficios que pueden usar o conceder a sus jinetes. Estas aptitudes van desde simples bonificadores, como un bonificador a la CA de su jinete, a ataques especiales que pueda usar la criatura. El *Manual de monstruos* detalla los beneficios que muchas criaturas te podrán conceder, si cumples un nivel mínimo y posees la dote Combatir desde una montura. Si no cumples los requisitos de la montura, podrás cabalgar sobre ella, pero no obtendrás ninguno de sus beneficios especiales.
- ◆ **Ataques de oportunidad:** si el movimiento de tu montura provoca un ataque de oportunidad, el atacante podrá elegir efectuarlo contra ti o contra ella. Si provocas un ataque de oportunidad al realizar un ataque a distancia, el atacante tendrá que ejecutarlo contra ti.
- ◆ **Movimientos obligatorios:** si un ataque que causa un movimiento obligatorio te afecta a ti pero no a tu montura, podrás elegir que tu montura también resulte afectada, para poder seguir moviéndote con ella. Si no deseas que tu montura sea afectada, podrás ser derribado de ella si el movimiento obligatorio te saca del espacio que ocupe la montura.

### MONTURAS EN COMBATE

- ◆ **Montar y desmontar:** montar o desmontar es una acción estándar.
- ◆ **Iniciativa:** tu montura y tú actuaréis en tu turno de iniciativa. Si ambos os separáis, seguiréis actuando en el mismo turno de iniciativa.
- ◆ **Acciones:** en tu turno, tu montura y tú podréis repartiros la serie de acciones normales: una acción estándar, una acción de movimiento y una acción menor. Podrás dividir estas acciones entre jinete y montura como deseas. Lo más normal es que tu montura utilice la acción de movimiento para

caminar o volar, mientras que tú aprovechas la acción estándar para atacar. Tu montura y tú también compartiréis una única acción inmediata. Si os separáis, seguiréis compartiendo una misma serie de acciones ese turno.

- ◆ **Ataques de la montura:** tu montura puede usar una acción estándar para atacar en tu lugar. Si no dispones de la dote Combatir desde una montura, sufrirás un penalizador -2 a todas sus tiradas de ataque.
- ◆ **Cargas:** si cargas, podrás mover a la velocidad de tu montura y realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo tú mismo, o bien dejar que tu montura realice su ataque básico cuerpo a cuerpo.
- ◆ **Escurrirse:** si tu montura se escurre, tanto ella como tú sufriremos las penalizaciones correspondientes.
- ◆ **Monturas en espacios cerrados:** a las monturas nativas de entornos al aire libre no les gusta verse encerradas en habitaciones de dungeons o pasillos estrechos, por lo que sufren un penalizador -2 a sus ataques y defensas cuando se ven obligadas a luchar en espacios cerrados. Las monturas nativas de regiones subterráneas (como las arañas espada o los carroñeros reptantes) no sufren este penalizador. Este penalizador tampoco se aplica en zonas subterráneas lo bastante amplias como para parecer al aire libre (al menos 50' en cualquier dirección).
- ◆ **Derribos:** un ataque que derriba a tu montura también te obligará a desmontar. Quedarás en un espacio vacío a tu elección, adyacente a la montura ahora tumbada.

Si un ataque te derriba a ti, podrás intentar de inmediato una tirada de salvación para evitar ser desmontado. Esta TS es igual que cualquier otra, excepto porque la realizarás tan pronto como te afecte un efecto de derribo, no al final de tu turno.

**Menos de 10:** fallo. Eres desmontado y aterrizas tumbado en un espacio libre a tu elección, adyacente a la montura.

**10 o más:** éxito. Permaneces en la silla de montar y no resultas derribado.

## MONTURAS EN TUS PARTIDAS

Las monturas son más divertidas cuando se usan en partidas al aire libre, batallas en masa, u otras situaciones en las que los personajes disponen de espacios abiertos para luchar y largas distancias que recorrer. En tales situaciones, también puedes dotar de monturas a los enemigos de los PJs.

Ten muy en cuenta las trampas, los pasillos estrechos que obliguen a las criaturas a escurrirse, o cualquier otro efecto que haga que las monturas sean menos efectivas en los dungeons. Además, a los animales salvajes (como los grifos) no les suelen agradar los entornos cerrados; aplica un penalizador -2 a sus ataques y defensas cuando se vean obligados a luchar en sitios cerrados. Asegúrate de dejar claros estos penalizadores a los jugadores, para que sus personajes puedan hacer sus planes o reaccionar de forma apropiada.

Si tienes dudas sobre el efecto que las monturas pueden tener en tu campaña, déjalas al margen o crea alguna razón dentro del argumento para limitarlas. Por ejemplo, los PJs podrían obtener la ayuda de una escuadrilla de grifos, pero sólo cuando completen cierta misión en nombre del rey elfo.

Sé sincero con los jugadores. Avísalos de que podrán contar con monturas muy atractivas, dentro de los límites que impongas, antes de que tengan la oportunidad de usarlas. La comunicación fluida y honesta siempre es la mejor respuesta a cualquier problema que surja durante el juego.

## VOLAR

Las reglas para luchar en el aire hacen énfasis en la abstracción y la simplicidad por encima de la simulación. En la vida real la capacidad de una criatura voladora para girar, la velocidad que debe mantener para conservar su sustentación, y demás factores, ponen límites estrictos al vuelo. En el D&D las criaturas voladoras se enfrentan a bastantes menos limitaciones.

## LA ACCIÓN DE VOLAR

A menos que se indique lo contrario a continuación, una criatura voladora se mueve como una terrestre. Puede girar tantas veces como quiera, moverse hacia atrás, etc. A menos que una aptitud especial o un párrafo de la acción de volar diga lo contrario, se moverá de igual forma que en cualquier otro modo de movimiento.

## VOLAR: ACCIÓN DE MOVIMIENTO

- ◆ **Movimiento:** vuela un número de casillas igual o inferior a tu velocidad de vuelo.
- ◆ **Subir y bajar:** mientras vuelas, podrás hacerlo de forma vertical o diagonal hacia arriba o abajo. No hay ningún coste de movimiento adicional por subir o bajar.
- ◆ **Permanecer en el aire:** si no puedes volar al menos 2 casillas durante tu turno, ya sea por no mover lo suficiente o sencillamente no usar la acción de volar, te estrellarás al final de tu turno.
- ◆ **Aterrizar y estrellarse:** si una criatura vuela hasta una superficie sobre la que se pueda aferrar o posarse, podrá aterrizar. Una criatura que vuela accidentalmente contra un obstáculo, como un muro invisible, se estrellará.
- ◆ **Vuelo doble:** si vuelas dos veces seguidas el mismo turno, podrás mover un número de casillas igual al doble de tu velocidad. Normalmente no podrás terminar un movimiento en el espacio de un aliado. Si realizas un vuelo doble podrás atravesar el espacio de un aliado, incluso aunque la primera acción de vuelo termine en su espacio.
- ◆ **Ataques de oportunidad:** si abandonas una casilla adyacente a un enemigo, éste podrá realizar un ataque de oportunidad.
- ◆ **No puede realizar ataques de oportunidad:** una criatura en vuelo no puede realizar ataques de oportunidad.
- ◆ **Derribada:** una criatura en vuelo que resulte derribada se estrellará.

## ESTRELLARSE

El vuelo es una forma de movimiento rápida, que permite a un viajero evitar obstáculos o sobrepasar a sus enemigos, pero también tiene un inconveniente importante. Caer de los cielos y estamparse contra el suelo es un riesgo lo bastante importante como para que muchos aventureros prefieran tener los pies bien asentados en tierra.

- ◆ **Estrellarse:** la mayoría de las veces, una criatura que caiga del cielo impactará contra el suelo y sufrirá el daño normal por caída (consulta la página 284 del *Manual del jugador*). No obstante, a veces una criatura estará a altura suficiente, o será lo bastante habilidosa, como para evitar estrellarse.
- ◆ **Distancia de seguridad:** una criatura voladora que se estrelle caerá de inmediato una distancia igual a su velocidad de vuelo. Si llega tocar tierra, podrá aterrizar con total seguridad.
- ◆ **Caída en barrena:** si la criatura voladora no ha tocado tierra tras el primer descenso de altura, se estrellará.
- ◆ **Estrellarse:** una criatura que se estrelle caerá a plomo contra el suelo y sufrirá el daño habitual por caída.
- ◆ **Accidentes a gran altitud:** algunos encuentros tienen lugar a mucha altura por encima del suelo. Sólo tienes que seguir estas dos reglas si una criatura se estrella a miles de pies por encima del suelo.
- ◆ **Altitudes extremas:** es posible que una criatura muy por encima de la superficie pase más de un asalto cayendo a tierra. Como regla general, una criatura que se estrelle caerá 100 casillas tras superar su distancia de seguridad. Si aún sigue en el aire, podrá intentar detener su descenso volviendo a volar.
- ◆ **Detener un descenso:** detener una caída libre es una prueba especial de Atletismo, que se realiza como acción estándar. Es una prueba contra CD 30, con un bonificador a la misma igual a la velocidad de vuelo de la criatura. Si tiene éxito, la criatura saldrá de la barrena y dejará de caer. Tendrá que emplear una acción de movimiento para volar ese turno.

## REGLAS ESPECIALES DEL VUELO

Muchas de las criaturas voladoras disponen de aptitudes adicionales relacionadas con el vuelo. Aquí están las más comunes.

**Límite de altitud:** un monstruo con un límite de altitud no podrá alejarse más del número indicado de casillas del suelo. Si vuela más allá del límite, se estrellará al final de su turno, incluso aunque vuelva a descender por debajo del límite.

**Vuelo torpe:** un volador torpe sufre un penalizador -4 a sus tiradas de ataque y defensas mientras vuela. Estas criaturas no están bien capacitadas para luchar en vuelo.

**Torpe en tierra:** una criatura torpe en tierra sufre un penalizador -4 a sus tiradas de ataque y defensas cuando esté en tierra, no volando. Tales criaturas están en su elemento en el aire y, ya sea por su anatomía o entrenamiento especial, se desenvuelven mal en el suelo. Por ejemplo, un murciélago es ágil en el aire pero bastante patoso en el suelo.

**Flotar:** un monstruo que pueda flotar podrá desplazarse y realizar ataques de oportunidad mientras vuela. Seguirá volando incluso aunque no se mueva la distancia mínima para permanecer en el aire, o incluso aunque no realice ninguna acción de vuelo.

**Vuelo de largo recorrido:** el vuelo de largo recorrido se aplica a aquellas criaturas que vuelan para ir de un lugar a otro, pero que aterrizan para poder luchar. Una criatura que use su vuelo de largo recorrido perderá todas sus acciones menores, inmediatas y estándar mientras vuela, pudiendo usar su acción de movimiento sólo para volar. El número

asociado con esta aptitud indica el número de casillas que puede mover con una única acción de movimiento. Si realiza alguna acción para cualquier otra cosa, se estrellará.

## TERRENO AÉREO

El terreno difícil para una criatura aérea incluye la basura arrastrada por el viento, corrientes de aire fuertes, u otros factores que interfieran con su vuelo. Las nubes ofrecen ocultación, mientras que las torres, castillos flotantes u otras estructuras elevadas pueden conceder cobertura. Además, emplea las reglas de corrientes del apartado 'Combate en el agua' (página 45) en el caso de que haya fuertes ráfagas de viento.

## LUCHA EN LOS CIELOS

Es divertido derribar a alguien del cielo, pero puede llegar a ser un lastre si la lucha tiene lugar en un punto muy alejado del suelo. La distancia que una criatura desciende al estrellarse es lo bastante elevada como para que tenga que pasarse varios asaltos sin hacer nada más que moverse para volver al combate.

No tienes que inventar razones para que un combatiente que se estrelle, pero logre recuperarse con rapidez, regrese a la lucha de inmediato. Es más, un monstruo que asciende de nuevo a la refriega cuando los personajes pensaban que ya habían ganado, será una sorpresa de lo más maléfica. Ten en mente la posibilidad de que las criaturas se estrelleen al diseñar un encuentro en el aire. Aquellas que tienen aptitudes para derribar a sus rivales suelen ser la fuente de la mayoría de estrellamientos.

Por otro lado, la amenaza de acabar estrellándose añade gran tensión a las partidas. Úsala con moderación, o planea tus aventuras de forma que puedas seguir con facilidad a los personajes que se estrelleen y a aquellos que sigan en el aire.

## COMPLEJIDADES DEL COMBATE AÉREO

Cuando dirijas una batalla en el aire, los elementos terrestres te ayudarán a añadir terreno y un nivel de complejidad que no podrías obtener en el cielo abierto. Los monstruos terrestres que usen armas a distancia son el elemento más sencillo de añadir, mientras que gigantescas espiras de piedra, torres y demás elementos elevados de terreno darán a los personajes y sus enemigos muchas oportunidades de jugar al gato y el ratón.

En un entorno cerrado, como una cueva de la Infraoscuridad o un edificio inmenso, puede haber salientes por encima de las criaturas voladoras, construidos en el techo de la sala o en sus muros. Usa estas plataformas para atacar a los voladores desde dos frentes, o para dar a las criaturas terrestres un lugar desde el que saltar sobre las voladoras que se acerquen demasiado. Una acción preparada para saltar sobre el lomo de un enemigo volador será un reto interesante o una acción realmente heroica.

## EMPLEA UN PUNTO DE REFERENCIA

La tripulación enana de una aeronave se afana por obtener tanta velocidad como puede de sus motores arcanos. Mientras tanto, una escuadrilla de gnolls sobre demonios alados

se acerca cada vez más a su popa. Los personajes suben a la cubierta superior, listos para repeler a los atacantes. Durante la batalla, la nave sigue avanzando y los gnolls azuzan a sus monturas para mantener su ritmo.

Cuando dirijas este tipo de batallas en tus partidas, con la nave como centro de toda actividad, designala como punto de referencia. Cuando sea el turno de iniciativa de la nave, se "moverá" hacia delante, pero en lugar de moverla físicamente límitate a recolocar el resto de miniaturas a su alrededor. Si la nave vuela 10 casillas hacia el este, puedes reproducir este evento desplazando a los gnolls y sus monturas 10 casillas hacia el oeste. La nave y los gnolls quedarán en las mismas posiciones relativas que si hubieses movido la nave, pero te evitarás el tener que andar recolocando el punto central de la batalla.

## ENFERMEDAD

Cuando las criaturas queden expuestas a una enfermedad, ya sea por el mordisco de un monstruo portador de infecciones, por la inmersión en el agua de un pantano infecto, o por ingerir comida en mal estado, se arriesgarán a contraerla.

### ENFERMEDAD

- ◆ **Infección:** cuando quedas expuesto a una enfermedad, te arriesgas a infectarte. Si te infectas, sufrirás el efecto inicial de la enfermedad y ésta seguirá avanzando.

## ENFERMEDADES DE EJEMPLO

### Ascua mental

*En su fase inicial, las víctimas del ascua mental se quejan de un dolor ardiente en la cabeza. Después, quedan sumidas en un sopor.*

Objetivo curado

- ◆ **Efecto inicial:** el objetivo se vuelve vulnerable 10 psíquico hasta que sea curado.

### Enfermedad nivel 16

**Ataque:** +18 contra Voluntad

**Aguante:** mejora CD 25, estable CD 20, empeora CD 19 o peor

- ◆ Cada vez que el objetivo quede maltrecho, quedará también atontado y sufrirá daño continuado 10 psíquico (salvación termina ambos efectos).

- ◆ **Estado final:** el objetivo queda atontado.

### Fiebre hilarante

*Los síntomas de la fiebre hilarante incluyen fiebre alta, desorientación y estallidos frecuentes de risa frenética.*

Objetivo curado

- ◆ **Efecto inicial:** el objetivo comienza cada día sin puntos de acción. Cada vez que quede maltrecho, se reirá de forma incontrolable y quedará atontado (salvación termina). Ambos efectos se aplican hasta que el objetivo se cure.

### Enfermedad nivel 12

**Ataque:** +16 contra Fortaleza

**Aguante:** mejora CD 22, estable CD 17, empeora CD 16 o peor

- ◆ El objetivo no puede obtener ni usar puntos de acción.

- ◆ **Estado final:** el objetivo queda catatónico, incapaz de efectuar ninguna acción.

### Fiebres infernales

*Quienes sufren de fiebres infernales se quejan de sensaciones alternas de calor abrasador y frío gélido.*

Objetivo curado

- ◆ **Efecto inicial:** el objetivo sufre un -2 a sus ataques y pruebas hasta que esté curado.

### Enfermedad nivel 12

**Ataque:** +24 contra Fortaleza

**Aguante:** mejora CD 28, estable CD 23, empeora CD 22 o peor

- ◆ El objetivo queda debilitado.

- ◆ **Estado final:** el objetivo queda atontado.

### Mal de ceguera

*Contraído a menudo en aguas malsanas, el mal de ceguera acaba con la visión de sus víctimas.*

Objetivo curado

- ◆ **Efecto inicial:** el objetivo pierde un esfuerzo curativo, que no podrá recuperar hasta estar curado

### Enfermedad nivel 9

**Ataque:** +12 contra Fortaleza

**Aguante:** mejora CD 20, estable CD 15, empeora CD 14 o peor

- ◆ La visión del objetivo se vuelve borrosa. Las criaturas a más de 10 casillas disponen de ocultación.

- ◆ **Estado final:** el objetivo queda ciego.

### Muerte viscosa

Parásitos abisales devoran los órganos internos de la víctima, convirtiéndola en una pasta blandengue.

Objetivo curado

El objetivo recupera uno de sus esfuerzos curativos perdidos. Volverá a perderlo si empeora su condición

Efecto inicial: el objetivo pierde dos esfuerzos curativos hasta que se cure.

Enfermedad nivel 23

Ataque: +26 contra Fortaleza

Aguante: mejora CD 30, estable CD 25, empeora CD 24 o peor

Cada vez que el objetivo quede maltrecho, sufrirá daño continuado 10 necrótico (salvación termina). Si este daño lo reduce a 0 pg o menos, se convertirá en un limo infeccioso de dentro a fuera, sufriendo una muerte horrible.

Estado final: en el momento de la prueba de Aguante fallida, y cada vez que el objetivo sufra daño, el objetivo sufrirá daño continuado 30 necrótico (salvación termina). Si este daño lo reduce a 0 pg o menos, se convertirá en un limo infeccioso de dentro a fuera, sufriendo una muerte horrible.

### Putridez de momia

Esta enfermedad, transmitida por el ataque de una momia, llena los pulmones de la víctima de polvo, haciendo que cada vez le sea más difícil respirar.

Objetivo curado

Efecto inicial: el objetivo recupera sólo la mitad de los pg normales gracias a efectos curativos

El objetivo recupera sólo la mitad de los pg normales gracias a efectos curativos. Además, sufre daño necrótico 10, que no podrá ser curado hasta que se recupere de la enfermedad.

Enfermedad nivel ≥11

Ataque: consulta las plantillas de campeón y señor de las momias, en las páginas 179 y 180.

Aguante: mejora CD 15 + 2/3 del nivel de la momia, estable CD 10 + 2/3 del nivel de la momia, empeora CD 9 + 2/3 del nivel de la momia o peor

Estado final: el objetivo muere.

### Tembleques

Esta enfermedad causa temblores y convulsiones involuntarios.

Enfermedad nivel 14

Ataque: +18 contra Fortaleza

Aguante: mejora CD 23, estable CD 18, empeora CD 17 o peor

Objetivo curado

Efecto inicial: la velocidad del objetivo se reduce en 1 hasta que se cure.

El objetivo queda ralentizado.

Estado final: el objetivo queda inmovilizado.

Estable: si el resultado de la prueba mejora la CD más baja, pero no la más alta, tu condición seguirá siendo la misma.

Mejora: si el resultado de la prueba mejora la CD más alta, tu condición mejorará; desplázate un paso hacia la izquierda en las fases de la enfermedad.

Empeora: si el resultado de la prueba no mejora ni siquiera la CD más baja, tu condición empeorará; desplázate un paso hacia la derecha en las fases de la enfermedad.

Curado: cuando llegues al extremo izquierdo de las fases de la enfermedad, estarás curado y podrás dejar de hacer pruebas de Aguante.

Estado final: cuando llegues al extremo derecho de las fases de la enfermedad, entrará en efecto su estado final. Una vez haya llegado este momento, ya no podrás realizar más pruebas de Aguante para mejorar tu condición. A menudo, la única forma de recuperarse del estado final de una enfermedad es mediante el ritual de Curar enfermedad.

◆ **Habilidad de Sanar:** un aliado puede emplear una prueba de Sanar en lugar de tu prueba de Aguante para ayudarte a recuperarte de la enfermedad, como se describe en el Manual del jugador.

## VENENO

El aguijón de un escorpión o los colmillos de una serpiente pueden suponer un ataque doloroso, pero podrá convertirse en letal si se suma el veneno natural de estas criaturas. El veneno puede ser extraído de diversas criaturas, o creado mediante procesos mágicos o alquímicos. Si se aplica veneno a un arma, sus ataques serán más letales.

### VENENO

◆ **Vector del veneno:** los venenos pueden aplicarse a armas, trampas, dardos o agujas, untarse para que penetren en la piel por un corte, o fumigarse en el aire en forma de polvo o gas para su inhalación. El veneno en la comida o bebida surtirá efecto al ingerirse, a menos que se indique lo contrario. El veneno atacará a la víctima cuando entre en contacto con ella de alguna de las formas indicadas. Algunos venenos, como se indica en su descripción, pueden administrarse sólo de formas muy concretas, como en la comida, o en un arma embadurnada con ellos.

- Características del veneno:** los venenos son objetos perecederos (parecidos a objetos mágicos). Te afectarán con un poder de ataque. Algunos venenos tienen efectos secundarios, que se aplicarán cuando salves frente al efecto inicial.
- Ataques con armas envenenadas:** debes aplicar el veneno al filo o cabeza del arma. El veneno entrará en acción la siguiente vez que el arma golpee a un rival y le cause daño. El efecto del veneno se considera un ataque secundario contra el mismo objetivo. Si un arma envenenada impacta a varios objetivos, la ponzoña sólo afectará al primero.

**Aplicar un veneno:** aplicar veneno a un arma es una acción estándar. El veneno aplicado a un arma pierde su efectividad al final del encuentro, o tras haber transcurrido 5 minutos.

## VENENOS DE EJEMPLO

### Bruma de la demencia

Veneno nivel 20

Esta tempesta de bruma tiene un empalagoso olor dulzón y embota la mente.  
Veneno 31.250 po  
**Ataque:** +23 contra Voluntad; aturrido (salvación termina).  
**Efecto secundario:** el objetivo queda atontado (salvación termina).  
**Especial:** sólo funciona cuando se inhala en forma de bruma.

### Líquido cerebral de carroñero reptante

Veneno nivel 5

Este veneno es un líquido de color verde transparente y olor infame.  
Veneno 250 po  
**Ataque:** +8 contra Fortaleza; daño continuado 5 por veneno y ralentizado (salvación termina ambos efectos).  
**Primera salvación fallida:** el objetivo queda inmovilizado en lugar de ralentizado (salvación termina).  
**Segunda salvación fallida:** el objetivo queda aturrido en lugar de inmovilizado (salvación termina).

### Loto negro

Veneno nivel 15

Cuando se prepara como veneno, el loto negro se muelen hasta obtener un fino polvo negro, que causa alucinaciones espantosas.  
Veneno 6.250 po  
**Ataque:** +20 contra Fortaleza; cuando esté maltrecho, el objetivo empleará su acción estándar de cada asalto para realizar un ataque básico contra la criatura más cercana, ya sea enemigo o aliado (salvación termina). El efecto se aplicará cada vez que el objetivo quede maltrecho, hasta que complete un descanso prolongado.  
**Especial:** el objetivo sufrirá un penalizador -5 a sus pruebas de Percepción hasta que complete un descanso prolongado. El loto negro sólo se puede administrar en la comida o bebida. Realizará su primer ataque 1d6 asaltos después de que la víctima lo ingiera.

### Ponzoña del laberinto de los demonios

Veneno nivel 15

Este veneno letal, también conocido como filo mortal, va muy codizado entre los asesinos.  
Veneno 6.250 po  
**Ataque:** +18 contra Fortaleza; daño continuado 10 por veneno, ralentizado y penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina todos los efectos).

### Raíz terrestre de thassil

Veneno nivel 5

Este veneno consiste en un polvo insípido azul.  
Veneno 250 po  
**Ataque:** +8 contra Fortaleza; ralentizado (salvación termina).

**Primera salvación fallida:** el objetivo queda inmovilizado en lugar de ralentizado (salvación termina).

**Segunda salvación fallida:** el objetivo queda inconsciente durante 1d4 horas.

**Especial:** la raíz de thassil sólo puede administrarse en comidas o bebidas. Hará su primer ataque 2d6 minutos después de que su víctima lo ingiera. Todas las tiradas de salvación contra él se realizan con un penalizador -2.

### Sangre de Zehir

Veneno nivel 15

Este letal veneno de color rojo proviene de las venas del dios-serpiente.  
Veneno 6.250 po  
**Ataque:** +18 contra Fortaleza; daño continuado 10 por veneno y atontado (salvación termina ambos efectos).

### Toxina de la sima

Veneno nivel 25

Este veneno de intenso color rojo, destilado de los colmillos de un diablo de la sima, burbujea al quedar expuesto al aire.  
Veneno 156.250 po  
**Ataque:** +28 contra Fortaleza; daño continuado 15 por veneno y debilitado (salvación termina ambos efectos).

### Toxina oscura

Veneno nivel 10

Este veneno, empleado por los acechadores oscuros, parece sombra líquida, y huele a hongos.  
Veneno 1.250 po  
**Ataque:** +13 contra Fortaleza; daño continuado 5 por veneno (salvación termina).

### Veneno de araña de salto mortal

Veneno nivel 5

Con el aspecto de no ser más que fango negro, este veneno es el favorito de los hombres lagarto que luchan con cerbatanas o dardos.  
Veneno 250 po  
**Ataque:** +8 contra Fortaleza; daño continuado 5 por veneno y ralentizado (salvación termina ambos efectos).

### Veneno de escorpión infernal

Veneno nivel 15

Su brillante color azul hace que esta toxina pastosa parezca inofensiva.  
Veneno 6.250 po  
**Ataque:** +18 contra Fortaleza; daño continuado 10 por veneno y debilitado (salvación termina ambos efectos).  
**Efecto secundario:** el objetivo queda debilitado (salvación termina).

### Veneno de escorpión zarpa de tormenta

Veneno nivel 5

Este veneno de un color púrpura casi negro ataca el sistema nervioso.  
Veneno 250 po  
**Ataque:** +5 contra Fortaleza; daño continuado 5 por veneno e inmovilizado (salvación termina ambos efectos).  
**Efecto secundario:** el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

### Veneno drow

Veneno nivel 10

Destilado de icor demoníaco en los templos de Lolth, este veneno es el medio predilecto de esta raza para adquirir nuevos esclavos.  
Veneno 1.250 po  
**Ataque:** +13 contra Fortaleza; el objetivo sufre un penalizador -2 a sus tiradas de ataque (salvación termina).  
**Primera salvación fallida:** el objetivo también queda debilitado (salvación termina).  
**Segunda salvación fallida:** el objetivo queda inconsciente hasta el final del encuentro.

# CREACIÓN DE ENCUENTROS

**ESTE CAPÍTULO** te ofrece las herramientas necesarias para crear tus propios encuentros de combate. Los encuentros no de combate se detallan en el Capítulo 5. Grupos dinámicos de monstruos, combinados con terreno interesante y otros rasgos, harán que tus encuentros de combate sean de lo más intenso.

Este capítulo incluye las siguientes secciones:

- ◆ **Roles de los monstruos:** los encuentros de combate involucran a grupos de monstruos con diferentes roles. Un grupo variado de criaturas es un encuentro más interesante y complejo que otro con rivales idénticos.
- ◆ **Componentes del encuentro:** un sencillo proceso paso a paso para crear un encuentro que suponga un reto para tus jugadores. Empieza por marcar el objetivo en puntos de experiencia y luego escoge monstruos u otras amenazas para crear un encuentro atractivo.
- ◆ **Plantillas de encuentro:** puedes crear todo un mundo de encuentros para poner en jaque a tus jugadores mediante cinco sencillas técnicas.
- ◆ **Escenario del encuentro:** a veces el lugar en el que se desarrolla un encuentro es tan importante como los monstruos involucrados. Esta sección detalla los rasgos físicos y el terreno, tanto de entornos mundanos como fantásticos.

WILLIAM O'CONNOR





# ROLES DE LOS MONSTRUOS

La clave para diseñar grupos interesantes y variados de monstruos reside en su rol: acechador, artillero, bruto, controlador, esbirro, hostigador y soldado. Cada rol tiene su lugar en un encuentro de combate típico. El rol de cada monstruo se indica en la parte superior derecha de su bloque de estadísticas del *Manual de monstruos*. La mayoría de los encuentros de combate involucra a grupos de monstruos con roles diversos. Un grupo de monstruos variados es un encuentro mucho más interesante y desafiante que una banda de enemigos idénticos.

En el contexto de los roles de los monstruos (en esta sección o en cualquier otra de las reglas del juego), los términos “controlador” y “líder” tienen significados y aplicaciones diferentes a los de los roles de clase del controlador y el líder, descritos en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

## ACECHADOR

Los monstruos acechadores tienen ciertas capacidades que les permiten eludir ataques, ya sea al atacar desde un escondite, o convirtiéndose en estatuas invulnerables mientras recuperan fuerzas. Suelen disponer de un ataque devastador cada cierto número de asaltos, entre los cuales se concentran en defenderse.

Emplea a los acechadores como añadidos sorpresa a los encuentros con otros monstruos, o como asesinos furtivos que orbitan alrededor del campo de batalla y aparecen de vez en cuando para soltar un ataque bien concentrado. Los acechadores estudian al grupo mientras los personajes están entretenidos con brutos y soldados, calibrando sus debilidades.

## ARTILLEROS

Los monstruos artilleros son expertos en el combate a distancia. Estas criaturas hacen caer flechas, bolas de fuego y ataques similares sobre el grupo aventurero. Están bien protegidos contra el fuego enemigo, pero son vulnerables en cuerpo a cuerpo. Normalmente son capaces de causar daño a varios personajes en un área.

## CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

Algunos encuentros hacen que sea fácil encontrar objetivos concretos para los ataques más mortíferos. Se pueden identificar a los líderes o a las mayores amenazas presentes, que serán objetivos perfectos para los poderes diarios o el daño concentrado de los pegadores del grupo. En otros encuentros hay muchas criaturas casi idénticas, sin un líder claramente definido. Incluye una mezcla de ambos encuentros en tus aventuras. Ambos tipos de encuentro son atractivos para ciertos tipos de clases (a los pegadores les gustan los encuentros con un objetivo claro, mientras que a los controladores les llaman más las masas) y fomentan tácticas diferentes.

—James Wyatt

Emplea monstruos artilleros en un encuentro, colocándolos tras los soldados y brutos, mientras sueltan una descarga letal contra los personajes desde sus posiciones defensivas. Debido a que son más frágiles que los monstruos normales, dependen de la protección de una línea de brutos o soldados, u hostigadores que los ayuden a repeler cualquier ataque.

## BRUTO

Los brutos se especializan en causar daño en cuerpo a cuerpo. Poseen unas defensas relativamente bajas, pero muchos puntos de golpe. No atacan con tanta frecuencia como otros monstruos, pero causan una gran cantidad de daño al impactar. No se mueven mucho por el campo de batalla y suelen ser de gran tamaño.

Emplea a los brutos en tus encuentros para amenazar directamente al grupo o cubrir a otros monstruos con su gran tamaño o alcance. Los brutos son fáciles de jugar, por lo que puedes poner varios en un mismo encuentro para proporcionar el músculo básico de la batalla.

## CONTROLADOR

Los monstruos controladores manipulan a sus enemigos o el campo de batalla en provecho propio. Restringen las opciones del enemigo o infligen condiciones duraderas, alteran el terreno o clima, o doblegan las mentes de sus rivales.

Coloca a los monstruos controladores justo detrás de los monstruos de primera línea, y empléalos para atacar a los PJs a corta distancia con sus poderes de control. La mayoría de controladores puede defenderse bastante bien en cuerpo a cuerpo, por lo que a veces luchan codo con codo con soldados o brutos. Los monstruos controladores pueden ser complejos de jugar, así que limitarse a uno o dos del mismo tipo por encuentro es la mejor idea.

## ESBIRRO

A veces deseas monstruos que aparezcan en oleadas y mueran de la misma forma. Una lucha contra 30 orcos será una gran secuencia de acción. Los jugadores podrán llegar a disfrutar al abrirse paso entre la turba como un cuchillo a través de la mantequilla, sintiéndose poderosos e invencibles. Por desgracia, la mecánica de juego de un monstruo estándar hace que ese tipo de juego sea complicado. Si empleas un gran número de monstruos de un nivel similar al de los PJs, los aplastarás. Si usas un gran número de monstruos de un nivel bastante inferior, los aburrirás con hordas de criaturas que tienen pocas posibilidades de herirlos pero que no mueren tan rápido como deberían. Además, llevar la cuenta de las acciones de tantas criaturas puede llegar a ser un auténtico dolor de cabeza.

Los esbirros están diseñados para servir como tropas de choque y carne de cañón para otros monstruos (estándar, élite o solitario). Cuatro esbirros serían el equivalente a un monstruo estándar de su nivel. Los esbirros están pensados

para llenar un encuentro, aunque serán los primeros en caer.

Un esbirro queda eliminado cuando sufre cualquier cantidad de daño. El daño de un ataque o de cualquier origen que no requiera una tirada de ataque (como el *desafío divino* del paladín o la *hendedura* de un guerrero) destruirá a un esbirro. No obstante, si se falla un ataque contra un esbirro con un ataque que normalmente causaría daño tras un fallo, la criatura no sufrirá daño. Emplea a los esbirros como combatientes de cuerpo a cuerpo, situados entre los PJs y los controladores o monstruos artilleros.

## HOSTIGADOR

Los monstruos hostigadores emplean su velocidad para amenazar a los personajes jugadores. Sus estadísticas de combate son las habituales de cualquier monstruo, pero destacan por su gran movilidad.

Emplea a los hostigadores como pegadores móviles de un encuentro, aquellas criaturas que se desplazan para atacar a los PJs más vulnerables desde los flancos o la retaguardia. A menudo poseen poderes que les permiten saltar al combate, atacar y retirarse en una sola acción. A los hostigadores les gusta luchar junto a soldados y brutos, ya que estas criaturas tienden a quedarse en su sitio y atraer gran parte de la atención del grupo aventurero, dejándoles a ellos mucho espacio para maniobrar a su antojo por el campo de batalla.

## SOLDADO

Los soldados se especializan en atraer los ataques de los personajes y defender a otros monstruos. Tienen defensas elevadas y puntos de golpe decentes. Sus ataques son precisos, pero no causan un daño excepcional. No suelen moverse mucho, y a menudo poseen poderes que evitan que otras criaturas se muevan cerca de ellos.

Emplea a los soldados en un encuentro para retener al grupo aventurero, evitando que sus miembros ataquen a los monstruos artilleros o controladores, o que persigan a los hostigadores. A menudo los soldados cuentan con aptitudes que les facilitan la cooperación, por lo que un grupo de soldados idénticos será una gran ayuda en cualquier encuentro con otros monstruos.

## MONSTRUOS DE ÉLITE

Los monstruos de élite son más duros que los habituales, y constituyen una amenaza mayor que las criaturas estándar de su mismo nivel y rol. Un monstruo de élite cuenta como dos monstruos de su nivel; también vale el doble de PX y es el doble de peligroso. Los monstruos de élite son “jefecillos” excelentes, que te permiten añadir un rival más duro de lo normal a un encuentro con varias criaturas, sin tener que crear un monstruo totalmente nuevo. Un grupo de ogros liderado por un ogro de élite reduce el número de figuras de ogros sobre la mesa, sin disminuir el nivel del encuentro.

## MONSTRUOS SOLITARIOS

Los monstruos solitarios están diseñados específicamente para actuar como rivales individuales de un grupo de PJs de su mismo nivel. Actúan, a todos los efectos, como un grupo de monstruos. Tienen más puntos de golpe para absorber el daño combinado de varios PJs, y causan también más daño para aproximar su capacidad destructora a la de un grupo de criaturas.

Un monstruo solitario vale los mismos PX que cinco monstruos de su nivel. También ofrece el mismo nivel de desafío que cinco monstruos.

Un monstruo solitario puede tener tendencias que lo sitúen al nivel de un acechador, artillero, bruto, controlador o soldado. Cada tipo de dragón cromático, por ejemplo, se inclina hacia un rol diferente. Los dragones rojos suelen actuar como soldados, mientras que los azules se comportan más como artillería móvil. No obstante, un monstruo solitario nunca puede quedar definido por un único rol, ya que los roles se basan en gran medida en cómo interactúa cada criatura con las demás del encuentro. Todo monstruo solitario debe ser capaz de batirse y luchar por su cuenta.

## LÍDER

“Líder” no es un rol individual. Es una cualidad adicional (o “rol secundario”) de algunos acechadores, artilleros, brutos, controladores, hostigadores o soldados.

Los líderes se definen por su relación con los monstruos bajo su mando. Un monstruo líder, al igual que un PJ líder, concede bonificadores y aptitudes especiales a sus seguidores, mejorando sus ataques o defensas, ofreciéndoles cierta curación o mejorando sus habilidades normales. Aparte de una aptitud especial para potenciar a sus aliados, un líder actuará básicamente como marque su rol principal.

Añade un líder a un encuentro con monstruos que saquen el mayor partido de sus aptitudes. Por ejemplo, un líder que conceda un bonificador de defensa a las criaturas cercanas será un gran jefe de brutos, que normalmente poseen defensas bajas.

# COMPONENTES DEL ENCUENTRO

Crear un encuentro es cuestión de elegir las amenazas adecuadas para los personajes y combinarlas de forma interesante y desafiante. Las amenazas a tu disposición incluyen todos los monstruos del *Manual de monstruos*, monstruos y PNJs de tu invención, trampas y peligros, o desafíos de habilidad. La creación de encuentros es una mezcla de arte y ciencia para poder combinar todos estos elementos.

Igual que las amenazas individuales poseen un nivel que mide su peligro, un encuentro en su conjunto también posee nivel. Crea un encuentro eligiendo el nivel deseado; dicho nivel determinará la recompensa total en PX. Despues podrás añadir amenazas (monstruos, trampas o PNJs) hasta que alcances la cantidad deseada, que será el número mínimo de PX que puede contener el encuentro del nivel concreto.

Piensa en ello como gastar PX de un presupuesto limitado. El nivel del encuentro será el que determine tu presupuesto de PX, que podrás usar hasta gastarlo en "comprar" monstruos, trampas u otras amenazas para llenar el encuentro.

## ENCUENTROS PASO A PASO

1. **Elige un nivel de encuentro.** El nivel del encuentro dependerá del número de personajes en el grupo.

Un encuentro fácil será uno o dos niveles inferior al nivel del grupo.

Un encuentro estándar será del nivel del grupo, o uno superior.

Un encuentro difícil será entre dos y cuatro niveles superior al nivel del grupo.

2. **Determina tu presupuesto de PX.** Multiplica el número de personajes en el grupo por el valor en PX de un monstruo del nivel del encuentro.

3. **Gasta tu presupuesto de PX.** No tienes que gastar la cantidad exacta. Pero si te pasas, puedes que aumente el nivel del encuentro y, si no llegas a la cantidad, terminarás con un encuentro de nivel más fácil.

## CONSIDERACIONES

- ◆ **Niveles de amenazas individuales:** elige amenazas en un rango de dos o tres niveles del nivel de los personajes.  
Las amenazas de un encuentro fácil pueden ser de hasta cuatro niveles menos que la compañía.  
Las amenazas de un encuentro difícil pueden ser de hasta tres a cinco niveles por encima del nivel del grupo.
- ◆ **Roles mixtos:** emplea dos o tres monstruos brutos o soldados, aliñados con otros roles o diferentes tipos de amenazas.

## NIVEL DEL ENCUENTRO

Un encuentro estándar debería ser un desafío para un grupo típico de personajes, pero sin llegar a abrumarlos. Los personajes deberían vencer si no han gastado su cupo diario de recursos y poderes, o si no tienen excesiva mala suerte. Un encuentro del mismo nivel que la compañía, o un nivel superior, entra dentro de esta dificultad.

Puedes ofrecer a tus jugadores un desafío mayor o menor, ajustando el nivel del encuentro dos o tres niveles por

## RECOMPENSAS EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Nivel del Monstruo	monstruo estándar	Esbirro	Élite	Solitario
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000
21	3.200	800	6.400	16.000
22	4.150	1.038	8.300	20.750
23	5.100	1.275	10.200	25.500
24	6.050	1.513	12.100	30.250
25	7.000	1.750	14.000	35.000
26	9.000	2.250	18.000	45.000
27	11.000	2.750	22.000	55.000
28	13.000	3.250	26.000	65.000
29	15.000	3.750	30.000	75.000
30	19.000	4.750	38.000	95.000
31	23.000	5.750	46.000	115.000
32	27.000	6.750	54.000	135.000
33	31.000	7.750	62.000	155.000
34	39.000	9.750	78.000	195.000
35	47.000	11.750	94.000	235.000
36	55.000	13.750	110.000	275.000
37	63.000	15.750	126.000	315.000
38	79.000	19.750	158.000	395.000
39	95.000	23.750	190.000	475.000
40	111.000	27.750	222.000	555.000

encima o por debajo del nivel del grupo. Es buena idea variar la dificultad de tus encuentros en el transcurso de una aventura, igual que varías otros elementos de los encuentros para que el interés siga vivo (consulta “Combinación de encuentros”, en la página 104).

El nivel del encuentro dependerá del número de personajes en el grupo. El *Manual de monstruos* y las aventuras publicadas mostrarán los niveles de los encuentros basándose en un grupo aventurero estimado de cinco miembros. No obstante, observa que un encuentro de nivel 9 para cinco personajes (2.000 PX) es un encuentro de nivel 7 para seis personajes, o de nivel 10 para cuatro.

## RECOMPENSA EN PX

Para calcular tu presupuesto total de PX, multiplica el número de personajes en el grupo por el valor en PX de un monstruo del nivel del encuentro elegido.

**PX totales:** (valor en PX de un monstruo del nivel del encuentro) × (número de personajes en el grupo).

La tabla ‘Total de PX del encuentro’ muestra los totales de PX para grupos de cuatro, cinco y seis personajes. En el caso de grupos más grandes o reducidos, mira el valor en PX de un monstruo estándar del nivel del encuentro en la tabla ‘Recompensas en puntos de experiencia’ y multiplícalo por el número de personajes.

## CÓMO GASTAR EL PRESUPUESTO DE PX

La forma más sencilla de gastar tu presupuesto de PX en un encuentro es usar una cantidad de monstruos igual al número de PJs, siendo cada monstruo del mismo nivel que el encuentro. Si creas un encuentro de nivel 7 para cinco personajes, cinco monstruos de nivel 7 serán lo necesario. Un monstruo solitario de ese mismo nivel también será un encuentro ideal por sí mismo.

No tienes por qué gastar tu presupuesto de PX exacto. Pero si no lo haces, ten siempre presente el total de PX de los encuentros un nivel por encima o por debajo del tuyo. Si preparas un encuentro de nivel 10 para cinco personajes (2.500 PX totales), pero sólo gastas 2.200 PX, habrás creado un encuentro de nivel 9.

Cuando hayas elegido monstruos y trampas para su uso en tu encuentro, apunta la recompensa total en PX, y tenla a mano al final del encuentro, cuando tengas que repartir la experiencia con tus jugadores.

**Nivel:** a medida que elijas amenazas individuales para crear tu encuentro, ten siempre presente su nivel. Los monstruos o trampas de más de cuatro niveles por debajo del del grupo, o de siete niveles o más por encima, no serán desafíos equilibrados. Resultarán demasiado sencillos o complicados, incluso aunque el nivel del encuentro sea adecuado. Cuando quieras emplear un único monstruo como rival de los PJs, o una turba de criaturas, lo mejor es echar mano de esbirros, monstruos de élite o monstruos solitarios.

**Ejemplos:** un monstruo de nivel 14 cumple el presupuesto de PX de un encuentro de nivel 5 para cinco personajes,

pero sus ataques impactarán con frecuencia a los PJs y sus defensas serán impenetrables. De forma similar, un encuentro compuesto por 50 monstruos de nivel 1 cumplirá el presupuesto de un encuentro de nivel 14 para cinco personajes, pero las criaturas no serán ningún desafío.

**Roles:** un encuentro con un grupo de monstruos con el mismo rol será menos interesante que otro con roles mezclados. Por otro lado, un grupo de cinco monstruos con cinco roles distintos será *demasiado* interesante; o, siendo más precisos, demasiado complejo. Una buena regla general es elegir un bruto o soldado y emplear dos o tres iguales. Luego completa con uno o dos monstruos más con otros roles.

Los brutos y soldados forman la primera línea del combate y dan a acechadores, artilleros, controladores y hostigadores el espacio que necesitan para actuar con eficacia. Cuando empieces a crear encuentros, esta regla básica te servirá para hacerlos bastante interesantes. Aún tienes margen de maniobra para modificar tus encuentros, ajustando ligeramente cada uno para aprovechar al máximo los últimos cuatro roles.

## TOTAL DE PX DEL ENCUENTRO

Nivel del encuentro	4 PJs	5 PJs	6 PJs
1	400	500	600
2	500	625	750
3	600	750	900
4	700	875	1.050
5	800	1.000	1.200
6	1.000	1.250	1.500
7	1.200	1.500	1.800
8	1.400	1.750	2.100
9	1.600	2.000	2.400
10	2.000	2.500	3.000
11	2.400	3.000	3.600
12	2.800	3.500	4.200
13	3.200	4.000	4.800
14	4.000	5.000	6.000
15	4.800	6.000	7.200
16	5.600	7.000	8.400
17	6.400	8.000	9.600
18	8.000	10.000	12.000
19	9.600	12.000	14.400
20	11.200	14.000	16.800
21	12.800	16.000	19.200
22	16.600	20.750	24.900
23	20.400	25.500	30.600
24	24.200	30.250	36.300
25	28.000	35.000	42.000
26	36.000	45.000	54.000
27	44.000	55.000	66.000
28	52.000	65.000	78.000
29	60.000	75.000	90.000
30	76.000	95.000	114.000

## PLANTILLAS DE ENCUENTRO

Aquí te presentamos algunas plantillas que puedes llenar con monstruos de tu elección, eligiendo aquellos que combinen roles y niveles diferentes para crear encuentros dinámicos.

**Formato de las plantillas de encuentro:** en cada una de estas plantillas, la letra *n* representa el nivel del encuentro que deseas crear. Las plantillas están pensadas para un grupo de cinco personajes. En tal caso, los encuentros fáciles serán de nivel *n* - 2, los estándar de nivel *n* o *n* + 1, y los difíciles estarán entre *n* + 2 y *n* + 4.

Si cuentas con tres o cuatro jugadores, también podrás emplear los encuentros fáciles como encuentros estándar, y los estándar como difíciles. De igual forma, si tienes a seis o siete jugadores, emplea los encuentros estándar como fáciles y los difíciles como estándar.

Los encuentros de ejemplo de esta sección sirven para ilustrar los tipos de adversarios que puedes crear a partir de las criaturas del *Manual de monstruos*.

### CONTROL DEL CAMPO DE BATALLA

Un monstruo controlador, con varios hostigadores de nivel similar, puede limitar mucho el movimiento de sus enemigos sin perjudicar a sus aliados. La capacidad del controlador para entorpecer a sus enemigos redundará en beneficio del movimiento de sus colegas hostigadores. El terreno desafiante u hostil (consulta la página 61), en el que las criaturas puedan moverse con más facilidad que los PJs, puede reemplazar la presencia del monstruo controlador.

Fácil: Controlador de nivel *n* - 2  
6 hostigadores de nivel *n* - 4

Estándar: Controlador de nivel *n* + 1  
6 hostigadores de nivel *n* - 2

Difícil: Controlador de nivel *n* + 5  
5 hostigadores de nivel *n* + 1

**Ejemplo fácil para PJs de nivel 5:** 1 goblin maldecidor (controlador de nivel 3) y 6 goblins combatientes (hostigadores de nivel 1). Encuentro de nivel 3; 750 PX.

**Ejemplo estándar para PJs de nivel 5:** 1 arpía (controlador de nivel 6) y 6 orcos incursores (hostigadores de nivel 3). Encuentro de nivel 5; 1.150 PX.

**Ejemplo difícil para PJs de nivel 5:** 1 bocón barbotante (controlador de nivel 10) y 5 gnolls guerreros de la garra (hostigadores de nivel 6). Encuentro de nivel 8; 1.750 PX.

### COMANDANTE Y TROPAS

Un monstruo comandante (soldado o controlador, aunque también serviría un acechador u hostigador) al cargo de varias tropas. Estas tropas suelen estar centradas en el cuerpo a cuerpo (brutos y soldados), pero los encuentros más desafiantes de este tipo pueden contar con apoyo artillero estratégico.

Fácil:	Comandante de nivel <i>n</i> 4 tropas de nivel <i>n</i> - 3
Estándar:	Comandante de nivel <i>n</i> + 3 5 tropas de nivel <i>n</i> - 2
Difícil:	Comandante de nivel <i>n</i> + 6 3 tropas de nivel <i>n</i> + 1 2 artilleros de nivel <i>n</i> + 1

**Ejemplo fácil para PJs de nivel 8:** 1 troglodita cantor de maldiciones (controlador de nivel 8) y 4 dracos de rabia (brutos de nivel 5). Encuentro de nivel 5; 1.150 PX.

**Ejemplo estándar para PJs de nivel 8:** 1 mezzodemónio (soldado de nivel 11) y 5 demonios evistro (brutos de nivel 6). Encuentro de nivel 8; 1.850 PX.

**Ejemplo difícil para PJs de nivel 8:** 1 troll de guerra (soldado de nivel 14), 3 trolls (brutos de nivel 9) y 2 destrachán (artilleros de nivel 9). Encuentro de nivel 11; 3.000 PX.

### GUARIDA DEL DRAGÓN

Algunos monstruos son tan poderosos que por sí mismos ya representan una amenaza para todo un grupo aventurero. Los dragones, por supuesto, son el ejemplo clásico, pero hay otras criaturas como contempladores, gusanos púrpura o hidras, que también dan la talla. El encuentro de la Guarida del dragón enfrenta a los héroes contra un monstruo solitario. A menudo la pelea se desarrollará en la guarida o escondrijo elegido por la criatura, pero a veces podría servir como encuentro fortuito en cualquier otro lugar; por ejemplo, cuando un dragón de caza observe al grupo mientras viaja por un camino secundario, y decida descender para tomar un tentempié rápido.

Fácil:	Monstruo solitario de nivel <i>n</i> - 2
Estándar:	Monstruo solitario de nivel <i>n</i> o <i>n</i> + 1
Difícil:	Monstruo solitario de nivel <i>n</i> + 3
Difícil:	Monstruo solitario de nivel <i>n</i> + 1 Monstruo de élite de nivel <i>n</i>

### LÍNEA DOBLE

Una línea frontal de brutos o soldados protege a una segunda línea de artilleros o controladores. Los monstruos de primera línea evitan que sus enemigos puedan llegar a atacar a los aliados de sus espaldas. Los artilleros y controladores de retaguardia emplean sus ataques a distancia y evitan el contacto directo con el enemigo. Puedes modificar esta plantilla usando un acechador u hostigador para reemplazar a una de las criaturas de segunda línea. Los monstruos de primera línea protegen a los artilleros o controladores, mientras que el acechador u hostigador rodea a sus enemigos para buscar una posición de ventaja.

Fácil:	3 en primera línea (brutos/soldados) de nivel <i>n</i> - 4 2 en segunda línea (artilleros/controladores) de nivel <i>n</i> - 2
Estándar:	3 en primera línea (brutos/soldados) de nivel <i>n</i> 2 en segunda línea (artilleros/controladores) de nivel <i>n</i>
Estándar:	3 en primera línea (brutos/soldados) de nivel <i>n</i> - 2 2 en segunda línea (artilleros/controladores) de nivel <i>n</i> + 3

- Difícil: 3 en primera línea (brutos/soldados) de nivel  $n + 2$   
 1 controlador de nivel  $n + 4$   
 1 arquero/acechador de nivel  $n + 4$
- Difícil: 3 en primera línea (brutos/soldados) de nivel  $n$   
 2 artilleros de nivel  $n + 1$   
 1 controlador de nivel  $n + 2$   
 1 acechador de nivel  $n + 2$

**Ejemplo fácil para PJs de nivel 12:** 2 yuan-ti combatientes lengua de serpiente (soldados de nivel 8) y 2 basiliscos de ojo envenenador (artilleros de nivel 10). Encuentro de nivel 9; 2.050 PX.

**Ejemplo estándar para PJs de nivel 12:** 3 arañas espada (brutos de nivel 10) y 2 sacerdotisas drow (controladores de nivel 15). Encuentro de nivel 12; 3.900 PX.

**Ejemplo difícil para PJs de nivel 12:** 3 kuo-toa arpóneros (soldados de nivel 14), 1 kuo-toa látigo (controlador de nivel 16) y 1 bodak rondador (acechador de nivel 16). Encuentro de nivel 14; 5.800 PX.

## MANADA DE LOBOS

Algunas criaturas cazan en manadas de miembros de su especie. Estos seres suelen ser hostigadores, y a veces adoptan tácticas especiales para distraer a sus rivales y sacar todo el jugo posible a la ventaja en combate. Uno o más de los miembros de la manada son soldados, que forman una primera línea; los otros permanecen en movimiento, para flanquear a sus rivales y hostigarlos con tácticas de guerrilla. Cuando los combatientes de primera línea empiezan a flaquear, otra criatura de refresco ocupa su lugar y aquellos pasan a adoptar el rol de hostigadores.

- Fácil: 7 hostigadores de nivel  $n - 4$
- Estándar: 7 hostigadores de nivel  $n - 2$
- Estándar: 5 hostigadores de nivel  $n$
- Difícil: 3 hostigadores de nivel  $n + 7$
- Difícil: 4 hostigadores de nivel  $n + 5$
- Difícil: 6 hostigadores de nivel  $n + 2$

**Ejemplo fácil para PJs de nivel 15:** 7 grimlock emboscadores (hostigadores de nivel 11). Encuentro de nivel 13; 4.200 PX.

**Ejemplo estándar para PJs de nivel 15:** 5 ángeles de batalla (hostigadores de nivel 15). Encuentro de nivel 15; 6.000 PX.

**Ejemplo difícil para PJs de nivel 15:** 4 slaad negros (hostigadores de nivel 20). Encuentro de nivel 18; 11.200 PX.

## SUSTITUCIONES SENCILLAS

Puedes crear variaciones infinitas de estas plantillas de encuentro, sin que por ello resulten más complicados.

Los esbirros, monstruos de élite y monstruos solitarios están diseñados para crear desafíos interesantes para los PJs de su nivel, pero resultan más duros o débiles que los monstruos estándar de su nivel. Así pues, no cuentan como monstruos individuales cuando los usas para crear un encuentro. Los monstruos de élite cuentan como dos monstruos estándar, mientras que los solitarios cuentan como cinco. Para ocupar el lugar de un monstruo estándar hacen falta cuatro esbirros.

## SUSTITUCIONES DE ENCUENTROS SENCILLAS

- ◆ **Esbirros:** reemplaza un monstruo estándar por varios esbirros del mismo nivel.
- ◆ **Élite:** reemplaza dos monstruos estándar por un monstruo de élite del mismo nivel.
- ◆ **Solitario:** reemplaza cinco monstruos estándar por un monstruo solitario del mismo nivel.
- ◆ **Trampas y peligros:** reemplaza un monstruo estándar por una trampa o peligro del mismo nivel.

**Esbirros:** para añadir esbirros a un encuentro, reemplaza un monstruo estándar por cuatro esbirros del mismo nivel. Un encuentro de Comandante y tropas tendrá un sabor totalmente distinto si reemplazas a los brutos o soldados estándar por varias veces su número de esbirros: un señor vampiro rodeado por sus engendros vampíricos, por ejemplo, o un diablo guerrero con un regimiento de diablos legionarios.

**Monstruos de élite:** para incorporar un monstruo de élite a un encuentro, reemplaza dos monstruos estándar con uno de élite de su mismo nivel y rol. También puedes cambiar una criatura estándar por una de élite del mismo rol y nivel, aumentando así en uno el nivel del encuentro.

Puedes modificar la plantilla de Comandante y tropas para usar al monstruo de élite como comandante. Con ello aumentarás el nivel del encuentro, a menos que elimines a uno o dos soldados para nivelarlo. Un comandante de élite puede reducir el número de esbirros necesarios para completar el nivel del encuentro.

Una Manada de lobos compuesta por criaturas de élite puede ser más pequeña, y por lo tanto más manejable para ti como DM. Un grupo de tres bulettes (hostigadores de élite de nivel 9) será algo más fácil de dirigir que una manada de seis bestias desplazadoras (hostigadores de nivel 9), pero seguirá siendo un encuentro del mismo nivel. Tendrás menos monstruos que controlar y algo más de espacio para poder maniobrarlos sobre el tablero de batalla.

**Monstruos solitarios:** un monstruo solitario suele ser un encuentro en sí mismo, pero también puedes usarlo como parte de grupos más grandes. Cualquier plantilla de encuentro que incluya al menos cinco monstruos estándar del mismo nivel puede albergar una criatura solitaria en su lugar, aunque puede variar significativamente el ambiente e intención del encuentro. Un encuentro de Comandante y tropas estándar puede incluir a un comandante de nivel  $n + 3$  y un monstruo solitario de nivel  $n - 2$ , aunque así se plantearían muchas dudas de quién está realmente al mando.

Si cuentas con un grupo aventurero de más o menos de cinco personajes, sería razonable que aumentases el nivel de un monstruo solitario en 1 por cada personaje adicional por encima del quinto, o que lo redujeses en 1 por cada personaje por debajo de cinco. Así pues, emplea un monstruo solitario de nivel 10 para un grupo de seis personajes de nivel 9, o una criatura solitaria de nivel 11 para un grupo de siete.

**Trampas y peligros:** una trampa o peligro bien situado puede contribuir tanto a un encuentro como un monstruo, aunque el enfrentamiento parecerá totalmente diferente. Reemplaza una criatura por una trampa o peligro de su mismo nivel.

# ESCENARIO DEL ENCUENTRO

Un encuentro que ocurra en una pequeña sala vacía de un dungeon no tendrá muchas papeletas para convertirse en una lucha memorable, sin importar lo que hagan los monstruos. Para potenciar la diversión de todo el mundo, sigue estas guías para crear habitaciones, cavernas o campos de batalla para tus encuentros.

## ZONAS INTERESANTES

Lo primero a tener en cuenta a la hora de crear encuentros interesantes es el tamaño y forma de la habitación o zona de encuentro, así como la ubicación de los monstruos y personajes jugadores.

**Espacio para moverse:** asegúrate de que todo el mundo cuenta con espacio suficiente para moverse. En la mayoría de los encuentros, el área mínima será de unas 8 o 10 casillas de lado (que, casualmente, es el tamaño de la Baldosa de dungeon de D&D de mayor tamaño). En el caso de un encuentro importante, piensa en un área de hasta 16 o 20 casillas de lado (dos de las mencionadas baldosas de 8 por 10 casillas). Un mapa desplegable, como los incluidos en las cajas básicas de D&D Miniatures o en algunos módulos publicados, puede llegar a cubrir un área de unas 20 por 30 casillas, un espacio excelente para cualquier gran batalla final. Si lo doblas por la mitad (a unas 15 por 20 casillas), también será ideal para cualquier lucha importante.

**Las criaturas grandes necesitan respirar:** las criaturas Grandes y Enormes necesitan más espacio vital. Un encuentro que incluya monstruos Grandes requiere al menos 16 por 10 casillas. En el caso de monstruos Enormes, la zona del encuentro debería ser por lo menos de 20 por 20 casillas (o tres Baldosas de dungeon de D&D). Los monstruos Gargantuescos son manejables casi exclusivamente en mapas desplegables.

**Evita la simetría:** la simetría es aburrida. Luchar en una habitación cuadrada o rectangular tras otra es monótono y no permite muchas variantes tácticas. Haz que las salas se ramifiquen en corredores, alcobas o antecámaras, y encuentra formas de llevar la lucha a esas zonas angostas. Piensa en tres dimensiones a la hora de crear tus habitaciones. Plataformas elevadas, depresiones y pozos, junto con galerías o miradores, son elementos interesantes que pueden generar situaciones tácticas sorprendentes.

**Dale fantasía:** tu objetivo no es crear una zona de combate realista. Dispersa con alegría todo tipo de criaturas fantásticas en tus encuentros, añadiendo de vez en cuando algún rasgo digno de una producción hollywoodiense. Una habitación en la que los personajes tengan que ir saltando entre plataformas flotantes mientras combaten contra gárgolas, o deban evitar chorros de magma mientras luchan por sus vidas frente a un dragón rojo; esas son zonas de encuentro que cobran vida propia. Sirven para reforzar en la mente de todos la idea de que el D&D es un juego de fantasía.

**Distancia de encuentro:** en el caso de encuentros al aire libre, empieza con los personajes a 10 casillas de los monstruos. Si el terreno o la visibilidad sugieren que pueda

producirse un encuentro a quemarropa (bosque denso o niebla espesa, por ejemplo), redúcelo a 5 casillas. En zonas abiertas, como colinas suaves o praderas, fija la distancia en 20 casillas. En terreno abierto, los personajes pueden divisar a los monstruos a distancias aún mayores, lo cual les dará la oportunidad de evitar por completo el encuentro (sobre todo si las criaturas no los han visto a ellos).

No empieces un encuentro al aire libre con los personajes o los monstruos en el borde del mapa. Deja espacio para que todo el mundo se mueva en cualquier dirección, lo cual para algunos personajes significa alejarse a una distancia de seguridad de los monstruos.

## RASGOS DEL TERRENO

Es fácil pasar por alto el efecto del terreno a la hora de crear encuentros o incluso aventuras. Después de todo, los enemigos del grupo son los monstruos, no las escaleras del dungeon, el muro bajo de piedra o las estatuas derruidas de aquella sala. Aún así, el terreno ofrece el contexto de todo encuentro. Una turba de arqueros goblins es fácil de derrotar si sólo hay terreno vacío entre ellos y los aventureros. Coge a los mismos goblins, sitúalos al otro lado de un amplio abismo, y los personajes se enfrentarán a un desafío mucho mayor.

### TIPOS DE RASGOS DE TERRENO

- ◆ **Terreno difícil:** cuesta 1 casilla de movimiento adicional entrar en una casilla de terreno difícil.
- ◆ **Terreno impasable:** el terreno impasable evita el movimiento, bloquea las líneas visuales y de efecto, y ofrece cobertura.
- ◆ **Terreno desafiante:** para cruzar terreno desafiante se requiere una prueba de habilidad o característica con éxito.
- ◆ **Terreno hostil:** el terreno hostil evita el movimiento o causa daño a las criaturas que entran en él.
- ◆ **Terreno resguardado:** el terreno resguardado ofrece ocultación y bloquea la línea de visión si el objetivo está lo bastante lejos del atacante. No obstante, no tiene ningún efecto sobre el movimiento.
- ◆ **Terreno protegido:** el terreno protegido ofrece cobertura (consulta la página 43), lo cual dificulta los ataques a distancia.

## TERRENO DIFÍCIL

El terreno difícil ralentiza a los personajes sin bloquear las líneas visuales. En el diseño de un encuentro, el terreno difícil es una herramienta útil para hacer que una ruta sea menos atractiva, sin eliminarla del todo como opción. Te concede algunos de los beneficios de los muros y demás rasgos que bloquean el movimiento, sin la desventaja de limitar las opciones del grupo. Entrar en una casilla de terreno difícil cuesta 1 casilla de movimiento adicional.

Demasiado terreno difícil es frustrante, ya que los desplazamientos y los ataques terminan por resultar inviables, así

que emplealo en pequeñas dosis. La zona ideal de este tipo de terreno es aquella lo bastante grande para obligar a los personajes a pasar un asalto adicional bajando una pendiente, o alcanzando una posición ventajosa en una zona de encuentro.

Evita usar mucho terreno difícil, si es que lo usas, en zonas donde esperes que los monstruos y los PJs se traben en cuerpo a cuerpo. El terreno difícil evita los desplazamientos de 5', lo cual puede convertir cualquier combate en una pantomima estática. Si ocurre una vez, podría considerarse un cambio de ritmo interesante, pero si pasa demasiado a menudo será aburrido.

**Ejemplos:** escombros, terreno irregular, agua poco profunda, árboles caídos, una pendiente pronunciada.

### TERRENO IMPASABLE

El terreno impasable evita el movimiento y bloquea las líneas de visión. Los personajes pueden ser capaces de usar su habilidad de Atletismo para trepar por estos obstáculos, pero por lo demás este tipo de terreno evitará cualquier movimiento.

El terreno impasable canaliza el flujo del combate y limita el alcance desde el que los PJs pueden atacar a los monstruos (y viceversa). Mediante el uso de este tipo de terreno puedes ofrecer a los PJs dos o tres rutas distintas en una zona de encuentro, cada una con desafíos diferentes. Por ejemplo, los personajes son atacados cuando llegan a una intersección. Combatientes orcos cargan desde dos pasillos, mientras que un chamán orco lanza sus conjuros desde un tercero. Si los PJs cargan contra el chamán, se arriesgan a verse acorralados entre dos fuegos. Si se retiran, podrán enfrentarse a los combatientes en un solo pasillo, pero el chamán podrá seguir atacándolos con impunidad desde la distancia.

No emplees demasiado terreno impasable. Las luchas en corredores interminables son aburridas. Mientras el guerrero machaca al monstruo de turno, el resto del grupo tendrá que limitarse a ataques a distancia.

**Ejemplos:** muros, puertas, escombros intransitables.

### TERRENO DESAFIANTE

El terreno desafiante requiere una prueba de habilidad o característica para poder atravesarlo. Si se falla esta prueba, algo malo le ocurrirá al personaje. El terreno desafiante hace que las habilidades de un personaje cobren mayor importancia y añade un elemento de riesgo al juego.

Las pruebas de Acrobacias y Atletismo son las más frecuentes para superar el terreno desafiante. Atravesar una capa de hielo resbaladizo requiere Acrobacias. Caminar a trompicones por una zona de barro espeso requiere Atletismo. Correr por un poste horizontal estrecho exige Acrobacias. Emplea la tabla 'Clase de dificultad de la prueba de habilidad', más adelante, para elegir la CD adecuada para el nivel del grupo. Una prueba con éxito permitirá al personaje moverse a su velocidad habitual por el terreno en cuestión. Algunos terrenos desafiantes también se consideran terreno difícil.

El tipo de terreno determinará lo que ocurre si se falla la prueba de habilidad. Los personajes que estén trepando podrían caer. Los personajes que atraviesen una zona de fango tendrán que pagar 1 casilla adicional de movimiento para entrar en cada casilla. Los personajes que se muevan sobre hielo resbaladizo caerán al suelo en la primera casilla de hielo que entren.

Demasiado terreno desafiante agotará al grupo o ralentizará la acción, si los jugadores obtienen una serie de tiradas malas. Si el terreno posee una CD elevada o los personajes son cautos, podrán considerarlo como terreno hostil (ver a continuación).

**Ejemplos:** hielo, agua profunda, barro hondo, poste estrecho sobre un abismo.

### CLASE DE DIFICULTAD DE LA PRUEBA DE HABILIDAD

Nivel del grupo	Fácil	Moderada	Difícil
1 a 3	5	10	15
4 a 6	7	12	17
7 a 9	8	14	19
10 a 12	10	16	21
13 a 15	11	18	23
16 a 18	13	20	25
19 a 21	14	22	27
22 a 24	16	24	29
25 a 27	17	26	31
28 a 30	19	28	33

### TERRENO HOSTIL

El terreno hostil evita el movimiento (o castiga severamente a quienes lo atraviesan), o daña a las criaturas que entran en él, pero permite la línea de visión.

El terreno hostil puede ser interesante porque fomenta los ataques a distancia. Puedes disparar una flecha sobre terreno hostil, aunque sea imposible o muy arriesgado cargar a través de él para trabarse en cuerpo a cuerpo.

Demasiado terreno hostil hará que los personajes y los monstruos orientados al combate cerrado parezcan inútiles. Su mejor uso es para la protección de un monstruo o dos, o como posición defensiva favorable a emplear por los PJs. **Ejemplos:** pozos, agua profunda, lava, fuego.

### TERRENO RESGUARDADO

El terreno resguardado ofrece ocultación y bloquea la línea de visión si un objetivo está lo bastante lejos de ti. No obstante, no tiene ningún efecto sobre el movimiento.

Las siguientes reglas expanden las aparecidas en el Capítulo 9 del Manual del jugador.

### TERRENO RESGUARDADO

- ◆ **Poco resguardado:** las casillas con iluminación tenue, niebla, humo, nieve intensa o lluvia se consideran poco resguardadas.

Ocultación: una criatura disfruta de ocultación total contra ti si hay 5 o más casillas poco resguardadas entre ella y tú (incluyendo la casilla más cercana del espacio ocupado por la criatura). Las criaturas más cercanas tendrán ocultación, pero no ocultación total.

Visión: puedes ver a través de casillas poco resguardadas, pero sufres un penalizador -5 a las pruebas de Percepción para ver o detectar cosas.

- ◆ **Muy resguardado:** las casillas de niebla espesa o humo denso se consideran muy resguardadas.

**Ocultación:** los objetivos adyacentes disfrutan de ocultación contra ti.

**Fuera de visión:** no puedes ver a las criaturas que no estén adyacentes a ti.

**Visión:** puedes ver a 1 casilla de distancia, pero sufres un penalizador -5 a las pruebas de Percepción para ver o detectar cosas. No puedes ver nada más allá.

◆ **Totalmente resguardado:** no puedes ver nada. No puedes ver a ninguna criatura, ni siquiera aunque esté adyacente.

El terreno resguardado añade un aura de misterio al encuentro. Los personajes no podrán ver lo que acecha más adelante, pero sus enemigos tendrán un espacio abierto por el que moverse para atacar. Restringe los ataques a distancia de forma similar al terreno impasable, pero permite más movimiento. Los encuentros serán algo más tensos e impredecibles.

El terreno resguardado se convierte en un problema si paraliza la lucha. Los personajes tenderán a permanecer juntos y, si los monstruos pueden ignorar este tipo de terreno a causa de algún efecto mágico, el combate pasará a ser injusto en lugar de intenso.

**Ejemplos:** niebla, bruma, zonas de oscuridad mágica.

## TERRENO PROTEGIDO

El terreno protegido ofrece cobertura, lo cual dificulta los ataques a distancia. Consulta ‘cobertura’, en el Capítulo 3 (página 43).

El terreno protegido obliga a los atacantes a distancia a moverse si desean disparar a un objetivo al otro lado. También ayuda a las criaturas a evitar los ataques a distancia.

Demasiado terreno protegido hará que el encuentro sea demasiado complicado para quienes dependan de sus ataques a distancia.

**Ejemplos:** muros bajos, montones de escombros.

## TERRENO Y ROLES

Los roles de los monstruos ofrecen el mejor indicio sobre cómo usar el terreno. Cada rol tiene preferencias distintas sobre su terreno predilecto. Cuando crees un encuentro, piensa en los monstruos que deseas usar y en cómo puede ayudarles el terreno.

**El método natural:** es de sentido común que las criaturas busquen un terreno favorable para ellas. Si creas primero una zona de mapa, piensa en cómo el villano de turno podría explotar sus rasgos de forma inteligente al desplegar a sus lacayos. Incluso los animales salvajes son lo bastante listos como para usar el terreno en su favor. Por ejemplo, un león se oculta cerca de un manantial. El manantial atrae a presas sedentarias y bloquea muchas de sus posibles rutas de huída.

**El método inverso:** si creas encuentros únicamente por disfrutar de una experiencia de juego intensa, empieza eligiendo a los monstruos y crea el terreno a medida para potenciar sus aptitudes.

## ACECHADORES

A los acechadores les encanta el terreno resguardado y las zonas llenas de terreno impasable. Suelen necesitar cobertura para ocultarse de los PJs o huir del su alcance, pero no obstante, también les van los pasillos anchos y las zonas que

ofrezcan varias rutas de acercamiento a los personajes. Un acechador desea evitar al defensor del grupo, lo que hará que los pasadizos estrechos y los puntos fácilmente defendibles sean su mayor pesadilla.

## ARTILLEROS

Estos monstruos campan a sus anchas en amplios espacios abiertos y terreno difícil. Un espacio abierto les permite lanzar ataques sobre el grupo desde la distancia, mientras que el terreno difícil obligará a los rivales a gastar un tiempo precioso para poder trabarse en cuerpo a cuerpo con un artillero. Cualquier terreno que bloquee o ralentice el movimiento sin afectar a las líneas de visión será el mejor amigo de un monstruo artillero. A los artilleros también les gusta contar con algo de cobertura cerca, donde puedan protegerse de la respuesta a distancia del grupo.

## BRUTOS Y SOLDADOS

A ambos les gusta lanzarse al cuerpo a cuerpo y evitar los ataques a distancia del grupo. Prefieren terrenos densos o intrincados, con espacio suficiente para trabarse en combate, pero que dificulten los disparos claros a los rivales con ataques a distancia. A los brutos y soldados también les gustan las zonas de embudos naturales, donde los pícaros y demás pegadores del grupo no puedan flanquearlos o rodearlos.

## CONTROLADORES

A los controladores les gusta el mismo tipo de terreno que a brutos y soldados, pero con una diferencia básica: el controlador prefiere espacios algo más amplios, donde sus aliados puedan aprovecharse de sus ataques. Si una zona es demasiado estrecha, el controlador y sus colegas soldados no podrán atacar a la vez al grupo. A los controladores les gustan los espacios abiertos, pero no tienen por qué ser especialmente largos, ya que las distancias largas permiten a los rivales con ataques a distancia ir eliminándolos a ellos y sus aliados desde lugar seguro. Las zonas anchas permiten a los monstruos atacar a la vez, mientras mantienen la acción al alcance de la mano.

## HOSTIGADORES

Los hostigadores son similares en parte a los acechadores, ya que buscan espacios abiertos para atacar al grupo desde varias posibles rutas. Por otro lado, si el terreno es demasiado abierto, los hostigadores lo pasarán mal para evitar los ataques de represalia de los personajes. El terreno ideal para un hostigador es una mezcla de terreno resguardado o impasable con terreno abierto, como una serie de habitaciones de dungeon unidas. Un hostigador puede atacar en una sala, escurrirse tras una esquina hasta una habitación cercana y preparar su siguiente ataque.

## CÓMO CREAR EL GUIÓN DE UN ENCUENTRO

El terreno y los monstruos nunca se combinan en el vacío. Las aptitudes y tácticas de los personajes, el fin del encuentro en el cómputo global de la aventura y la meta final del encuentro tendrán su papel a la hora de elegir el terreno correcto de un combate. Un guión del encuentro en tu cabeza,

un simple esquema de su desarrollo, será una gran ayuda a la hora de determinar cómo añadir y usar el terreno.

Crear el guión de un encuentro es un proceso sencillo. Empieza con lo básico del área de encuentro. Quizá ya hayas escogido a los monstruos o tengas dibujado un mapa, dependiendo de cómo hayas diseñado la creación del encuentro. Con uno de dichos factores en mente, repasa el desarrollo más probable del combate.

Supón que el malo principal de tu aventura es un mago y sus cuatro guardaespaldas ogros. Al consultar los conjuros del mago, ves que posee un montón de efectos de área. Los cuatro guardaespaldas ogros son brutos.

Piensa por un momento que el grupo aventurero se enfrenta a estas criaturas en una enorme habitación vacía. Quizá sea mejor que lo representes con un tablero de batalla y algunas miniaturas, para ver mejor qué va a ocurrir.

Los personajes que prefieran el combate cuerpo a cuerpo correrán al ataque, mientras los ogros se moverán para interceptarlos. Los personajes con ataques a distancia se quedarán atrás e intentarán acabar con el mago. Mientras tanto, éste empleará sus ataques de área.

Repasa la pelea en tu cabeza, sopesándola desde el punto de vista de los personajes y los monstruos. Piensa en objetivos o metas probables para los PJs, y luego haz lo mismo en el caso de los monstruos. ¿Qué tipos de acciones puedes esperar que realicen ambos bandos? ¿Cómo responderá cada bando a las acciones del otro? Responde a estas preguntas de forma que facilites un poco las cosas a los monstruos y se las dificultes un tanto a los personajes. Algunos puntos serán obvios:

- ◆ El mago no podrá usar con libertad sus ataques de área contra los personajes trabados en cuerpo a cuerpo con los ogros.
- ◆ Los ogros necesitan espacio para arremolinarse alrededor del grupo, pero si hay demasiado espacio, los PJs podrán sortearlos y lanzarse contra el mago.
- ◆ El mago necesita cobertura para protegerse contra los ataques a distancia, o los ogros necesitan una forma de amenazar a los PJs que los usen.

Repasa tu lista de puntos débiles y piensa en cómo podrías emplear el terreno para solucionar cada uno de ellos. Aquí te ofrecemos algunas complicaciones para los PJs que podrías usar:

- ◆ Los ogros deben dispersarse, por lo que añade mucho espacio abierto para que maniobren.
- ◆ Por otro lado, podrías darles una ruta que les permitiera maniobrar alrededor del grupo. Por ejemplo, el pasadizo que lleva hasta la zona del encuentro se bifurca en dos curvas simétricas hacia el este y el oeste. Los ogros esperan allí donde se encuentran ambas entradas, y dos de ellos echarán a correr por el pasillo que no usen los PJs.
- ◆ En contraste, el mago sólo quiere un acceso estrecho hasta su posición. Un poco de terreno hostil, como un corto puente sobre un pozo, restringirá el acceso hasta su persona. Lo mejor de todo es que uno de los ogros puede situarse en uno de los extremos del puente, obligando a los PJs a acabar con él si quieren cruzar. Un punto de terreno difícil debería ser suficiente.



ANNE STOKES

Crear un guión es un proceso interactivo. Sigue “paseándote” por tu escenario, pensando en formas en las que monstruos y PJs pueden responder al terreno creado para solucionar los problemas previstos, hasta que hayas logrado el equilibrio adecuado entre desafío aceptable y complicaciones inútiles. En el ejemplo anterior, vuelve a jugar el encuentro en tu mente con el nuevo terreno. ¿Resulta divertido? ¿Qué otros elementos te gustaría añadir?

## ACERTAR CON LA MEZCLA DE TERRENOS

Vestir un encuentro con el terreno adecuado es un arte, no una ciencia. Sólo durante y tras el encuentro, cuando puedas ver si todo ha salido como planeaste, podrás juzgar si tus decisiones fueron acertadas. La experiencia es tu mejor consejera. Ten los siguientes puntos en mente cuando quieras usar bien el terreno.

**1. El terreno tiene una función.** Algunos tipos de terreno sólo sirven para hacer bonito. Otros valen para ralentizar al grupo. Mira cada sección del área de encuentro y asegúrate de que cumple alguna función.

**2. El terreno fomenta las elecciones.** ¿Lucharán los PJs contra los goblins que avanzan por el pasillo, o se concentrarán en el torturador bugbear? Si todas las peleas consisten en los PJs en un extremo de la sala y los monstruos en el otro, las cosas se volverán aburridas con rapidez. Crea zonas donde PJs y monstruos puedan elegir varias rutas para lanzarse al cuello unos de otros.

**3. El terreno fomenta el movimiento.** Un muro medio derruido ofrece cobertura contra los ataques de un contemplador. Un ogro corre para cerrar un rastrillo, que atrapará a los PJs en el dungeon a menos que puedan detenerlo. El terreno debería dar a monstruos y personajes una razón para ir hacia él o alejarse. Una posición fácilmente defendible, como un portalón estrecho, es un imán para los PJs si se encuentran superados en número. Por otro lado, si los PJs superan en número a los monstruos, quizás quieran llevar la pelea a zonas más abiertas. Si ambos bandos se limitan a ponerse uno frente a otro e intercambiar golpes asalto tras asalto, tu terreno no da la talla.

**4. El terreno hace las peleas más interesantes.** Tras un encuentro, los jugadores deberían recordar el terreno tanto como los monstruos que lo ocupaban. Parte de esta cualidad se consigue gracias a los aspectos tácticos del terreno, pero tu descripción también juega un papel importante. Busca razones para añadir terrenos memorables al campo de batalla. Usar montones de cascotes genéricos puede ser útil, pero podrías darle algo más de sabor describiendo los escombros de un templo a Torog como montones de antiguas calaveras rotas. Ese terreno tendrá el mismo efecto mecánico sobre el juego que los escombros de siempre, pero añade un elemento tétrico a la atmósfera.

## TERRENO MUNDANO DE EJEMPLO

El terreno difícil puede adoptar la forma de una escalera empinada en un dungeon, o de arenas traicioneras en una playa azotada por un vendaval. Esta sección te ofrece ayuda a la hora de aplicar las categorías de terreno básicas a los rasgos que los personajes puedan encontrar con mayor frecuencia en sus aventuras.

**El terreno y las pruebas de habilidad o característica:** cuando el terreno requiera una prueba de habilidad o característica, emplea la Clase de dificultad por nivel (página 42) para fijar una CD adecuada al nivel de los personajes. Algunos de los ejemplos que hay más adelante indican CD para derribar puertas o abrir cerraduras, y también el nivel al que un personaje debería ser capaz de echar abajo la puerta con una prueba de Fuerza de dificultad moderada. Así pues, ese nivel será una buena medida para la creación del dungeon. No pongas una puerta de hierro en un dungeon diseñado para personajes de nivel 10, a menos que pretendas que lo pasen mal para derribarla.

### CÓMO VESTIR EL DUNGEON

Vestir el dungeon consiste en añadir terreno mundial para cubrir cualquier situación que puedas esperar encontrarte en él.

**Muros:** la mayoría de paredes de los dungeons son de mampostería o están talladas en la roca sólida. Los personajes pueden usar pruebas de Atletismo para trepar por un muro o atravesar una pared con una prueba de Fuerza impresionante.

### CD PARA TREPAR O ATRAVESAR MUROS

Muro	CD Trepar	CD romper
Muro de mampostería (1' de grosor)	20	35
Muro de piedra tallada (3' de grosor)	20	43
Muro de piedra natural (3' de grosor)	10	43
Muro de madera (6" de grosor)	30	26

**Puertas:** abrir una puerta requiere una acción menor, o una acción estándar si está atrancada y se necesita una prueba de Fuerza. La puerta puede estar cerrada con llave, o quizás posea un ventanuco que ofrezca cobertura superior a quien dispare desde él.

### CD PARA DERRIBAR PUERTAS

Prueba de Fuerza para	CD	Nivel
Derribar una puerta de madera	16	3
Derribar una puerta atrancada	20	9
Derribar una puerta de piedra o hierro	25	18
Derribar una puerta de adamantita	29	29
Atravesar un portal de fuerza	38	—

Los personajes pueden abrir puertas cerradas con llave mediante su habilidad de Hurto, para forzar la cerradura sin tener que derribarlas. Se trata de una acción estándar que forma parte de un desafío de habilidad. Consulta ‘Abrir cerraduras’, en la página 185 del Manual del jugador.

**Rastrillos:** un rastrillo es una puerta metálica enrejada que se puede correr o hacer bajar desde el techo. Ofrece cobertura, mientras que una prueba de Fuerza permitirá a un personaje levantarla o desplazarlo.

## CD PARA ABRIR RASTRILLOS

Prueba de Fuerza para	CD	Nivel
Abrir un rastillo de madera	23	15
Abrir un rastillo de hierro	28	26
Abrir un rastillo de adamantita	33	≥30

**Trampillas y puertas secretas:** en los confines de un dungeon, algunas puertas pueden quedar ocultas como parte del muro, suelo o techo. Una prueba de Percepción difícil con éxito puede permitir a los PJs atisbar una versión intermedia de este tipo de umbral oculto. Son lugares de emboscada excelentes para los monstruos, o sitios para esconder tesoros.

**Estatuas y pilares pequeños:** estos rasgos del decorado se consideran terreno difícil y ofrecen cobertura. Puedes atravesar sus espacios, ya que son lo bastante pequeños como para poder escurrirte junto a ellos.

**Estatuas y pilares grandes:** se trata de terreno impasable. Como regla general, una estatua o pilar grande ocupa por completo una o más casillas.

**Tapices y cortinas:** se requiere 1 casilla de movimiento para cruzar una cortina o tapiz que cierre el paso a una habitación o pasillo. Estos objetos bloquean las líneas de visión.

**Escaleras:** las escaleras se consideran terreno difícil, a menos que los escalones sean lo bastante anchos o su pendiente no sea excesivamente pronunciada.

**Estanques:** los estanques poco profundos (hasta la cintura de un personaje o menos), se consideran terreno difícil. Los PJs tendrán que recurrir a pruebas de Atletismo para nadar a través de estanques más profundos.

**Escalas:** los personajes pueden trepar por escalas o escalerillas de mano mediante una prueba de Atletismo. Los PJs se moverán a la mitad de su velocidad cuando asciendan o desciendan por una escala.

**Salientes y plataformas:** los salientes o plataformas bajos (por debajo de la cintura) son terreno difícil. Los más altos requieren pruebas de Atletismo para saltar o trepar a ellos.

## CÓMO DAÑAR OBJETOS

Al igual que los personajes, los objetos poseen puntos de golpe y puntuaciones de defensa (excepto Voluntad; consulta 'Inmunidades y vulnerabilidades de los objetos', más adelante).

Las defensas de CA, Fortaleza y Reflejos de un objeto dependen por completo de su tamaño; como puedes deducir de la tabla adjunta, golpear un objeto es bastante fácil; tan fácil, de hecho, que muchos DMs se limitan a obviar la tirada de ataque a menos que la situación sea particularmente dramática.

El total de pg de un objeto suele depender de dos factores: su tamaño y el material del que esté hecho. Como regla general, los objetos más grandes o gruesos tienen más pg que los pequeños o finos. Los objetos hechos en piedra o metal tienen más pg que aquellos de madera o vidrio.

Pero hay varias excepciones a estas reglas. Un objeto que sea grande, pero que contenga muchas partes móviles delicadas, podría tener menos pg que un objeto más pequeño pero de construcción más robusta, ya que no aguantaría tanto daño antes de quedar inservible.

Para determinar los pg de un objeto, busca primero su tamaño en la tabla 'Propiedades de los objetos', más adelante. Después aplica cualquier multiplicador adecuado, basándote en su material o composición. Si hay más de un multiplicador apropiado, no importa en qué orden los apliques. Un aparato mecánico de hierro Grande, por ejemplo, debería tener unos 60 pg (40 por ser Grande, ×3 por ser de hierro, ×0,5 por su construcción intrincada).

Un objeto reducido a 0 pg quedará destruido o inservible. A discreción del DM, puede haber quedado más o menos despedazado, pero será inservible a la hora de cumplir su cometido: una puerta derribada de sus goznes, por ejemplo, o un mecanismo con un fallo interno.

## PROPIEDADES DE LOS OBJETOS

Tamaño del objeto	CA/Ref	Fort. básicos	Pg	Ejemplo
Menudo	10	5	5	Botella, libro
Pequeño	8	8	10	Cofre del tesoro, grilletes
Mediano	5	10	20	Puerta, estatua
Grande	4	12	40	Carreta, puerta acorazada
Enorme	3	15	100	Estatua grande
Gargantuesco	2	20	200	Estatua aún más grande

Material o composición	Multiplicador a los pg
Muy frágil	×0.25
Frágil o intrincado	×0.5
Reforzado	×1.5
Papel o tela	×0.1
Cristal o hielo	×0.25
Cuero o pieles	×0.5
Madera	Ninguno
Piedra	×2
Hierro o acero	×3
Adamantita	×5

## EFFECTOS IMPROVISADOS DEL TERRENO

El D&D se convertiría en un caos injugable si intentásemos cubrir en las reglas cada tipo posible de obstáculo o terreno. Si quieres usar algo que no aparezca en este capítulo, consulta los ejemplos que aquí te ofrecemos para usarlos como guía. No temas inventar algo basándote en una interpretación lógica de lo que crees que debería pasar.

**Busca el equivalente:** consulta los terrenos de ejemplo, encuentra el más parecido y usa sus reglas.

**Que cueste movimiento adicional:** si es un rasgo de terreno difícil de atravesar o vadear, aumenta las casillas necesarias para entrar en él en 1, 2 o 3.

**Pruebas de habilidad y característica:** ¿hay alguna probabilidad de que un personaje pueda intentar entrar en ese terreno y fracasar? Si es así, pide una prueba adecuada. El Atletismo es apropiado para los obstáculos que se puedan superar saltando o trepando, mientras que las Acrobacias encajan en aquellos que requieran buena forma o agilidad. Emplea la tabla 'Clase de dificultad por nivel', de la página 42, como ayuda.

## INMUNIDADES Y VULNERABILIDADES DE LOS OBJETOS

Normalmente no importa qué tipo de ataque realices contra un objeto: el daño es el daño. No obstante, existen algunas excepciones

Todos los objetos son inmunes al daño psíquico, al necrótico y al daño por veneno.

Los objetos carecen de defensa de Voluntad, por lo que son inmunes a cualquier ataque que se realice contra dicha defensa.

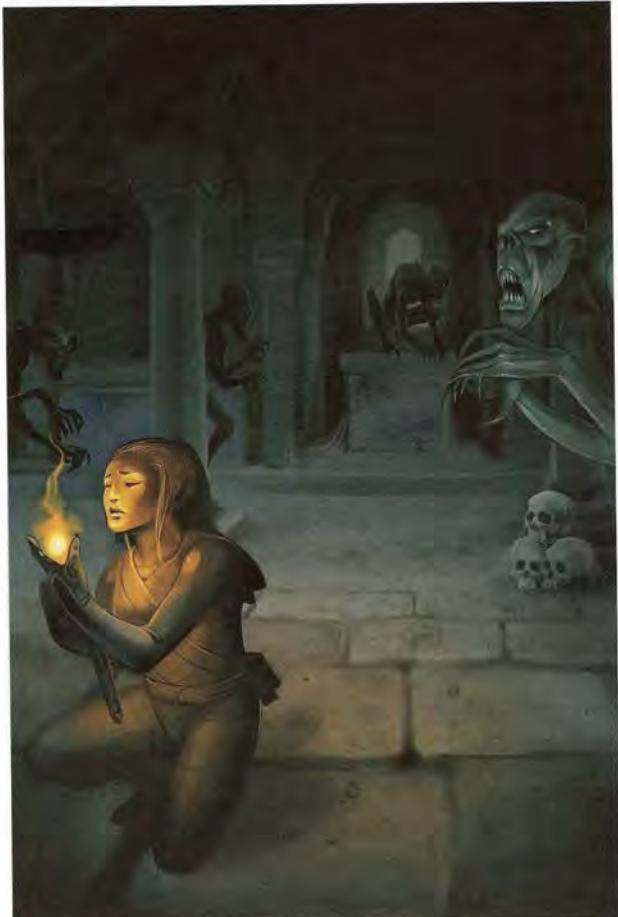
Algunos materiales inusuales pueden ser particularmente resistentes a algunos o todos los tipos de daño. Por otro lado, quizás quieras decirte que algunos tipos de daño son especialmente eficaces contra ciertos objetos, por lo que éstos serán vulnerables frente a él. Por ejemplo, una cortina transparente o unos papeles secos podrían tener vulnerabilidad 5 al fuego, ya que lo más probable es que cualquier chispa los prenda.

## TERRENO AL AIRE LIBRE

Desde un bosque espeso hasta un desierto abrasador, los personajes se encontrarán con una amplia variedad de terreno al aire libre.

**Árboles:** los árboles son terreno difícil que ofrece cobertura. Los árboles más grandes son terreno impasable.

**Maleza:** los arbustos correosos, las plantas pequeñas y demás maleza se considera terreno difícil.



CAPÍTULO 4 | Creación de encuentros

**Follaje, hojas y lianas:** follaje, ramas y lianas se consideran terreno protegido si cuelgan lo suficiente como para bloquear la visión de una criatura en el suelo. También se pueden considerar terreno difícil, si las ramas u hojas son lo bastante gruesas o extensas como para dificultar el movimiento.

**Arena y polvo:** la arena fina y seca, o el polvo espeso son terreno difícil. El polvo o arena mojados y apelmazados se consideran terreno normal.

**Colinas:** una pendiente es terreno difícil, aunque las más suaves pueden ser terreno normal.

**Hielo:** las zonas de hielo son terreno difícil. Quizás quieras pedir también una prueba de Acrobacias para que los personajes no se caigan. Consulta las CD relevantes en la sección "Equilibrio" de la descripción de la habilidad Acrobacias, en la página 180 del *Manual del jugador*.

**Pantano:** un pantano es una combinación de estanques poco profundos y barro. Es terreno difícil.

## TERRENO CONSTRUIDO

Las fortificaciones se erigen para repeler ataques, lo cual te da una combinación muy interesante de opciones de terreno.

**Calles:** las calles mejor conservadas son terreno normal, pero los baches o la dejadez en ciertas zonas de la ciudad pueden convertirlas en terreno difícil.

**Ventanas:** las ventanas ofrecen línea de visión y conceden cobertura. Abrir una ventana es una acción menor, y atravesar una lo bastante grande para que una criatura pase por ella cuesta 1 casilla adicional de movimiento.

**Aspilleras:** las aspilleras son pequeñas aberturas, diseñadas para ofrecer una protección excelente a los arqueros mientras disparan. Una aspillería concede cobertura superior a un atacante a distancia, así como una línea de visión despejada del campo de batalla. A efectos de determinar la cobertura de su objetivo, quien dispare desde una aspillería podrá calcular su línea de visión desde la casilla al otro lado del muro.

**Buhederas:** las buhederas emplean las mismas reglas que las aspilleras, excepto porque están ubicadas en los techos de algunas habitaciones, para permitir a los arqueros lanzar sus proyectiles sobre cualquier intruso en el piso inferior.

**Pasarelas:** las pasarelas estrechas se consideran terreno difícil. Quizás quieras pedir también una prueba de Acrobacias para evitar caerse. Consulta las CD relevantes en la sección 'Equilibrio' de la descripción de la habilidad Acrobacias, en la página 180 del *Manual del jugador*.

**Muebles:** subirse a una mesa o silla cuesta 1 casilla adicional de movimiento, pero bajarse no. Un personaje también puede gatear bajo una mesa, lo cual le concede cobertura contra los enemigos que estén de pie.

## FUENTES DE LUZ

Muchos dungeons y cuevas están iluminados hasta cierto punto, ya que pocos monstruos se sienten realmente a gusto en la oscuridad más absoluta. La tabla 'Ejemplos de fuentes de luz' indica varios ejemplos de iluminación, tanto mundana como mágica, que amplían los incluidos en la tabla de la página 262 del *Manual del jugador*. La tabla indica el radio (en casillas) de la luz, su intensidad y la duración del efecto. Puedes modificar estas cifras como creas conveniente, según el contexto del terreno concreto en el que se desarrolle la acción.

Las últimas líneas de la tabla corresponden a la luz emitida por criaturas de fuego: elementales, sabuesos infernales o inmolith, por ejemplo. Sólo las criaturas compuestas de fuego (lo cual incluye a la mayoría de las que poseen la palabra clave 'fuego') pueden emitir este tipo de luz.

### EJEMPLOS DE FUENTES DE LUZ

Fuente	Radio	Intensidad	Duración
Vela	2	Tenua	1 hora
Antorcha en muro	5	Intensa	1 hora
Linterna	10	Intensa	8 horas/pinta
Hoguera	10	Intensa	8 horas
Cetro solar	20	Intensa	4 horas
Hongo fosforecente	10	Tenua	Continua
Brasero de sacrificios	10	Intensa	8 horas
Chimenea/horno	5	Intensa	8 horas/carga de combus.
Forja	2	Intensa	8 horas/carga de combus.
Magma	40	Intensa	Continua
Criatura de fuego Menuda	2	Intensa	Continua
Criatura de fuego Pequeña	5	Intensa	Continua
Criatura de fuego Mediana	10	Intensa	Continua
Criatura de fuego Grande	20	Intensa	Continua
Criatura de fuego Enorme o Gargantuesca	40	Intensa	Continua

## VISIÓN Y SENTIDOS

### ESPECIALES

Muchas criaturas ven en la oscuridad mucho mejor que los humanos. Algunas pueden ver incluso en la negrura más absoluta. Otras se desenvuelven bien en la oscuridad gracias a otros sentidos: un oído asombroso, sensibilidad a las vibraciones o el movimiento del aire, o un agudo sentido del olfato.

**Visión normal:** las criaturas con visión normal pueden ver bien en zonas de luz intensa. Las zonas de luz tenue se consideran terreno poco resguardado. Las zonas de oscuridad absoluta se consideran terreno totalmente resguardado para ellas.

**Visión en la penumbra:** las criaturas con visión en la penumbra pueden ver con total normalidad en zonas de iluminación intensa y tenue. Las zonas de oscuridad absoluta se consideran terreno totalmente resguardado para ellas.

**Visión en la oscuridad:** la visión en la oscuridad permite a las criaturas que la poseen ver con normalidad sin importar las condiciones de iluminación.

**Sentido ciego y sentido de la vibración:** las criaturas que poseen sentido ciego o sentido de la vibración ignoran las casillas resguardadas o la invisibilidad dentro de su alcance. Siempre podrán "ver" a las criaturas que entren en el radio de sus sentidos, sin importar las condiciones de visibilidad reinantes. Fuera del radio de alcance de sus sentidos, dependerán por completo de su visión normal (si no están ciegas).

## TERRENO FANTÁSTICO DE EJEMPLO

El mundo de D&D está lleno de magia, y su poder puede generar terrenos asombrosos. Telarañas antinaturales cubren antiguos pasadizos. Energía elemental surge de una cueva, potenciando los conjuros de fuego.

**Grados, pruebas de habilidad y pruebas de característica:** a lo largo de todos estos ejemplos, la expresión "por grado" se emplea para mostrar cómo aumentar un efecto. Multiplica el valor "por grado" por uno para el grado heroico, por dos en el caso del grado de parangón y por tres para el épico. Si un rasgo de terreno concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque por grado, el bonificador real será +1 en grado heroico, +2 en grado de parangón y +3 en grado épico.

Esta potenciación del terreno es necesaria para que siga siendo relevante a medida que monstruos y PJs obtienen mejores bonificadores de ataque y puntos de golpe. Se trata de un elemento de equilibrio en el juego, y un reflejo del mayor poder mágico presente en las localizaciones de parangón o épicas.

### CÍRCULO SAGRADO

Un círculo sagrado está consagrado a un dios concreto, e imbuido de energía divina. Una criatura que comparta el alineamiento del dios obtendrá un bonificador +2 a sus tiradas de ataque, siempre que permanezca dentro del círculo. Un círculo sagrado típico suele tener un tamaño de 3 × 3 casillas.

### ESCARCHA ASFIXIANTE

La escarcha asfixiante puede encontrarse en las cuevas más profundas del distante norte o en las guaridas de criaturas de frío elemental. Esta ligera bruma blancuzca se congela hasta convertirse en hielo sólido cuando la atraviesan criaturas con calor corporal. Cada vez que una criatura entre en una casilla de escarcha asfixiante, sufrirá un penalizador -1 a su velocidad. La criatura puede negar este penalizador como acción de movimiento. Las criaturas con la palabra clave 'frío' son inmunes a este efecto.

### ESPEJO PLANARIO

Los espejos planarios crean extraños giros y bucles en el espacio. Una criatura que se sitúe encima de uno de ellos, podrá mirar a sus pies y contemplar todos los demás espejos planarios en un radio de 20 casillas. Se pueden efectuar ataques a distancia a través de los espejos planarios, eligiendo como objetivo a cualquier criatura sobre otra casilla de espejo planario o adyacente a ella. El alcance hasta una criatura atacada a través de un espejo planario es de 1 casilla.

### FUENTE DE PODER

Debido a las energías planarias, la presencia de un artefacto poderoso o algún otro factor, este terreno potencia ciertos tipos de ataque. Elige una palabra clave de un poder, como 'fuego', 'hechizo' o 'arcano'. Los ataques que posean dicha palabra clave obtendrán un bonificador +5 por grado al daño.

## HIERBA PRENSIL

Esta tupida hierba crece en los bosques más espesos de las tierras Salvajes de las hadas, o en zonas donde su magia se filtre al mundo material. Una criatura que caiga en una casilla de hierba prensil tendrá que superar una prueba de Fuerza para levantarse. Emplea la tabla 'Clase de dificultad por nivel' (página 42) para fijar la CD adecuada al nivel del personaje.

## ILUSIONES

Las ilusiones pueden imitar cualquier terreno. Las criaturas que se den cuenta de que un objeto es ilusorio ignorarán sus efectos, mientras que aquellas que no vean la realidad tras el engaño reaccionarán ante él según sea apropiado. Emplea las pruebas de Perspicacia pasivas de los personajes para determinar si detectan que "algo no encaja", pero no les permitas realizar pruebas activas sin una buena razón para ello. Cuando un personaje tenga razones para mostrarse suspicaz, podrá efectuar una prueba de Perspicacia como acción menor para descreer la ilusión. Emplea la tabla 'Clase de dificultad por nivel' (página 42) para fijar la CD adecuada al nivel del personaje y la dificultad relativa que quieras adjudicar a la ilusión.

Las ilusiones no causan ningún daño real, e interactuar con ellas puede desvelar su verdadera naturaleza. Por ejemplo, un personaje que pase por encima de un pozo ilusorio no se caerá. En ese momento, el PJ se dará cuenta del engaño.

## LIMO DE CUEVA

Este fino limo azul es inofensivo, pero tremadamente resbaladizo. Una criatura que entre en una casilla llena de limo de cueva tendrá que superar una prueba de Acrobacias o caer al suelo. Emplea la tabla 'Clase de dificultad por nivel' (página 42) para fijar la CD adecuada al nivel del personaje.

## LIMO PEGAJOSO

Esta baba negra y viscosa se alimenta de los insectos o sabandijas de la Infraoscuridad, atrapándolos para luego digerirlos lentamente. No representa ninguna amenaza para criaturas más grandes, pero su superficie pegajosa puede llegar a atascar a alguna criatura desprevenida. El limo pegajoso se considera terreno difícil. Emplea la tabla 'Clase de dificultad por nivel' (página 42) para fijar la CD de Atletismo adecuada al nivel del personaje. Si el personaje falla la prueba, entrará en la casilla del limo pero tendrá que detener su movimiento de inmediato.

## MAGNETITA

Esta extraña piedra aumenta dramáticamente el peso de todos los objetos. Se considera terreno difícil, y los ataques a distancia que tracen una línea de visión a través de este terreno sufrirán un penalizador -2 a sus tiradas de ataque.

## MURO ILUSORIO

Un muro ilusorio bloquea la línea de visión. Las criaturas pueden atravesarlo sin penalizaciones aunque, obviamente, aquellas que crean la ilusión no intentarán hacerlo voluntariamente. Algunos muros ilusorios son similares a espejos falsos, ya que son transparentes desde una de sus caras (lo que permite a los espectadores ver quién pasa al otro lado), mientras que la otra tiene todo el aspecto de un muro de piedra sólida (por lo que bloquea la línea de visión).

## MUSGO CANDENTE

Este extraño musgo de la Infraoscuridad es un ingrediente muy útil en la creación de antorchas siempreardientes y cetros solares. Es muy inflamable y arde con intensidad. Un personaje en una casilla con musgo candente sufrirá 5 puntos de daño adicional de cualquier ataque por fuego, así como un penalizador -4 sus tiradas de salvación para terminar cualquier daño continuado por fuego.

## NUBESPORAS

Estos extraños hongos de la Infraoscuridad se consideran terreno normal, pero tan pronto como una criatura entra en una casilla ocupada por ellos, estallan y crean una espesa nube de esporas. La casilla pasa a ofrecer ocultación (consulta la página 281 del *Manual del jugador*) durante 5 minutos. Cuando una casilla haya descargado una de estas nubes, no podrá volver a hacerlo en las siguientes 24 horas.

## PILAR DE VIDA

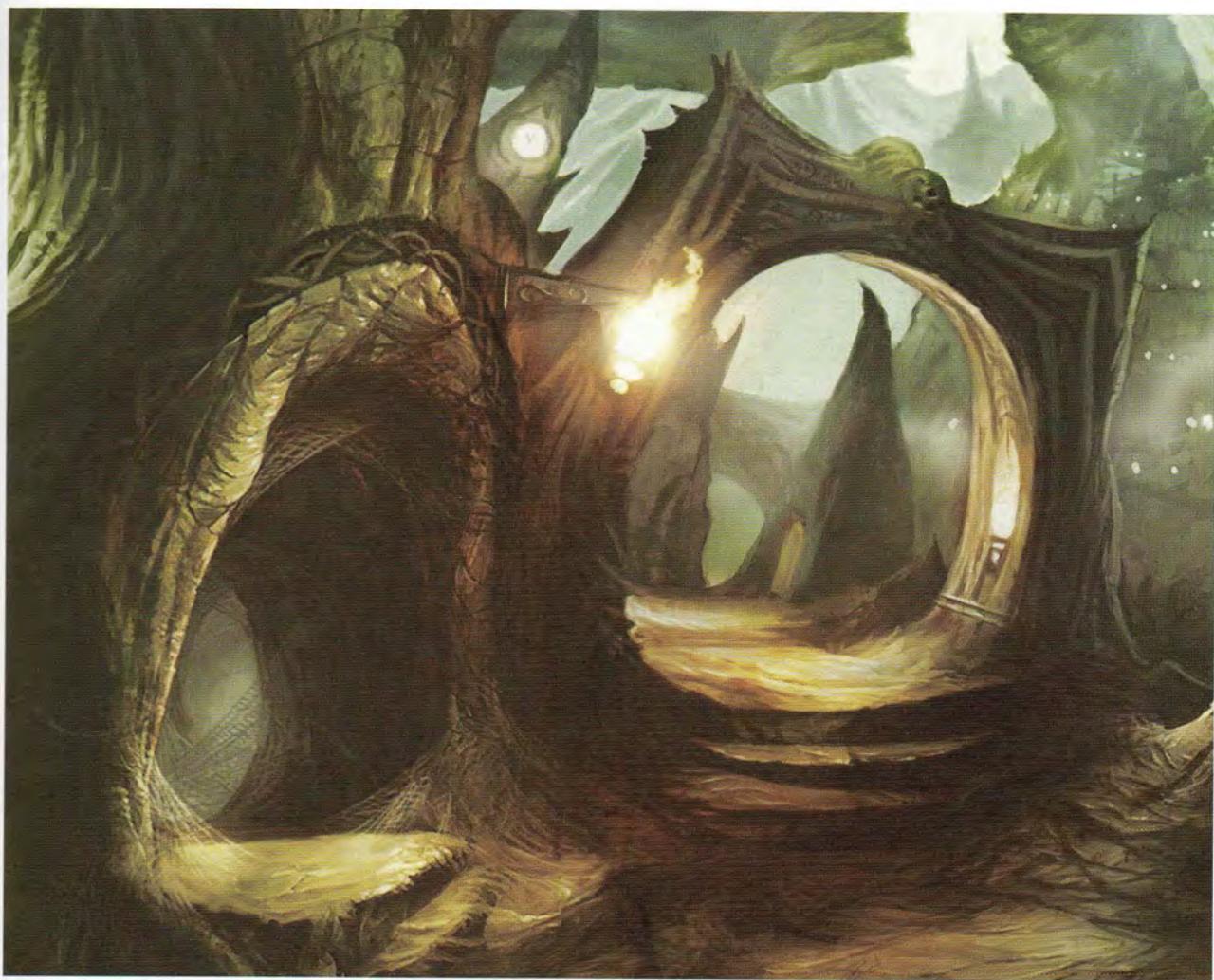
Este alto pilar está imbuido con energía vital. Cualquier criatura que empiece su turno adyacente a él recuperará 5 pg por grado.

## RESBALADERO

Un resbaladero está cubierto de una sustancia deslizante, con la obvia intención de enviar a cualquier criatura rodando pendiente abajo hasta un amargo final. Un resbaladero se considera terreno difícil. Un personaje que entre en una casilla de este tipo tendrá que realizar una prueba de Acrobacias. Emplea la tabla 'Clase de dificultad por nivel' (página 42) para fijar la CD adecuada al nivel del personaje. Una criatura que falle su prueba se moverá de inmediato hasta el extremo inferior del resbaladero, caerá al suelo y terminará su movimiento.

## ROCA SANGRIENTA

El hedor de la muerte flota sobre esta roca, lugar de sacrificios rituales, una gran matanza o algún otro desastre. Una criatura que permanezca en una casilla de roca sangrienta puede obtener un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en el dado.



## TELARAÑAS

Las telas de las arañas gigantes se consideran terreno difícil. Un personaje que entre en una casilla con telarañas tendrá que realizar una prueba de Acrobacias o Atletismo, o quedar inmovilizado. Las criaturas atrapadas podrán usar una acción de huída (NdT: consulta la descripción de la habilidad *Acrobacias*, en el Manual del jugador) para liberarse de la telaraña. Emplea la tabla ‘Clase de dificultad por nivel’ (página 42) para fijar la CD adecuada al nivel del personaje. Las telarañas también ofrecen ocultación.

## TELEPORTADORES

Los teleportadores son portales mágicos que trasladan a los personajes de un punto a otro. Una criatura que entre en el espacio de un teleportador se moverá de inmediato a la casilla de destino predeterminada. Esta casilla puede ser otro teleportador, lo cual permitiría el viaje en ambas direcciones; en ese caso, la criatura se moverá de forma automática a una casilla adyacente al teleportador de destino.

## TORBELLINO

Los torbellinos se forman en zonas imbuidas por la energía elemental (normalmente, agua o aire). La corriente de un torbellino empuja a las criaturas que encuentra en su camino; considéralo un efecto de deslizamiento. Una criatura que entre en un torbellino se moverá una cierta distancia en la dirección determinada por la potencia del efecto. La criatura afectada puede resistirse a la corriente, gastando casillas de su movimiento para reducir la distancia del deslizamiento obligatorio. Una casilla de torbellino sólo puede afectar a una criatura en cada momento. Si la corriente desliza a una criatura hasta otra casilla de torbellino, esta última casilla no tendrá efecto. Un torbellino también puede desplazar a una criatura hacia arriba; las criaturas que terminen su turno en el aire, fuera de una casilla de torbellino, caerán a tierra (si no pueden volar; consulta ‘Volar’, en la página 47).

# ENCUENTROS NO DE COMBATE

**NINGUNA PARTIDA** de D&D se compone tan solo de combates interminables. Necesitas otros desafíos para condimentar y variar tus aventuras. A veces estos desafíos se combinan con encuentros de combate, lo que genera situaciones estratégicas verdaderamente interesantes. Otras veces, un encuentro dependerá por completo de las habilidades de un personaje, o de sus capacidades sociales. Este capítulo será tu guía para dirigir y crear encuentros que incluyan desafíos de habilidad, acertijos, trampas y peligros.

Este capítulo incluye las siguientes secciones.

- ♦ **Desafíos de habilidad:** cuando los personajes realicen pruebas de habilidad en respuesta a una serie de condiciones variables, siendo incierto su éxito o fracaso, estarán realizando un desafío de habilidad. Batir la jungla en busca de un templo oculto, o persuadir al duque para que envíe ayuda en la defensa del paso, serían ejemplos de encuentros con desafíos de habilidad, que dependen por completo de habilidades muy dispares. Aprende a dirigir desafíos de habilidad, crear los tuyos siguiendo las pautas que aquí se explican y ver cómo combinarlos con encuentros de combate, de forma que puedas crear situaciones realmente memorables.
- ♦ **Acertijos:** muchas aventuras de D&D incluyen acertijos. Algunos DM creen que los acertijos deben poner a prueba a los personajes, por lo que los consideran un tipo de desafío de habilidad. Otros ven en los acertijos desafíos para los jugadores, y disfrutan del cambio de ritmo y de la posibilidad de que sus jugadores se involucren personalmente a la hora de resolverlos en grupo. Emplea los acertijos como cualquiera de ambos tipos de desafío en tus partidas.
- ♦ **Trampas y peligros:** las trampas y los peligros son amenazas directas a la vida, salud, integridad o cordura de los PJs. Cumplen un papel similar al de los monstruos en los encuentros, o son encuentros por derecho propio. Aprende a usar trampas y peligros, y elige entre varios ejemplos para emplearlos en tus aventuras, o sacar ideas para los tuyos propios.

DAN SCOTT





## PASO 4: OTRAS CONDICIONES

¿Qué otras condiciones se pueden aplicar al desafío?

Acaso los ogros mercenarios exigen un pago cada 10 minutos para poder seguir hablando con ellos? ¿O hay algún campo de consunción de energía en el laberinto de las Sombras, que impone penalizadores cada vez mayores a lo largo de la exploración de los personajes? Estas condiciones secundarias pueden imprimir un sentimiento de urgencia al desafío de habilidad, o formar parte del penalizador por fracasar en el intento.

Si marcas un coste monetario al desafío (como en el ejemplo de los ogros mercenarios), intenta compensarlo con el tesoro obtenido si los personajes lo superan. Si fracasan, el oro gastado formará parte del penalizador por su fallo.

También es buena idea pensar en otras opciones al alcance de los personajes y cómo podrían influir en el desarrollo del desafío. Los personajes pueden tener acceso a poderes de utilidad o rituales que los ayuden. Estas opciones podrían concederles usos especiales de sus habilidades, quizás con un bonificador. Los rituales, más concretamente, pueden concederles un éxito automático o eliminar fallos del total permitido.

## PASO 5: CONSECUENCIAS

¿Qué ocurre si los personajes completan con éxito el desafío? ¿Y si fracasan?

Cuando termina el desafío de habilidad, recompensa a los personajes por su éxito (con recompensas específicas, así como puntos de experiencia) o aplica los penalizadores por su derrota.

La complejidad del desafío, unida a su nivel, marcará su valor en puntos de experiencia. Un desafío de habilidad tiene el mismo valor en PX que un número de monstruos de su nivel igual a su complejidad. Es decir, un desafío de nivel 7 con complejidad 1 valdría 300 PX (lo mismo que un monstruo de nivel 7), mientras que un desafío de nivel 7 con complejidad 5 valdría 1.500 PX (lo mismo que un encuentro de combate de nivel 7). También puedes integrar parte del tesoro de la aventura en el desafío.

Aparte de estas recompensas básicas, el éxito de los personajes debería tener un impacto significativo en la historia. Entre las recompensas adicionales puede haber información, pistas o favores, o simplemente un avance significativo en la trama de la aventura.

Si los personajes no superan el desafío, la historia tendrá que seguir avanzando igualmente, pero en una dirección distinta, y seguramente por una ruta más peligrosa. Puedes pensar en ello como una sala de dungeon. Si los personajes no pueden derrotar al dragón que la habita, no obtendrán la experiencia por matarlo ni el tesoro que vigila, ni podrán atravesar la puerta que hay al otro lado de la habitación. Quizás aún puedan acceder a dicha cámara posterior, pero por otra ruta diferente y más complicada. De la misma forma, el fracaso en un desafío de habilidad puede enviar a los personajes en una dirección inesperada, pero no cerrarles puertas de forma tajante.

Por otro lado, fracasar en un desafío de habilidad podría hacer más complicados ciertos encuentros futuros. El furio-

so barón puede poner más trabas a los movimientos de los PJs o, alertado de sus planes, mejorar sus defensas.

## CÓMO DIRIGIR UN DESAFÍO DE HABILIDAD

Empieza describiendo la situación y definiendo el desafío. Dirigir el desafío en sí no es mucho más distinto que hacerlo con un encuentro de combate (consulta el Capítulo 3). Describes el entorno, escuchas las respuestas de los jugadores, los dejas realizar sus pruebas de habilidad y narras los resultados. La descripción del desafío de habilidad indicará las habilidades útiles en su transcurso, y los resultados de su uso.

A veces un jugador te dice: "Quiero realizar una prueba de Diplomacia para convencer al duque de que ayudarnos también es beneficioso para él". Eso está bien; el jugador te ha dicho qué va a hacer y qué habilidad pretende utilizar. Otras veces, el jugador indicará: "Quiero hacer una prueba de Diplomacia". En tales casos, insta al jugador a que dé más información sobre el uso que su personaje piensa darle a la habilidad. A veces, los jugadores harán lo contrario: "Quiero presionar al duque para que nos ayude". Queda en tus manos decidir qué habilidad va a usar el personaje y pedir que su jugador realice la prueba correspondiente.

También puedes hacer uso de la "regla del mejor amigo del DM" para recompensar un uso particularmente creativo de las habilidades (o penalizar su mal uso), concediendo al personaje un bonificador +2 (o penalizador -2) a la prueba. Dependiendo del éxito o fracaso de la prueba, describe sus consecuencias y pasa a la siguiente acción.

### PRUEBAS DE HABILIDAD

#### EN GRUPO

A veces un desafío de habilidad requiere una prueba de habilidad en grupo. Cuando el grupo escala un acantilado, todo el mundo debe realizar una prueba de Atletismo para trepar. En este caso, permite que un personaje sea el líder de escalada. Dicho PJ será quien realice la prueba para lograr el éxito o el fracaso. Los demás realizarán pruebas para prestarle ayuda, contribuyendo de forma activa a su intento, pero sus pruebas no determinarán el éxito o fracaso del desafío. Cada aliado que obtenga un resultado de 10 o más proporcionará un bonificador +2 a la prueba del personaje designado como líder (hasta un máximo de +8).

### PRUEBAS ENFRENTADAS

Si buscas rapidez y simplicidad, los desafíos de habilidad se reducen a simples CD opuestas a las pruebas de habilidad de los PJs. Realizar pruebas enfrentadas añadiría demasiadas variables al sistema de juego.

Si quieres que las pruebas de los rivales del grupo tengan relevancia en tus desafíos de habilidad, emplea sus pruebas pasivas ( $10 +$  el bonificador base de su habilidad). Percepción y Perspicacia son las habilidades más usadas de esta forma.



el caso de desafíos más rápidos o menos significativos, o de aquellos que formen parte de un encuentro de combate, la complejidad baja; como regla general, calcula que cada grado de complejidad es el equivalente a ese mismo número de monstruos del nivel del desafío.

Para un desafío más fácil o más difícil, usa CD de la fila que corresponda a un nivel más o un nivel menos, y asigna el nivel del desafío como el punto medio de ese rango de niveles. Por ejemplo, para diseñar un desafío más fácil para un grupo de nivel 8, puedes usar las CD de la fila "nivel 4-6", lo que ajustaría el nivel de desafío a 5 (emplea la tabla 'Clase de dificultad por nivel' de la página 42).

Si usas CD fáciles, reduce en uno el nivel del desafío. Si empleas CD difíciles, aumenta en dos el nivel del desafío. También puedes ajustar su nivel reduciendo el número de fallos necesarios para terminarlo; si lo dejas en la mitad, el nivel del desafío aumentará en dos puntos. También puedes mezclar CD diferentes en el mismo desafío, como se explica en la página 74.

### PASO 3: HABILIDADES

¿Qué habilidades pueden contribuir de forma natural a la resolución de un desafío? ¿Cómo emplean los personajes sus habilidades en dicho desafío?

Ciertas habilidades encajan de forma natural en el tipo de problema presentado por el desafío. Esas deberían ser las habilidades principales del desafío; dedica algo de tiempo a pensar bien las habilidades elegidas, de forma que todos los jugadores puedan participar en la acción. Sabes en qué habilidades sobresale cada uno de los personajes, así que asegúrate de incluir oportunidades para que todos ellos tengan su momento de gloria. En general, siempre es buena idea incluir cierta variedad de habilidades sociales (Diplomacia, Engañar), de conocimiento (Arcanos, Naturaleza) y físicas (Acrobacias, Atletismo) en el desafío, ya sea como habilidades principales o secundarias. Esta selección genérica de habilidades acertará con los puntos fuertes de la gran mayoría de personajes.

Empieza con una lista de las habilidades principales del desafío, y después piensa qué podría hacer un personaje al usarlas. No tienes que realizar una lista exhaustiva, pero sí intentar definir ciertas categorías de acciones que los personajes puedan realizar. Algunos PJs pueden hacer exactamente lo que has supuesto, pero a menudo tendrás que

coger lo que el jugador quiera hacer y encontrar la mejor similitud entre aquellas acciones que has supuesto.

Cuando un jugador participe en un desafío de habilidad, deja que use cualquier habilidad que quiera con su personaje. Mientras el jugador o tú mismo podáis encontrar la forma de que dicha habilidad secundaria tenga relevancia en el desafío, adelante con ello. Si un jugador desea usar una habilidad que no has considerado principal para el desafío, déjale que lo haga, pero la CD para usar dicha habilidad secundaria será por lo general moderada o difícil. El uso de la habilidad puede llegar a salvar la situación de forma milagrosa, pero el riesgo también será mayor. Además, una habilidad secundaria nunca se puede emplear más de una vez por el mismo personaje en el mismo desafío.

Ten siempre en cuenta que los jugadores encontrarán la manera de usar sus habilidades de formas que no se te habían ocurrido. Mantente firme y haz que cualquier uso improvisado que discurran para sus habilidades tenga su consecuencia en los premios y penalizadores que apliques más adelante. Recuerda que no todo tiene por qué estar ligado directamente al desafío. Los beneficios tangenciales o no relacionados, como conseguir aliados inesperados en la corte del duque, o encontrar por azar un pequeño tesoro perdido, también son divertidos.

### CÓMO AÑADIR UN DESAFÍO DE HABILIDAD A UN COMBATE

También puedes añadir un desafío de habilidad a un encuentro de combate, empleándolo como harías con un monstruo para determinar su nivel de desafío. Por ejemplo, combina tres monstruos estándar de nivel 7 con una trampa de nivel 7 y complejidad 2, y tendrás un encuentro de combate de nivel 7. Mientras parte del grupo se encarga de las criaturas, el resto intentará superar la trampa a base de pruebas de habilidad antes de que los muros se junten y aplasten a atacantes y atacados.

## PASO 4: OTRAS CONDICIONES

¿Qué otras condiciones se pueden aplicar al desafío?

¿Acaso los ogros mercenarios exigen un pago cada 10 minutos para poder seguir hablando con ellos? ¿O hay algún campo de consunción de energía en el laberinto de las Sombras, que impone penalizadores cada vez mayores a lo largo de la exploración de los personajes? Estas condiciones secundarias pueden imprimir un sentimiento de urgencia al desafío de habilidad, o formar parte del penalizador por fracasar en el intento.

Si marcas un coste monetario al desafío (como en el ejemplo de los ogros mercenarios), intenta compensarlo con el tesoro obtenido si los personajes lo superan. Si fracasan, el oro gastado formará parte del penalizador por su fallo.

También es buena idea pensar en otras opciones al alcance de los personajes y cómo podrían influir en el desarrollo del desafío. Los personajes pueden tener acceso a poderes de utilidad o rituales que los ayuden. Estas opciones podrían concederles usos especiales de sus habilidades, quizás con un bonificador. Los rituales, más concretamente, pueden concederles un éxito automático o eliminar fallos del total permitido.

## PASO 5: CONSECUENCIAS

¿Qué ocurre si los personajes completan con éxito el desafío? ¿Y si fracasan?

Cuando termina el desafío de habilidad, recompensa a los personajes por su éxito (con recompensas específicas, así como puntos de experiencia) o aplica los penalizadores por su derrota.

La complejidad del desafío, unida a su nivel, marcará su valor en puntos de experiencia. Un desafío de habilidad tiene el mismo valor en PX que un número de monstruos de su nivel igual a su complejidad. Es decir, un desafío de nivel 7 con complejidad 1 valdría 300 PX (lo mismo que un monstruo de nivel 7), mientras que un desafío de nivel 7 con complejidad 5 valdría 1.500 PX (lo mismo que un encuentro de combate de nivel 7). También puedes integrar parte del tesoro de la aventura en el desafío.

Aparte de estas recompensas básicas, el éxito de los personajes debería tener un impacto significativo en la historia. Entre las recompensas adicionales puede haber información, pistas o favores, o simplemente un avance significativo en la trama de la aventura.

Si los personajes no superan el desafío, la historia tendrá que seguir avanzando igualmente, pero en una dirección distinta, y seguramente por una ruta más peligrosa. Puedes pensar en ello como una sala de dungeon. Si los personajes no pueden derrotar al dragón que la habita, no obtendrán la experiencia por matarlo ni el tesoro que vigila, ni podrán atravesar la puerta que hay al otro lado de la habitación. Quizás aún puedan acceder a dicha cámara posterior, pero por otra ruta diferente y más complicada. De la misma forma, el fracaso en un desafío de habilidad puede enviar a los personajes en una dirección inesperada, pero no cerrarles puertas de forma tajante.

Por otro lado, fracasar en un desafío de habilidad podría hacer más complicados ciertos encuentros futuros. El furio-

so barón puede poner más trabas a los movimientos de los PJs o, alertado de sus planes, mejorar sus defensas.

## CÓMO DIRIGIR UN DESAFÍO DE HABILIDAD

Empieza describiendo la situación y definiendo el desafío. Dirigir el desafío en sí no es mucho más distinto que hacerlo con un encuentro de combate (consulta el Capítulo 3). Describes el entorno, escuchas las respuestas de los jugadores, los dejas realizar sus pruebas de habilidad y narras los resultados. La descripción del desafío de habilidad indicará las habilidades útiles en su transcurso, y los resultados de su uso.

A veces un jugador te dice: "Quiero realizar una prueba de Diplomacia para convencer al duque de que ayudarnos también es beneficioso para él". Eso está bien; el jugador te ha dicho qué va a hacer y qué habilidad pretende utilizar. Otras veces, el jugador indicará: "Quiero hacer una prueba de Diplomacia". En tales casos, insta al jugador a que dé más información sobre el uso que su personaje piensa darle a la habilidad. A veces, los jugadores harán lo contrario: "Quiero presionar al duque para que nos ayude". Queda en tus manos decidir qué habilidad va a usar el personaje y pedir que su jugador realice la prueba correspondiente.

También puedes hacer uso de la "regla del mejor amigo del DM" para recompensar un uso particularmente creativo de las habilidades (o penalizar su mal uso), concediendo al personaje un bonificador +2 (o penalizador -2) a la prueba. Dependiendo del éxito o fracaso de la prueba, describe sus consecuencias y pasa a la siguiente acción.

### PRUEBAS DE HABILIDAD

#### EN GRUPO

A veces un desafío de habilidad requiere una prueba de habilidad en grupo. Cuando el grupo escala un acantilado, todo el mundo debe realizar una prueba de Atletismo para trepar. En este caso, permite que un personaje sea el líder de escalada. Dicho PJ será quien realice la prueba para lograr el éxito o el fracaso. Los demás realizarán pruebas para prestarle ayuda, contribuyendo de forma activa a su intento, pero sus pruebas no determinarán el éxito o fracaso del desafío. Cada aliado que obtenga un resultado de 10 o más proporcionará un bonificador +2 a la prueba del personaje designado como líder (hasta un máximo de +8).

### PRUEBAS ENFRENTADAS

Si buscas rapidez y simplicidad, los desafíos de habilidad se reducen a simples CD opuestas a las pruebas de habilidad de los PJs. Realizar pruebas enfrentadas añadiría demasiadas variables al sistema de juego.

Si quieres que las pruebas de los rivales del grupo tengan relevancia en tus desafíos de habilidad, emplea sus pruebas pasivas ( $10 +$  el bonificador base de su habilidad). Percepción y Perspicacia son las habilidades más usadas de esta forma.

En pruebas que no están definidas como pruebas de grupo, considera el limitar el número de personajes que pueden ayudar la prueba de habilidad de otro a uno o dos. El objetivo de una prueba de habilidad no es que todo el grupo se alinee tras un experto, sino que todo el grupo contribuya de formas distintas y significativas.

## INFORMAR A LOS JUGADORES

En un encuentro de combate, los jugadores tienen una idea bastante clara sobre cómo salir del embrollo. Saben que los monstruos poseen defensas y puntos de golpe, que todo el mundo actúa por orden de iniciativa y, más aún, qué ocurre cuando sus golpes impactan a un rival; tras unos cuantos asaltos, también empiezan a tener una noción de la probabilidad de éxito de sus ataques.

Pero un desafío de habilidad es otra historia totalmente diferente. Cuando los PJs se adentran en la Infraoscuridad en busca de la fortaleza enana abandonada de Gozar-Duun, no tienen por qué saber cómo se define dicha búsqueda en términos de juego. No sabrán qué marca su éxito o fracaso, por ponerlo en términos de juego, hasta que tú se lo digas.

No puedes empezar un desafío de habilidad hasta que los PJs sepan su papel en él, lo cual significa darles un par de habilidades con las que empezar. Puede resultar tan breve como decirles: "Usaréis pruebas de Atletismo para escalar los riscos, pero tened en cuenta que una prueba fallada puede causar un desprendimiento que afecte a quienes vayan detrás". Si los PJs intentan colarse en el colegio de magos, diles: "Vuestros disfraces mágicos, la habilidad de Engañar y el conocimiento de los aspectos académicos de la magia (es decir, vuestra habilidad de Arcanos), serán claves en este desafío".

## VARIAS HABILIDADES REQUIEREN VARIOS JUGADORES

Haz que participen varios jugadores aumentando la variedad de las habilidades relevantes. Tiene sentido que un personaje entrenado en Diplomacia se encargue de todos los diálogos, pero no resulta más divertido que dejar que

## CÓMO INTERRUMPIR UN DESAFÍO DE HABILIDAD

La mayoría de las veces, los desafíos de habilidad se completan a corto plazo. En el caso de desafíos de habilidad que ocupen un lapso de tiempo más prolongado, no obstante, tendrás que detener la acción según sea necesario. No tienes más que llevar la cuenta de éxitos y fracasos. Por ejemplo, podría haber un desafío que requiriese pruebas una vez por hora, al día, a la semana o incluso más. A veces, el éxito o fracaso en los encuentros entre las pruebas puede significar un éxito o fracaso en otro desafío de habilidad más amplio. Cuando los asesinos atacan en medio de una negociación, por ejemplo, acabar con ellos puede impresionar al duque y lograr uno o dos éxitos que cuenten a la hora de completar el desafío de habilidad.

un solo personaje se encargue de todos los combates. En lugar de ello, serán necesarias varias habilidades en cada desafío, de la misma forma que un mago y un pícaro juegan papeles diferentes a la par que importantes en un combate. En un desafío de habilidad, todo personaje tendrá algo que hacer para que su jugador no se aburra. Ya sea el uso de una habilidad principal o secundaria, o si su personaje coopera con otro a realizar su prueba, todos los PJs tendrán su participación.

Como es habitual, ofrece a los jugadores la información que necesiten para realizar las decisiones más sensatas. Deja bien claro qué habilidades son útiles en el desafío; los jugadores no tienen por qué saber *todas* las habilidades que les puedan conducir al éxito, pero sí algunas. Y asegúrate de avisarlos cuando sus pruebas tengan éxito o hayan sido un fracaso: si los jugadores no saben si van bien o no, no sabrán cómo seguir. No puedes captar a los jugadores si no saben cómo interactuar con el desafío.

## RECOMPENSA LAS IDEAS

### INTELIGENTES

Los jugadores pensantes son jugadores comprometidos. En los desafíos de habilidad, los jugadores encontrarán usos a habilidades que tú no habías considerado relevantes. Intenta no decir "no". En lugar de ello, deja que realicen la prueba de habilidad con una CD adecuada (normalmente moderada o difícil), o haz que sea aplicable sólo para un éxito. Esto animará a los jugadores a pensar más a fondo en el desafío e involucrará a más jugadores, al dar utilidad a más habilidades.

No obstante, es importante asegurarse de que estas pruebas se basen en acciones que tengan sentido en la aventura y la situación en curso. Si un jugador pregunta: "¿Puedo usar Diplomacia?", deberías preguntarle exactamente qué pretende hacer su personaje para ayudar al grupo a sobrevivir a las desoladas llanuras de arena gracias a dicha habilidad. No digas "no" demasiado a menudo, pero tampoco digas "sí", si eso no tiene sentido en el contexto del desafío.

**Ejemplo:** el clérigo desea saber si su habilidad de Religión puede darle alguna idea sobre dónde podrían construir los sectarios su atrio. Si supera una CD difícil, estará bastante seguro de que lo construirían cerca de un río. El guerrero desea trepar a un árbol con Atletismo para obtener una buena visión del bosque circundante, con la idea de que la ausencia de árboles podría marcar el paso del río. Esa es una prueba de CD fácil. Cuando los personajes hayan usado las habilidades de esa forma, no podrán volver a hacerlo: Religión y Atletismo, en este caso, sólo son útiles para un éxito muy concreto dentro del desafío.

## PRUEBAS DE HABILIDAD

Las pruebas de habilidad exigen que los jugadores realicen tiradas en momentos muy concretos. Pide estas pruebas de acuerdo con el ritmo de la narración y la naturaleza del desafío. Quizá sea cada asalto en sus turnos correspondientes, durante cada descanso breve o prolongado, o en otro momento a determinar por el desafío en cuestión.

Las pruebas de habilidad suelen contarse como éxitos o fracasos de cara al desafío, pero a veces el uso específico de cierta habilidad también puede proporcionar un beneficio o penalización menor.

**Ejemplos:** cuando se abren camino por la jungla, todos los personajes deben realizar una prueba de Aguante después de cada descanso prolongado para seguir sanos. Los PJs que fallen perderán un esfuerzo curativo hasta que termine el desafío, pero el grupo no acumulará ningún fracaso a causa de dichas pruebas.

En medio de unas tensas negociaciones con el duque, su castellano podría interrumpir para refutar a los PJs algún punto concreto. Tener éxito en una prueba de Diplomacia no contará como un éxito de cara al desafío en su conjunto, pero podría conceder un bonificador a la siguiente prueba relacionada con el duque, o servir para obtener un pequeño favor del castellano.

## LOS ENCUENTROS TIENEN CONSECUENCIAS

Los desafíos de habilidad tienen consecuencias, positivas y negativas, de igual forma que los encuentros de combate. Cuando los personajes superan un desafío de habilidad, obtienen las mismas recompensas que cuando derrotan en combate a los monstruos: experiencia y quizás algo de tesoro. Las consecuencias del fracaso suelen ser bastante obvias: ni un PX que llevarse a la boca, ni una moneda de oro al bolsillo.

El éxito o fracaso de un desafío de habilidad también influye en el curso de la aventura: los personajes localizan el templo y pueden infiltrarse en él, o se pierden y deben buscar ayuda. En ambos casos, no obstante, la aventura sigue adelante. Si los jugadores logran tener éxito no habrá problema alguno, pero no caigas en la trampa de hacer que el progreso de la aventura dependa por completo de un desafío de habilidad. El fracaso debería introducir nuevas complicaciones, en lugar de terminar con el juego. Si los personajes se pierden en la selva, ello dará pie a nuevos desafíos, no al final de la aventura.

### ¿POR QUÉ LOS ESFUERZOS CURATIVOS?

A veces el penalizador por fallar una prueba de habilidad es la pérdida de un esfuerzo curativo. Eso puede significar que un penoso viaje por terreno hostil está haciendo mella en la vitalidad de los personajes, en cuyo caso los esfuerzos curativos no estarán disponibles hasta que el grupo regrese a un entorno más habitable. Otras veces, el precio de un esfuerzo curativo no será más que una forma sutil de sufrir daño. Un personaje sufre daño, pero no está en combate, por lo que podrá gastar un esfuerzo curativo para recuperar los pg perdidos. Si el encuentro se convierte en un combate sin tiempo para realizar un descanso breve, podrás determinar el daño en puntos de golpe sin más.

## DESAFIOS DE HABILIDAD DE EJEMPLO

Emplea las siguientes plantillas de desafíos de habilidad como base para aquellos que diseñas en tus aventuras. El nivel y complejidad no son más que sugerencias; ajústalos como creas conveniente para cubrir las necesidades de tu aventura.

### LA NEGOCIACIÓN

*El duque se sienta a la cabeza de la mesa de banquetes. Mediante un gesto con la mano que sostiene su copa de vino, os invita a sentaros. "Me han dicho que tenéis noticias de las tierras fronterizas".*

Este desafío de habilidad cubre cualquier intento de obtener el favor o ayuda de un líder local u otra figura de autoridad. El desafío podría durar tan solo lo que una conversación normal, o extenderse durante días si los personajes llevan a cabo alguna tarea para ganarse el favor del PNJ.

**Preparación:** para que el PNJ ofrezca su ayuda, los PJs tendrán que convencerlo de que son de fiar y de que su causa beneficia al PNJ de alguna forma.

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 3 (requiere 8 éxitos antes de obtener 3 fallos).

**Habilidades principales:** Diplomacia, Engañar, Perspicacia.

**Diplomacia (CD moderada):** pides ayuda al PNJ en tu misión. El primer éxito con esta habilidad habilitará el uso de Historia (el PNJ menciona un acontecimiento del pasado que tiene relevancia para él).

**Engañar (CD moderada):** intentas animar al PNJ para que te ayude en tu búsqueda con premisas falsas. Los demás personajes pueden cooperar para ayudar a un líder en el uso de esta habilidad.

**Perspicacia (CD moderada):** conectas con el PNJ y usas ese conocimiento para pedir su ayuda. El primer éxito con esta habilidad revelará que cualquier uso de Intimidar será un fracaso automático.

**Historia (CD fácil):** realizas un apunte importante sobre el hecho significativo del pasado del PNJ. Esta habilidad sólo está disponible después de obtener un éxito con la habilidad de Diplomacia, y sólo puede usarse una vez durante el desafío.

**Intimidar:** el PNJ se niega a dejarse avasallar por los PJs. Cada uso de esta habilidad es un fracaso automático.

**Éxito:** el PNJ accede a ofrecer una ayuda razonable a los personajes. Podría incluir algo de tesoro.

**Fracaso:** los personajes tendrán que apañárselas sin la ayuda del PNJ. Tendrán más problemas, que pueden tener su origen en el PNJ si lo han enfadado, o sus objetivos son opuestos.

## EJEMPLO DE JUEGO

**Jarret:** Voy a intentar llevar esto con diplomacia. Mi buen duque, si nos concedéis nuestra petición de auxilio, no sólo nos ayudaréis a completar nuestra misión, sino que también protegeréis vuestro ducado de las correrías de la horda trasga durante una estación más. Seguro que vos también veis el claro beneficio (*Realiza una prueba de Diplomacia y obtiene un éxito*).

**Duque:** Hmmmm, bien dicho. Aún recuerdo la batalla de la colina Cantle. Mal asunto. (*El DM informa a los jugadores que la habilidad Historia puede emplearse ahora en este desafío*).

**Kathra:** ¡Estoy entrenada en Historia! Realizo una prueba para ver qué recuerdo de esa batalla (*Realiza una prueba de Historia y obtiene un éxito*).

**DM:** Sabes que el duque luchó en la batalla de la colina Cantle antes de obtener su título. Fue una lucha atroz entre los habitantes del ducado y una horda de goblins de las montañas cercanas. El ducado salió victorioso a duras penas, gracias en buena parte a las heroicas acciones del duque.

**Kathra:** Vale, pues le digo al duque que recuerdo bien la historia de esa batalla, y cómo luchó con valentía contra los goblins para salvar sus tierras. ¡Ayudadnos ahora, y una batalla tan amarga no tendrá que repetirse!

**Duque:** Os escucho. Continuad (*El DM determina que la respuesta de Kathra concede un bonificador +2 a la prueba de Elías*).

**Elías:** ¿Tengo un +2? ¡Genial! Voy a usarlo para ayudar a nuestra causa con una mentira bien colada. Mi señor duque, sé de buena tinta que el caudillo goblin está reuniendo un ejército mientras hablamos. ¡Si no entramos en esas montañas y dispersamos ahora sus tropas, los goblins arrasarán el ducado antes de la próxima luna llena! (*Realiza una prueba de Engañar y obtiene un éxito*).

**Duque:** ¿Un ejército? ¡No me quedaré sentado mientras la historia se repite! Pero aún así pedís mucho...

**Baredd:** ¡Ya basta de charlas! ¡Es hora de pasar a la acción! Intento intimidar al duque para que nos ayude de una vez. Mira, duque, los goblins son la menor de tus preocupaciones. Accede a nuestra petición, o nos veremos obligados a coger lo que queramos (*Realiza una prueba de Intimidar, sin saber que tal acción se considera un fracaso automático*).

**Duque:** ¡Cómo te atreves! ¡No me dejaré intimidar por gente como vosotros!

**Uldar:** Vale, vamos a calmarlos todos. Aquí todos estamos del mismo lado. Comparto sinceramente vuestro deseo por proteger a vuestro pueblo, señor duque, y os aseguro que nosotros compartimos la misma meta. Pero para poder hacerlo, nos hace falta vuestra ayuda (*Realiza una prueba de Perspicacia y obtiene un éxito*).

**Duque:** Sí, claro, pero no me sientan bien ni las amenazas ni la intimidación (*El DM explica en un inciso que tales intentos siempre son un fracaso automático*). Aún así, mientras podamos entendernos, os escucharé.



## EL TESTIGO MUERTO

*Los huesos crujen cuando el cadáver se sacude e inhala. Con un susurro carraspeante, pregunta: "¿Quién interrumpe mi descanso eterno y se arriesga a sufrir mi ira? Dejadme en paz o sufrid las consecuencias".*

Tras invocar el ritual de Hablar con los muertos, los personajes deben convencer al reacio cadáver para que comparta con ellos su saber. Se niega a someterse al poder del ritual, al menos no sin algo de persuasión. Este desafío adopta la forma de una conversación típica de unos 10 minutos. Si los PJs tienen éxito, el cadáver responderá a sus preguntas de la forma habitual, e incluso puede llegar a responder una pregunta adicional. Si los PJs fracasan, el cadáver no soltará prenda y su ira de ultratumba hará que el siguiente encuentro del grupo con muertos vivientes sea algo más complicado de lo que debería haber sido.

Con algunos cambios menores, también puedes emplear este desafío para otros rituales empleados para obtener información o conocimientos.

**Preparación:** para que los PJs obtengan la información del cadáver, primero tendrán que darle una razón para ayudarlos.

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 2 (requiere 6 éxitos antes de obtener 3 fallos).

**Habilidades principales:** Diplomacia, Engañar, Historia, Perspicacia.

**Diplomacia (CD moderada):** explicas por qué necesitas la información, detallando con sinceridad las necesidades de vuestra misión.

**Engañar (CD moderada):** haces la falsa afirmación de que compartes cierta conexión con el fallecido, ya sea familiar, religiosa, política, etc. Si el cadáver descubre el engaño (es decir, si el PJ falla la prueba), podrá contar a su vez una mentira como respuesta a una de las preguntas.

**Historia (CD moderada):** sacas a relucir acontecimientos relacionados con la vida del cadáver, o le cuentas lo ocurrido tras su muerte para que se sienta más cómodo hablando contigo.

**Perspicacia (CD moderada):** intentas conectar con el cadáver a nivel emocional, para que se muestre más abierto a vuestras preguntas. El primer éxito con esta habilidad abrirá la posibilidad de realizar una prueba de Religión (el cadáver menciona que nunca recibió los últimos sacramentos antes de morir).

**Religión (CD fácil):** llevas a cabo los últimos sacramentos correspondientes a la fe del fallecido. Esta opción sólo estará disponible si un personaje ha tenido éxito con la habilidad de Perspicacia, y sólo se podrá usar una vez de esta forma durante el desafío.

**Éxito:** el cadáver responde a una pregunta adicional (aparte de las concedidas por el uso del ritual) antes de que se termine el tiempo.

**Fracaso:** el cadáver no responde a ninguna pregunta. Además, el malestar generado por el espíritu invocado hará que el siguiente encuentro de los PJs con muertos vivientes sea más difícil (aumenta en uno o dos el nivel de los monstruos).

## PERSECUCIÓN CALLEJERA

*Los mercaderes gritan y los tenderos señalan con el dedo mientras vuestra presa se abre paso a través del mercado. Aún no tenéis muy claro qué ocurre, pero desde luego tendrás que moveros más rápido que la perseguida y darle caza antes de perderla de vista.*

Los PJs les pisan los talones a una mujer solitaria que posee información valiosa. O quizás sean los personajes quienes tienen que salir por piernas con sus enemigos tras ellos. Una persecución típica suele jugarse en asaltos, pero en el mundo real podría durar desde minutos a horas.

**Preparación:** para atrapar a la fugada o escapar de los PNJs, tendrás que moveros por la ciudad más rápido y con más astucia que vuestros rivales.

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 5 (requiere 12 éxitos antes de obtener 3 fallos).

**Habilidades principales:** Acrobacias, Atletismo, Percepción, Recursos.

**Acrobacias (CD moderada):** esquivas un obstáculo, saltas un grupo de gente o cruzas un hueco estrecho para aumentar o reducir la distancia entre tus rivales y tú. Una prueba fallada indica que has tropezado y pierdes un esfuerzo curativo, además de contar como un fracaso para el desafío.

**Atletismo (CD moderada):** corres más rápido, escalas un muro, saltas una valla o cruzas a nado un canal para ganar terreno. Una prueba fallada indica que has dado un traspie y pierdes un esfuerzo curativo, además de contar como un fracaso para el desafío.

**Percepción (CD fácil):** avistas un atajo, descubres un hueco para esconderte, o ves algo que pueda ser de ayuda. Emplear esta habilidad no cuenta como éxito o fracaso en el desafío, sino que concede un bonificador +2 o penalizador -2 (respectivamente) a la prueba de habilidad del siguiente personaje.

**Recursos (CD difícil):** sabes lo suficiente sobre la distribución general de los entornos urbanos como para emplear tu entorno en tu provecho durante la persecución.

**Éxito:** si los PJs persiguen a un fugitivo, lo atraparán (y podrían obtener una recompensa monetaria si la lleva encima); esto podría derivar directamente en un encuentro de combate. Si los PJs son los acosados, evitan su captura o conducen a sus perseguidores a una emboscada (que llevará directamente a un encuentro de combate).

**Fracaso:** los PJs pierden de vista a su presa y tienen que intentar dar con ella más tarde. Quizás se refugie en una guarida de ladrones, obligándolos a tratar con los maleantes, o con un jefe local del hampa para volver a dar con su pista. Si los PJs eran los perseguidos, serán alcanzados y empezará de inmediato un encuentro de combate.

## INTERROGATORIO

*El orco cautivo os gruñe, con el odio ardiendo en sus ojos.*

En este desafío de habilidad, los PJs intentan extraer información de un prisionero. Un interrogatorio puede durar minutos u horas, a veces incluso días.

**Preparación:** para conseguir que el PNJ os dé la información que queréis, tendréis que llegar a un acuerdo, o quebrar su voluntad de seguir resistiéndose a vuestras preguntas.

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 1 (requiere 4 éxitos antes de obtener 3 fallos).

**Habilidades principales:** Diplomacia, Engañar, Intimidar.

**Diplomacia (CD moderada):** intentas razonar o negociar con el PNJ, ofreciéndole de buena fe alguna cosa a cambio de la información deseada. Al final del desafío, si habéis obtenido tres o más éxitos gracias a esta habilidad, tendréis que hacer todo lo posible por mantener vuestra parte del trato.

**Engañar (CD moderada):** intentas hacer que el PNJ revele sin querer algo de información importante. Un fracaso cerrará la puerta a esta opción y aumentará la CD de las demás pruebas mientras dure el desafío.

**Intimidar (CD moderada):** amenazas al PNJ. Un fracaso cerrará la puerta a esta opción y aumentará la CD de las demás pruebas mientras dure el desafío.

**Éxito:** los PJs obtienen una valiosa información del PNJ, quien puede que incluso acceda a espiar para ellos, o a prestárselas alguna ayuda futura.

**Fracaso:** el PNJ se niega a revelar cualquier dato útil, ofrece información falsa o peligrosamente inexacta. Quizá envíe a los PJs a una emboscada, o les dé la contraseña incorrecta, o haga que se metan en cualquier lío a causa de la información falsa que les da.

## PERDIDOS EN LA ESPESURA

*Tras correr durante dos horas, por fin os habéis librado de los orcos. Por desgracia, ahora no tenéis ni idea de dónde estáis.*

Los PJs intentan sobrevivir lo suficiente como para salir de un entorno desconocido. Las pruebas de este desafío pueden tener lugar una vez cada hora, o cada día de viaje por esta región extraña.

**Preparación:** debéis usar vuestro conocimiento de las zonas salvajes para sobrevivir lo suficiente como para volver a la civilización, o a una región conocida.

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 2 (requiere 6 éxitos antes de obtener 3 fallos).

**Habilidades principales:** Aguante, Naturaleza, Percepción.

**Aguante (CD moderada):** al menos dos de los personajes del grupo deben realizar pruebas de Aguante cada turno, para soportar los efectos debilitadores de vagar a la intemperie y estar expuesto a los elementos. Un fallo indica que todos los miembros del grupo pierden un esfuerzo curativo, además de contar como un fracaso para el desafío.

**Naturaleza (CD moderada):** al menos un personaje del grupo debe realizar una prueba de Naturaleza cada turno, para ayudar a los demás a orientarse en la espesura, evitar los peligros naturales, y forrajar comida y agua suficiente para todos. Una prueba fallada indica que todos los miembros del grupo pierden un esfuerzo curativo, además de contar como un fracaso para el desafío. Si el grupo viaja por la Infraoscuridad, reemplaza las pruebas de Naturaleza por pruebas de Dungeons.

**Percepción (CD fácil):** descubres algo que os será de utilidad para sobrevivir al viaje. Emplear esta habilidad no cuenta como éxito o fracaso en el desafío, sino que concede un bonificador +2 o penalizador -2 (respectivamente) a la prueba de Aguante o Naturaleza del siguiente personaje.

**Éxito:** los PJs emergen de la zona desconocida cerca de un asentamiento amistoso o una carretera familiar, de vuelta al mundo conocido y fuera de peligro.

**Fracaso:** los PJs se topán con la guarida de un monstruo. Esto conduce a un encuentro de combate de su nivel +2. Tras véselas con la criatura, tendrán que completar otro desafío de 'Perdidos en la espesura' para encontrar el camino de vuelta a una región conocida, o volver a la aventura en la que estaban.

## DESCUBRIR INFORMACIÓN SECRETA

Tus conocimientos te han fallado. Es hora de investigar la respuesta al misterio que se te presenta.

En este desafío de habilidad, los PJs intentan aprender más sobre algún misterio con el que se hayan topado durante sus aventuras. Se necesita investigación en las bibliotecas locales e intentos por conseguir datos de eruditos o estudiosos. El desafío puede ser cuestión de minutos, horas o incluso días en el caso de las pistas más abstractas o complejas.

**Preparación:** para conseguir la información que desean, los PJs tendrán que investigar en bibliotecas o consultar con maestros del saber.

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 3 (requiere 8 éxitos antes de obtener 3 fallos).

**Habilidades principales:** Arcanos, Diplomacia, Religión.

**Arcanos (CD moderada):** visitas bibliotecas y registros enormes depósitos de información en busca de una pista útil. El éxito acercará tu búsqueda a un final feliz. El fracaso indica que esta línea concreta de investigación ha llegado a un punto muerto.

**Diplomacia (CD moderada):** visitáis a un sabio o erudito, con la esperanza de congraciarnos con él y que os proporcione alguna información que os acerque a vuestro objetivo. Esta acción requiere que un personaje gaste una cantidad de piezas de oro igual al nivel del desafío × 100. Este gasto se realizará tanto si la prueba tiene éxito como si es un fracaso. El éxito proporcionará un bonificador +2 a la siguiente prueba de Arcanos o Religión, además de contar como un éxito para el desafío. Un fracaso conllevará un penalizador -2 a la siguiente prueba de Arcanos o Religión, además de contar como un fracaso para el desafío.

**Religión (CD moderada):** te sumerges en el conocimiento religioso, o buscas profecías y el consejo de los sacerdotes para avanzar en tu investigación. El éxito acercará tu búsqueda a un final feliz. El fracaso indica que esta línea concreta de investigación ha llegado a un punto muerto.

**Éxito:** los PJs resuelven el acertijo u obtienen cualquier otra información deseada.

**Fracaso:** los PJs obtienen información falsa o inexacta. A medida que avancen en la aventura, cada vez irán desviándose más del objetivo. Quizá hayan dado con la respuesta incorrecta a un acertijo, que hace que se active una trampa o los prive del acceso a la ayuda potencial de un objeto mágico o de un ritual. O quizás hayan traducido algún párrafo de forma incorrecta, lo cual los lleve a todo tipo de errores o malentendidos en sus esfuerzos por completar su misión.

## ENCUENTRO DE COMBATE

Cuando los monstruos caen sobre vosotros, os das cuenta de que la sala también se está llenando con un letal gas verduzco.

Este es un ejemplo de encuentro de combate que incluye un desafío de habilidad. Mientras algunos PJs se las ven con las criaturas hostiles, otros tendrán que afanarse para desactivar o destruir la trampa antes de que acabe con ellos. El uso de habilidades durante un combate suele ser una acción estándar, como se describe en el *Manual del jugador*.

**Preparación:** para completar con éxito este encuentro, los PJs deben derrotar a los monstruos y superar el desafío de la trampa.

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 2 (requiere 6 éxitos antes de obtener 3 fallos). Incluye tres monstruos del mismo nivel del grupo.

**Habilidades principales:** Aguante, Arcanos, Hurto, Percepción.

**Aguante (CD moderada):** cada personaje del grupo debe realizar una prueba de Aguante cada turno, como acción gratuita, para resistir los efectos debilitantes de la trampa. El uso de esta habilidad no cuenta como éxito o fracaso para el desafío, pero el éxito conllevará un bonificador +2 a las defensas del PJ contra el siguiente ataque realizado por la trampa, mientras que un fracaso indicará un penalizador -2 a la misma situación.

**Arcanos (CD difícil):** recurrir a tu conocimiento sobre efectos mágicos para estudiar la trampa y determinar el método de desactivarla.

**Hurto (CD moderada):** un personaje debe realizar primero una prueba de Percepción con éxito para encontrar el mecanismo de la trampa. Trabajas en la desactivación de la trampa.

**Percepción (CD fácil):** intentas encontrar algo que te ayude a desactivar o inutilizar la trampa. El uso de esta habilidad no cuenta como éxito o fracaso para el desafío, sino que conllevará un bonificador +2 o penalizador -2 a la siguiente prueba de Hurto del personaje, respectivamente.

**Éxito:** si un PJ obtiene 6 éxitos antes de sufrir 3 fracasos, conseguirá desactivar la trampa. Ya no causará más daño al grupo.

**Fracaso:** si un PJ obtiene 3 fracasos antes de lograr 6 éxitos, la trampa completará su ciclo. Eso podría significar que explota y causa mucho más daño, o que llega a su estado de funcionamiento óptimo y se vuelve más letal (aumentando su bonificador de ataque y daño) durante el resto del encuentro.

## ACERTIJOS

Los acertijos de una partida de D&D son una forma única de desafío, una que pone a prueba el potencial de los jugadores que se sientan contigo a la mesa en lugar del de sus personajes. El combate es un reto táctico para los jugadores, y muchas trampas o desafíos de habilidad ofrecen elementos similares a los acertijos, pero también se basan en muchas tiradas de dados para representar la maña de los personajes. Un acertijo, en términos generales, no.

Además, los acertijos suelen representar un desafío para los jugadores al margen de su experiencia con el juego. Los jugadores más veteranos pueden tener ventaja durante el combate o los desafíos de habilidad, debido a su familiaridad con las reglas y las situaciones habituales de una partida. Pero a menos que un acertijo se base en el conocimiento de la mecánica de juego, será tan accesible para alguien que jamás ha jugado al D&D como para el veterano más curtido. Eso hace que los acertijos sean desafíos excelentes para un grupo que incluya jugadores nuevos y expertos... siempre que sepas que los novatos tienen cierto interés o maña para las adivinanzas. Así tendrán la oportunidad de integrarse en la mecánica del grupo en igualdad de condiciones.

La naturaleza básica de los acertijos (esto es, que dependen de las habilidades de los propios jugadores) es también la razón por la que a algunas personas les encantan y a otras les repugnan. A los jugadores que disfrutan de los acertijos y son bastante buenos resolviéndolos les suele agradar encontrárselos en el transcurso de una aventura. Aquellos a los que no les gustan, o que rechinan los dientes ante la idea de que un mago de nivel 25 con Inteligencia 26 no sepa calcular una raíz cuadrada, creen que los acertijos son una intrusión en la partida. Al repasar las motivaciones de tus jugadores (consulta el Capítulo 1), verás que los acertijos suelen casar mejor con algunos exploradores y muchos pensadores, aunque también pueden atraer a un número sorprendente de observadores, pero los agitadores, los power gamers y los slayers pueden impacientarse con rapidez. Si tu grupo consiste en su mayoría en estos últimos tipos de jugador, será mejor que te mantengas lejos de los acertijos.

Al igual que ocurre con todos los tipos de desafío, no abuses de los acertijos. Un dungeon que consista en un acertijo tras otro puede ser divertido durante un rato, pero enseguida tus jugadores empezarán a preguntarse si están jugando a D&D o completando un libro de pasatiempos. Busca en tus jugadores cualquier signo de frustración o aburrimiento, y despiértalos con alguna pista sutil o incluso un encuentro de combate por sorpresa mientras intentan resolver el acertijo.

### ¿UN ACERTIJO ES UN ENCUENTRO?

Aunque este apartado sobre los acertijos se incluye en el capítulo dedicado a los encuentros no de combate, este tipo de desafío no siempre se considera un encuentro. Un encuentro, por definición, implica cierto riesgo significativo de fracaso. Es posible que un acertijo encaje en dicha definición, sobre todo si se combina con una trampa o involucra un encuentro con un monstruo (como una esfinge). Otros

acertijos, no obstante, no son encuentros; quizás sean obstáculos en el camino de los personajes, pero siempre podrán sortearlos de alguna forma alternativa. Como regla general, puedes considerar un acertijo como un encuentro si los personajes disponen de tiempo limitado para resolverlo, sobre todo si el fracaso conlleva algún riesgo físico o serio para ellos. Si no, no es un encuentro.

### CÓMO DAR USO A LOS ACERTIJOS

Un acertijo puede ser una forma intrigante de empezar una aventura: el conde ha sido secuestrado y en su habitación se ha encontrado un criptograma. Una críptica profecía hace que los personajes se pongan en marcha para detenerla (o completarla). Un mapa carece de sentido hasta que los personajes lo leen en un espejo, lo cual los lleva hasta el dungeon. Una esfinge ha establecido su morada en un paso de montaña, y no dejará que pase nadie a menos que resuelva una adivinanza; hasta ahora, nadie ha podido.

Lo más normal es que los acertijos cumplan el mismo papel que otros obstáculos o desafíos de la partida, como monstruos, peligros o barreras físicas: se interponen en el camino entre los personajes y su meta, obligándolos a resolverlos, o a encontrar la forma de sortearlos. El cofre del tesoro no se abrirá hasta que los personajes coloquen las piedras de colores en los lugares correctos de su tapa, siguiendo una regla muy sencilla: cada fila, cada columna y cada división de la tapa debe incluir exactamente una piedra de cada color. La puerta de acceso a la antigua capilla sólo se puede abrir mediante la recitación de nueve oraciones al dios al que se consagró el lugar, cuyo nombre está oculto en un acertijo. Los minotauros han atrapado a sus prisioneros en el centro de un extenso laberinto.

Algunos acertijos ocultan un mensaje que es importante para los personajes, que puede ser cualquier cosa desde "El barón es un desuellamente" a "La tercera puerta no tiene trampa alguna". Los acertijos escritos son ideales para mensajes secretos, criptogramas concretos, sopas de letras (las letras no utilizadas son las que contienen el mensaje) o palabras cruzadas.

Otros acertijos consisten en que los jugadores deben deducir algo en el contexto de la aventura. Tras conocer ciertos datos incompletos sobre los tres hijos del emperador Darvan el Loco y las tres criptas que hay bajo las ruinas del palacio, los personajes tendrán que averiguar qué hijo está enterrado en la cripta del Desgraciado; un acertijo de lógica compleja.

### LA PRUEBA DE "DAME ALGO"

Una forma de aplacar al jugador frustrado, que cree que su personaje de Inteligencia descomunal debería poder resolver acertijos que a él se le escapan, es permitirle hacer pruebas de Inteligencia o habilidad para solucionarlo. Mediante una prueba con éxito (emplea la tabla 'Clase de dificultad y daño por nivel' de la página 42, usando CD moderadas), podrás dar al jugador una pista: una fracción del acertijo, un movimiento correcto o algún otro detalle que pueda ofrecerle un nuevo punto de vista.

## TIPOS DE ACERTIJOS

Las **adivinanzas** son un tipo de acertijo con una historia brillante que se remonta a las leyendas griegas de la esfinge, por no hablar de *El hobbit*. La forma clásica de la adivinanza “¿Qué soy?” consiste en una serie de pistas, ocultas en palabras o estrofas intencionadamente confusas. Resolver estas adivinanzas suele ser cuestión de comprender el significado menos obvio de las palabras que la componen. Por ejemplo:

*Durante el día yazgo dispersa,  
a la noche me extiendo como bruma.  
Me oculto en cajas bien cerradas,  
y en el interior de tu puño apretado.  
Me verás mejor cuando no veas,  
ya que en realidad no existo.*

Las aparentes paradojas, los juegos de palabras y las metáforas ocultan la respuesta de esta adivinanza: la oscuridad.

Los **criptogramas** son acertijos escritos, en los cuales las letras son reemplazadas por otras letras o símbolos. Un criptograma sencillo puede emplear una pauta de sustitución, como por ejemplo usar la siguiente letra del abecedario (cambiar la A por la B, la B por la C, etc.). Los más complejos carecen de pautas, emparejando letras más o menos al azar. En lugar de letras, puedes usar runas u otros símbolos para deletrear un mensaje.

Las **sopas de letras** son cuadrículas de letras que ocultan palabras escritas en horizontal, vertical o diagonal, ya sea hacia delante o atrás. Puedes dar a los jugadores una lista de las palabras que deben buscar, o emplear palabras relacionadas con un mismo tema (nombres de piedras preciosas, por ejemplo) y hacer que los jugadores las busquen por su cuenta. Las sopas de letras pueden ocultar un mensaje al leer las letras que sobran tras resolverlas, o al formar una frase con sentido con las palabras encontradas.

Los **dameros** son perfectos para ocultar mensajes. En un damero, se escribe un mensaje en una cuadrícula con una letra por cuadrado. Luego, las letras de cada columna se reorganizan por orden alfabetico. Los jugadores tendrán que volver a colocar las letras en su lugar para descifrar la frase. Son similares a los acrósticos, pero aquí las letras del mensaje están mezcladas y divididas entre diferentes palabras. Los jugadores tendrán que ir descifrando pistas para dar con las palabras, y luego emparejar sus letras con las del mensaje mediante una clave cifrada. Muchos periódicos publican acrósticos o dameros entre sus pasatiempos.

Las **palabras cruzadas** incluyen acertijos como el tateti, donde el objetivo es encajar todas las palabras de una lista en un esquema prediseñado de líneas cruzadas, o autodefinidos como los que puedes encontrar en casi cualquier periódico. Un tateti puede ocultar un mensaje marcado por casillas sombreadas, mientras que un autodefinido funciona mejor como obstáculo que los personajes deben resolver para poder seguir avanzando en la aventura.

Otro pasatiempo muy común en los diarios es también muy fácil de adaptar como acertijo: el **sudoku**. En lugar de números, puedes emplear cualquier juego de símbolos distintos, gemas de colores, monedas u otros objetos. El objetivo es bastante sencillo: teniendo una cuadrícula dividida

en cuadrantes más pequeños y algunos de los números o símbolos ya colocados en su lugar correcto, los jugadores tendrán que llenar toda la cuadrícula de forma que cada número o símbolo sólo se repita una vez en cada fila, columna y cuadrante que la componen. La cuadrícula típica tiene 9 casillas de lado, siendo cada cuadrante de  $3 \times 3$  casillas.

En un **acertijo lógico**, los jugadores tendrán que deducir una respuesta mediante el uso de pistas para ir descartando posibilidades hasta obtener la correcta. Por ejemplo:

*El emperador Darvan el Loco tenía tres hijos. El mayor, Fieran, murió a manos de su hermano. Madrash no era iracundo. Delvan era el menor.*

*Los tres hijos empuñaban sendas espadas legendarias, que fueron enterradas con ellos. Ira del corazón nunca fue tocada por mano pía. Abrazo de la noche no probó la sangre real. Helor de la muerte mató al caudillo orco Ghash Aruk.*

*Tras haber descubierto estos datos, los aventureros llegan hasta la antecámara que se abre a las criptas de los tres hermanos y leen las inscripciones sobre sus puertas.*

*La cripta del Desgraciado alberga al hijo que mató a su hermano. La cripta del Inocente alberga al hijo perfecto que murió de viejo. La cripta del Recto, iluminada incluso de noche, acoge al hijo paladín.*

*Los personajes deben determinar qué hijo y qué espada se encuentran en la cripta del Desgraciado.*

Una lectura cuidadosa de las pistas y la aplicación de un poco de lógica revelarán que la cripta del Desgraciado alberga el cuerpo de Delvan, que usó a *Ira del corazón* para matar a su hermano.

Los **laberintos** son acertijos clásicos, asociados con los minotauros gracias a la mitología griega, pero que deberías emplear con cuidado en una aventura dungeonera. Las exploraciones que consisten exclusivamente en descripciones de giros y callejones sin salida no son precisamente emocionantes, y normalmente sólo involucran al DM y al jugador que esté intentando trazar un mapa coherente. Si se usan con precaución, y se aderezan con algunas trampas o monstruos, los laberintos pueden ser acertijos de lo más efectivo. Lo normal es que sus constructores los diseñen para evitar que alguien los abandone (como hizo Dédalo con el minotauro original), mantener algo a salvo de posibles intrusos, o como trampa que evite que quienes entren en él vuelvan a salir con vida. Como trampa, los laberintos son mucho más efectivos si, tras la entrada de los personajes, una sección de techo o escombros cae a sus espaldas, para evitar que puedan limitarse a salir por donde han venido.

## DISEÑO DE ACERTIJOS

A menos que tengas cierta aptitud o aprecio por la creación de acertijos, la mejor forma de usarlos en tus partidas de D&D es plagiarlos sin vergüenza alguna. Puedes encontrar estanterías llenas de libros o revistas de acertijos y pasatiempos en cualquier librería, además de contar con Internet como fuente inagotable. Algunas veces podrás emplearlos tal cual los encuentres, pero otras el acertijo tendrá más sentido si lo modificas para ajustarlo al entorno del juego y el contexto de la aventura.

## ADIVINANZAS

Muchas de las adivinanzas publicadas están ligadas a culturas muy concretas, orientadas a un público infantil, o son tan conocidas que no suponen ningún desafío para tus jugadores. No obstante, no es tan difícil cambiar algunos detalles de un acertijo, para darle un nuevo aspecto que la haga más complicada. Por ejemplo, piensa en la adivinanza clásica de la esfinge: “¿Qué camina con cuatro patas por la mañana, con dos patas por la tarde y con tres patas por la noche?”.

Es una adivinanza tan conocida, que seguramente no puedes emplearla tal cual en tu aventura. Pero si cambias su metáfora fundamental (el momento del día) y te quedas con la idea de ir cambiando el número de patas con una nueva metáfora, puedes disfrazar la adivinanza:

*En primavera cuatro pilares me sostienen,  
una brillante cúpula sobre la tierra.  
En verano dos pilares me dan sustento,  
un portal a lo misterioso.  
En otoño tres pilares se alzan bajo mi,  
un templo de la ciudad Brillante.  
En invierno mis pilares polvo se vuelven,  
una ruina de glorias pasadas.*

La respuesta al acertijo sigue siendo la misma: el hombre, que gatea sobre sus manos y rodillas al inicio de su vida, camina sobre dos piernas en su plenitud y emplea un bastón como tercer apoyo en sus últimos días. Emplear las estaciones como metáfora de las fases de la vida, en lugar de las partes del día, es un cambio sencillo, y añade de forma natural un cuarto componente para disfrazar por completo la adivinanza. En lugar de la mención casi literal de las piernas en el acertijo original, hemos cambiado la metáfora por pilares, y añadido frases descriptivas para cada momento de la vida.

Cuando crees una adivinanza propia, los sinónimos y metáforas serán tus mejores amigos. Empieza pensando en la respuesta al acertijo, que debería ser alguna pista de cara a desentrañar el argumento de la aventura. Despues redacta una lista con todas las cualidades de esa cosa en las que puedas pensar. Cuando hayas completado la lista, podrás envolver cada elemento descriptivo en palabras metafóricas o intencionadamente confusas. Has creado una adivinanza básica.

## CRPTOGRAMAS

Los criptogramas son los acertijos más fáciles de crear. Puedes hacer uno simplemente eligiendo una pauta, como por ejemplo reemplazar una letra por otra a cierta distancia en el alfabeto (volviendo al principio cuando llegues a la Z, por supuesto). O invéntate tu propia clave, con cuidado de no usar la misma letra dos veces (a menos que quieras crear un acertijo enfermizamente complejo). Si encuentras criptogramas publicados que empleen símbolos que te gusten, podrás adaptarlos a tu propio acertijo. Cuando hayas encontrado una clave que te agrade, modifica el mensaje letra a letra y entrega a tus jugadores el resultado.

## SOPAS DE LETRAS Y PALABRAS

### CRUZADAS

Quizá te sea difícil encontrar sopas de letras que estén siquiera relacionadas con el mundo que conocen los personajes de D&D, pero en realidad son acertijos bastante fáciles de crear. Empieza por una cuadrícula en blanco (una simple hoja de papel milimetrado, por ejemplo) y haz una lista de palabras que comparten un tema común. Una opción sería usar las palabras del mensaje que quieras que descubran tus jugadores, pero también puedes emplear nombres de gemas, aberraciones o gobernantes de las antiguas dinastías de Bael Turath si quieras crear un acertijo realmente difícil (ya que las palabras desconocidas son más difíciles de encontrar que las familiares). Entonces coloca las palabras de la lista en la cuadrícula en cualquier dirección que se te ocurra (no te olvides de escribirlas al revés, e incluso en diagonal). Empieza por las palabras más largas y vete pasando a las cortas. Si quieras que los jugadores descifren el mensaje a partir de las letras no usadas en las palabras, asegúrate de dejar el espacio necesario para ellas. Cuando hayas colocado todas las palabras, rellena las casillas vacías, ya sea con letras de tu mensaje oculto o con otras al azar.

Crear un acertijo de palabras cruzadas es bastante similar. En ambos tipos de acertijo se trata de colocar palabras de una lista en pautas entrecruzadas.

## DAMEROS

Un damero es fácil de diseñar. Primero, escribe un mensaje corto para los personajes y luego cuenta el número de letras (los mensajes de más de 120 letras suelen ser bastante engorrosos). No cuentes espacios ni signos de puntuación, pero sí guiones o apóstrofes. Divide el número de letras entre 3 si quieras crear un acertijo fácil, entre 6 para un reto complejo, o entre cualquier otro número intermedio.

Después coge un papel milimetrado y cuenta tantas casillas en horizontal como el resultado de la división, redondeando hacia arriba, y tantas casillas en vertical como el divisor empleado (de 3 a 6). Entonces escribe el mensaje, colocando una letra en cada casilla, y trazando una raya entre

## ACERTIJOS Y AYUDAS DE JUEGO

Si incluyes un acertijo en una aventura, es una oportunidad excelente para usar una ayuda de juego (consulta la página 25). Incluso aunque no sea más que una adivinanza escrita en un trozo de papel, dará a tus jugadores algo que coger, mirar y circular alrededor de la mesa mientras intentan resolverla. A veces puedes emplear acertijos reales como material adicional: cajas de puzzles, tangram u otros pasatiempos físicos son un buen punto de partida. Puedes comprar un puzzle en blanco y dibujar sobre él un mapa o escribir una adivinanza, antes de desmontarlo y esconder cada una de sus piezas en una habitación distinta del dungeon (o incluso en dungeons diferentes!). Las tiendas que venden libros o juegos educativos para niños suelen tener una buena selección de puzzles, pasatiempos o manualidades que pueden llegar a ser bastante entretenidos para un adulto.

las casillas del final de cada palabra. Cuando llegues al final de una línea, sigue en la casilla de la izquierda de la siguiente. Una vez hayas acabado, si te quedan casillas en blanco al final, táchalas.

Debajo de tu mensaje, escribe las letras de cada columna pero por orden alfabetico. Esas serán las letras que tendrás que copiar a un nuevo papel, para entregárselo a los jugadores y que lo resuelvan.

Un acróstico es más complejo de crear, pero si comprendes la técnica para resolverlos, será un proceso bastante mecánico. El verdadero desafío está en encontrar palabras que usen todas las letras del mensaje original, sin usar dos veces o prescindir de ninguna.

## SUDOKUS

No hay razón para que crees tu propio sudoku habiendo tal inundación de ellos en el mercado. El acertijo tendrá un aire más esotérico para tus jugadores si reemplazas los números por símbolos, gemas de colores engarzadas en una puerta de piedra o letras que formen palabras de nueve letras (¡pero recuerda que en esas palabras no pueden repetirse las letras!). Al igual que en el caso de los criptogramas, empieza por crear una clave, como por ejemplo reemplazar el número 1 por una C. Si tu acertijo forma una palabra en cada columna o fila, quizás quieras darles a tus jugadores una pista relacionada con ella para ayudarlos a resolver el enigma.

## ACERTIJOS LÓGICOS

Los acertijos lógicos también son bastante fáciles de plagiar y adaptar. Si te encuentras con un acertijo en el que necesitas emparejar correctamente a tres niños con el color de su camisa y su fruta favorita, podrás convertir a cada niño en uno de los hijos del emperador Darvan, cada color en una de las tres espadas legendarias y cada fruta en una cripta. El truco está en "traducir" también las pistas.

Básicamente, cada pista de un acertijo lógico se reduce a una afirmación del estilo "El dato A no está relacionado con el dato 2", ya sea A una cripta o una fruta, o 2 una espada o un color. A veces el acertijo puede usar frases afirmativas ("El dato A está relacionado con el dato 2"), pero eso hace que sea más fácil de resolver. Si reduces las pistas de tu acertijo elegido a una forma tan básica como esa, serán mucho más sencillas de "traducir" a tu mundo de juego.

La verdadera miga de un acertijo lógico está en incluirlo en tu aventura. A diferencia de un pasatiempo que puedes encontrar en una revista, las pistas no tienen por qué estar perfectamente claras en un mismo lugar; toda la aventura puede consistir, precisamente, en reunir las pistas dispersas por antiguas bibliotecas o ruinas precarias. También puedes usar un acertijo lógico como columna vertebral de una aventura de misterio, en la que los PJs deben reunir pistas que terminen por revelar al asesino, el motivo o un cómplice.

## UN ACERTIJO COMO DESAFÍO DE HABILIDAD

*La voz fluye de la estatua como un sonido frío y distante. "¿Cuáles son las cuatro virtudes de Keblor Kest? ¡Contestad, antes de que se agote el tiempo!".*

También puedes preparar un acertijo como desafío de habilidad. En este ejemplo, los PJs realizan las pruebas de habilidad que les permitirán resolver las pistas del enigma. Si logran el número de éxitos necesario antes de fracasar, habrán resuelto el acertijo y obtendrán su recompensa. Si acumulan el número de fracasos indicado antes de terminar, no habrán logrado resolver el acertijo y tendrán que sufrir las consecuencias.

**Preparación:** para abrir la puerta de la cámara secreta, los PJs deben resolver la adivinanza de la estatua. Tras cada respuesta correcta, la voz dirá: "Bien, recordáis la grandeza de Keblor". Tras cada respuesta errónea, la voz dirá: "¡No conocéis la grandeza de Keblor y el tiempo se agota!".

**Nivel:** igual al nivel del grupo.

**Complejidad:** 1 (requiere 4 éxitos antes de obtener 3 fallos).

**Habilidades principales:** Arcanos, Historia, Perspicacia, Religión.

**Arcanos (CD moderada):** recurrir a tus conocimientos arcanos para recordar una de las cuatro virtudes.

**Historia (CD difícil):** recurrir a tus conocimientos de historia para recordar algún tipo de información relacionada con las cuatro virtudes de Keblor Kest.

**Perspicacia (CD moderada):** intentas discutir algo que ayude al resto del grupo. Emplear esta habilidad no cuenta como éxito o fracaso en el desafío, sino que concede un bonificador +2 o penalizador -2 (respectivamente) a la prueba de Arcanos, Historia o Religión del siguiente personaje.

**Religión (CD fácil):** siendo Keblor Kest una figura religiosa de cierto renombre, esta habilidad es la mejor baza para resolver el acertijo de la estatua. Recurrir a tus conocimientos religiosos para recordar una de las cuatro virtudes.

**Éxito:** si los PJs logran 4 éxitos antes de obtener 3 fracasos, el grupo resolverá la adivinanza y la estatua se deslizará para revelar la entrada a la cámara secreta.

**Fracaso:** si los PJs obtienen 3 fracasos antes de lograr 4 éxitos, el grupo habrá fracasado al resolver la adivinanza en el tiempo establecido. La estatua cobrará vida y atacará al grupo. Empieza un encuentro de combate.

## TRAMPAS Y PELIGROS

Un paso en falso en una tumba antigua activa una serie de cuchillas que atraviesan metal y hueso. Las parras aparentemente inofensivas que cuelgan sobre la entrada de la cueva afellan y asfixian a cualquiera lo bastante imprudente como para moverlas. Un estrecho puente de piedra cruza sobre un pozo lleno de ácido siseante y burbujeante. En el juego de D&D, los monstruos no son más que uno de los muchos desafíos a los que se enfrentan los aventureros.

Si puede hacer daño a los personajes, pero no es un monstruo, entrará en la categoría de trampa o peligro.

### ¿TRAMPA O PELIGRO?

¿Cuál es la diferencia entre ambos? Las trampas están construidas con la intención de dañar, hostigar o entorpecer a los intrusos. Los peligros son de origen natural o sobrenatural, pero suelen carecer de las intenciones maliciosas de las trampas. Aunque ambos pueden representar un riesgo similar para el grupo, un pozo cubierto con un suelo falso de manufactura trasga es una trampa, mientras que una profunda sima entre dos secciones de una cueva sauriona es un peligro.

Las trampas tienden a estar ocultas, y su peligro sólo es evidente cuando se descubren mediante unos sentidos agudos o un paso mal dado. La amenaza de un peligro más genérico suele ser obvia y su desafío queda determinado por los sentidos (a veces demasiado tarde) o pueden deducirlo aquellos más versados en su entorno.

El vínculo común entre trampas y peligros es el riesgo, tanto para los aventureros como para los monstruos. Debido a esta similitud, unas y otros tienen reglas, usos y descripciones muy parecidos.

### DETECCIÓN DE TRAMPAS Y PELIGROS

Cuando el grupo tenga línea de visión hasta una trampa, compara la prueba de Percepción pasiva de cada personaje con la CD de las trampas de la sala. Un PJ cuya Percepción pasiva sea igual o superior a la CD detectará la trampa o uno de sus aspectos más relevantes. Hay otras habilidades que también pueden ser útiles a la hora de detectar trampas o peligros, como Dungeons o Naturaleza.

Los PJs siempre pueden intentar una prueba de Percepción activa como acción menor, para encontrar cualquier trampa potencial que se les haya pasado por alto con su Percepción pasiva. Los personajes casi siempre deciden tirar una prueba de Percepción activa después de que haya sido revelado algún rasgo de la trampa.

### ACTIVACIÓN DE TRAMPAS Y PELIGROS

Las trampas y los peligros actúan de forma mecánica, por lo que su “comportamiento” es predecible incluso aunque a veces resulte aleatorio. Una trampa se construye para que se dispare al cumplirse ciertas condiciones, ya sea un persona-

je que pisa una piedra sensible a la presión, o unos intrusos que entran en un templo maligno sin el símbolo visible del dios al que está consagrado. Cuando se activan, las trampas y los peligros atacan o se activan y tiran iniciativa, actuando cada asalto cuando les llegue el turno.

### ATAQUES Y EFECTOS

El ataque de una trampa sólo está limitado por la imaginación de su creador. Una cuchilla cruza el pasillo, realizando ataques cuerpo a cuerpo. Brotan llamas en estallidos cercanos. Caen escombros del techo, creando una explosión de área. Salen flechas de los muros, realizando ataques a distancia. Los ataques de las trampas emplean las mismas reglas que los de las criaturas, salvo porque los ataques a distancia o de área de una trampa no generan ataques de oportunidad.

### ANULACIÓN DE TRAMPAS Y DE PELIGROS

Aunque la mejor forma de anular una trampa o peligro es evitarlos por completo, a veces no es posible. Eso deja a los personajes tres alternativas para sortear el obstáculo: destruirlo, desactivarlo o eludirlo.

Destruir una trampa o peligro con un arma o ataque suele ser difícil o casi imposible: las trampas que disparan flechas suelen estar protegidas en las paredes, las trampas mágicas tienen la mala costumbre de explotar al sufrir daño, y muy pocos ataques pueden hacer mella en esa gigantesca roca que baja rodando por el túnel. Pero atacar y destruir una trampa puede ser la mejor forma de anularla en un momento de apuro.

La mayoría de las trampas se puede desactivar o retardar mediante la habilidad de Hurto. A veces incluso se puede hacer uso de otras habilidades o aptitudes. Cuando un personaje retarda una trampa, éste dejará de funcionar durante cierto tiempo (hasta el final del siguiente turno del personaje, con un 50% de probabilidades de que se reactive cada asalto posterior). Desactivar una trampa la dejará fuera de combate hasta que alguien se tome la molestia de repararla o reactivarla. Tras haber sido desactivada o retardada, a todos los efectos será como si la trampa no estuviese ahí.

También puedes eludir una trampa o peligro. Deducir la ubicación de la trampa y evitar las planchas de presión que la activan es una forma perfecta de hacerlo, pero también existen métodos más sutiles e interesantes. Muchas trampas pueden contrarrestarse mediante medidas más atractivas que limitarse a destruirlas, retrazarlas o desactivarlas, y que permiten a una gran variedad de personajes enfrentarse a ellas y lograr anularlas.

### COLOCACIÓN DE TRAMPAS Y PELIGROS

Las trampas y los peligros encajan en un encuentro de forma muy similar a un monstruo adicional. Cada trampa o peligro tiene su nivel (y su valor en PX apropiado al nivel), por lo que podrás incluirla como parte de un encuentro con monstruos a la hora de calcular la recompensa por su derrota. Por ejemplo, un encuentro para cinco PJs de nivel 10 podría consistir en cuatro monstruos de nivel 10 y una

trampa de nivel 10. Superar la trampa, igual que derrotar a otro monstruo más, concederá al grupo 500 PX.

## ROLES DE TRAMPAS Y PELIGROS

Aunque las trampas y los peligros pueden ocupar el lugar de un monstruo en el diseño de tu encuentro, no son criaturas. Atacan de forma diferente, sus efectos pueden debilitar, y en un principio pueden ser muy difíciles de detectar. Lo que trampas y peligros no hacen es elegir entre varios ataques, moverse a posiciones más favorables, o incluso elegir a su objetivo; y normalmente no realizan acciones que no estén estrictamente definidas dentro de su naturaleza o construcción. Esas son las diferencias fundamentales entre una trampa o peligro y un monstruo.

Debido a estas diferencias, las trampas y los peligros tienen sus propios roles, que tienen una ligera similitud con los de los monstruos. Igual que los roles de criaturas, te dan una idea de cómo se supone que va a encajar la trampa o peligro en el encuentro, cómo suele actuar y cómo podría interactuar con las criaturas o el terreno circundante. Hay cuatro roles de trampas: acechadora, arrasadora, estorbo y vigilante.

### ACECHADORA

Las trampas acechadoras atacan y luego desaparecen o se disipan, convirtiéndolas en un objetivo muy difícil de atacar o anular. Una trampa de péndulo que ataca al grupo y luego vuelve a plegarse hacia el muro cada asalto, o extrañas motas de energía del páramo Sombrío que consumen la fuerza vital de las criaturas cercanas, antes de desvanecerse de la vista durante un instante, son ejemplos de trampas acechadoras.

Las trampas acechadoras cumplen el mismo papel que los monstruos acechadores. Atacan y se retiran, y pueden ser muy complicadas de contrarrestar sin un esfuerzo organizado por parte de los personajes.

### ARRASADORA

Si una trampa o peligro crea áreas de efecto dañinas o ataca a varios objetivos a distancia de forma programada y regular, se considera una arrasadora. Las trampas que lanzan proyectiles, crean estallidos cada asalto, o crean efectos mágicos desde una torreta de conjuros son ejemplos de trampas arrasadoras.

Las trampas arrasadoras suelen cumplir un rol similar al de los monstruos artilleros, pero también pueden actuar como protección para otros tipos de criaturas. Dado que muchas trampas son más difíciles de dañar que los monstruos, las arrasadoras pueden formar una primera o segunda línea de defensa, tras la cual se ocultan los monstruos artilleros o controladores.

### ESTORBO

Como su propio nombre implica, una trampa o peligro de este tipo obstaculiza el paso y puede llegar a aturdir o atontar a las criaturas para entorpecerlas más aún. Los estorbos son barreras o riesgos que los personajes pueden sortear, pero a costa de cierto esfuerzo, algo de daño, o ambos. Las casillas electrificadas del suelo que sólo se pueden desactivar mediante un acertijo, glifos mágicos que requieren una prueba de Arcanos para ser descifrados o evitados,

una serie de rastillos que van cerrándose para conducir al grupo por una serie de pasillos laberínticos, son ejemplos de trampas estorbo bastante interesantes.

Los estorbos son complementos excelentes para monstruos brutos u hostigadores. Si se las sitúa con astucia, ofrecerán al bruto un gran control del campo de batalla y permitirán que el hostigador despliegue todo su potencial de movimiento. Estos peligros pueden ser muy poderosos si se los combina con soldados y controladores, ya que su mera presencia puede aumentar enormemente el control del campo de batalla que ejercen ambos roles.

### VIGILANTE

Una trampa o peligro vigilante funciona como alarma, alertando a los guardias o monstruos cercanos, a la vez que causa daño a los personajes que la hayan activado. Una vigilante ataca para iniciar un encuentro, causando su daño u otro efecto programado y dando la alarma. Después, algunas vigilantes siguen atacando sin dejar de alertar a las criaturas cercanas, mientras que otras se quedan inactivas después de la alerta y el ataque iniciales.

Una vigilante puede complementar a una gran variedad de criaturas, pero suele ser más efectiva con grupos de soldados, controladores o acechadores; les dará a estos monstruos el tiempo suficiente para preparar una defensa organizada contra los intrusos, que ya han quedado debilitados por la propia trampa.

### TRAMPAS DE ÉLITE Y SOLITARIAS

De forma muy similar a los monstruos, las trampas también se pueden diseñar como amenazas solitarias o de élite. Es bastante fácil convertir cualquier trampa o peligro en una versión de élite, con algunos ajustes rápidos a sus CD y ataques. Muchas de las trampas y peligros descritos en esta sección incluyen formas para mejorarllos a una versión de élite.

Por otro lado, las trampas y peligros solitarios son acontecimientos raros y complejos, que sólo suelen aparecer como parte de un desafío de habilidad.

### IMPROVISANDO

Siempre hay más de una forma de véselas con una trampa o peligro. Incluso las trampas mejor diseñadas pueden tener un fallo en su creación que un personaje astuto pueda explotar para anularlas. Algunas de las ideas más sobresalientes o divertidas para contrarrestar una trampa o peligro vienen como un destello de inspiración durante la misma partida. Recuerda la primera regla de la improvisación: intenta no decir "no". Cuando un jugador sugiera una forma plausible de contrarrestar una trampa, incluso aunque dicha posibilidad no esté contemplada en la descripción de la trampa, imagina la mejor forma de ejecutarla según las reglas: una prueba de habilidad o característica contra la CD adecuada, un ataque, o el uso de un poder. Siempre puedes usar las CD que aparecen en la descripción de la trampa como guía para el uso de otras habilidades y aptitudes.

En pocas palabras, busca siempre la forma de recompensar el ingenio agudo y la diversión cuando se trate de trampas y peligros. Superar las trampas, los peligros, y a los malos (e incluso al DM) es divertido para los jugadores, y tus partidas deben ser ante todo entretenidas para ellos.

## USO DE TRAMPAS Y PELIGROS

Las trampas y los peligros requieren bastante más sutileza para su ubicación y uso en una aventura que los monstruos ordinarios. Algunas se comportan como criaturas, atacando en su turno del orden de iniciativas; otras atacan una sola vez, normalmente cuando los personajes se topan con ellas; algunas incluso se comportan como desafíos de habilidad, ya que requieren varios éxitos para poder anularlas antes de que ocurra algo espectacular.

### TRAMPAS Y PELIGROS DE EJEMPLO

#### Foso de suelo falso

Vigilante nivel 1  
PX 100

Un pozo yace oculto cerca del centro de la sala. Unas cuantas ramas, cubiertas por baldosas sueltas, están listas para romperse en cuanto alguien pase sobre ellas, arrojando a la víctima a un foso de 10' de profundidad.  
**Trampa:** una sección de 2 × 2 del suelo oculta un foso de 10' de profundidad.

##### Percepción

- ◆ CD 20: el personaje detecta las losas sueltas.

##### Activación

La trampa ataca cuando una criatura entre en una de sus cuatro casillas.

##### Ataque

###### Reacción inmediata Cuerpo a cuerpo

**Objetivo:** la criatura que activó la trampa.

**Ataque:** +4 contra Reflejos.

**Impacto:** el objetivo cae al foso, sufre 1d10 de daño y queda tumbado.

**Fallo:** el objetivo regresa a la última casilla que ocupase antes de activar la trampa y su acción de movimiento termina en el acto.

**Efecto:** el suelo falso se abre y el foso ya no está oculto.

##### Contramedidas

- ◆ Un personaje adyacente puede activar la trampa mediante una prueba de Hurto contra CD 10 (acción estándar). El suelo falso cae al pozo.
- ◆ Un personaje adyacente puede desactivar la trampa mediante una prueba de Hurto contra CD 25 (acción estándar). Se hace seguro pasar por encima.
- ◆ Un personaje que realice una prueba de Atletismo (CD 11, o CD 21 sin carrerilla) puede saltar el foso.
- ◆ Un personaje puede preparar para salir del foso mediante una prueba de Atletismo contra CD 15.

##### Mejora a versión de élite (200 PX)

Aumenta las CD de Hurto y Percepción en 2 puntos. El foso tiene 20' de profundidad y está cubierto de púas envenenadas. Un personaje que caiga al pozo sufrirá 3d10 de daño + 5 de daño continuado por veneno (salvación termina).

#### Derrumbamiento

Acechadora nivel 1  
PX 100

Caen rocas sobre vosotros.

**Peligro:** caen rocas sobre una casilla objetivo y realizan un ataque de explosión 3.

##### Percepción

Los Pjs no pueden usar Percepción para detectar este peligro. **Habilidades adicionales:** Dungeons o Naturaleza.

Una prueba de Dungeons o Naturaleza contra CD 20 detectará una zona de rocas inestables.

##### Iniciativa +3

##### Activación

La activación de un derrumbamiento puede ser aleatoria, causada por la acción de terceros, o calculada. Cuando se activa,

el derrumbamiento tira su iniciativa. Entre la activación y el ataque del derrumbamiento, los personajes que estén en la zona sabrán que se ha iniciado un derrumbamiento y el área que se va a ver afectada.

##### Ataque

**Reacción estándar Cercana explosión 3**

**Objetivos:** las criaturas en la explosión.

**Ataque:** +4 contra Reflejos.

**Impacto:** 2d6+2 de daño.

**Fallo:** mitad del daño.

**Mantenimiento estándar:** el derrumbamiento continúa durante 1d4 asaltos. El área de la explosión se convierte en terreno difícil durante el derrumbamiento y tras él.

##### Contramedidas

- ◆ Un personaje en la zona podrá aprovecharse de los claros formados por el derrumbamiento para evitar sufrir daños, mediante una prueba de Dungeons o Naturaleza con éxito contra CD 25. Si la supera, el personaje sufrirá la mitad del daño si la trampa lo impacta (y ningún daño si la trampa falla).

#### Pasillo de lanzas

Estorbo nivel 2  
PX 125

Lanzas ocultas brotan del suelo en respuesta a la presión de las baldosas. Las losas de presión y los mecanismos de las lanzas están conectados a un panel de control oculto en el muro cercano.

**Trampa:** cinco casillas de la sala contienen lanzas ocultas, que salen disparadas y atacan al ser activadas.

##### Percepción

- ◆ CD 20: el personaje detecta las losas de presión.
- ◆ CD 25: el personaje detecta el panel de control oculto.

##### Activación

La trampa, cinco casillas situadas al azar por toda la habitación, ataca cuando una criatura entra en una de las casillas de activación o empieza su turno sobre una. Cuando la trampa se active, las cinco lanzas saldrán del suelo a la vez, atacando a cualquiera que esté sobre una casilla de activación.

##### Ataque

###### Acción de oportunidad Cuerpo a cuerpo

**Objetivo:** todas las criaturas sobre las casillas de activación al activarse la trampa.

**Ataque:** +7 contra CA.

**Impacto:** 1d8+3 de daño.

##### Contramedidas

- ◆ Un personaje que realice una prueba de Atletismo (CD 6 o CD 11 sin carrerilla) con éxito puede saltar sobre una única casilla de activación.
- ◆ Un personaje adyacente puede desactivar una casilla de activación mediante una prueba de Hurto contra CD 25.
- ◆ Una criatura adyacente al panel de control puede desactivar toda la trampa mediante una prueba de Hurto contra CD 20.
- ◆ Una prueba de Dungeons contra CD 20 concede al grupo un bonificador +2 a las pruebas de Hurto para desactivar o retardar la trampa.
- ◆ Un personaje puede preparar una acción para atacar las lanzas (CA 13, otras defensas 10; 10 pg). Cuando la lanza de una casilla sea destruida, su losa de presión dejará de ser efectiva.
- ◆ Un personaje puede atacar una losa de presión o el panel de control (CD 12, otras defensas 10; 30 pg; resistencia 5 contra todo daño). Destruir una losa de presión la dejará inservible, mientras que destruir el panel de control desactivará toda la trampa.

##### Mejora a versión de élite (250 PX)

Aumenta el número de casillas con trampa a 10.

Aumenta las CD de las pruebas de Hurto y Percepción en 2 puntos.

**Torre de ballesta mágica**  
TrampaArrasadora nivel 3  
PX 150

Un par de torretas blindadas y provistas de ballestas brotan del techo en el extremo más alejado de la habitación, asaeteando a las criaturas presentes con sus viroles.

**Trampa:** dos ballestas atacan cada asalto en su turno de iniciativa, después de haber sido activadas.

**Percepción**

- ◆ CD 20: el personaje detecta las losas de presión.
- ◆ CD 25: el personaje detecta la ubicación de los emplazamientos de las torretas ocultas.
- ◆ CD 25: el personaje detecta el panel de control oculto.

**Iniciativa +3****Activación**

La trampa se activa y tira iniciativa cuando un personaje entre en una de las cuatro casillas de activación de la sala.

**Ataque**

**Acción estándar A distancia 10**

**Objetivos:** cada ballesta ataca a un intruso. La magia que la imbuye le permite distinguir a los intrusos de los nativos del dungeon.

**Ataque:** +8 contra CA.

**Impacto:** 2d8+3 de daño.

**Contramedidas**

- ◆ Un personaje que realice una prueba de Atletismo (CD 6 o CD 11 sin carrerilla) con éxito puede saltar sobre una única casilla de activación.
- ◆ Un personaje adyacente puede desactivar una losa de presión mediante una prueba de Hurto contra CD 25.
- ◆ Atacar una losa de presión (CA 12; otras defensas 10) sólo activa la trampa.
- ◆ Un personaje puede atacar una torreta (CA 16; otras defensas 13; 38 pg). Destruir la torreta pondrá fin a sus ataques.
- ◆ Un personaje puede aceptar un desafío de habilidad para desactivar el panel de control. Hurto CD 20. Complejidad 2 (6 éxitos antes de 3 fallos). El éxito desactiva la trampa. El fracaso hace que el panel explote (estallido cercano 3, 2d6+3 de daño a todas las criaturas en el estallido) y la trampa sigue activa.

**Mejora a versión de élite (300 PX)**

Aumenta las CD de las pruebas de Hurto y Percepción en 2 puntos. Aumenta el número de torretas a cuatro.

**Espora mortal**  
PeligroEstarbo nivel 3  
PX 150

Estos hongos de gran tamaño, hallados habitualmente en cuevas naturales o zonas corrompidas por el páramo Sombrío, pueden llegar a crecer hasta los 3' de alto. Cuando se sienten amenazados, los hongos lanzan una nube de esporas letales.

**Peligro:** una espora mortal llena una casilla (se considera terreno difícil). Cuando se activa, libera una nube de esporas.

**Percepción**

No hace falta para ver los enormes hongos.

**Habilidad adicional:** Dungeons

- ◆ CD 20: el personaje identifica los hongos como esporas mortales.

**Activación**

Cuando una criatura entra en la casilla de una espora mortal, o la pincha o golpea desde una casilla adyacente, o la ataca de cualquier forma, el hongo libera una nube de esporas. Un personaje maltratado atrapado en la explosión inicial, o que empiece su turno dentro de la nube de una espora mortal, será atacado por el veneno.

**Ataque**

**Acción estándar Cercana explosión 1**

**Objetivo:** criatura maltratada en la explosión.

**Ataque:** +6 contra Fortaleza.

**Impacto:** 1d10 de daño por veneno y daño continuado 5 por veneno (salvación termina).

**Efecto:** la nube ofrece ocultación a las criaturas de su interior. La nube durará hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. Cuando una espora mortal haya creado una nube, no podrá generar otra durante las siguientes 24 horas.

**Contramedidas**

- ◆ Un personaje puede moverse a una casilla ocupada por una espora mortal sin activar la nube, mediante una prueba de Dungeons contra CD 25. El movimiento del personaje debe terminar en la casilla del hongo.

**Mejora a versión de élite (300 PX)**

- ◆ Aumenta las CD de las pruebas de Dungeons en 2 puntos.
- ◆ Aumenta el daño a 3d10 por veneno y continuado 5 por veneno (salvación termina).

**Péndulos con cuchilla**

Trampa

Acechadora nivel 4

PX 175

Cuchillas afiladas barren la habitación en una combinación aparentemente aleatoria, hendiendo el aire a intervalos de 5'.

**Trampa:** cada hilera de casillas de esta sala oculta un péndulo con cuchilla. En su turno, el filo barre una de las hileras al azar, atacando a todas las criaturas que estén en ella.

**Percepción**

- ◆ CD 17: el personaje detecta unos tajos muy finos que recorren el suelo del dungeon a intervalos de 5'.
- ◆ CD 22: el personaje detecta unas estrechas ranuras en el techo de la habitación, que se corresponden con los cortes del suelo. Un personaje que supere una prueba de Dungeons contra CD 15 lo reconocerá como un indicador claro de una trampa de péndulos con cuchilla.
- ◆ CD 22: el personaje detecta las losas de presión a la entrada de la habitación.
- ◆ CD 27: el personaje detecta el panel de control oculto, si está en su línea de visión.

**Iniciativa +6****Activación**

La trampa tira iniciativa cuando una criatura entre en una de las seis casillas con losas de presión a la entrada de la sala. Como acción estándar, una criatura puede activar la trampa mediante el panel de control al otro extremo de la habitación, si tiene la llave.

**Ataque**

**Acción estándar Cuerpo a cuerpo**

**Objetivos:** todas las criaturas en una hilera de casillas. Tira al azar para determinar la hilera atacada por la trampa.

**Ataque:** +9 contra CA.

**Impacto:** 2d8+4 de daño y ataque secundario.

**Ataque secundario:** +7 contra Fortaleza.

**Impacto:** empuje 1 (en la dirección del movimiento del péndulo), víctima derribada y daño 5 continuado (salvación termina).

**Contramedidas**

- ◆ Un personaje que supere una prueba de Dungeons contra CD 22, como acción menor, puede determinar en qué hilera de casillas atacará la trampa en su siguiente turno.
- ◆ Un personaje puede preparar una acción para atacar a un péndulo con cuchilla (CA 15, otras defensas 12; 48 pg). Destruir un péndulo hará que la hilera de casillas en la que se encontraba quede a salvo de futuros ataques.
- ◆ Un personaje puede aceptar un desafío de habilidad para desactivar el panel de control. Hurto CD 22. Complejidad 1 (4 éxitos antes de 2 fallos). El éxito desactiva la trampa. El fracaso hace que a partir de entonces ataquen cada asalto 1d4+1 péndulos, en lugar de uno.

**Mejora a versión de élite (350 PX)**

Cada asalto atacan dos péndulos, en turnos de iniciativa distintos. Los enemigos de los PJ's conocen la pauta de los ataques y evitan las hileras por las que van a pasar los péndulos.

**Espiral de filos**  
TrampaEstarbo nivel 5  
PX 200

Varias cuchillas salen de sus compartimentos secretos y empiezan a girar salvajemente por toda la habitación.

**Trampa:** un mecanismo de cuchillas emerge del suelo y empieza a girar como una peonza, moviéndose al azar y atacando cada asalto a todo lo que alcance.

**Percepción**

- ◆ CD 22: el personaje detecta las losas de presión en la sala.
- ◆ CD 27: el personaje detecta el panel de control oculto.

**Iniciativa +7      Velocidad 4**

**Activación**

Cuando un personaje entre en una casilla de activación, el mecanismo de cuchillas emergirá del suelo y atacará.

**Ataque**

**Acción estándar    Cercano explosión 1**

**Objetivos:** todas las criaturas en la explosión.

**Ataque:** +10 contra CA.

**Impacto:** 3d8+3 de daño.

**Contramedidas**

- ◆ Un personaje puede aceptar un desafío de habilidad para desactivar el panel de control. Hurto CD 22. Complejidad 2 (6 éxitos antes de 3 fallos). El éxito desactiva la trampa. El fracaso hace que a partir de entonces las cuchillas ataquen dos veces cada asalto (tira una segunda iniciativa para la trampa).
- ◆ Un personaje puede atacar el mecanismo de cuchillas (CA 16, otras defensas 13; 55 pg; resistencia 5 contra todo daño) o el panel del control (CD 14, otras defensas 11; pg 35; resistencia 5 contra todo daño). Destruir cualquiera de las dos cosas desactivará la trampa.

**Placa de hielo traicionero**

Estarbo nivel 5

Peligro

PX 200

Una placa de hielo resbaladizo puede ser un obstáculo a tener en cuenta.

**Peligro:** esta capa de hielo cubre 10 casillas contiguas, convirtiéndolas en terreno difícil.

**Percepción**

No se necesita ninguna prueba para ver el hielo.

**Habilidad adicional:** Naturaleza.

- ◆ CD 22: el personaje identifica las casillas de hielo peligroso.

**Activación**

El hielo ataca cuando una criatura entra en él o empieza su turno en una casilla de hielo traicionero. También ataca cuando una criatura se levanta del suelo en una casilla con hielo.

**Ataque**

**Acción de oportunidad    Cuerpo a cuerpo**

**Objetivo:** una criatura sobre el hielo.

**Ataque:** +8 contra Reflejos.

**Impacto:** 1d6+2 de daño y el objetivo queda tumbado. Si la criatura ya está tumbada, no sufre daño pero su turno termina de inmediato.

**Contramedidas**

- ◆ Con una prueba de Acrobacias contra CD 27 y una acción de movimiento, un personaje puede entrar en una casilla de hielo traicionero sin sufrir riesgo de caer. Si la prueba falla o el personaje mueve más de una casilla, el hielo atacará.

**Mejora a versión de élite (400 PX)**

- ◆ Aumenta la CD de la prueba de Naturaleza y los modificadores de ataque en 2 puntos.
- ◆ Aumenta el tamaño de la placa de hielo a 20 casillas.

**Muro de dardos envenenados**

Trampa

Arrasadora nivel 6

PX 250

De la pared sale disparada una andanada de dardos, llenando la cámara ante vosotros.

**Trampa:** cada asalto en su turno de iniciativa, la trampa dispara una andanada de dardos envenenados que atacarán al azar a 2d4 objetivos dentro de su alcance.

**Percepción**

- ◆ CD 22: el personaje detecta los pequeños orificios de la pared.
- ◆ CD 27: el personaje detecta el cable de activación.

**Iniciativa +7**

**Activación**

Cuando un personaje atraviese la casilla con el cable de activación, a la entrada de la sala, la trampa tirará su iniciativa.

**Ataque**

**Acción estándar    A distancia 20**

**Objetivos:** 2d4 criaturas dentro del alcance.

**Ataque:** +11 contra CA.

**Impacto:** 1d8+2 de daño y daño continuado 5 por veneno (salvación termina).

**Contramedidas**

- ◆ Un personaje adyacente puede desactivar el cable mediante una prueba de Hurto contra CD 30.
- ◆ Un personaje que no mueva más de una casilla en su turno obtendrá un bonificador +5 a la CA contra los ataques de los dardos.

**Mejora a versión de élite (500 PX)**

- ◆ Aumenta la CD de las pruebas de Hurto y Percepción en 2 puntos.
- ◆ La trampa dispara 4d4 dardos, que causan 1d8+2 de daño y daño continuado 10 por veneno (salvación termina).



<b>Glifo custodio</b>	Vigilante nivel 7 PX 300
<b>Trampa</b>	
Un glifo, oculto junto a la puerta, emite un súbito destello antes de explotar en cuando la abres.	
<b>Trampa:</b> un glifo mágico protege un portal, listo para explotar con furia arcana cuando se active la trampa.	
<b>Percepción</b>	
◆ CD 28: el personaje detecta el glifo.	
<b>Habilidad adicional:</b> Arcanos.	
◆ CD 24: el personaje detecta el glifo y ello le concede un bonificador +2 a las pruebas de Hurto para desactivarlo.	
<b>Activación</b>	
Cuando una criatura intente abrir el portal protegido o lo atraviese, el glifo estalla.	
<b>Ataque</b>	
<b>Reacción inmediata</b>	<b>Cercana explosión 3</b>
<b>Objetivos:</b> todas las criaturas en la explosión.	
<b>Ataque:</b> +10 contra Reflejos.	
<b>Impacto:</b> el glifo puede estar diseñado con uno de los siguientes efectos:	
◆ 4d6+4 de daño por fuego y daño continuado 5 por fuego (salvación termina).	
◆ 4d6+4 de daño por frío e inmovilizado (salvación termina).	
◆ 4d6+4 de daño atronador y atontado (salvación termina).	
◆ 4d6+4 de daño por relámpago y atontado (salvación termina).	
◆ 4d6+4 de daño por ácido y daño continuado 5 por ácido (salvación termina).	
◆ 4d6+4 de daño necrótico y penalizador -2 a los ataques (salvación termina).	
◆ 4d6+4 de daño radiante y cegado (salvación termina).	
<b>Contramedidas</b>	
◆ Un personaje adyacente puede desactivar el glifo mediante una prueba de Hurto contra CD 28.	
<b>Mejora a versión de élite (600 PX)</b>	
◆ Aumenta la CD de las pruebas de Arcanos, Hurto y Percepción en 4 puntos.	
◆ Añade a los ataques del glifo:	
Efecto secundario: 4d6+4 de daño del mismo tipo que el daño original del glifo.	
<b>Zarzas de espinas aceradas</b>	Estorbo nivel 7 PX 300
<b>Peligro</b>	
Halladas normalmente en los bosques más espesos o las tierras Salvajes de las hadas, las zarzas de espinas aceradas son plantas sanguinarias, que algunos nobles sin escrúpulos emplean para proteger los jardines de sus haciendas.	
<b>Peligro:</b> un seto de zarzas cubre 10 casillas contiguas, convirtiéndolas en terreno difícil.	
<b>Percepción</b>	
No se necesita ninguna prueba para detectar las zarzas.	
<b>Habilidad adicional:</b> Naturaleza.	
◆ CD 24: el personaje identifica la vegetación como zarzas de espinas aceradas.	
<b>Activación</b>	
Las zarzas atacan cuando una criatura entra o empieza su turno en una casilla con zarzas o adyacente a ella.	
<b>Ataque</b>	
<b>Acción de oportunidad</b>	<b>Cuerpo a cuerpo</b>
<b>Objetivo:</b> criatura en una casilla con zarza o adyacente a ella.	
<b>Ataque:</b> +12 contra CA.	
<b>Impacto:</b> 2d10+5 de daño e inmovilizado hasta poder liberarse. El ataque causa 3d10+5 si el objetivo está maltrecho.	

<b>Contramedidas</b>	
◆ Los personajes inmovilizados pueden usar una prueba de Acrobacias o Atletismo (CD 20) para liberarse.	
◆ Un personaje puede atacar una casilla de zarzas de espinas aceradas (CD 18, otras defensas 15; pg 70; vulnerabilidad 10 al fuego). Cuando una casilla sea destruida, no podrá atacar y ya no será terreno difícil.	
<b>Mejora a versión de élite (600 PX)</b>	
◆ Aumenta la CD de las pruebas de Naturaleza y el modificador de ataque en 2 puntos.	
◆ Aumenta el tamaño a 15 casillas.	
◆ Las zarzas de espinas aceradas de élite no son vulnerables al fuego.	
<b>Chorro ardiente</b>	
Arrasadora nivel 8 PX 350	
<b>Trampa</b>	
Dos boquillas ocultas sueltan un chorro de llamas.	
<b>Trampa:</b> cuando la trampa se activa, dos boquillas ocultas en las paredes atacan en cada asalto en su turno de iniciativa.	
<b>Percepción</b>	
◆ CD 24: el personaje detecta las boquillas.	
◆ CD 28: el personaje detecta el panel de control en la pared opuesta de la habitación.	
<b>Iniciativa +5</b>	
<b>Activación</b>	
Cuando un personaje entre en la zona de efecto de uno de los chorros, realizará su primer ataque como reacción inmediata. Después tirará iniciativa y atacará cada asalto siguiente.	
<b>Ataque</b>	
<b>Reacción inmediata o Acción estándar</b>	<b>Cercano estallido 3</b>
<b>Objetivos:</b> todas las criaturas en el estallido.	
<b>Ataque:</b> +11 contra Reflejos.	
<b>Impacto:</b> 3d8+4 de daño por fuego y daño continuado 5 por fuego (salvación termina).	
<b>Fallo:</b> mitad del daño, sin daño continuado.	
<b>Contramedidas</b>	
◆ Un personaje adyacente puede desactivar una de las boquillas mediante una prueba de Hurto contra CD 24.	
◆ Un personaje puede aceptar un desafío de habilidad para desactivar el panel de control. Hurto CD 28. Complejidad 1 (4 éxitos antes de 2 fallos). El éxito desactiva la trampa. El fracaso hace que el panel de control explote (estallido cercano 3, 3d8+4 de daño a todas las criaturas en el estallido) y la trampa sigue activa.	
<b>Mejora a versión de élite (700 PX)</b>	
◆ Aumenta la CD de las pruebas de Hurto y Percepción en 2 puntos.	
◆ Aumenta el número de boquillas a 6, o a 3 con un alcance mejorado de estallido cercano 5.	

<b>Géiser corrosivo</b>	Arrasadora nivel 9
Peligro	PX 400
<i>Un géiser de ácido líquido brota del suelo.</i>	
<b>Peligro:</b> el géiser cobra vida al activarse. A partir de entonces, atacará cada asalto en su turno de iniciativa.	
<b>Percepción</b>	
◆ CD 28: el personaje detecta el géiser antes de acercarse a 6 casillas o menos de él.	
<b>Habilidad adicional:</b> Dungeons o Naturaleza.	
◆ CD 24: el personaje reconoce el peligro del géiser antes de acercarse a 6 casillas o menos de él.	
<b>Iniciativa +3</b>	
<b>Activación</b>	
El géiser tira iniciativa cuando uno o más personajes se acerquen a 6 casillas o menos de él.	
<b>Ataque</b>	
<b>Acción estándar</b> Cercana explosión 3	
<b>Objetivos:</b> todas las criaturas en la explosión.	
<b>Ataque:</b> +12 contra Reflejos.	
<b>Impacto:</b> 3d8+4 de daño por ácido y consecuencias.	
<b>Consecuencias:</b> +10 contra Fortaleza.	
<b>Impacto:</b> daño continuado 5 por ácido y cegado (salvación termina).	
<b>Fallo:</b> mitad del daño.	
<b>Contramedidas</b>	
◆ Un personaje en la explosión puede minimizar el daño del géiser mediante una prueba de Acrobacias contra CD 28, realizada como interrupción inmediata antes del ataque del géiser. Si la prueba tiene éxito, el personaje sufrirá la mitad del daño si el géiser impacta y ninguno si falla.	
<b>Suelo electrificado</b>	Estopo nivel 10
Trampa	PX 500
<i>Una sección de pasillo contiene baldosas de un intenso color azul. Cuando se pisa la losa incorrecta, se activa una descarga eléctrica.</i>	
<b>Trampa:</b> esta trampa consiste en 10 casillas situadas al azar, que contienen baldosas electrificadas. Cuando se activa la trampa, atacan.	
<b>Percepción</b>	
◆ CD 26: el personaje puede detectar si alguna casilla adyacente contiene losas electrificadas.	
<b>Habilidad adicional:</b> Arcanos.	
◆ CD 22: el conocimiento del personaje concede un bonificador +2 a las pruebas de Hurto para desactivar una losa.	
<b>Activación</b>	
Cuando una criatura entre o empiece su turno en una casilla electrificada, la trampa la atacará.	
<b>Ataque</b>	
<b>Acción de oportunidad</b> Cuerpo a cuerpo 1	
<b>Objetivo:</b> criatura en una casilla electrificada.	
<b>Ataque:</b> +13 contra Fortaleza.	
<b>Impacto:</b> 2d10+6 de daño eléctrico. Si es un crítico, el objetivo queda aturrido (salvación termina).	
<b>Fallo:</b> mitad del daño.	
<b>Contramedidas</b>	
◆ Un personaje que realice una prueba de Atletismo (CD 6 o CD 11 sin carrilera) con éxito podrá saltar una única losa electrificada.	
◆ Un personaje adyacente puede desactivar una losa mediante una prueba de Hurto contra CD 26.	
<b>Mejora a versión de élite (1.000 PX)</b>	
◆ Aumenta la CD de las pruebas de Hurto y Percepción en 2 puntos.	
◆ Los ataques de la trampa causan 3d10+6 de daño eléctrico y el objetivo siempre queda aturrido (salvación termina).	

<b>Zarcillos espirituales</b>	Estopo nivel 13
Trampa	PX 800
<i>Unos tentáculos fantasmales brotan del suelo para fustigaros.</i>	
<b>Trampa:</b> esta trampa consiste en un campo continuo de 10 casillas. Cuando una criatura entre en la zona del ataque, los zarcillos espirituales aparecerán para atacarla.	
<b>Percepción</b>	
◆ CD 27: el personaje nota algo extraño en la zona que hay ante él, como si una bruma fantasmal se aferrase al suelo.	
<b>Habilidad adicional:</b> Arcanos.	
◆ CD 23: el personaje reconoce algún rasgo del terreno, normalmente un fresco, mosaico u otra forma de arte, que actúa como foco de la trampa.	
◆ CD 31: el conocimiento del personaje concede un bonificador +2 a las pruebas de Hurto para desactivar la trampa.	
<b>Activación</b>	
Cuando una criatura entre o empiece su turno en una casilla con trampa, ésta atacará.	
<b>Ataque</b>	
<b>Acción de oportunidad</b> Cuerpo a cuerpo	
<b>Objetivo:</b> criatura en la casilla con trampa.	
<b>Ataque:</b> +18 contra CA.	
<b>Impacto:</b> 2d10+6 de daño necrótico y atontado hasta el final del siguiente turno del objetivo.	
<b>Efecto secundario:</b> atontado hasta el final del siguiente turno del objetivo.	
<b>Contramedidas</b>	
◆ Un personaje que realice una prueba de Acrobacias contra CD 27, podrá atravesar una casilla con trampa sin activarla. Las casillas cuentan como terreno difícil.	
◆ Un personaje adyacente puede desactivar una casilla con trampa mediante una prueba de Hurto contra CD 31.	
<b>Hundimiento</b>	Acechadora nivel 13
Peligro	PX 800
<i>Algun tipo de perturbación inicia una reacción en cadena, que no termina hasta que toda la sala queda cubierta de escombros.</i>	
<b>Peligro:</b> cuando se activa este peligro, rocas y escombros de todo tipo caen desde el techo para llenar toda el área de efecto con ataques. Atacará una zona distinta del área cada turno, en su iniciativa.	
<b>Percepción</b>	
◆ CD 31: el personaje ve que el techo parece inestable.	
<b>Habilidad adicional:</b> Dungeons.	
◆ CD 26: lo mismo que Percepción, arriba.	
<b>Iniciativa +6</b>	
<b>Activación</b>	
La activación de un hundimiento puede ser aleatoria, causada por la acción de otros o preparada. Cuando se activa, el hundimiento tira iniciativa. Entre la activación y el primer ataque del hundimiento, los personajes en el área de efecto sabrán lo que se les viene encima. En su turno, el hundimiento atacará una casilla al azar dentro del área del encuentro.	
<b>Ataque</b>	
<b>Acción estándar</b> Cercano explosión 1	
<b>Objetivos:</b> todas las criaturas en la explosión.	
<b>Ataque:</b> +16 contra Reflejos.	
<b>Impacto:</b> 2d12+8 de daño.	
<b>Fallo:</b> mitad del daño.	
<b>Efecto:</b> el área de la explosión se convierte en terreno difícil.	
<b>Mantenimiento estándar:</b> el hundimiento ataca cada asalto, sobre una casilla distinta cada vez.	
<b>Contramedidas</b>	
◆ Un personaje que realice, como acción menor, una prueba de Dungeons contra CD 31 con éxito, podrá determinar la casilla en la que atacará el hundimiento en su siguiente turno.	

<b>Altar del fanatismo</b>	Acechadora nivel 15 Trampa
	PX 1.200

El altar que hay ante vosotros parece corrupto y maligno, e irradiia un inquietante sentimiento de malignidad.

**Trampa:** bajo la forma de un gran altar consagrado a un dios pavoroso, esta capilla trata de dominar a todas las criaturas que se acerquen. El área de activación es toda la capilla. Extrae la energía de las criaturas vivas no devotas de su dios, pero sólo mientras permanezcan dentro de sus confines.

#### Percepción

No se requiere prueba alguna para ver el altar.

**Habilidad adicional:** Religión.

- ◆ CD 27: el personaje reconoce la naturaleza del altar.

**Iniciativa +6**

#### Activación

Cuando un personaje entre el área del altar, se activará la trampa y tirará iniciativa. La trampa seguirá con sus ataques hasta que no quede ningún "hereje" vivo en su área.

#### Ataque

**Acción estándar A distancia visión**

**Objetivo:** una criatura al azar que no lleve el símbolo sagrado del dios al que esté consagrado el altar.

**Ataque:** +19 contra Voluntad.

**Impacto:** el objetivo queda dominado (salvación termina).

**Efecto secundario:** el objetivo queda atontado (salvación termina).

#### Contramedidas

- ◆ Un personaje puede atacar el altar (CA 26, otras defensas 24; 125 pg; resistencia 10 contra todo tipo de daño). Destruir el altar desactiva la trampa.

**Mejora a versión de élite (2.400 PX)**

- ◆ El altar puede atacar dos veces cada asalto.

<b>Campo de llamas eternas</b>	Arrasadora nivel 18 Peligro
	PX 2.000

Cuando avanzáis, el aire distorsionado por el calor que os rodea explota de súbito en un campo de llamas ardientes.

**Peligro:** cuando un portal o umbral a alguna región ardiente del Caos elemental permanece abierto durante varios siglos, una pequeña zona a su alrededor puede quedar imbuida con la magia de las llamas eternas. Aunque el lugar puede seguir pareciendo normal a cualquiera no versado en la materia, se convierte en una zona peligrosa para cualquier criatura no acostumbrada al calor abrasador del Caos elemental. Un campo de llamas eternas suele ocupar 20 casillas contiguas.

#### Percepción

- ◆ CD 33: la ondulación más leve del aire señala esta zona como un lugar peligroso de algún tipo.

**Habilidad adicional:** Arcanos.

- ◆ CD 29: el personaje reconoce el área como un campo de llamas eternas.

#### Activación

Cuando una criatura viva entra o empieza su turno en el área del campo, el peligro se activa y ataca, estallando en llamas visibles a su alrededor (el resto del área de peligro resulta difícil de ver).

#### Ataque

**Acción de oportunidad Cuerpo a cuerpo**

**Objetivo:** criatura viva dentro del campo.

**Ataque:** +21 contra Fortaleza.

**Impacto:** 2d10+5 de daño por fuego y daño continuado 10 por fuego (salvación termina).

**Fallo:** mitad del daño.

**Mejora a versión de élite (4.000 PX)**

- ◆ Aumenta el bonificador de ataque en +2.
- ◆ El campo es tan poderoso que ignora las resistencias al fuego.

<b>Ola cinética</b>	Arrasadora nivel 19 Trampa
	PX 2.400

El objeto ante vosotros brilla súbitamente con un intenso poder, y una ola de energía cinética avanza con fuerza, aplastándolo como la marea del océano.

**Trampa:** cuando una criatura se acerque a 5 casillas o menos de un objeto concreto (a menudo un altar, portal u otro artefacto de poder obvio), de éste empezará a emanar una energía cinética que empujará a las criaturas vivas, alejándolas de él.

#### Percepción

Los personajes no pueden emplear Percepción para detectar esta trampa.

**Habilidad adicional:** Arcanos.

- ◆ CD 31: el personaje reconoce el objeto como foco de una trampa cinética.

**Iniciativa +8**

#### Activación

Cuando una criatura se acerque a 5 casillas o menos del objeto que haga de foco, la trampa se activará y tirará iniciativa.

#### Ataque

**Acción estándar Cercano explosión 5**

**Objetivo:** todas las criaturas en la explosión

**Ataque:** +22 contra Reflejos.

**Impacto:** 3d12+5 de daño, empujado 3 casillas y derribado.

#### Contramedidas

- ◆ Un personaje adyacente puede desactivar la trampa mediante una prueba de Hurto contra CD 31.
- ◆ Un personaje puede atacar el objeto que sirve de foco (CA 30, otras defensas 27; 69 pg). Destruir el foco desactiva la trampa.

#### Colapso entrópico

Vigilante nivel 23

Peligro

La cámara está cargada de polvo, como si nadie la hubiese usado durante mucho, mucho tiempo.

**Peligro:** cuando una criatura lance un conjuro en esta polvorienta cámara, o entre con un objeto mágico en ella, activará un breve desgarrón en el tejido temporal. Aunque la realidad volverá a imponerse un instante después, el daño a la psique de quienes hayan contemplado otras eras tardará más en curar. El polvo suele cubrir 10 casillas contiguas de una habitación.

#### Percepción

- ◆ CD 36: el personaje se da cuenta de que el polvo acumulado parece brillar con una leve luminiscencia.

**Habilidad adicional:** Arcanos.

- ◆ CD 32: el personaje detecta e identifica el polvo característico que suele presagiar un colapso entrópico.

#### Activación

Cuando un personaje que lleve un objeto mágico entre en una casilla con polvo, o lance un conjuro en una casilla con polvo, el peligro atacará.

#### Ataque

**Acción de oportunidad Cercano explosión 5**

**Objetivos:** todas las criaturas en la explosión.

**Ataque:** +29 contra Voluntad.

**Impacto:** 5d6+8 de daño psíquico y atontado (salvación termina).

**Fallo:** mitad del daño y atontado (salvación termina).

**Especial:** las criaturas inmortales, las animadas, y las muertas vivientes son inmunes a los efectos de los colapsos entrópicos.

**Símbolo de sufrimiento**

Trampa

Vigilante nivel 24

PX 6.050

*Un símbolo resplandeciente protege la zona.*

**Trampa:** cualquiera familiarizado con la magia puede reconocer el símbolo como una poderosa salvaguarda contra intrusos. Pero su naturaleza exacta no se revelará hasta que una criatura se acerque lo suficiente. Una vez activado, el símbolo causará un dolor desgarrador.

**Percepción**

◆ CD 28: el personaje detecta el brillante símbolo.

**Habilidad adicional:** Religión.

◆ CD 32: el personaje reconoce la naturaleza del símbolo.

**Activación**

Cuando una criatura se acerque a 5 casillas o menos del símbolo, la trampa atacará. Una vez la criatura esté dentro del área de efecto del símbolo, podrá continuar en ella sin sufrir por ello ataques adicionales. La trampa volverá a atacar cuando otra criatura entre en su radio de acción, o cuando una criatura salga de ella y vuelva a entrar.

**Ataque****Acción de oportunidad** Cercano explosión 5**Ataque:** +27 contra Voluntad.**Impacto:** 3d6+9 de daño psíquico y ralentizado hasta el inicio del siguiente turno del objetivo.**Efecto secundario:** daño continuado 15 psíquico e inmovilizado (salvación termina ambos).**Contramedidas**

◆ Un personaje adyacente puede desactivar la trampa mediante una prueba de Hurto contra CD 36 o de Arcanos contra CD 32.

**Gema del alma**

Arrasadora solitaria nivel 26

Trampa

PX 45.000

*Una extraña gema de múltiples facetas, situada en el centro de la cámara, emite de forma súbita un rayo de luz cegadora.*

**Trampa:** esta gema del tamaño de un puño suele estar engarzada en una estatua, o situada sobre un pedestal en el centro de una habitación. Cuando una criatura se acerca a 5 casillas o menos, empieza a emitir descargas de poder radiante desde sus múltiples caras.

**Percepción**

◆ CD 29: el personaje detecta la extraña gema.

**Habilidad adicional:** Arcanos.

◆ CD 33: el personaje reconoce la gema del alma como lo que es.

**Iniciativa** +8**Activación**

Cuando una criatura se acerque a 5 casillas o menos de la gema, ésta tirará iniciativa y atacará.

**Ataque****Acción estándar** Cercano estallido 5**Objetivo:** todas las criaturas en el estallido.**Ataque:** +29 contra Fortaleza.**Impacto:** 4d10+5 de daño radiante y daño continuado 5 radiante y aturdido (salvación termina).**Efecto secundario del aturdimiento:** atontado (salvación termina).**Especial:** cada asalto, tira 1d8 para determinar la dirección del estallido. El estallido estará centrado en una de las casillas adyacentes al espacio de la gema, empezando por la norte (superior) y contando en el sentido de las agujas del reloj.**Contramedidas**

◆ Un personaje puede aceptar un desafío de habilidad para extraer la gema de su engarce y desactivarla. Hurto CD 37. Complejidad 1 (4 éxitos antes de 2 fallos). El éxito suelta la gema de su soporte y desactiva la trampa. El fracaso hace que la gema explote (explosión cercana 8, 4d10+5 de daño radiante y aturdido [salvación termina] a todas las criaturas en la explosión).

◆ Un personaje puede atacar la gema (CA 33, otras defensas 29; 100 pg; resistencia 15 contra todo daño). Cuando quede reducida a 0 pg, la gema estallará en una explosión cercana 8, como se describe en el punto anterior. Destruir la gema desactiva la trampa.

**Esfera de aniquilación**

Acephador nivel 29

Peligro

PX 15.000

*Una extraña esfera de oscuridad impenetrable flota sobre vosotros.***Peligro:** una esfera de negrura total llena una casilla o, en otros casos, está adherida al muro de una casilla. No ofrece cobertura ni bloquea el movimiento.**Percepción**

No se necesita ninguna prueba para ver la esfera.

**Habilidad adicional:** Arcanos.

◆ CD 34: el personaje reconoce la naturaleza de la esfera.

**Activación**

Cuando un personaje entre en la casilla de la esfera, o ésta entre en la casilla de una criatura, la esfera atacará.

**Especial:** un personaje que empuñe un talismán especial, sintonizado con la esfera, podrá controlarla. Mediante una acción de movimiento y una prueba de Arcanos contra CD 25, podrá mover la esfera hasta 6 casillas. La esfera flota en el aire. Se requiere un ritual especial para crear y sintonizar el talismán, que se considera un objeto mágico de nivel 29.

**Ataque****Acción de oportunidad**

Cuerpo a cuerpo 0

**Objetivo:** una criatura.**Ataque:** +32 contra Fortaleza.**Impacto:** 6d6+10 de daño y daño continuado 15 (salvación termina).

Una criatura reducida a 0 pg a causa del daño de la esfera será destruida, quedando reducida a un montón de fino polvillo gris.

**Contramedidas**

◆ Destruir o desencantar el talismán es la única forma de destruir la esfera. El talismán tiene CA 38, otras defensas 35, 200 pg, resistencia 15 contra todo tipo de daño.



# AVENTURAS

**ESTE CAPÍTULO** te enseña a crear y modificar aventuras. Una aventura no es más que una serie de encuentros. Cómo y por qué se relacionan estos encuentros (desde el motivo más sencillo hasta el más complejo) forma el entramado de la aventura.

Una aventura suele girar en torno a una expedición, misión o serie de tareas concretas en las que los PJs son los héroes. Piensa en ella como en una historia en la que todos los elementos ya estén programados. Una aventura puede haberse generado en otra anterior, y dar pie a su vez a otras futuras, pero cada aventura individual siempre puede jugarse de forma independiente.

Se pueden necesitar varias sesiones de juego para completar una aventura, o quizás se termine en una única sesión. Si empleas una aventura publicada, quizás necesites varias sesiones de juego. Una aventura del *D&D Insider* o de la revista *Dragon* puede llegar a ser igual de larga, o quizás la puedas jugar en una noche.

Este capítulo incluye las siguientes secciones.

- ◆ **Aventuras publicadas:** dirigir una aventura publicada es bastante directo. Consulta esta sección para encontrar consejos sobre cómo modificarla a gusto de tu mundo de juego, tus jugadores y tu visión general de la campaña.
- ◆ **Solución de problemas:** tanto si usas una aventura publicada como si la has escrito tú, siempre aparecerán problemas. Aquí te ofrecemos consejos sobre cómo resolver los más habituales.
- ◆ **Creación de una aventura:** cuando crees tus propias aventuras, piensa en su inicio, su parte intermedia y su final, e intenta hacer que todo sea satisfactorio y coherente.
- ◆ **Misiones:** las misiones son los ganchos que llevan a los personajes a correr peligrosas aventuras.
- ◆ **Combinación de encuentros:** una buena aventura ofrece una variedad interesante de encuentros.
- ◆ **Ambientación de la aventura:** define la personalidad de tu ambientación, desde los conceptos más amplios hasta los detalles más nimios, mapas, exteriores, y aventuras de acontecimientos no basadas en mapas.
- ◆ **Reparto de personajes:** monstruos y personajes no jugadores dan vida a la aventura.





# AVENTURAS PUBLICADAS

Las aventuras publicadas están disponibles en *D&D Insider*, en muchos productos de Wizards of the Coast como las guías de campaña, y como suplementos independientes. Si tu campaña consta de episodios independientes (una serie de aventuras con un leve vínculo común), podrás dirigirla con facilidad a base exclusivamente de aventuras publicadas. Es una gran solución si no tienes mucho tiempo para su preparación. Incluso aunque tu campaña esté más orientada a la narrativa, podrás darles buen uso con un poco de preparación.

## QUE ENCAJEN

La primera cosa a tener en cuenta es cómo encajar la aventura publicada en tu campaña. Para que parezca formar parte integrante de la historia de tu campaña, tendrás que tejer hilos en ambas direcciones: hacia atrás, a las aventuras previas, y hacia delante, a las que tengas preparadas para el futuro.

## PLANIFICA CON ANTELACIÓN

Cuando planifiques tus sesiones de juego, piensa siempre en la siguiente aventura que vayas a dirigir. Busca formas de introducir ganchos de aventura que lleven a los PJs desde la aventura en curso a la siguiente. Dos o tres sesiones antes de empezar la siguiente aventura, escoge un PNJ, lugar o dato argumental de la misma que puedas dejar caer en la sesión de juego en curso.

## USA GANCHOS DE AVENTURAS

La mayoría de aventuras publicadas ofrece ganchos de aventura, diseñados para atraer a los personajes a su historia. Busca la forma de incluir estos ganchos en tu aventura actual, en lugar de simplemente soltárselos a los jugadores al inicio de la siguiente sesión. El argumento es una poderosa herramienta de unión, y cuanto más congruente parezca un gancho en el curso de otra aventura, mejor. Por ejemplo, uno de los ganchos de aventura de *La fortaleza del páramo Sombrío*, hace que los personajes oigan rumores sobre una fortaleza que puede albergar tesoros de un imperio caído. Podrías limitarte a decírselos a los jugadores al inicio de la sesión de juego que sus PJs han oido hablar de ese lugar, pero la aventura pasará a formar parte de tu campaña de forma mucho más suave si encuentran la leyenda de ese bastión en ruinas en el transcurso de otra aventura.

## UNE A LOS PNJS EN GRUPOS

Un personaje o grupo de personajes no jugadores puede ser otro fuerte vínculo entre aventuras. Si un mercader amable ofrece a los personajes información valiosa en una misión, lo más probable es que los PJs le presten atención cuando acuda a ellos para pedirles ayuda. Intenta dotar a cada personaje recurrente de algún rasgo distintivo, para que los jugadores lo recuerden de una aventura a otra.

Busca siempre la forma de conectar entre sí a los personajes de aventuras distintas. Si una aventura incluye a un sectario de Zehir y en otra los PJs se enfrentan a una secta de Asmodeo, cambia uno u otro (jo los dos!) para que ambas sectas estén consagradas al mismo dios. Si la siguiente aventura que planees jugar enfrenta a los personajes a una secta clandestina a Perdición, altera un personaje o grupo de bandidos de tu aventura en curso para que sean adoradores de Perdición (que lleven su símbolo entre sus pertenencias, por ejemplo).

## EMPLEA LUGARES O MAPAS

### COMO GANCHO

Los lugares especiales también son buenas herramientas de unión, desde el típico mapa del tesoro que muestra el lugar de la siguiente aventura, hasta lugareños nerviosos que parlotean sobre una torre encantada en las montañas, mientras los personajes exploran las ruinas del bosque. Podrías colocar parte de un mapa de tu siguiente aventura en algún punto de la actual; el cadáver del villano final es un lugar especialmente indicado.

## ARREGLOS SENCILLOS

Incluso aunque no tengas tiempo para tender puentes entre aventuras, siempre podrás recurrir a unas técnicas sencillas para poner tu sello en una aventura publicada y hacerla encajar mejor en tu campaña.

## CAMBIA LOS NOMBRES

Si tu campaña se centra en Huzuz la Dorada, la ciudad de las Delicias, gobernada por el gran califa Khalil al-Assad, quizás sea un poco chocante para los personajes tener que viajar hasta la cercana villa de Brindinford para hablar con el barón Eufemes. Por suerte, los nombres son algo muy fácil de cambiar. Brindinford se convierte en Halwa, el barón se metamorfosa en el emir Ghalid al-Fahad y los detalles arquitectónicos de la villa se alteran para adecuarse al resto de tu campaña. ¡Listo!

## ALTERA EL ENTORNO

Rara vez nieva en mil millas a la redonda de Huzuz la Dorada, pero acabas de comprar una aventura sobre un viaje a través de la tundra helada hasta unas ruinas ciclopicas. Quizás te sientas tentado a descartar dicha aventura como injugable en tu campaña, pero el entorno es fácil de cambiar.

Alterar un entorno puede ser tan sencillo como repasar los textos descriptivos de cada lugar y modificarlos de forma que se ajusten al tono de tu mundo de campaña. En lugar de un viento gélido que barre el lugar con cortantes cristales helados, describe ráfagas de viento seco que mortifican los rostros con arena ardiente.

## REAJUSTA LOS MONSTRUOS

Si has cambiado el entorno de la aventura, quizás sientas la necesidad de cambiar también algunos monstruos. Quizá un dragón blanco parezca fuera de lugar en el desierto de las afueras de Huzuz la Dorada (aunque su presencia podría añadir un toque de misterio a la aventura, que podrías aprovechar en otra posterior). Un rápido vistazo a la lista de monstruos ordenados por nivel del *Manual de monstruos* te facilitará estos cambios. Si te estorba el dragón blanco adulto, puede que un rondador nocturno omi, combinado con varios salvajes ogros, encaje mejor con lo que tienes en mente.

## AJUSTA LOS NIVELES

¿Qué hacer si la aventura que quieras dirigir está escrita para un grupo de nivel diferente al de tu grupo de juego? Primero, ten en cuenta que un encuentro dos o tres niveles por encima del nivel medio del grupo no tiene por qué ser letal. Puede ser algo más duro, pero no tendría por qué acabar con los personajes. De igual forma, un encuentro dos o tres niveles por debajo de la media del grupo puede ser un desafío a su altura.

Si aún así deseas ajustar los niveles de los encuentros de una aventura publicada, puedes hacerlo de tres formas: cambiar la cantidad de monstruos presentes, cambiar los niveles de los monstruos o cambiar por completo a los monstruos.

El Capítulo 4 te cuenta cómo ajustar el nivel de un encuentro añadiendo o quitando monstruos. Puedes aumentar o disminuir con facilidad en tres o cuatro el nivel de un encuentro. Por ejemplo, si quieras usar un encuentro de nivel 10 de una aventura publicada contra un grupo de nivel 14, tendrías que sumar 2.500 PX (consulta las tablas 'Recompensas en puntos de experiencia' y 'Total de PX del encuentro', en las páginas 56 y 57). Podrías duplicar el número de monstruos en el encuentro, o añadir un monstruo de élite de nivel 15 a la refriega. Quitar dos monstruos de nivel 14 de un encuentro de nivel 14 lo convertirá en un combate adecuado para un grupo de personajes de nivel 10.

El Capítulo 10 ofrece algunas formas de ajustar los niveles de los monstruos o convertir a los monstruos en criaturas de élite o solitarias. Ajustar el nivel de un monstruo entre dos o cuatro puntos es tan sencillo como alterar sus ataques y defensas en 1 o 2 puntos. Convertir un monstruo de un encuentro en un monstruo de élite aumentará el nivel del combate en uno, mientras que convertirlo en un monstruo solitario aumentará el nivel en cuatro puntos.

Por último, siempre puedes usar la lista de monstruos ordenados por nivel del *Manual de monstruos* para cambiar unas criaturas por otras similares de nivel distinto. Muchos monstruos poseen versiones o variantes de diversos niveles, por lo que podrás reemplazar un carroñero reptante de nivel 7 por un carroñero reptante gigante de nivel 17, o viceversa (pero ten en cuenta el tamaño del área de encuentro).

## DALES PROTAGONISMO

Sacar a los personajes de una aventura publicada, ya sea para trasladarlos a la historia principal de tu campaña con una aventura escrita por ti mismo, o para incluirlos en la siguiente aventura publicada que deseas dirigir, es otra forma de enfocar el tema de añadir nuevos PNJs a tu aventura por primera vez.

## TEJE MÁS HILOS

Emplea las mismas técnicas que en "Que encajen" para plantar las semillas de la siguiente aventura que deseas dirigir. Si ya has elegido a los villanos de tu campaña principal, incluye a uno de ellos (o a un miembro de alguna de sus malvadas organizaciones) en los encuentros finales de la aventura publicada, o en algún punto de su desarrollo, para recordar a los jugadores el argumento de la campaña general que engloba a la aventura en curso.

## ADAPTA EL FINAL

Otra técnica interesante es la del final frustrante, en el que los jugadores se dan cuenta de golpe que la aventura que acaban de terminar no ha sido más que una mera distracción del argumento principal. Quizá no ha sido más que un desvío interesante, o quizás el villano de turno los ha hecho perder el tiempo a sabiendas, para mantenerlos al margen de sus planes: "Regresáis triunfantes de vuestra última aventura para encontrarlos con que, mientras estabais ocupados en las zonas fronterizas del oeste, los Caballeros de Zehir han depuesto al barón y se han adueñado de la fortaleza Fuertestrella!".

Pero no abuses de esta técnica. Los jugadores se frustrarán en seguida si tienen la sensación de que no haces más que engañarlos y llevarlos por el camino equivocado.

## APROVECHA LOS CABOS SUELtos

Si no has diseñado tus propias aventuras con anterioridad, una buena forma de empezar es comprobar la situación de la historia al final de una aventura publicada. Quizás en la aventura hayan quedado preguntas sin responder, hayan escapado algunos villanos, o los personajes hayan dejado partes del dungeon sin explorar. Tus jugadores te agradecerán la oportunidad de atar esos cabos sueltos, en lugar de embarcarse de inmediato en otra misión sin relación alguna. El resto de este capítulo te ofrece multitud de consejos sobre cómo crear tus aventuras, y si empleas una publicada como punto de partida, ya estás en el buen camino.

# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Las aventuras publicadas, para bien o para mal, no pueden prever todos y cada uno de los actos de los personajes. A veces los jugadores deciden ir en dirección contraria, siguiendo un curso de acción no previsto siquiera en la aventura. Descubren un atajo que no tuvo en cuenta el diseñador del módulo y aparecen directamente en la batalla final, o bien superan encuentro tras encuentro sin sudar lo más mínimo ni gastar ninguno de sus poderes diarios.

## ¿Qué haces?

Puedes pedir a tus jugadores que muestren piedad y hagan lo que la aventura supone que deben hacer. Los jugadores comprensivos accederán, pero les dejará un regusto amargo en la boca. Intenta aplicar la primera regla de la improvisación: di que sí y sigue a partir de ahí (consulta la página 28 para ver más consejos sobre improvisación).

## SALIRSE DEL RUMBO MARCADO

No es complicado devolver al argumento de la aventura a los personajes perdidos, pero ten cuidado de no hacerlo con demasiada brusquedad. Atráelos hasta el lugar en el que quieras que estén, no te limites a cogerlos y arrojarlos de golpe. Pero tampoco los aburras hasta que vuelvan al sendero. Hacer que los personajes vaguen durante semanas por el bosque sin un solo encuentro dejará bien claro que no estás contento con sus actos, pero también es una forma despiadada de devolverlos a la aventura.

**Emplea encuentros adicionales:** emplea los encuentros de reserva que tengas preparados para llenar los huecos de la aventura, asegurándote de que sean tan divertidos y atractivos como los demás. Inserta algunos ganchos en ellos para devolver a los personajes a la historia principal.

**Genera encuentros aleatorios:** si no dispones de encuentros preparados, inventa algo. El Capítulo 10 ofrece ideas para generar dungeons y encuentros al azar. En el peor de los casos, tendrás que rellenar el tiempo de juego que te quede hasta el final de la sesión con estas herramientas improvisadas. Luego, podrás invertir el tiempo de preparación de la siguiente sesión de juego en buscar la forma de devolver la aventura a su senda.

**Relájate y disfruta:** a veces la aventura que estás dirigiendo no merece el esfuerzo de devolver a los personajes a su argumento. Quizá los jugadores se hayan desviado a propósito de la historia porque no les atraía lo más mínimo. No atosigues a tus jugadores para que regresen a una aventura que no ha despertado su interés, a menos que estés seguro de que podrás engancharlos con el siguiente encuentro. Si los personajes se alejan de tu aventura, quizás sea hora de empezar la siguiente.

## ATAJAR HASTA EL FINAL

A veces los diseñadores de la aventura no logran prever todas las aptitudes de los personajes de nivel alto, o los recursos de los jugadores más despiertos, así que puede aparecer algún atajo para que los PJs se salten la mayoría de la misión y lleguen casi de inmediato al encuentro final. Como siempre, es mejor decir que sí e intentar seguir a partir de ahí, en lugar de inventarse alguna razón arbitraria para neutralizar sus acciones. Que los jugadores disfruten de su triunfo; recompénsalos por su ingenio.

**Asciende a un villano menor:** la aventura no tiene por qué terminar tras la batalla final. Si los PJs derrotan al malo de turno a las primeras de cambio, uno de sus lugartenientes o subordinados (un personaje al que los héroes hayan dejado con vida en su carrera hacia el enfrentamiento final) puede sustituir a su amo y continuar con sus planes, por lo que la aventura podría continuar casi como fue concebida.

**Añade más giros al argumento:** otra forma en la que los personajes pueden acceder de golpe al final de la aventura, es porque hayan llegado a una conclusión que no deberían deducir hasta haber acumulado muchas más pistas. Quizá deduzcan o averigüen casi al instante que el barón es en realidad un rakshasa disfrazado, o concluyan que la noble asesinada no está realmente muerta, sino que fingió su fallecimiento por alguna razón. El hecho de que los personajes deduzcan rápidamente el argumento no significa que la aventura tenga que ser mala. Dar mucha información a los jugadores siempre es mejor que darles demasiada poca y hacer que se pierdan la diversión. Puedes hacer que las cosas sigan en marcha añadiendo más giros argumentales. Por ejemplo, el barón es un rakshasa, sí, pero actúa en contra de los planes del villano real de la aventura.

**No te pares y aprovecha algunas cosas para más adelante:** si los jugadores se han saltado una buena parte de la aventura, puede que esforzarte por salvarla te dé más problemas de los que merece. Pero no tiene por qué ser un desastre total. Puedes aprovechar algunos encuentros o lugares para improvisar con ellos en tu siguiente aventura.

## UN PASEO MILITAR

Ya sea porque tus personajes sean de un nivel superior al planeado para la aventura, o estén mejor equipados, o simplemente sean más astutos o tácticos, es posible que superen los encuentros que les propones sin llegar a considerarlos un desafío real. Por suerte, solucionar esto es sencillo.

Puedes ajustar los niveles de los encuentros al alza mediante las tres técnicas descritas en las páginas anteriores: añadir más monstruos, aumentar sus niveles o sustituirlos. También puedes alterar el terreno para dar ventaja a los monstruos y poner a prueba la maestría estratégica de tus jugadores. Estudia lo que hacen tus jugadores y vuelve sus tácticas contra ellos.

Estos cambios son lo bastante mecánicos como para poder realizarlos durante el tiempo de preparación de la aventura, pero también puedes hacerlos sobre la marcha si te ves apurado. Los monstruos adicionales pueden llegar como refuerzos inesperados. Un acontecimiento dramático (como un terremoto) puede alterar el campo de batalla y dar a los jugadores un quebradero más de cabeza mientras luchan; los monstruos serán una amenaza mayor si los aventureros tienen que preocuparse también por evitar techos que se derrumban o grietas que se abren de golpe. Quizá un monstruo o villano manifieste por sorpresa una nueva aptitud al quedar maltrecho; podría convertirse en un monstruo de élite, solitario u otro totalmente distinto. El mundo de juego de D&D es un lugar fantástico, así que mientras los acontecimientos que describas parezcan encajar en él, podrás realizar un montón de ajustes sobre la marcha.

### BUSCAR NUEVAS DIVERSIONES

A veces los personajes se dedican a vagar por ahí cada vez más frustrados por tu aventura, no porque se hayan alejado del argumento preparado, sino porque han pasado por alto algún dato importante que deberían haber encontrado ya. No obligues a tus jugadores a buscar la diversión; ésta debería estar al alcance de su mano en todo momento, incluso aunque las respuestas a los misterios que persiguen no lo estén. Este es otro caso en el que los encuentros aleatorios preparados de antemano pueden salvarte. Cuando

las cosas empiezan a empantanarse, un malo echa abajo la puerta, empieza un apasionante combate y los personajes obtienen de su víctima la información necesaria para volver a poner en marcha la aventura. No tienes por qué recurrir siempre a un encuentro de combate, pero no dudes a la hora de enfrentar a tus personajes a algún acontecimiento imprevisto.

Estos encuentros adicionales también pueden añadir nuevos e interesantes giros argumentales a la historia. Si los personajes se pierden mientras tratan de resolver un misterio, quizás un desconocido los invite a su casa y les dé la pista que buscan. ¿Por qué? ¿Qué gana el extraño con ello? Quizás sea un observador imparcial, o tenga interés en inclinar el resultado de la investigación de los PJs en un sentido u otro. Puede que desee pedir un favor a los personajes a cambio de su información (y negocie dicho favor en un emocionante desafío de habilidad). A lo mejor él también busca cierta información y espera obtenerla en el transcurso de la conversación con los aventureros. O quizás la resolución del misterio lleve al grupo a un enfrentamiento a muerte con un rival acérrimo del desconocido. Las posibilidades son infinitas, y con un poco de improvisación creativa se pueden crear muchas oportunidades para giros argumentales interesantes en tu campaña.



JASON ENGLE

# CREACIÓN DE UNA AVENTURA

Cuando creas una aventura, estás creando un marco en el que colgar encuentros. Crear dicha estructura es un simple proceso de responder a algunas preguntas.

No tienes por qué contestar a las preguntas en ningún orden concreto. Puedes empezar con una simple misión: uno de tus jugadores desea obtener una espada mágica concreta, así que la aventura le ofrece la oportunidad de hacerlo. Un villano o monstruo carismático podría ser el punto de partida de todo un entorno de campaña o una serie de aventuras. Una idea de ambientación particularmente ingeniosa podría dar pie a habitantes y argumentos muy especiales. Si tienes planeada una excelente batalla final, podrías crear una gran historia que lleve a ella.

## COMPONENTES DE UNA AVENTURA

### Estructura

- ◆ ¿Cómo empieza y termina la aventura?
- ◆ ¿Qué ocurre por enmedio?

### Misiones

- ◆ ¿Cuál es la situación?
- ◆ ¿Qué ha llevado a dicha situación?
- ◆ ¿Para resolver la situación hace falta ir a algún sitio?
- ◆ ¿La situación requiere que los personajes reaccionen a algún acontecimiento?
- ◆ ¿Por qué se involucran los PJs?
- ◆ ¿Cuáles son las metas de los PJs?

### Entorno

- ◆ ¿Dónde tiene lugar la misión?
- ◆ ¿Cuál era el objetivo original del entorno?
- ◆ ¿Cuál es su objetivo actual?
- ◆ ¿Qué tipo de terreno y localizaciones puedes encontrar en él?
- ◆ ¿Qué hay de peligroso o interesante allí, aparte de los monstruos?
- ◆ ¿Cómo creas una aventura basada en acontecimientos?

### Reparto

- ◆ ¿Quién o qué habita en el entorno?
- ◆ ¿La aventura tiene un villano definido?
- ◆ ¿Quién más tiene intereses en la aventura?
- ◆ ¿Qué personajes son solícitos, neutrales u hostiles?

## COSAS A TENER EN CUENTA

Cuando diseñas una aventura, recuerda los motivos que han llevado a tus jugadores a la mesa de juego. Al hacerlo, te asegurarás de que todo el mundo lo pase bien. Consulta el Capítulo 1 para leer más sobre las motivaciones de los jugadores.

Piensa en el lugar que ocupa la aventura en tu campaña. Si la aventura se centra en un lugar maravilloso, tus jugadores tendrán la sensación de que el mundo posee una realidad que trasciende a sus personajes. Una aventura que involucre a los PJs a nivel personal les dará la sensación de que sus personajes tienen su lugar en el mundo. Ambos

enfoques son de gran valor para tus partidas. Consulta el Capítulo 8 para leer más sobre las campañas.

## ESTRUCTURA DE LAS AVENTURAS

Todas las buenas aventuras tienen una estructura bien definida. Al igual que una novela o historia, una aventura debe tener un planteamiento, un nudo y un desenlace.

### PLANTEAMIENTO

El inicio de una aventura es el planteamiento de un problema, que a veces ya sugiere el final de la misma. Una aventura puede empezar con un encuentro interpretativo, en el cual los PJs averiguan qué deben hacer y por qué. Puede iniciarse con un ataque por sorpresa en el camino, o con los héroes topándose por accidente con algo que no deberían haber visto. Adopte la forma que adopte, los jugadores deberían estar enganchados por completo a la aventura cuando termine su inicio.

Atrapa a tus jugadores con el inicio de la aventura. Si empieza con alguien que les pide que hagan algo por él, les estás invitando a decir que no. Los jugadores nunca dicen que no a tirar iniciativa. Empezar con un poco de acción es un cimiento sólido, que indica que se avecina una aventura.

### LOS BUENOS INICIOS...

- ◆ Señalan que se avecina una aventura.
- ◆ Hacen que los jugadores deseen involucrarse, sin llegar a obligarlos.
- ◆ Son apasionantes, pero cortos: una sesión de juego.

### NUDO

El nudo de una aventura es donde se desarrolla toda la acción. El nudo de la aventura puede abrir el camino a nuevas misiones o cambiar la meta de los PJs por completo, a medida que realicen nuevos descubrimientos. Sea cual sea el caso, un buen nudo hará que los PJs efectúen elecciones importantes y les dará la sensación de que la aventura se encamina a su final.

### LOS BUENOS NUDOS...

- ◆ Incluyen gran variedad de desafíos y elecciones claras.
- ◆ Incrementan la expectación, pero con tiempo para la reflexión.
- ◆ Hacen que personajes y jugadores se sientan involucrados y motivados.

### DESENLACE

El final de una aventura cierra de forma satisfactoria el círculo abierto por el inicio de la aventura y el meollo de su nudo. El desenlace suele consistir en un enfrentamiento con un villano redomado, pero también podría requerir algo de negociación, una huída por los pelos o la obtención de un premio. Los finales no tienen por qué ser triunfales para los

PJs, pero siempre deberían tener sentido en el contexto de la aventura jugada.

### LOS BUENOS FINALES...

- ◆ Dan sentido al inicio y el nudo.
- ◆ Son consecuentes con las acciones y elecciones de los PJs.
- ◆ Permiten a jugadores y personajes conocer con claridad su éxito o fracaso.
- ◆ Pueden abrir puertas a nuevos inicios.

### UNA BUENA ESTRUCTURA

Una buena estructura hace uso de las mismas doctrinas que los buenos planteamientos, nudos y desenlaces.

**Ganchos:** los jugadores deberían desear desde el principio que sus personajes se vieran envueltos en el desafío propuesto por la aventura. El “gancho” empleado para meter a los personajes en la aventura debe ser atractivo o personal, o ambos, para los jugadores y PJs. Aquí es donde se recogen los beneficios de conocer las motivaciones de tus jugadores y sus personajes (consulta ‘Motivaciones de los jugadores’ en la página 8, ‘Trasfondo del grupo’ en la página 11 y ‘Cómo usar el trasfondo de los personajes’ en la página 11). Emplea todos esos datos para crear ganchos interesantes.

**Elecciones:** las elecciones de jugadores y personajes tienen que influir en una buena aventura. No sólo deben influir, sino que al menos en algunos casos deben ser importantes al final de la aventura. Tus habilidades comunicativas y el flujo de información se hacen especialmente importantes en este punto (consulta el Capítulo 2: Cómo dirigir una partida). Debes dar a tus jugadores información suficiente, incluso en las situaciones más corrientes, para que tomen decisiones con sentido.

**Desafíos:** una buena aventura ofrece desafíos variados que ponen a prueba a los PJs y estimulan a los jugadores. Crea diferentes encuentros que enfaticen el ataque, la defensa, el uso de habilidades, la resolución de acertijos, la investigación y la interpretación. Asegúrate de que tales encuentros fomentan el estilo de juego que deseas obtener, alentándolo y recompensándolo. Conoce bien las capacidades de tus personajes, para poder crear encuentros que las pongan a prueba. El Capítulo 4 ofrece consejos sobre la creación de buenos encuentros.

**Emoción:** la tensión debería sustentar toda buena aventura. Las aventuras basadas en acontecimientos son fáciles de dirigir de esta forma, pero las basadas en entornos también pueden albergar una tensión creciente. Consulta ‘Ambientación de la aventura’, en la página 106.

**Clímax:** incluso las aventuras más simples deberían tener un encuentro decisivo de gran tensión, cuando una información vital o una acción decisiva sirvan para inclinar la balanza, o el villano de turno reciba lo que se estaba ganando a pulso. Un extenso complejo de dungeons o una aventura larga basada en acontecimientos pueden tener varios clímax, con una gran recompensa al final del todo.

Una lucha ardua no tiene por qué constituir por sí misma un encuentro final. El último encuentro de una aventura debería ser el más fantástico y épico. No ofrezcas a tus jugadores un emocionante combate sobre un puente, con entrechocar de espadas y arqueros trasgos montados en

huargos, y después permitas que maten al rey trasgo a solas en una cueva vacía.

**Una victoria significativa:** sea cual sea la meta de la aventura, el éxito de los personajes debe contar para algo. A los jugadores debería preocuparles lo que ocurriría si fracasan en su misión.

### UNA MALA ESTRUCTURA

Ten cuidado con algunos de los puntos negros más comunes que pueden arruinar la estructura de tu aventura, dejando a tus jugadores insatisfechos o incluso enfadados.

**Cuellos de botella:** no dejes que las posibilidades de los personajes para seguir avanzando o completar la aventura dependan de una sola acción, como encontrar la puerta secreta a la guarida del villano. Si los personajes no encuentran la puerta, la aventura se detendrá en seco. Asegúrate de que los PJs puedan seguir adelante al menos de dos formas. En lugar de castigarlos con un cuello de botella si no encuentran las pistas correctas, recompénsalos con alguna ventaja adicional si las hallan.

**Encarrilamiento:** si todo va a ocurrir sin importar lo que hagan los personajes, los jugadores terminarán sintiéndose frustrados e inútiles. Sus acciones no tienen relevancia, por lo que ninguna de sus elecciones será verdaderamente importante. Un dungeon que consista en una serie de habitaciones lineales, sin ninguna bifurcación, es otro ejemplo de partida encarrilada. Si tu aventura depende de ciertos acontecimientos, busca diversas formas de que puedan llegar a producirse, o esté preparado ante la posibilidad de que los jugadores más astutos puedan llegar a evitarlos total o parcialmente. Los jugadores deberían sentir siempre que tienen el control de sus personajes, que las elecciones que hacen tienen su repercusión, y que lo que hacen afecta a la aventura y al mundo de juego en conjunto.

**Desorientación:** por otro lado, no des a tus jugadores tantas opciones que no puedan llegar a tomar una decisión en firme. Aunque se aleje totalmente del problema de una aventura encarrilada por completo, tener demasiadas opciones también puede llegar a ser frustrante para los jugadores. Dales pistas, oriéntalos de la forma que mejor te parezca, pero intenta siempre mantener la acción, la historia y el ritmo del juego en marcha.

**Marginación:** los personajes jugadores tienen que ser los héroes principales de la historia. Si los PNJs pueden hacer cualquier cosa mejor que los PJs, ¿qué pintan éstos en la aventura? De forma similar, no te saques de la manga a un personaje poderoso para hacer de *deus ex machina* y salvar a los personajes del desastre. Los PJs deberían aceptar las consecuencias de sus actos y recoger sus frutos.

**Facilidad excesiva:** los personajes de D&D son poderosos, y a medida que sus poderes aumenten, más complicado será crear encuentros que los pongan a prueba. Toma la medida de lo que pueden hacer tus personajes y diseña encuentros que recompensen el uso inteligente de sus aptitudes. No recurras a efectos extraños que anulen los poderes de los personajes.

**Anticlímax:** un final pobre para una aventura puede dejar muy insatisfechos a tus jugadores. Asegúrate de terminarla de forma espectacular y con una recompensa a su altura.

# MISIONES

Las misiones son el marco básico en el que se asienta toda aventura: la razón por la que los personajes desean participar en ellas. Son la causa por la que existen las aventuras e indican lo que deben hacer los PJs para resolver la situación planteada.

Las aventuras más simples se basan en una sola misión, que debe dar a todos los integrantes del grupo un motivo para acometerla. Las aventuras más complejas implican varias misiones, incluidas algunas relacionadas con las metas de ciertos personajes o incluso incompatibles entre sí, para que los personajes deban vèrselas con elecciones interesantes acerca de qué rumbo seguir.

## SEMILLAS DE AVENTURA BÁSICAS

### Adversarios

- ◆ Capturarlos.
- ◆ Competir por completar otra misión.
- ◆ Derrotarlos.
- ◆ Encontrarlos.
- ◆ Expulsarlos.
- ◆ Esconderse de ellos.
- ◆ Infiltrarse en sus guaridas.
- ◆ Frustrar sus actividades o planes.

### Aliados, extras y patrones

- ◆ Escoltarlos a un lugar.
- ◆ Establecer una relación con ellos.
- ◆ Ayudarlos en una tarea concreta.
- ◆ Esconderlos o protegerlos de un ataque, secuestro u otro daño.
- ◆ Rescatarlos de un peligro existente.
- ◆ Pagar una deuda.

### Acontecimientos

- ◆ Enfrentarse a las consecuencias.
- ◆ Huir o esconderse de un acontecimiento extraño o dañino.
- ◆ Sufrir una confusión de identidades.
- ◆ Evitar o detener un acontecimiento extraño o dañino.
- ◆ Ser transportados a un lugar extraño.
- ◆ Ganar un concurso, carrera o guerra.

### Objetos o información

- ◆ Llevar algo a un lugar o persona.
- ◆ Destruirlo, quizá de una forma muy particular.
- ◆ Esconderlo.
- ◆ Recuperarlo para un aliado o patrón.
- ◆ Recuperarlo para uso personal.

### Localizaciones

- ◆ Escapar de un lugar.
- ◆ Explorarlo.
- ◆ Protegerlo de un ataque o daño.
- ◆ Clausurarlo.
- ◆ Hacerlo seguro para darle otro uso.
- ◆ Sobrevivir allí.

## CÓMO USAR LAS SEMILLAS DE AVENTURA BÁSICAS

Cuando diseñas una aventura sencilla, entre una y tres semillas básicas serán más que suficientes. Una aventura clásica de dungeon emplea tres: los personajes van a explorar un lugar peligroso, derrotan a los monstruos que hay en él y se llevan el tesoro que encuentren. También puede bastar con una, como ir a matar a un dragón.

Puedes combinar cualquier número de semillas básicas para crear una aventura más versátil. Cuantas más semillas eches a la mezcla, más intrincada será tu aventura. Quizá quieras añadir algún elemento temporal a una o más de las semillas, para darle más profundidad a tu partida.

Cuando hayas elegido la semilla o semillas, podrás empezar a ser más específico. Lee y contesta las preguntas de 'Componentes de una aventura', en la página 100, con las semillas de tu aventura en mente. Como siempre, no tienes por qué seguir ningún orden concreto. Quizá tengas un grupo de monstruos que quieras usar, o inventes un lugar u objeto atractivo que quieras usar, o elijas una semilla o tres. Puedes emplear el Capítulo 4 y la sección 'Ambientación de la aventura', en este mismo capítulo, para ir dando forma a tu aventura.

## MISIONES PRINCIPALES

Las misiones principales definen las razones básicas por las que los personajes se han involucrado en la aventura. Una única misión principal es más que suficiente, pero las aventuras más complejas pueden tener varias distintas. Una misión principal debería ser importante para todos los miembros del grupo, y completarla debería marcar claramente el éxito de la aventura. Terminar una misión principal suele ser señal de que la aventura ha terminado, o que los personajes han completado satisfactoriamente un capítulo importante en un argumento a largo plazo.

No temas dejar bien claro a tus jugadores en qué consiste su misión. Dales una meta obvia, que puede ser un villano bien conocido al que cazar, y un curso claro para llegar a ella. Eso les evitará tener que buscar la diversión por su cuenta: vagar sin rumbo, discutir por elecciones triviales y mirarse de un lado a otro de la mesa porque tus jugadores no saben qué hacer a continuación. Puedes jugar con la opción de tener a otro villano en las sombras, o disponer de otros cursos de acción más sutiles, pero en toda aventura siempre debería existir al menos una ruta clara que sea viable y auténtica. Siempre puedes contar con lo impredecible de las acciones de tus jugadores para que las cosas se pongan interesantes incluso con los argumentos más básicos.

Pensar en términos de misiones ayuda a centrar la aventura en lo más importante: los personajes jugadores. Una aventura no se puede desarrollar sin su participación. Un argumento o acontecimiento puede desgranarse sin la acción de los PJs, pero no toda la aventura. La aventura empieza cuando los personajes se involucran en ella, cuando tienen una razón para participar y una meta que cumplir. Las misiones les dan todo eso.

## MISIONES SECUNDARIAS

Las misiones secundarias forman las subtramas de una aventura, desvíos o giros inesperados en la historia principal. Los personajes pueden completarlas mientras persiguen la resolución de una misión principal, o quizás se dediquen a atar cabos sueltos tras haber terminado con ella.

A menudo las misiones secundarias sólo son relevantes para un personaje, o como mucho una parte de la compañía aventurera. Estas misiones deberían estar relacionadas con el trasfondo de los PJs, la meta de un jugador o los acontecimientos en desarrollo en tu campaña que sean importantes para algún personaje. Estas misiones aún tendrán cierto interés para el grupo en su conjunto. Este juego es de cooperación, y todo el mundo comparte las recompensas de completar una misión. Asegúrate de que todos los presentes se están divirtiendo al completar una misión secundaria relacionada con un único personaje.

A veces las misiones secundarias se presentan como añadidos al argumento principal de la aventura. Por ejemplo, digamos que los personajes se enteran en el pueblo de que un prisionero se ha fugado de la prisión local. El asunto no tiene nada que ver con la misión principal, y palidece en comparación con las incursiones de hobgoblins que han estado diezmado las caravanas y haciendo prisioneros para esclavizarlos. Sin embargo, cuando los personajes encuentran y liberan a algunos de los cautivos de los hobgoblins, se dan cuenta de que el preso fugado está entre ellos. ¿Se aseguran de devolverlo a su celda? ¿Aceptarán su promesa de volver al buen camino (y el mapa del tesoro que les ofrece) a cambio de dejarlo libre? ¿Se creen sus afirmaciones de inocencia y lo ayudan a encontrar al verdadero criminal? Cualquiera de estas opciones puede dar pie a una misión secundaria, pero está claro que los personajes no podrán realizarlas todas. La situación les dará la oportunidad de interpretar y realizar elecciones interesantes, añadiendo riqueza y profundidad al juego.

## DISEÑO DE MISIONES

Diseña tus misiones de forma que tengan un comienzo, meta y consecuencias bien claros. Cualquier misión debería ofrecer una respuesta inmediata cuando los jugadores pregunten “¿Qué tenemos que hacer ahora?”.

### NIVEL

Asigna nivel a las misiones basándote en la dificultad de completarlas. Una buena regla general es fijar el nivel de la misión en el nivel que esperas que hayan alcanzado los personajes tras completarla. Por ejemplo, si completar una misión requiere la superación de varios encuentros bien por encima del nivel del grupo, el nivel medio de dichos encuentros sería un buen nivel para toda la misión.

### COMIENZO

El comienzo de la misión es el punto de partida de los personajes, si la aceptan. Quizás sea una persona la que les encargue la misión, o puede ser una observación realizada al azar, que los impulse a iniciar una misión por su cuenta, pero en todo caso será un punto de referencia, al que podrán acudir los jugadores y sus personajes.

## META

La meta de una misión es aquello que deben lograr los personajes para completarla con éxito. Las metas deberían ser tan claras como puedas imaginarlas. Las metas puede variar según los personajes vayan descubriendo nuevos datos, pero tales cambios deberían ser también claros como el agua.

## DESENLAZ

La recompensa por el éxito o las consecuencias del fracaso también debería ser meridianamente clara para los jugadores y sus personajes. Al igual que las metas, los desenlaces pueden cambiar durante el transcurso de una aventura, a medida que los PJs empiecen a esclarecer la verdad.

## NADA DE MISIONES REDUNDANTES

No recompenses a los personajes dos veces por las mismas acciones. Las misiones deberían centrarse en las razones argumentales para correr aventuras, no en las acciones básicas subyacentes del juego (a saber, matar monstruos y arramblar con sus tesoros). “Venced en diez encuentros de vuestro nivel” no es una misión en absoluto; es una receta para subir de nivel y completarla es su propia recompensa. “Haced que el paso de las Rastras sea seguro de nuevo para los viajeros” es una misión, incluso aunque dé la casualidad de que la forma más sencilla de completarla sea venciendo en diez encuentros del nivel de los personajes. Esta misión tiene una meta basada en el argumento de tu aventura, y una que, además, tiene la posibilidad de obtenerse por otros medios.

### MISIONES INCOMPATIBLES

Puedes ofrecer algunas misiones que sean incompatibles entre sí, o con los alineamientos o metas de algunos personajes. Los jugadores tendrán libertad a la hora de escoger qué misiones aceptar, lo cual puede dar pie a grandes momentos interpretativos y de desarrollo de los personajes.

## MISIONES DISEÑADAS POR LOS JUGADORES

Deberías permitir, e incluso fomentar, la creación de misiones propias por parte de tus jugadores, siempre que estén vinculadas con los objetivos de sus personajes o circunstancias concretas de la aventura. Evalúa la misión propuesta y asígnale un nivel. ¡Procura decir que sí tan a menudo como sea posible!

## TARJETAS DE MISIÓN

Puedes dar a los jugadores tarjetas que les ayuden a llevar un registro de sus misiones. Cada tarjeta debería incluir el nivel de la misión, su planteamiento, la meta y los posibles desenlaces derivados de ella. Esto ayudará a los jugadores a recordar qué tratan de lograr, lo cual puede ser importante cuando las misiones se alargan durante varias sesiones de juego. Las tarjetas de misión también les serán de utilidad a la hora de tener frescos los objetivos de sus personajes, sobre todo cuando lleguen a un punto decisivo de la aventura.

Deja espacios en blanco en las tarjetas, para que los jugadores puedan realizar sus propias notas sobre la misión, incluyendo posibles cambios en su meta o desenlace.

# COMBINACIÓN DE ENCUENTROS

Cuando crees una aventura, intenta variar los encuentros que incluyas en ella para ofrecer encuentros de combate y desafíos no de combate, retos fáciles y complicados, una buena variedad de entornos y monstruos, así como situaciones que atraigan a las distintas personalidades o motivaciones de los personajes. Esta variación creará un ritmo interesante. Las aventuras que carezcan de este tipo de diversidad pueden llegar a convertirse en monótonas.

## COMPLEJIDAD

Los encuentros pueden ser complejos de formas muy diversas. Un encuentro con cinco tipos distintos de monstruos será arduo para los jugadores y para ti, así que puedes adestrarlos con otros encuentros con manadas de lobos (un grupo compuesto por un único tipo de criatura; consulta la página 59, en el Capítulo 4) o tipos de encuentro más directos.

Algunos encuentros son complejos en relación al argumento, como por ejemplo una enrevesada negociación en la que los personajes deban descubrir las motivaciones de sus adversarios o sus metas ocultas, o incluso un encuentro de combate que genere nuevas preguntas sobre lo que ocurre en la aventura.

Las habitaciones con obstáculos inesperados, cobertura o muebles también pueden generar encuentros de combate memorables, pero deberías variar de vez en cuando el nivel de complejidad. No tienes por qué limitarte a un encuentro directo cara a cara en una sala pequeña, pero ciertos combates pueden ser menos atractivos tácticamente que otros.

## DIFÍCULTAD

Si cada encuentro ofrece a los jugadores un desafío equilibrado a la perfección, el juego puede echarse a perder. De vez en cuando los personajes necesitan un encuentro en el que no lleguen a sudar en exceso, u otro que los haga preocuparse seriamente por su supervivencia o incluso llegue a hacerlos huir.

La mayoría de encuentros de una aventura debería tener una dificultad moderada; encuentros desafiantes pero no abrumadores, del nivel del grupo o uno más. Los monstruos de un encuentro estándar pueden ir desde tres niveles por debajo de los personajes hasta unos cuatro niveles por encima. Estos encuentros permiten que los personajes se sientan poderosos. Si creas un encuentro con monstruos que hubiesen sido una amenaza seria hace seis o siete niveles, les recordarás lo mucho que ha crecido su poder y habilidad desde la última vez que se las vieron con ellos. Puedes incluir un encuentro fácil una vez en cada nivel de los personajes; no abuses de ellos.

Los encuentros difíciles rondan los dos o tres niveles por encima de la media del grupo, y pueden incluir monstruos de hasta cinco o siete niveles por encima de los personajes. Estos encuentros ponen a prueba con dureza los recursos de los PJs y pueden forzarlos a hacer un descanso prolongado

tras ellos, pero también producen un mayor sentimiento de victoria, por lo que deberías incluir también al menos uno de ellos por cada nivel de los personajes. No obstante, ten cuidado a la hora de usar brutos y soldados de nivel alto en estos combates. Los monstruos soldados se vuelven muy difíciles de golpear cuando tienen cinco niveles más que el grupo, y los brutos pueden llegar a causar una cantidad de daño abrumadora a dichos niveles.

Los monstruos con más de ocho niveles por encima del grupo pueden matar con bastante facilidad a un personaje, y en grupo tienen buenas probabilidades de aniquilarlos a todos. Emplea encuentros tan letales con sumo cuidado. Los jugadores deberían empezar el encuentro con una idea clara del peligro al que se enfrentan, y tener al menos una buena opción para escapar con el cuello intacto, ya sea echando a correr sin más o mediante una negociación astuta.

En términos generales, un personaje necesita entre ocho y diez encuentros para subir de nivel, con el posible añadido de una misión principal. Si tomamos una serie de nueve encuentros, esta es la forma en la que deberían combinarse.

## DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS

Nivel del encuentro	Número de encuentros
Nivel del grupo -1	1 encuentro
Nivel del grupo +0	3 encuentros + 1 misión principal
Nivel del grupo +1	3 encuentros
Nivel del grupo +3	1 encuentro

## FANTASÍA

El juego de D&D es fantástico, así que no te sientes restringido por el realismo a la hora de crear elementos de aventura extraños o interesantes. Inspírate en películas, videojuegos u otros tipos de entretenimiento. Imagina lugares o situaciones de encuentro espectaculares e inclúyelas en tu partida.

Pero eso no significa que todos los encuentros tengan que ser delirantemente fantásticos. Algunos monstruos ya proporcionan por sí mismos toda la ilusión que necesita el encuentro. Luchar contra un dragón es un clásico tan grande del género de fantasía, que en medio del combate puedes llegar a olvidarte de que estás jugando a un juego fantástico. Por otro lado, los encuentros con monstruos humanoides como orcos u bugbears pueden empezar a parecer bastante mundanos, por lo que necesitan una inyección de fantasía. Un castillo que flota en las nubes u otra ubicación fantástica similar, un monstruo complementario como un draco de rabia o un wyvern, o un efecto mágico extraño como zarcillos de sombra que ofrecen ocultación, serán elementos que recuerden a los jugadores que sus personajes viven en un mundo fantástico que no obedece las leyes naturales del mundo real.

## MONSTRUOS

Además de usar distintos grupos de monstruos para variar la complejidad de tus encuentros, intenta alternar los tipos de monstruos a los que se enfrentan los PJs. No llenes todo un dungeon sólo con criaturas humanoides, ya que te arriesgarás a perder el sentimiento de fantasía y asombro. Asegúrate de incluir esbirros o monstruos solitarios de vez en cuando, para que no todas las peleas sean de cinco criaturas contra cinco personajes. Usa distintas plantillas de encuentro y modifica ligeramente su composición, empleando controladores y soldados en algunos encuentros, y artilleros y brutos para otros.

También puedes crear ciertas variaciones entre monstruos del mismo tipo, lo cual es muy útil sobre todo cuando la historia de la aventura exige muchas batallas contra el mismo tipo de criatura. Si los personajes asaltan una fortaleza de hobgoblins, usa los distintos tipos de hobgoblins descritos en el *Manual de monstruos* (así como goblins y bugbears), asegúrate de incluir un montón de monstruos guardianes no humanoides y después aplica las plantillas del Capítulo 10 para crear nuevas variantes de grandes trasgos. El líder hobgoblin podría ser un vampiro o una momia, o quizás un guerrero de nivel 10 creado como PNJ. O es posible que sea un monstruo solitario, un remolino de filos relucientes y movimientos letales. O algún tipo de monstruosidad aberrante extraída de tus peores pesadillas y creada mediante los consejos del Capítulo 10. Los jugadores recordarán ese encuentro durante años.

## PNJS

Los personajes no jugadores más memorables se basan en estereotipos; los matices más sutiles de la personalidad de un PNJ pasan desapercibidos para los jugadores. Pero no te bases siempre en el mismo estereotipo para todos los PNJs que crees. Ni todos los villanos tienen que ser megalómanos cacareantes, ni todo aliado será honesto y sincero, ni todo tabernero ha de ser vocinglero y campechano. La variedad de PNJs es la sal y pimienta de tus aventuras, que a su vez añade más profundidad a tu campaña.

## MOTIVACIONES DE LOS JUGADORES

Asegúrate de incluir encuentros diversos, diseñados para espolear las motivaciones de tus jugadores. Consulta el Capítulo 1 para saber más sobre estas motivaciones, pero tenlas siempre en cuenta a la hora de crear encuentros para tus jugadores.

**Actor:** los encuentros de interacción son el hábitat natural de los actores. Muchos puntos decisivos en la aventura le darán incontables oportunidades para meditar sobre lo que haría su personaje e interpretar su deliberación o debate.

**Agitador:** las trampas dan al agitador una oportunidad de hacer que ocurran cosas, aunque las más letales pueden encender la ira de los demás jugadores. Los encuentros de interacción con PNJs vivarachos, sobre todo si estás listo

para que se conviertan en encuentros de combate, darán mucha cancha a las acciones del agitador.

**Explorador:** el explorador adora los paisajes atractivos y los entornos fantásticos. Asegúrate de que abundan las promesas de nuevas maravillas tras la siguiente colina o al final de cada escalera de dungeon.

**Slayer:** usa más encuentros de combate. El slayer disfruta de las peleas de cualquier complejidad imaginable, y se aburre durante los encuentros no de combate.

**Narrador:** este jugador florece durante los encuentros que hagan avanzar el hilo argumental de la historia y la campaña, y se embarcará con alegría en misiones ligadas a su trasfondo o metas personales.

**Observador:** nunca sabes cuándo se va a sentir atraído un observador por algún elemento de tu aventura, por lo que es mejor darle variedad. Una buena diversidad de encuentros le dará la oportunidad de involucrarse más en la partida sin sentirse obligado a ello.

**Pensador:** los acertijos, decisiones complejas y combates con cierta carga táctica darán al pensador mucho material para entretenérse.

**Power gamer:** los encuentros de combate dan al power gamer un lugar en el que brillar. Los premios atractivos, incluidas las recompensas por misión, lo tendrán contento.

## TRAMPAS Y PELIGROS

No todo encuentro de combate consiste en monstruos y terreno. Incluye trampas como parte de las combinaciones de monstruos, así como trampas solitarias que conformen encuentros por sí mismas. Otros peligros también pueden añadir sabor a los encuentros. No pases por alto estos elementos a la hora de diseñar tus encuentros, pero tampoco llegues a abusar demasiado de ellos. Los monstruos son un clásico de los combates del D&D por una buena razón. Son atractivos, tácticamente desafiantes y visualmente interesantes.

## DIVERSIÓN

La diversión es el único elemento que nunca debería variar. Todos los encuentros de una aventura deberían ser amenos. Siempre que sea posible, pasa con rapidez por cualquier sección de una aventura que no sea divertida; un encuentro con los dos guardias de la puerta de la ciudad no es interesante. Diles a los jugadores que sus personajes cruzan las puertas sin mayores problemas y sigue con la aventura. Los detalles meticulosos sobre las provisiones de comida o la carga de los personajes no suelen ser amenos, así que no insistas mucho sobre ellos y deja que los jugadores se metan de lleno en la aventura. Las largas caminatas a través de los interminables pasillos de una antigua fortaleza enana no son divertidas. ¡Lleva a tus PJs con rapidez de un encuentro a otro, de cabeza a la diversión!

# AMBIENTACIÓN DE LA AVENTURA

La bóveda de los Drow, la tumba de los Horrores, la forja de la Furia y la fortaleza del Páramo sombrío; todos esos nombres describen dos cosas: aventuras publicadas en los últimos 30 años de historia del D&D y las ambientaciones en las que tienen lugar dichas aventuras. Un elemento común a todas las buenas aventuras es una ambientación atractiva y evocadora. Cuando crees una aventura, piensa en las cosas que conforman un entorno asombroso y memorable.

Una buena forma de crear la ambientación es ir hacia atrás: imagina una gran batalla final contra el villano supremo de la aventura. No tienes por qué haber decidido aún quién va a ser, pero sólo con pensar en la ambientación del combate ya puedes tener buenas ideas. Desde luego, si ya tienes definido al gran villano de la aventura, también puedes sacar muy buenas ideas de él. Si quieres que tus jugadores luchen contra un dragón rojo en su última batalla, un entorno volcánico o ardiente sería un buen punto de partida. Si tu inspiración proviene precisamente de algún terreno fantástico que te gustaría incluir, sigue a partir de ahí. Quizá quieras dirigir una gran batalla final en una gigantesca cueva de la Infraoscuridad donde se enfrentaron dos grandes ejércitos de drow hace siglos, tiñendo la roca con su sangre maldita. A partir de ahí, podrías crear toda una aventura en la Infraoscuridad, que acabe conduciendo a los personajes a dicha caverna y su roca sangrienta.

## TIPOS DE AMBIENTACIÓN

Las ambientaciones de las aventuras en el mundo de D&D tienden a englobarse en cuatro categorías. La primera cosa a tener en cuenta sobre una ambientación es qué tipo deseas: un “dungeon” subterráneo, un entorno en zonas agrestes, una ciudad o asentamiento o un mundo fantástico diferente (u otro plano de existencia).

### SUBTERRÁNEO

Muchas aventuras de D&D se desarrollan en un entorno de dungeon. No en vano el juego se llama Dungeons&Dragons. La palabra “dungeon” puede invocar imágenes de desnudos corredores de piedra con grilletes en los muros, pero los dungeons del mundo de D&D también pueden incluir grandes salones excavados en las paredes de un cráter volcánico, cuevas naturales que se extienden durante millas bajo la superficie, o castillos en ruinas que alberguen umbrales a otros Planos.

Las ambientaciones subterráneas se han convertido en marca de la casa del D&D porque los entornos de un dungeon están bien definidos, separados del mundo exterior y señalados como un lugar especial y mágico. Más importante aún, los dungeons personifican un buen diseño de aventura: ofrecen alternativas (bifurcaciones en los pasadizos o un pasillo con varias puertas), pero no demasiadas. Son entornos limitados que definen con claridad todas las opciones disponibles. Las puertas y pasillos reducen los movimientos de los personajes, pero éstos pueden explo-

rarlos en cualquier orden que deseen, así que no perderán su sentimiento de control y elección.

Muchos dungeons son ruinas antiguas, abandonadas hace mucho por sus creadores originales y habitadas ahora sólo por monstruos que buscan una guarida subterránea o humanoides que establecen campamentos temporales. Quizá existan aún restos perennes de sus primeros habitantes: muertos vivientes, constructos o guardianes inmortales encargados de vigilar tesoros u otros lugares importantes. Las habitaciones del dungeon pueden tener pistas de su finalidad original; restos de muebles carcomidos que han sido apilados para crear un nido de kruthik, o tapices desgastados que cuelgan tras un trono roto. Los rumores de antiguos tesoros o artefactos, información histórica o lugares mágicos pueden atraer a los aventureros a estas ruinas.

Otros dungeons están ocupados y ofrecen un tipo de ambientación muy distinta para los personajes. Ya sean las creadoras del dungeon o no, hay criaturas inteligentes habitando en él y su hogar sus cámaras y pasadizos son. Quizá sea una fortaleza, un templo, una mina en activo, una prisión o su cuartel general. Los habitantes organizan guardias para defenderlo y responderán intelligentemente al ataque de los personajes, sobre todo si éstos se retiran y vuelven más adelante. Los personajes pueden colarse en un dungeon ocupado, o entrar por la fuerza, para descubrir los secretos de un culto clandestino, evitar que los orcos saqueen los pueblos cercanos o detener a un nigromante loco antes de que anime una legión muerta viviente para conquistar la baronía. O quizás deseen recuperar una antigua fortaleza enana de las zarpas de los goblins que la han ocupado, volviendo a hacerla habitable.

A veces los dungeons se construyen para albergar algo, ya sea un poderoso artefacto o el cuerpo de un gobernante, y mantenerlo a salvo. Un dungeon también podría servir como prisión para un demonio poderoso o primordial que no pudo ser destruido en su momento. Estos dungeons suelen estar sellados, atiborrados de trampas y a veces habitados por monstruos que pueden sobrevivir al paso de los siglos: muertos vivientes, constructos, guardianes inmortales, diablos o ángeles.

Algunos dungeons ni siquiera han sido construidos. Son laberintos de cuevas naturales que se extienden por debajo de la faz de la tierra. En su conjunto, estas extensiones de dungeons naturales se llaman Infraoscuridad. Se trata de una región subterránea sumida en una oscuridad casi absoluta. Dentro de esas cuevas, los aventureros pueden hallar ciudades drow, ruinas de antiguas fortalezas enanas o la tumba perdida de un liche desuellamentes. Muchos tipos de monstruo tienen su hogar en la Infraoscuridad, convirtiéndola en uno de los lugares más peligrosos del mundo.

Por último, muchos dungeons combinan dos o más de estos elementos. Por ejemplo, imagina que los enanos de una antigua civilización construyesen un extenso complejo



subterráneo en el que vivieron con gran esplendor durante siglos. Pero cavaron demasiado hondo. Sus túneles abrieron un paso a las cuevas naturales de la Infraoscuridad y algún mal terrible emergió de sus oscuras profundidades para destruir la civilización enana. Siglos después, la mayor parte del complejo original yace en ruinas. Pero entre sus laberínticos pasillos, aquí y allá, sobreviven bandas de enanos corruptos, enclaves de arteros drow, y una tribu de orcos salvajes. Han establecido sus hogares en esta antigua fortaleza y se dedican a librar batallas sin fin entre sí. En algún lugar de las ruinas se encuentra la tumba de la última reina enana, de quien se dice que empuñó la legendaria *Hacha de los señores enanos*. Y para rematarlo, las ruinas aún siguen conectadas con la Infraoscuridad. Los cuatro tipos de dungeon se unen en uno solo.

### ZONAS AGRESTES

No todas las aventuras tienen que desarrollarse en un dungeon. Un viaje por las zonas más agrestes del mundo hasta el corazón del cenagal Negro o el desierto de la Desolación puede ser toda una aventura en sí mismo.

Cuando diseñas una aventura en zonas agrestes, te ayudará pensar en el campo abierto como en un gran dungeon. Los personajes deberían tener un punto de destino en mente, por lo que debería ser sencillo imaginar la ruta que van a tomar. Carreteras, caminos y otros rasgos del terreno pueden canalizar el movimiento de los PJs por donde más te convenga, en lugar de permitirles vagar con libertad sobre un mapa abierto. Los PJs aún tendrán muchas opciones disponibles, desde las más sencillas como caminar por el fondo o la parte superior de una cañada, hasta las más arriesgadas como bordear el pantano o intentar atravesarlo, ahorrándose días de viaje pero exponiéndose a un peligro mucho mayor.

En los casos que el terreno no conduzca a los personajes a lugares concretos, piensa en la aventura de forma más orientada a los acontecimientos, con encuentros conectados por un flujo de acontecimientos o elecciones, en lugar de ubicaciones geográficas. Consulta 'Aventuras basadas en acontecimientos', en la página 115, para ver más ideas.

La mayoría de zonas agrestes deberían parecer familiares, pero con elementos fantásticos. Las criaturas que revolotean entre las ramas del bosque de la Garra del wyrm pueden ser reptiles diminutos, en lugar de pájaros. Estas criaturas no serán más peligrosas que los mismos pájaros (al menos, hasta que los personajes se encuentren con un enjambre de dracos de colmillos de aguja), pero añadirán un toque colorista al entorno. De vez en cuando puedes romper la monotonía del paisaje mundial con algunas localizaciones realmente maravillosas: árboles que flotan sobre el suelo y cuyas raíces se retuerzen por el aire, auroras luminosas multicolores en el fondo de un lago, llamas frías que se deslizan por la superficie de un glaciar, o un pantano lleno de estanques de ácido.

### CIVILIZACIÓN

Desde el pueblo más pequeño hasta la metrópolis más grande, los entornos urbanos ofrecen oportunidades de aventura ilimitadas. Los humanoides son los enemigos más astutos y engañosos, y los PNJs hallados en los límites de la ciudad natal de los aventureros suelen ser los villanos más memorables.

Los entornos urbanos no tienen por qué ser mundanos; al menos, no más que las zonas agrestes o los dungeons. Los ciudadanos acaudalados podrían montar en hipogrifos entre las torres de las familias de alta cuna. Un misterioso mago local podría vivir en una torre flotante sobre la ciudad. Las alcantarillas podrían bullir de hombres rata u ocultar un enclave secreto de aboleth. El barón podría ser un *doppelgänger* o un rakshasa. La magia y el peligro no siempre provienen de amenazas humanoides normales.

Las aventuras centradas en zonas civilizadas no suelen consistir en explorar un lugar y aniquilar a sus habitantes. No obstante, toda ciudad puede albergar algún mini-dungeon (como las alcantarillas de los aboleth o la torre flotante de los rakshasa) que combinen elementos subterráneos y urbanos. Las aventuras urbanas también pueden funcionar bien como aventuras basadas en acontecimientos, en las que la ambientación no sea más que el telón de fondo para el drama en desarrollo.

### PLANOS

El mundo no es el único lugar peligroso lleno de dungeons. El páramo Sombrío y las tierras Salvajes de las hadas ocultan incontables oportunidades para que incluso los aventureros de nivel bajo busquen fortuna y gloria, y el Caos elemental o los dominios del mar Astral son campos de prueba para los personajes más poderosos. Estos mundos extraños ofrecen las ambientaciones más mágicas y fantásticas de todo el D&D. El Caos elemental está lleno de montañas que flotan en el aire, losas de piedra que flotan en ríos de fuego líquido y nubes de relámpagos. Los dominios de los dioses del mar Astral son tan distintos como los propios dioses, desde la Noche eterna de Zehir hasta el palacio brillante de Pelor en la cima de Celestia.

Las aventuras planarias pueden parecerse a aquellas en zonas agrestes, sólo que en un entorno más fantástico. No obstante, tales aventuras ofrecen muchas oportunidades para la exploración de dungeons (el laberinto feérico de Eldren Faere, o las criptas Eternas de Morth Dire, en el páramo Sombrío, por ejemplo), o incluso encuentros urbanos en la ciudad de Oropel o la ciudad Brillante.

# PERSONALIDAD DE LA AMBIENTACIÓN

Una forma perfecta de elegir la ambientación de tu aventura es imaginar su personalidad. Un dungeon creado como una fortaleza de grandes trasgos tiene un toque muy distinto a una antigua ciudad-templo habitada por yuan-ti, y ambos se alejan de un lugar en el que la energía alienígena del reino Lejano ha retorcido y mutado toda vida en formas aberrantes. La personalidad de una ambientación cede su sazón a toda la aventura.

Decidir la personalidad general de una ambientación te ayudará a crear todos los pequeños detalles que le darán vida. Una vez dicho eso, siempre podrás añadir algún que otro elemento que no encaje con el “tema” general. Mientras se abren paso a través de la fortaleza de los grandes trasgos, si los personajes encuentran la puerta secreta que lleva a una antigua capilla a Bahamut, erigida por los creadores originarios del dungeon, tendrán un sentimiento de un mundo más amplio al margen de sus aventuras, un atisbo de su historia y una visión más amplia de la función del dungeon en el mundo.

## CREENDORES Y HABITANTES

El creador de la ambientación y sus habitantes actuales pueden tener un impacto muy grande en la personalidad del entorno. Un bosque encantado por ettercap y arañas será un lugar muy diferente a otro donde las tierras Salvajes de las hadas entren en este mundo y las hadas lideren a sus sabuesos en cacerías mensuales. Una antigua fortaleza enana tendrá un sabor muy distinto si un culto minotauro se asienta en sus ruinas.

Cuando las criaturas grandes crean dungeons o ciudades, lo hacen a su escala. Una fortaleza erigida por titanes puede ser una pesadilla táctica para un humano, incluso aunque ahora sólo esté habitada por goblins y sigilosos oscuros. Por otro lado, los aventureros (que no sean medianos) se encontrarán con que una madriguera kóbold puede ser agobiante en exceso. La diferencia entre una grandiosa batalla en las majestuosas salas de las ruinas de los titanes y las escaramuzas desesperadas en los angostos túneles de los kóbolds, darán una personalidad radicalmente opuesta a ambas ambientaciones.

La naturaleza de su creador puede dar forma a otros elementos fundamentales de la estructura de una ambientación. Un templo perdido de los yuan-ti, enterrado bajo la vegetación de la selva, puede tener rampas en lugar de escaleras. Un lugar excavado por contempladores tendrá pozos desnudos para unir un nivel con otro. Las criaturas voladoras, especialmente, tienen un enfoque muy diferente al de las terrestres a la hora de crear sus guardias, lo cual puede dar pie a la creación de dungeons realmente desafiantes para los aventureros bípedos.

El entorno de una ambientación también puede estar relacionado con quien la creó o vive actualmente en ella. Una fortaleza tallada en la ladera de un volcán activo podría haber sido creada por gigantes del fuego, o estar habitada por salamandras. Un gigantesco palacio de hielo en

las gélidas planicies del norte, podría ser la obra de arcones de hielo, o quizás un templo a la Reina Cuervo. Estos son casos en los que distinguir entre el creador original de la ambientación y sus habitantes actuales puede ser realmente interesante. Quizás los enanos construyeron la fortaleza del volcán, pero fueron barridos cuando éste entró en erupción hace 100 años. Ahora es el hogar de una tribu de salamandras. O sus habitantes actuales podrían ser criaturas relativamente normales, que usan rituales mágicos para protegerse del calor del volcán y su actividad.

Los detalles culturales, tanto a gran escala como en pequeño detalle, pueden dar vida a la personalidad de tu ambientación en las mentes de los jugadores. Grandes rostros barbudos, tallados en las puertas de una fortaleza enana (puede que desfigurados por los orcos que viven ahora allí), decoraciones arácnidas en una ciudadela drow, téticos trofeos de batalla empalados en lanzas alrededor de un campamento gnoll, o una estatua de Pelor en un templo en ruinas, son detalles que dicen algo a los PJs acerca de quién construyó el lugar o quién vive actualmente en él. Los detalles culturales como estos también pueden ayudar a conectar ambientaciones diferentes, lo cual podría sugerir una línea argumental intrigante. Imagina que en tres dungeons distintos, todas las monedas de oro que encuentran los personajes han sido acuñadas por el antiguo imperio tiflin de Bael Turath. ¿Acaso este detalle cultural apunta a algún elemento histórico que une estos tres dungeons?

Un tipo de detalle cultural más dramático puede estar ligado a los tipos de habitaciones o edificios hallados en tus ambientaciones. Una fortaleza drow podría albergar rediles para los esclavos, varias cámaras de tortura y barrocos templos a Lolth. Una madriguera kóbold o ruina dracónica podría tener cámaras de incubación de huevos. Un extenso complejo con una biblioteca o museo polvoriento imprimirá una sensación muy distinta a otro lleno de armerías, barracones y celdas.

## HISTORIA

Muchos de los elementos que acabamos de ver también hablan de la historia de la ambientación. La raza o la cultura que creó originariamente un dungeon le habrá impreso buena parte de su personalidad, y la historia del lugar entre su creación y la actualidad no habrá sido menos importante.

El mundo de D&D cuenta con una gloriosa historia de extensos y prósperos imperios. En la actualidad, los imperios del pasado yacen en ruinas y han sido reemplazados por baronías menores y grandes extensiones de zonas agrestes sin ley. Este mundo alberga oportunidades ilimitadas de aventura: antiguas ruinas que explorar, tesoros perdidos que recuperar, hordas salvajes que expulsar de las tierras civilizadas, y monstruos terribles que acechan en los rincones oscuros del mundo. La historia exacta de tu mundo de campaña, por supuesto, puede ser diseñada a tu gusto, pero estos datos básicos ofrecen un mundo de oportunidades para cualquier aventurero.

¿Alberga este dungeon al último monstruo de su especie, un ser poderoso que defiende con uñas y dientes

el último baluarte de su raza? ¿Fueron sus últimos gobernantes, largo tiempo muertos ya, los últimos dueños de la Regalía de los Siete reinos? ¿Fue construido como prisión para un primordial o un príncipe demoníaco, cuya influencia aún se deja sentir en el lugar? ¿Saben los habitantes de la ciudad en medio de la jungla que el imperio de Nerath ha caído? Todas estas son formas de ligar la historia de una ambientación con las aventuras que tienen lugar en ella, dándole carisma y profundidad.

Una advertencia: deja que el trasfondo sea trasfondo. A menos que sea esencial en tu aventura, no pases mucho tiempo creando la historia de un dungeon al detalle. Úsalas para dar pinceladas a tu ambientación y ofrecer detalles interesantes que ayuden a darle vida en la imaginación de tus jugadores, y luego vuelve a concentrarte en la aventura propiamente dicha.

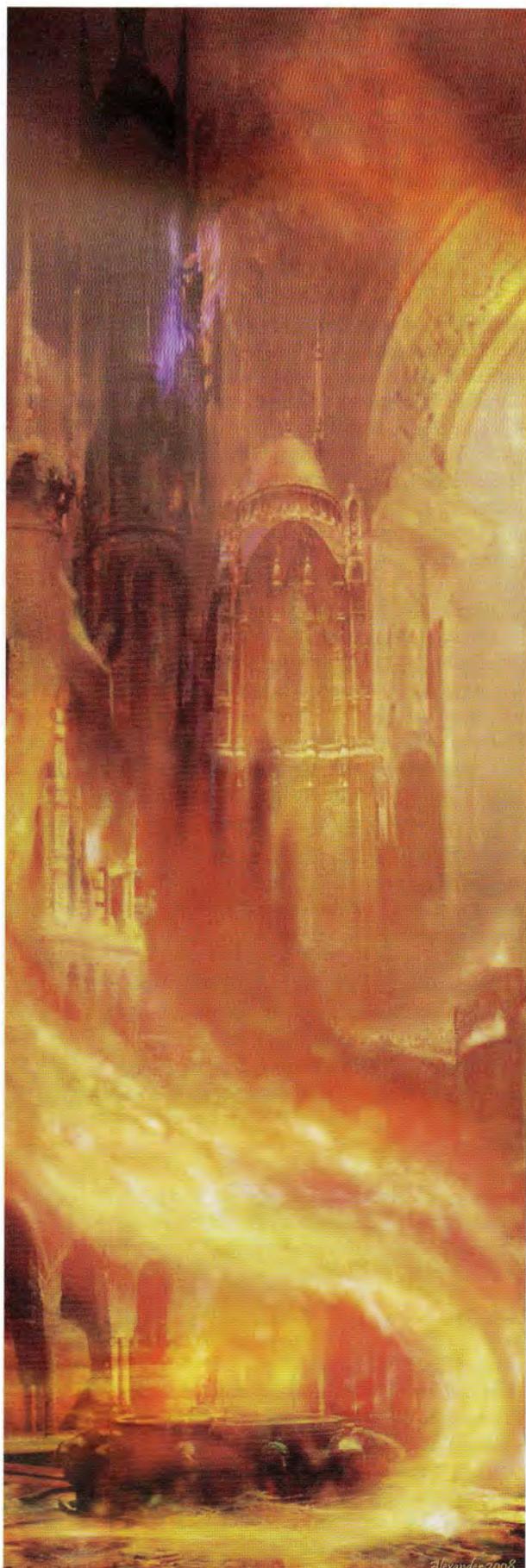
## ENTORNO

A veces, el mismo entorno de una ambientación le confiere toda la personalidad que necesita. Un castillo en ruinas en el páramo Sombrío, un monasterio que vaga por el Caos elemental, o el clásico dungeon construido en un volcán activo son entornos que poseen una personalidad distintiva sin importar su historia o habitantes. Puedes encontrar inspiración en las ruinas devoradas por la selva de Angkor Vat, o decidirte a crear un laberinto de coral en un mar tropical. En estos casos, el entorno será el elemento principal de la personalidad del entorno, que podrás mejorar aún más si eliges a los habitantes apropiados y creas una historia adecuada.

## ATMÓSFERA

Una forma sutil, pero importante, de transmitir la personalidad de tu ambientación a los jugadores es mediante los detalles sensoriales subyacentes en tus descripciones; el ambiente que sus personajes sentirían en realidad. Recuerda incluir los cinco sentidos, así como sentimientos viscerales más difíciles de describir o respuestas emocionales provocadas por el entorno. Cuando los personajes entren en un complejo de cavernas naturales, quizás contemplen un tenue resplandor azulado que emana de las paredes, escuchen el goteo distante del agua, huelan a tierra húmeda y sientan el aire frío incluso cuando el peso de toneladas de roca y tierra parecen aplastar sus espíritus. Cuando avancen con cautela por las escaleras de una antigua cripta, describe las telarañas cubiertas de polvo, los chasquidos de los escarabajos, el aire seco, y quizás un inquietante sentimiento de una presencia en lo más profundo de la tumba, que vigila todos sus movimientos y espera su llegada.

Ni tienes por qué amontonar todos los detalles atmosféricos en la primera descripción que hagas de tu ambientación. Haz notas sobre el ambiente general del lugar, por ejemplo una lista de los diversos detalles que pueden estimular cada uno de los cinco sentidos, y repártelos entre tus descripciones a medida que avance la aventura.



Alexander 2008

## DETALLES DE LA AMBIENTACIÓN

Puedes diseñar los detalles de la ambientación de tus aventuras de tres formas: el método natural, el método del escenario o el mejor método. Los puntos fuertes de los dos primeros métodos se unen para crear el tercero, a la vez que eliminan sus puntos más débiles.

### EL MÉTODO NATURAL

Con este método, te imaginas un lugar en tu mente y lo dibujas en un mapa. Si los trasgos viven en un castillo en ruinas, te ocuparás de diseñar primero el castillo, añadir muros derruidos y zonas de escombros para reflejar su edad, y luego determinar cómo viven los trasgos en ese lugar. La lógica, la historia y el realismo son los guías de tu diseño. Las zonas de tu mapa tienen su historia, fueron construidas por un motivo y ambos factores guían tu esquema.

El método natural es bueno porque crea entornos realistas y creíbles, que reflejan la historia de tu mundo de campaña.

El método natural es malo porque te hace preocuparte en exceso por el realismo, incluso aunque tus jugadores lo pasen por alto. Llevado al extremo, preocuparse en exceso por crear una zona de encuentro "real" puede hacerte crear una partida aburrida. Recuerda que el creador y árbitro final del juego eres tú, y no una regla, el sentido del realismo de otra persona o cualquier otro factor externo.

### EL MÉTODO DEL ESCENARIO

Este método considera la zona de encuentro como una ambientación para un juego. Ignora cualquier preocupación por el realismo o sentimiento de que ese lugar haya existido jamás como otra cosa que no sea un sitio donde luchar. Con el método por etapas, consideras las zonas de encuentro como escenarios de la acción, igual que un director o novelista. Lo único que importa es cuánto entretenimiento o interés puede despertar el encuentro.

El método del escenario es bueno porque promueve la acción, la aventura y el entusiasmo. Te obliga a diseñar un lugar con el claro objetivo de hacer las cosas amenas.

El método del escenario es malo porque es engañoso. Igual que un decorado de papel, funciona siempre que nadie se apoye en él. Si los jugadores se paran a buscarle la lógica, o intentas hacer que tenga sentido en términos de historia o narrativa, caerá por su propio peso.

### EL MEJOR MÉTODO

El bien llamado mejor método es una fusión del natural y el del escenario. Crea zonas de encuentro dentro del contexto de la historia de tu campaña, pero ten siempre la vista puesta en la creación de encuentros divertidos e interesantes. En realidad, ambos métodos son perfectamente compatibles, sobre todo cuando añades algunos monstruos a la mezcla.

Por ejemplo, un castillo en ruinas podría tener un portalón de entrada con almenas sobre él. El señor trasgo sitúa a varios arqueros para vigilar la entrada desde esa posición

ventajosa. Cuando los PJs ataquen, los arqueros dispararán sus flechas contra ellos y los héroes tendrán que atravesar el portalón y subir por unas escaleras medio derruidas para llegar hasta sus enemigos.

Un dungeon repleto de acertijos y monstruos extraños fue creado de tal forma porque el emperador Darvan el Loco quería defender sus tesoros de mayor valor. Los callejones que rodean el cuartel general del sindicato están llenos de trampas y lugares de emboscada, porque el Señor de las sombras siempre está preparado contra un posible ataque de sus rivales. Las zonas de encuentro nunca se crean en el vacío. Siempre son construidas, diseñadas o elegidas por monstruos o criaturas inteligentes por alguna razón concreta.

Incluso los entornos naturales se prestan a este enfoque. Mientras los personajes viajan por una carretera, son atacados por bandidos al llegar a una zona de terreno abrupto, que ofrece innumerables escondrijos para los arqueros asaltantes. Una bulette caza en un cañón sin salida, atrapando a sus presas entre tres paredes rocosas.

### HABITACIONES DE DUNGEONS

Las habitaciones de un entorno de dungeon dan una idea de para qué se construyó el lugar, o cómo viven sus vidas los habitantes actuales. Cuando añadas salas a una ambientación, piensa en la historia que cuentan sobre el lugar y sus moradores. Las habitaciones, así como su disposición sobre el terreno, deberían tener sentido en el contexto de su propósito y uso actual. No olvides que los elementos fantásticos pueden formar parte de la escena: ilusiones en lugar de cuadros, o pasadizos o salas inusuales para criaturas con un cuerpo o mentalidad claramente no humana.

### POSIBLES SALAS DE DUNGEON

Almacén	Observatorio
Arena de combate	Prisión
Armería	Puesto de guardia
Biblioteca	Sala de audiencias
Centro de comunicaciones	Sala de entrenamiento
Cocina	Taller
Cuartel	Templo
Fuente de agua	Transporte interno
Lugar de enterramiento	Vertedero
Museo	

### RASGOS DEL TERRENO

En entornos naturales, ya sean al aire libre o bajo tierra, los rasgos de terreno a gran escala tienden a definir toda tu ambientación. En entornos al aire libre, busca dibujos fantásticos o incluso fotografías de lugares del mundo real que muestren entornos naturales sobrecogedores. Un bosque no tiene por qué ser un tablero de batalla dibujado con árboles y maleza, cuando incluso una búsqueda rápida en Internet puede sacar a la luz docenas de bellas fotografías de espectaculares paisajes boscosos. No sólo tus jugadores tendrán una imagen mucho más vivida de la escena, sino que el encuentro podrá ser mucho más interesante si tiene lugar en una colina boscosa, con un arroyo que descienda por su vertiente rocosa.

## POSIBLES TERRENOS AL AIRE LIBRE

Acantilado	Colina	Lago
Altiplano	Cráter	Meseta
Arboleda	Cuenca	Montículo
Arroyo	Delta	Oasis
Atalaya	Duna	Pantano
Barranco	Fisura	Risco
Campiña	Glaciar	Sima
Cañada	Grieta	
Cañón	Isla	Torrentera

## POSIBLES TERRENOS SUBTERRÁNEOS

Estalactita	Formación cristalina
Estalagmita	Piedra variable
Estanque	Pilar

## EDIFICIOS URBANOS

Incluso en una ciudad fantástica, gran parte de los edificios serán lugares mundanos: tiendas de cordeleros, curtidores y otros tenderos que mueven el día a día de la ciudad. No obstante, estos lugares no suelen ser el centro de muchas aventuras. Úsalos para dar color a tu ambientación mientras los personajes atraviesan el asentamiento. Los tipos de negocio que se encuentran en una ciudad dicen mucho de su personalidad: ¿hay una plaza para subastar esclavos, u hospicios en los que los pobres puedan hallar cobijo y alimento? ¿Dispone de tres templos a Bahamut, o un gran templo-fortaleza a Perdición?

Busca lugares más exóticos o interesantes para las escenas más importantes de tu aventura urbana. Los lugares que puedan formar parte de un encuentro siempre son una buena opción: un molino con engranajes y ruedas que hagan girar una muela descomunal será una ambientación que los jugadores (o monstruos) astutos podrán volver contra sus rivales. Las partes móviles, los peligros inherentes y su verticalidad (el peligro de caer al vacío por un paso mal dado) hacen de muchos edificios urbanos un lugar mucho más interesante que la típica pelea de taberna.

## LUGARES URBANOS INTERESANTES

Almenas
Balcones, puentes o aleros
Forja (herrería u horno de fundición)
Molino (de agua o viento)
Monumento (pirámide o zigurat)
Ruinas de una ciudad antigua en el mismo lugar
Tejados
Templo (con trampas y peligros mágicos)
Torre (campanario, de reloj o de vigilancia)
Vías fluviales (alcantarillas, acueductos, canales)

## TOQUE FANTÁSTICO

Centinelas mágicos o monstruosos (ents o gólem)
Conexiones planarias (distrito de las sombras o jardines feéricos)
Edificios flotantes (torres, palacios o vecindarios enteros)
Establos para hipogrifos o behemort, como bestias de carga
Lámparas mágicas o soles artificiales
Muros defensivos de fuego o de espinas mágicos

## SERVICIOS Y NEGOCIOS DE CLASE ALTA

### (EJEMPLOS)

Alquimista	Cartógrafo	Lanzador ritual
Asesino	Erudito	Librería
Banco	Escriba	Mercader de especias
Cambista	Joyería	Orfebre

## SERVICIOS Y NEGOCIOS DE CLASE MEDIA

### (EJEMPLOS)

Armero	Casa de subastas	Mensajero
Cantero	Establo	Panadero
Carnicero	Fabricante de carros	Pintor
Comestibles	Herrero	Taberna

## SERVICIOS Y NEGOCIOS DE CLASE BAJA (EJEMPLOS)

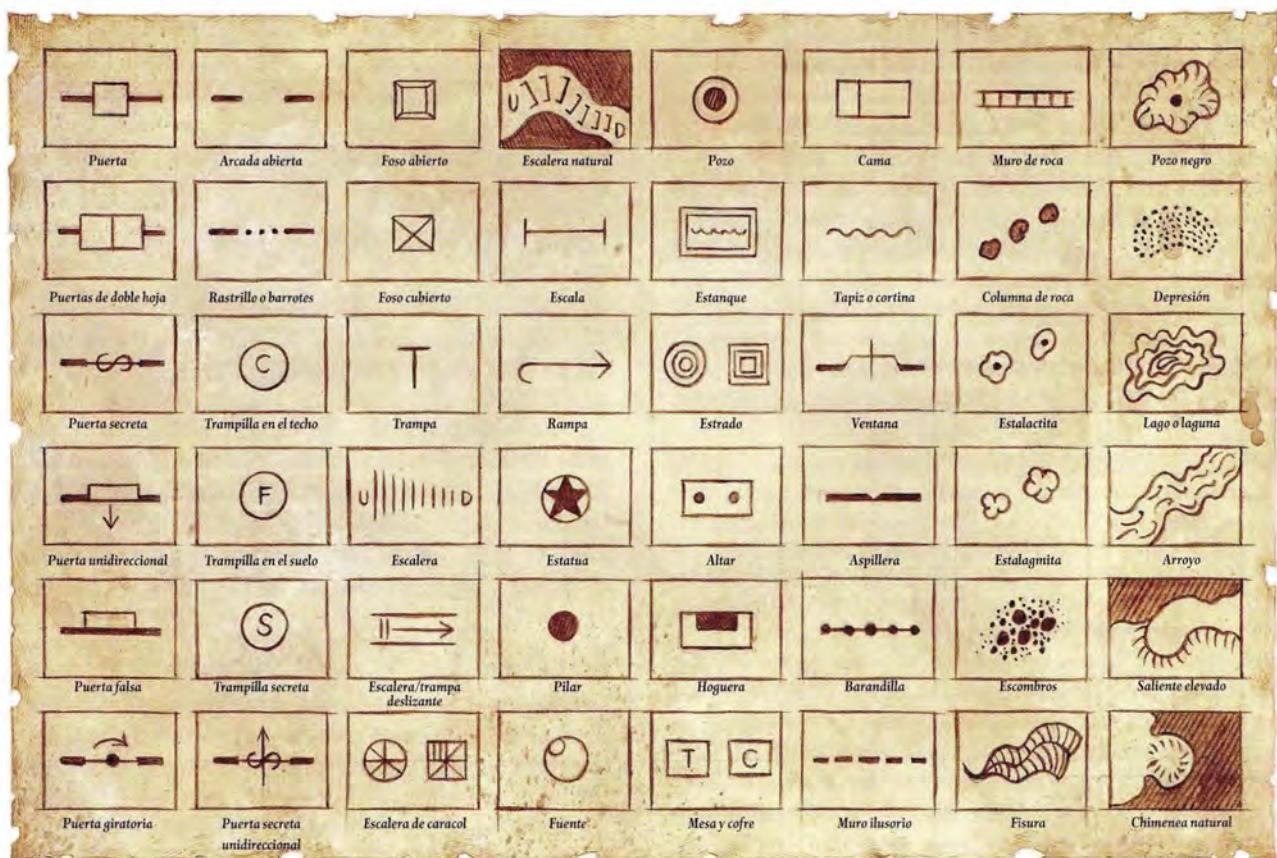
Almacén	Ladrillero	Ratero
Asilo de caridad	Molinero	Sala de juegos
Cestería	Pañero	Tienda de empeños
Curtidor	Pescador	

## MUEBLES Y ADORNOS

Dale sabor a tu dungeon o habitaciones en la ciudad con muebles u otros adornos menores cuyo objetivo principal sea el mero condimento. Cualquier detalle que añadas a una habitación no sólo dará más vida a tu ambientación en la mente de los jugadores, sino que también puede dar pie a ideas originales o creativas en medio de un encuentro, como derribar un brasero con carbones al rojo o tirar de un tapiz para que caiga sobre los enemigos (consulta 'Acciones no cubiertas por las reglas', en la página 42 del Capítulo 3, cuando se presenten estas situaciones). Algunos de estos adornos pueden considerarse terreno difícil o conceder cobertura (consulta 'Escenario del encuentro', en la página 60 del Capítulo 4).

## MUEBLES Y ADORNOS DE EJEMPLO

Alcoba	Columna	Mampostería suelta
Alfombra	Cortina	Marmita
Altar	Cuadros	Mesa
Animal disecado	Cúpula	Mirilla
Artilugio de tortura	Descansillo	Mosaico
Aspillería	Escala	Muro derruido
Balcón	Espejo	Pebetero
Balda	Estanque	Pedestal
Banco	Estante de armas	Piedras caídas
Banco de trabajo	Estantería	Pilón
Barril	Estatua	Plataforma
Basurero	Forja	Pozo
Biombo	Foso	Rampa
Brasero	Fuente	Rastrillo
Buhedera	Gong	Silla
Caja	Grieta	Símbolo maligno
Cama	Grilletes	Taburete
Candelabro	Hornacina	Tapiz
Capilla	Horno	Tinaja
Chimenea	Ídolo	Trono
Cofre	Jaula	Zona anegada



## CÓMO CARTOGRÁFIAR EL LUGAR

Cuando hayas definido la ambientación de tu aventura, quizás necesites un mapa. El mapa de una aventura puede adoptar muchas formas: desde un mapa de dungeon de exquisito detalle, que muestre cada rasgo de cada casilla de 5', hasta un esbozo informal de cómo un encuentro puede llevar a otros dos o tres, dependiendo de la ruta elegida por los personajes. Sea cual sea el aspecto de tu mapa, servirá al propósito básico de acotar tu aventura, no sólo su ambientación. El mapa es una representación visual de cómo encajan entre sí todos los encuentros que componen la aventura. El mapa también es una especie de diagrama de flujo, en el que cada punto de decisión (un cruce en un pasillo, o una habitación con varias salidas) lleva por una ruta distinta hacia nuevos puntos de decisión. Al mirar a tu mapa, podrás ver con claridad a dónde llevan las decisiones de tus jugadores. Si abandonan la sala por la puerta del norte, verás que los conduce al gran salón, bordeado por columnas, donde el rey gigante del fuego concede sus audiencias. Si salen por la puerta secreta del sureste, verás que se adentran en el túnel secreto que serpentea hasta las cámaras ocultas bajo el gran salón.

El Capítulo 11 incluye una aventura corta con un mapa de dungeon, que puedes emplear como ejemplo o inspiración para los tuyos. Cada encuentro incluye también un mapa de la zona en detalle. Aunque en el caso de dicha aventura las zonas de encuentro están muy cercanas entre

sí en poco espacio, no siempre tiene por qué ser así. El mapa de tu aventura podría tener círculos numerados, que representen las zonas de encuentro con líneas entre ellas, cada una de las cuales represente horas o días de viaje. Tu aventura podría tener algunos puntos de decisión a lo largo de dichas líneas, que no tienen por qué ser zonas de encuentro: "Tras unas dos horas, llegáis a un punto en el que el pasadizo se bifurca. El ramal de la izquierda empieza con un corto tramo de escaleras y después parece ascender levemente. El de la derecha desciende de forma abrupta. ¿Por qué lado vais?". No pasa nada si tu mapa se salta grandes porciones de terreno, siempre que sea para mantener la aventura viva y en movimiento.

A veces el mapa de un encuentro será un diagrama de flujo puro y duro, si se da el caso de que la ambientación sea menos importante que la historia y los encuentros sean más como acontecimientos. Los puntos de decisión de tal mapa no serán habitaciones físicas con varias salidas, pero actuarán de la misma forma: si los personajes convencen al barón para que envíe a sus soldados al paso, liderarán a un pelotón hasta las montañas al amanecer y su siguiente encuentro será con un grupo de hobgoblins en el paso. Si no logran convencer al barón, su siguiente encuentro será con un grupo de asesinos enviados por el visir, que atacará por la noche.

## CÓMO DIBUJAR EL MAPA

Cuando te pongas a dibujar el mapa de un dungeon, empieza con una hoja en blanco de papel milimetrado. Si cada casilla del papel milimetrado representa 5' de distancia, podrás copiar con facilidad las zonas de encuentro de tu mapa a la cuadrícula de combate cuando empiecen las hostilidades.

Tu mapa debería incluir todos los rasgos importantes de una sala, aunque los detalles más exóticos podrían quedar relegados al texto descriptivo o a tus notas personales, en lugar de aparecer en el mapa. Ten en cuenta cualquier elemento aplicable de la siguiente lista.

### ELEMENTOS DEL MAPA

- ◆ Límites y muros.
- ◆ Muebles.
- ◆ Números o letras de ubicaciones clave.
- ◆ Obstáculos.
- ◆ Peligros.
- ◆ Puertas y pasadizos.
- ◆ Terreno.
- ◆ Territorio de cada facción.
- ◆ Trampas.
- ◆ Zonas secretas.

A menos que la cartografía sea uno de tus pasatiempos, no te preocupes por la calidad pictórica de tu mapa. No es más que una herramienta que te ayuda a planificar tu aventura y trasladar tu ambientación a los jugadores. Sus únicos requisitos son que te resulte claro y fácil de usar. Realiza anotaciones en él que te ayuden a describir cada zona y dirigir los encuentros.

**Símbolos del mapa:** puedes emplear símbolos para indicar los rasgos más importantes del mapa. La ilustración de la página anterior te muestra una posible leyenda, que muestra los rasgos más habituales de cualquier ambientación de aventura, pero eres libre de usar cualquier juego de símbolos que te convenga.

## EL MAPA DE AVENTURA

### Y LA CUADRÍCULA DE COMBATE

Cuando cartografías las zonas de encuentro, ten en cuenta que tendrás que copiar tu mapa al tablero de batalla cuando empiece la lucha. No planifiques zonas que sean demasiado grandes para tu mesa (o tu superficie cuadruplicada). Si em-

## CÓMO DIBUJAR MUROS DIAGONALES

Aquí tienes un consejo para dibujar muros diagonales sobre el tablero de batalla: no dibujes los muros a través de las esquinas de las casillas. En lugar de ello, empieza en la mitad de uno de sus lados y atravesía el medio del lado adyacente. De esa forma, siempre estará claro a qué lado de la pared están las criaturas. Una casilla a la que le falta una sola esquina será un espacio válido para cualquier criatura, pero no el lado opuesto, con sólo una pequeña esquina libre.

pleas *Baldosas de dungeon* de D&D en tu tablero, piensa en primer lugar en alguna forma de crear tu zona de encuentro con ellas, y después cópialas en tu mapa. De esa forma, te asegurarás de poder reproducir fielmente la zona cuando empiece el encuentro.

## LA CLAVE DEL MAPA

La clave de tu mapa es la sustancia de tu aventura. Para cada habitación del mapa de la aventura, tu clave describirá qué hay en ella: sus rasgos físicos, así como el encuentro que aguarde en su interior. La clave convertirá una habitación garabateada en un folio con el número 1, en un encuentro sobre el tablero de batalla diseñado para entretener e intrigar a tus jugadores.

### ELEMENTOS DE LA CLAVE DE UN ENCUENTRO

- ◆ Descripción de la habitación.
- ◆ Monstruos.
- ◆ Trampas.
- ◆ Peligros.
- ◆ Tácticas de los monstruos.
- ◆ Valor en PX del encuentro.
- ◆ Tesoro, si hay.
- ◆ Reglas del terreno y los rasgos de la habitación.

Las zonas de encuentro del Capítulo 11 están bastante bien detalladas, pero tú no tienes por qué imitar semejante nivel de detalle en tus aventuras. Puede ser suficiente con algunas notas rápidas sobre cada encuentro, especialmente si no tienes mucho tiempo para preparar la aventura. Aún así, intenta incluir al menos el detalle suficiente para animarte a dar una descripción más completa cuando dirijas el encuentro. Aquí tienes un ejemplo del tipo de nota rápida que podrías usar para una habitación:

## HABITACIÓN 1: GUARDIAS PROLE NEFASTA (2.100 PX)

Huele a carne podrida, mezclada con un olor químico. Sombras extrañas, que no parecen seguir la luz. ¿Cosas moviéndose?  
2 bersérker prole nefasta

1 vidente prole nefasta

2 despedazadores prole nefasta

Los bersérker atacan en cuanto los personajes entran en la habitación.

En el siguiente asalto, el vidente saldrá al balcón (a 10') y los despedazadores se infiltrarán por las puertas laterales (Sigilo +12).

**Tesoro:** el vidente lleva un amuleto de protección +2 (+2 a las defensas).

El formato que debes usar es aquel que mejor se adapte a tu estilo y necesidades durante la partida. A algunos DM les gusta tener una página pulcramente organizada para cada encuentro, mientras que otros emplean fichas de encuentro. Los hay que escriben los contenidos de cada sala directamente en el mapa, y no se preocupan por emplear ninguna clave, confiando en su capacidad de improvisar cualquier detalle adicional. Lo que importa son tus gustos, así como el tiempo de preparación que tengas disponible antes de la partida.

## AMBIENTACIONES AL AIRE LIBRE

Un dungeon es un gran entorno de aventura, ya que ofrece elecciones, sin dejar abiertas demasiadas opciones. Los personajes pueden girar a la izquierda o la derecha, y dicha elección puede marcar un gran cambio en la aventura, pero no pueden ir en una dirección totalmente distinta a la que hayas planeado para ellos. Debido a que las opciones de los jugadores son limitadas, planificar todas las posibilidades es más sencillo. Decide qué hay en cada habitación del dungeon y tendrás cubiertas todas tus bases.

Por el contrario, una ambientación al aire libre parece ofrecer opciones ilimitadas. Los jugadores pueden moverse en cualquier dirección que quieran para cruzar el desierto, y o bien cartografiar cada milla cuadrada de desierto para tener todas las opciones cubiertas, o planificar un encuentro en un oasis, y si los personajes pasan de largo porque se han perdido, el resultado es una aventura aburrida con interminables caminatas a través de arena y roca desnuda.

La solución es pensar en un entorno al aire libre de forma muy similar a como lo haces con un dungeon. Primero, la mayoría de terrenos (incluso un desierto) presentan rutas bien definidas. La razón por la que caminos y carreteras rara vez son rectos es porque siguen los contornos del terreno, siguiendo la ruta más horizontal o más sencilla para atravesar el paisaje. Los valles y riscos canalizan el viaje en una dirección muy concreta. Las cadenas montañosas representan barreras infranqueables, a excepción de algunos pasos concretos naturales o abiertos por el hombre. Incluso un desierto, sin caminos aparentes, alberga rutas más sencillas y más arduas: regiones de roca azotada por el viento, más fáciles de cruzar que las traicioneras arenas.

Segundo, no tienes que ser muy preciso a la hora de situar los encuentros en tus mapas de exteriores. Una parte de tu cerebro puede aferrarse a la idea realista de "El oasis está justo aquí", pero el oasis no lo está. El oasis no es real. Existe exactamente en el lugar en el que tú necesites que exista, que es ni más ni menos delante del camino que siguen los personajes mientras cruzan el desierto. Quizá esté a 80 millas de su punto de salida, o a la distancia que puedan cubrir en tres días de viaje.

Quizá quieras dibujar un boceto de un mapa de exteriores para tu aventura. Aún así, no lo hagas muy rígido. Igual que haces con un dungeon, piensa en los posibles puntos de decisión y zonas de encuentros y en cómo conectarlos, en lugar de concentrarte en el terreno exacto que los separa. Un punto de decisión podría ser un cruce del camino, o vadear un río, seguir por su orilla más cercana o construir una balsa para seguir su curso. El vado puede llevar a un encuentro, mientras que seguir su orilla o cauce conduciría a otro. La aventura continúa, sin importar la ruta elegida por los personajes.

Pensar de esta forma en las aventuras al aire libre lleva cierto riesgo de "sobre-preparación". Si la meta de los personajes es llegar de un punto a otro, y la aventura consiste en los encuentros que tendrán por el medio, es mucho más probable que se pierdan algunos de los que has preparado de lo que sería en un dungeon, donde se sentirán inclinados a explorar cada sala. Puedes abordar este problema de dos formas: apretar los dientes y superarlo, intentando no poner demasiado esfuerzo en los encuentros planeados, sabedor de que los personajes se perderán algunos. O puedes poner todos los encuentros ante tus jugadores, sin importar las elecciones que puedan hacer.

Esto puede sonar a encarrilar la aventura, pero no es así: al menos, no más de lo que sería en un dungeon clásico. Mientras los jugadores tengan la sensación de que están realizando elecciones importantes en su viaje, el resultado final podría ser que han superado exactamente los mismos encuentros que si hubiesen efectuado elecciones totalmente distintas. Sus elecciones deberían influir en el orden de los encuentros, igual que en un dungeon. Por ejemplo, los rivales de un combate podrían huir y aparecer como reforzos en un encuentro posterior.

Otra forma de planificar los viajes al aire libre sería como un desafío de habilidad prolongado. El desafío de habilidad 'Perdidos en la espesura', en el Capítulo 5 (página 79) muestra cómo convertir un viaje por las zonas agrestes en una parte importante de la aventura. Puedes interrumpir el desafío de habilidad con encuentros de combate en varios puntos; cuanto mayor sea la complejidad del desafío, más tardará en completarse y, por lo tanto, más probabilidades habrá de interrumpirlo. Emplear el sistema de desafíos de habilidad de esta forma hará que los jugadores piensen que su viaje por la espesura está lleno de elecciones y opciones, así como que es una buena oportunidad para que las habilidades de sus personajes salgan a relucir en el juego.

## CÓMO VARIAR LA AMBIENTACIÓN DE LA AVENTURA

Ofrece a tus jugadores varias ambientaciones en una misma aventura y a lo largo de una serie de ellas. Es casi un cliché del juego, pero un encuentro al aire libre de camino al dungeon (o un encuentro al aire libre que conduzca a los personajes al dungeon) puede ser una forma interesante de poner los cimientos de una aventura, dando ya una pista a los jugadores de la naturaleza de la amenaza en cierres.

Una mezcla de aventuras en dungeon, al aire libre, urbanas e incluso planarias, hará que tu campaña sea siempre atractiva. Puedes incluso estructurar tu campaña para que los personajes viajen cíclicamente por el mundo, con una aventura en una asfixiante jungla tropical y la siguiente en una tundra helada.

## AVENTURAS BASADAS EN ACONTECIMIENTOS

Si un buen mapa de aventura al aire libre es una abstracción de un mapa de dungeon, el “mapa” de una aventura basada puramente en acontecimientos lo será aún más. Pero la idea del mapa como diagrama de flujo sigue siendo una gran metáfora de cómo estructurar una aventura basada en acontecimientos y decisiones, en lugar de en espacios físicos.

Una aventura basada en acontecimientos se centra en las cosas que hacen los PJs, más que en los lugares a los que van. Cada decisión, así como el desenlace de cada encuentro, tiene consecuencias directas. Normalmente, las aventuras basadas en acontecimientos requieren un gran número de desafíos de habilidad, sobre todo aquellos que requieran interacción con personajes no jugadores. Quizá traten acerca de la resolución de un misterio (que también podrías preparar como un acertijo lógico), adentrarse en una telaraña de diplomacia e intrigas, o encontrar la pista de una secta clandestina que tiene su base en el campamento de un templo abandonado. Un encuentro basado en acontecimientos es una gran forma de atraer a los actores, narradores y pensadores de tu grupo, pero también podrás mantener contentos a tus matadores con encuentros de combate esporádicos.

La ambientación de una aventura basada en acontecimientos suele ser una ciudad, aunque podría ser casi cualquier cosa. Una estructura basada en acontecimientos funciona bien en aventuras urbanas porque no tienes que cartografiar cada edificio de la ciudad. Lo que es importante es quién interactúa con quién. No obstante, puedes emplear esta estructura en encuentros de dungeon o al aire libre, sobre todo en casos en los que los rivales del grupo sean inteligentes y organizados, en lugar de brutos mudos que acechen en sus guaridas hasta que los héroes lleguen buscando pelea. Piensa en una antigua ruina habitada en la actualidad por tres facciones diferentes: yuan-ti en un barrio, minotauros en otro y drow en los subterráneos, alcantarillas y cuevas inferiores. Tal aventura tendrá un elemento de exploración, pero será mucho más interesante ver cómo los personajes lanzan a cada facción contra las otras, haciendo que los acontecimientos de la aventura sean mucho más interesantes que su ambientación; sobre todo porque los habitantes de las ruinas se desplazan por ellas con regularidad, en lugar de aparecer siempre en ubicaciones fijas.

Ciertos puntos del diagrama de flujo de tu aventura pueden ser lugares: pequeños dungeons o algún edificio de la ciudad. En esos puntos, podrás abandonar tu “mapa de flujo” y recurrir a un mapa secundario para que los personajes exploren el lugar y completen sus encuentros, para después regresar al diagrama de flujo y seguir por una bifurcación u otra dependiendo del resultado de la lucha. Estos mini-dungeons son una forma excelente de controlar el ritmo y ambiente de la aventura, y para aplacar las diversas motivaciones de tus jugadores.

De forma similar, dispón de mapas para las zonas de encuentro de los encuentros que hayas planificado para tu aventura basada en acontecimientos. Los asesinos podrían atacar a los aventureros en cualquier lugar de la ciudad, según les convenga, pero si cuentas con varios mapas de encuentro interesantes entre los que elegir (un mercado, una taberna o un laberinto de callejones secundarios), podrás usar el más acertado cuando llegue el momento.

La estructura general de una aventura basada en acontecimientos es más importante aún que en las demás aventuras. Tu objetivo es que los acontecimientos enganchen a tus personajes de forma inmediata, crear tensión de forma gradual y alcanzar un momento culminante o un encuentro crucial. Ese encuentro crucial puede ser una lucha sin cuartel contra el azotamiento que se hace pasar por el barón, o un enfrentamiento con el senescal para influir en la decisión final del duque, pero tendría que ser el encuentro más apasionante y lleno de tensión de toda la aventura. Presta mucha atención a los consejos sobre las buenas y malas estructuras (en la página 101). Es fácil encarrilar o meter en un cuello de botella a tus jugadores en este tipo de aventuras.

Otra herramienta muy útil para organizar aventuras basadas en acontecimientos es una cronología. Ciertos acontecimientos pueden ocurrir en un momento concreto de la aventura, sin importar las acciones de los personajes (un eclipse solar, la llegada de un nuevo personaje no jugador, una festividad local o algún otro acontecimiento ajeno al control de los aventureros), o quizás tengan lugar si los personajes jugadores no logran evitarlos a tiempo. Una línea temporal es una forma muy buena de asegurarse de que una aventura basada en acontecimientos sigue su curso, añadiendo nuevos elementos a la mezcla a intervalos regulares. También puede poner algo de presión sobre los personajes, para que logren sus metas antes de que ocurra algún acontecimiento inevitable. Si los villanos planean asesinar al conde durante el festival, los personajes tendrán un límite de tiempo para descubrir sus maquinaciones y detenerlas.

Por último, ten preparados algunos combates más o menos aleatorios para espolear la acción si las cosas empiezan a ralentizarse. En lugar de dejar caer una pista en el regazo de tus personajes, haz que alguien tire la puerta abajo, empiece una buena pelea y deje la pista tras de sí. De esa forma, los jugadores sentirán que se la han ganado merecidamente, y el encuentro también activará su adrenalina para subir un punto el nivel de tensión general de la aventura.

# REPARTO DE PERSONAJES

El reparto de la aventura (los monstruos y personajes no jugadores involucrados en ella) es lo que le da vida. Los miembros del reparto son herramientas que hacen posible el juego. Muchos miembros de este reparto son monstruos o PNJs, para que los PJs los encuentren y derroten llegado el caso. No requieren mucho esfuerzo, aparte de situarlos en los encuentros correspondientes y darles la personalidad justa para que sean interesantes de interpretar. Los demás son extras que tratan directamente con los PJs: patrones u otros personajes de apoyo, que requieren algo de trabajo en su interpretación. Un puñado serán villanos únicos o monstruos que necesiten estadísticas propias o detalles interpretativos concretos.

Todo miembro del reparto tiene una función, una razón para aparecer en tu aventura. Las funciones más básicas son fáciles de identificar: ¿Es el personaje un aliado o patrón de los personajes, su enemigo o un extra con un papel independiente? Cuando puebles tu aventura, podrás conceder a ciertos miembros del reparto un papel notable. No obstante, estos papeles especiales sólo serán relevantes si lo son para los PJs. No te molestes en tales detalles si los personajes no van a interactuar con el personaje en cuestión.

A veces un miembro del reparto puede cumplir varios propósitos, mientras que otros pueden cambiar de papel como reacción a los actos de los personajes o los acontecimientos de tu campaña. Un aliado o patrón puede convertirse en enemigo, o perder protagonismo y quedar relegado a mero extra. Los enemigos pueden llegar a reconciliarse, e incluso convertirse en aliados.

## ALIADOS COMO PERSONAJES ADICIONALES

A veces quieres que un personaje no jugador aliado o patrón acompañe a los PJs en toda la aventura o en parte de ella. Quizá sea por razones argumentales, o sólo porque te apetece tener un personaje que puedas manejar tú mismo cuando los PJs dejen el confort de la civilización. Un aliado puede ser una buena forma de ofrecer pistas a los personajes, o quizás esté ahí sólo para traicionar a los personajes (y convertirse en su enemigo) en el peor momento posible.

Cuando un personaje no jugador participe en un encuentro, ganará la parte proporcional correspondiente de puntos de experiencia. Deberías crear encuentros desafiantes para todo el grupo, incluido el aliado. Los aliados tienen todo el derecho del mundo a exigir su parte del botín, aunque en ese caso deberías añadir tesoros adicionales a la aventura para compensar su presencia. Resiste la tentación de usar a los PNJs aliados como forma de encarrilar a los jugadores, y no permitas jamás que un aliado se convierta en el centro de la aventura. Que los focos iluminen siempre sin vacilar a los personajes jugadores.

## ALIADOS

Un aliado es un miembro del reparto que ayuda a los PJs de alguna forma, a gran o a pequeña escala. Los aliados pueden ser de cualquier tipo, desde un campesino sagaz que conoce y puede contar todas las leyendas locales, al capitán de la guardia que lucha junto a los personajes para repeler a los invasores trasgos. Los aliados no tienen por qué ofrecer su ayuda de forma gratuita, pero a menudo lo hacen.

Los aliados pueden cubrir varios roles en la aventura. Puede ser un explorador que comparta sus mapas con los personajes, o los guíe a través de la espesura. O quizás sea una sacerdotisa a la que acudan los aventureros cuando necesiten un ritual de *Revivir a los muertos*. Un dios podría incluso asignar un ángel de la guarda para proteger a un PJ, en una aventura especialmente peligrosa o importante. Si pretendes dar un giro a tus partidas, un aliado podría poseer una faceta oscura que haga que, más adelante, acabe convirtiéndose en enemigo del grupo.

Un aliado sólo necesita tanto detalle como su papel en el juego exija. Un erudito cuya única función es ofrecer alguna pista importante, no necesita más personalidad que algún rasgo físico extraño o manía característica para interpretarlo. Pero un guía-explorador que acompañe a los personajes durante buena parte de su aventura, necesitará estadísticas de combate completas además de muchos otros detalles.

## PATRONES

Un patrón da trabajo a los personajes, ofreciendo ayuda o recompensas a la vez que actúa como gancho de aventura. La mayoría de las veces, el patrón tiene un interés personal en que los personajes tengan éxito en su empresa y no necesita mucha persuasión para ayudarlos. No obstante, los acontecimientos o algún plan secreto pueden hacer que un patrón sea cauteloso o incluso traicionero. El patrón podría dejar de preocuparse por los personajes después de que éstos hayan cumplido su tarea, así que deja que sean las circunstancias las que dicten el nivel de detalle necesario en su creación. Un nombre y un puñado de frases son todo lo que necesitas si su único papel va a ser el de gancho de aventura, pero quizás necesites más detalles si se va a convertir en un PNJ recurrente (o uno que se vaya a convertir en aliado o enemigo). Como poco, tendrás que pensar por qué el personaje busca lo que busca y por qué ha contratado a los personajes para obtenerlo, en lugar de hacerlo él mismo.

## ENEMIGOS

Los enemigos combaten u obstaculizan a los personajes. Los monstruos son enemigos, así como los villanos redondados que crees en tus aventuras. La mayoría de adversarios necesita más unas buenas estadísticas de combate que detalles interpretativos, aunque un rival presente en un desafío de habilidad podría requerir una personalidad compleja o motivos más trabajados. Los enemigos que jueguen un papel importante en la aventura (los villanos

protagonistas de un encuentro crucial, así como aquellos recurrentes que acosen a los personajes aventura tras aventura), siempre deberían ser algo más que unas meras estadísticas de combate. No tienen por qué poseer extensas biografías lacrimógenas que expliquen por qué se han vuelto tan malos, pero las historias sobre sus pasadas fechorías podrían ser una buena forma de preparar a los personajes para el encuentro final. Una personalidad memorable, con preferencia por los rasgos que puedan hacerse patentes antes del combate final, también darán mucha vida a tus villanos. Versos burlones, escritos en un lenguaje florido con sangre junto a cada víctima, dirán mucho sobre el asesino al que persiguen los aventureros.

Piensa también acerca de las motivaciones de cualquier adversario importante. ¿Es un sectario malvado, que ofrece sacrificios a Orcus en una capilla subterránea? ¿Un genio malvado que planea hacerse con la baronía? ¿Un criminal mercenario dispuesto a cualquier cosa por el precio adecuado? ¿Un lunático enloquecido que se deleita en la tortura aleatoria? Los villanos con distintas motivaciones pueden dar un sabor muy distinto a cada aventura en la que aparezcan.

## EXTRAS

Los extras son personajes y criaturas que existen sólo para que el mundo parezca más real. En una película, son la gente que aparece en segundo plano y con la que los protagonistas rara vez tienen tratos. Los sirvientes del duque, los lugareños que contemplan una pelea y huyen despavoridos, o los taberneros, son extras. En una partida de D&D, podrías tener algunas notas básicas sobre los extras que creas que pueden involucrarse en algún encuentro breve. Muchos DM crean a sus extras sobre la marcha, cuando los PJs van a algún lugar por sorpresa o hacen algo inesperado. A menudo sólo tendrás que saber qué tipo de extra podría aparecer en una zona de tu aventura o ambientación.

## CÓMO DAR VIDA AL REPARTO

Una forma de facilitar el trabajo de interpretar a una amplia variedad de personajes es dar a cada uno un rasgo distintivo: algo por lo que los héroes recuerden al personaje. Si el tabernero que atiende la barra durante el día es duro de oído, y el que hace el turno de noche habla a voces (y con poco tacto), los jugadores recordarán con mayor facilidad quién es quién. Los rasgos que tengan un efecto directo y obvio sobre la forma de interpretar al personaje serán los mejores. Una cosa es decir a los jugadores que su contacto en los bajos fondos tiene mal aliento, pero otra muy distinta es terminar cada una de sus frases con una profunda exhalación hacia los personajes. Si tu voz y talento interpretativo están a la altura, crear voces diferentes para los personajes importantes será una forma perfecta de grabarlos a fuego en las mentes de tus jugadores, y las expresiones faciales distintivas pueden crear una imagen muy vivida de cada personaje de tu aventura.

Otro detalle importante a tener en cuenta cuando das vida a todo este reparto de personajes es ser consistente. Crear un tabernero específico para el turno de día y otro para el de noche está muy bien. Emplear una de las dos personalidades

al azar cada vez que los aventureros lleguen a la taberna es eso, puro azar. Cuando inventes la personalidad de un nuevo personaje, toma apuntes para poder consultarlos cuando el grupo regrese al mismo lugar más adelante.

Uno de los mayores beneficios de establecer una consistencia sólida es que romperla puede ser muy efectivo. Si los personajes visitan su taberna favorita a mediodía y se encuentran con el tabernero del turno de noche, se preguntarán por qué, lo cual puede ser una forma deliciosamente sutil de atraer al grupo a una nueva aventura.

## COMPORTAMIENTO VARIABLE

Sorprende a tus jugadores de vez en cuando, haciendo que las criaturas familiares actúen de forma extraña o inusual. Este comportamiento variable debería tener su explicación, si los PJs pueden encontrar la causa. Quizá el entorno cambie a quienes permanecen en la zona demasiado tiempo. Puede que la presencia o influencia de una o más criaturas haya empujado a las demás a comportarse de forma inusual.

El comportamiento variable puede adoptar muchas fachadas. Una criatura maligna podría comportarse de forma más benévola, o quizás esté limitada de tal forma que vea coartadas algunas de sus tendencias naturales. Las criaturas inocentes podrían verse obligadas a luchar en el bando de los malvados, haciendo que los PJs se enfrenten a un dilema moral. Las criaturas débiles podrían contar con aliados más fuertes, pero totalmente sometidos a ellas.



# RECOMPENSAS

**LOS PUNTOS** de experiencia, el tesoro, los puntos de acción y otras recompensas más intangibles son lo que hace que los personajes vayan pasando de un encuentro a otro, de un nivel a otro y de una aventura a la siguiente. Las pequeñas recompensas son frecuentes, mientras que las mayores proporcionan un gran avance de vez en cuando. Ambas son igual de importantes.

Sin esas recompensas pequeñas pero frecuentes, los personajes comenzarían a sentir que sus esfuerzos no están teniendo fruto alguno. Que están haciendo mucho trabajo sin que se note. Por su parte, sin las grandes recompensas esporádicas, los encuentros parecerían ser algo así como pulsar un botón para obtener un bocado de comida: una labor pesada y repetitiva sin ninguna variación de interés.

Los personajes ganan puntos de experiencia (PX) por todo encuentro que completan. Ganan puntos de acción cuando logran hazañas memorables, generalmente tras cada dos encuentros. Ganan tesoro conforme completan encuentros (no tras cada encuentro, pero esporádicamente a lo largo del trascurso de una aventura). Ganan un nivel después de completar de ocho a 10 encuentros (incluidas misiones).

Subir un nivel (consulta la pág. 27 del *Manual del jugador*) es la recompensa más significativa que puede ofrecer el juego, pero incluso ese tipo de recompensa tiene su propio ritmo. Los personajes ganan nuevos poderes de ataque en los niveles impares, y ganan nuevas dotes, aumentos en las puntuaciones de característica y modificaciones globales a todos sus ataques y defensas en los niveles pares. Ambas son emocionantes, pero de un modo distinto.

Este capítulo incluye las siguientes secciones:

- ♦ **Puntos de experiencia:** cada monstruo muerto, desafío de habilidad o rompecabezas resuelto y trampa desarmada se merece una recompensa en PX. Conforme los PJ's ganan PX, van alcanzando nuevos niveles.
- ♦ **Misiones:** completar misiones proporciona recompensas del mismo modo que completar encuentros.
- ♦ **Puntos de acción:** los puntos de acción alientan a los personajes a llevar a cabo más encuentros antes de detenerse para realizar un descanso prolongado.
- ♦ **Tesoro:** sea en forma de monedas, gemas, objetos de arte u objetos mágicos, el tesoro es aquella recompensa que los personajes pueden utilizar directamente.

HOWARD LYON





CHAPTER 7 | Rewards

# PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia (PX) son la recompensa fundamental del juego, del mismo modo que los encuentros son los sillares con los que se construyen las aventuras y campañas. Cada encuentro conlleva una recompensa de experiencia proporcionada a su dificultad.

## RECOMPENSAS DE PX

La tabla 'Recompensas de puntos de experiencia' proporciona los valores de PX de los monstruos de los distintos niveles. Utiliza la columna 'Monstruo estándar' para los PNJs, trampas y encuentros que no sean de combate (desafíos de habilidad y rompecabezas).

Nivel del monstruo	Monst. estándar	Esbirro	Élite	Único
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000
21	3.200	800	6.400	16.000
22	4.150	1.038	8.300	20.750
23	5.100	1.275	10.200	25.500
24	6.050	1.513	12.100	30.250
25	7.000	1.750	14.000	35.000
26	9.000	2.250	18.000	45.000
27	11.000	2.750	22.000	55.000
28	13.000	3.250	26.000	65.000
29	15.000	3.750	30.000	75.000
30	19.000	4.750	38.000	95.000
31	23.000	5.750	46.000	115.000
32	27.000	6.750	54.000	135.000
33	31.000	7.750	62.000	155.000
34	39.000	9.750	78.000	195.000
35	47.000	11.750	94.000	235.000
36	55.000	13.750	110.000	275.000
37	63.000	15.750	126.000	315.000
38	79.000	19.750	158.000	395.000
39	95.000	23.750	190.000	475.000
40	111.000	27.750	222.000	555.000

## CÓMO OBTENER PX

Los personajes obtienen PX por cada encuentro que superan. La recompensa en PX por completar un encuentro es la suma del valor de PX de cada monstruo, PNJ, trampa o peligro que conforma el encuentro. Es tu labor anotar o asignar este número cuando diseñas el encuentro, evaluando su dificultad respecto a tus jugadores (las aventuras publicadas indican el valor de PX para cada encuentro que contienen). Divide el total de PX del encuentro entre el número de jugadores presentes que ayudaron a superarlo, y esa será la cantidad de PX que recibe cada uno.

**Cómo superar un encuentro:** ¿Cuándo se considera que se ha superado un encuentro? Matar, hacer huir o capturar a los oponentes indudablemente cuenta como ello. Cumplir las condiciones de éxito de un desafío de habilidad, también es superarlo. Recuerda que un encuentro, por definición, conlleva un riesgo de fracaso. Si ese riesgo no está presente, entonces no estamos ante un encuentro, y los personajes no ganan PX. Si los personajes disparan accidentalmente una trampa mientras recorren un pasillo, no obtienen PX porque no era un encuentro. No obstante, si la trampa constituye un encuentro o si es parte de uno, ganarán PX si logran desarmarla o destruirla.

Digamos que los personajes evitan a una hidra para penetrar en la bóveda del tesoro que custodia la criatura. ¿Obtienen PX por superar el desafío de la hidra? No. Si el tesoro era el objeto de una misión, obtendrán la recompensa por completar la misión (consulta 'Recompensas de misión', en la pág. 122), que debería incluir tanto PX como tesoro. Pero como no tuvieron un encuentro con la hidra, no superaron ese desafío (si pasan furtivamente, engañan o derrotan a la hidra en un encuentro, sí que ganarán los PX).

**PX por encuentro de combate:** el *Manual de monstruos* indica la recompensa en PX que corresponde a cada monstruo. Ese número se extrae de la tabla 'Recompensas de experiencia' de esta página, y depende del nivel del monstruo. Un esbirro vale 1/4 de los PX de un monstruo estándar de su nivel. Un monstruo de élite vale el doble de esos PX, y un monstruo único vale cinco veces esa cantidad de PX.

Si aplicas una plantilla a un monstruo (ver la pág. 175), lo conviertes en un monstruo de élite o solitario (consulta 'Cómo crear nuevos monstruos solitarios', pág. 185) y por lo tanto debes ajustar su valor de PX. De un modo similar, si alteras el nivel de un monstruo, su valor de PX cambia.

Un PNJ cuenta como un monstruo de su nivel a efectos de calcular los PX. Las trampas y peligros que sirven como complicaciones de combate también tienen niveles. Si los personajes superan un encuentro de combate en el que una trampa o peligro represente una amenaza durante su desarrollo, concédeles PX por la trampa o peligro incluso aunque no los hayan neutralizado o desarmado. Superan el desafío que representan de modo más directo, es decir, como un peligro adicional durante el combate.



**PX para encuentros que no son de combate:** los encuentros que no son de combate que conlleven un riesgo también aportarán una recompensa. Un desafío de habilidad tiene un nivel y una dificultad que se combinan para determinar los PJs que ganan vuestros personajes por completarlo con éxito. Un desafío de habilidad cuenta como un número de monstruos de su nivel igual a su complejidad. Así, un desafío de nivel 7.<sup>o</sup> con una complejidad de 3 cuenta como tres monstruos de nivel 7.<sup>o</sup>, es decir, 900 PX.

Si un rompecabezas constituye un encuentro (consulta ‘¿Un acertijo es un encuentro?’, en la pág. 81), considéralo como un monstruo. Si el rompecabezas es todo el encuentro, considéralo como un monstruo único. Si es parte de un encuentro que además incluye trampas o monstruos, considéralo como uno o dos monstruos, dependiendo de lo difícil que sea y de lo importante que resulte su resolución para los personajes.

## CÓMO VARIAR EL RITMO DE AVANCE

La cantidad de puntos de experiencia en la partida está equilibrada de modo que los personajes completen entre 8 y 10 encuentros por cada nivel que ganen. En la práctica, eso son 6-8 encuentros, una misión principal y una misión secundaria por personaje en el grupo.

Si comienzas una campaña con personajes de 1.<sup>er</sup> nivel el 1 de enero, jugases fielmente cuatro o cinco horas cada semana, y lograses terminar cuatro encuentros en cada sesión, tus personajes entrarían en el grado parangón durante la sesión del 24 de junio o tras ella, alcanzarían niveles épicos en diciembre, y llegarían al nivel 30 el verano siguiente. No obstante, la mayoría de las campañas no se mueven a ese ritmo; probablemente encontrarás que el ritmo natural de tu campaña la hace avanzar a un ritmo de mejora más lento, que es más sencillo de mantener.

Si doblas las recompensas de PX que concedes, tus personajes ganarán un nivel al menos cada dos sesiones, y llegarán al nivel 30.<sup>o</sup> en 35 sesiones, o unos 8 meses. Este puede ser un ritmo estupendo para una campaña que se lleve a cabo durante el curso escolar (dejando algo de tiempo libre en las pausas de las vacaciones).

Si quieres limitar tu campaña a un único grado (10 niveles), puedes dividir las recompensas de PX a la mitad y extender esa campaña haciendo que dure casi un año. Los personajes ganarán niveles a un índice menor a uno al mes.

## PUNTOS DE EXPERIENCIA MÁS SENCILLOS

Si quieres, puedes tratar los puntos de experiencia del mismo modo que manejas los puntos de acción (consulta ‘Cómo recompensar con puntos de acción’, en la pág. 123): di a los jugadores que ganarán un nivel tras completar entre 8 y 10 encuentros. No cuentes los encuentros realmente fáciles, cuenta los realmente difíciles como dos, y no te preocupes por los totales precisos de PX. Como con los puntos de acción, los encuentros difíciles y fáciles se equilibran entre sí a lo largo del nivel.

## EXPERIENCIA EN LA MESA

Recompensar con puntos de experiencia es un proceso sencillo, pero puedes encontrarte con algunos puntos problemáticos en la mesa de juego. Vale la pena dejar claras unas cuantas “reglas de la casa” para determinar cómo adjudicas esas recompensas.

### PX POR ENCUENTRO

Algunos DMs prefieren dar PX después de cada encuentro. De ese modo, no tienen que llevar la cuenta de los PX totales de la sesión. Los jugadores son los únicos que tienen que preocuparse de cuántos PX han ganado. Otros prefieren recompensar con PX cuando los personajes se detienen para un descanso prolongado, o al final de una sesión de juego. Este es completamente un tema de preferencia personal, pero sé consciente del ritmo de la sesión. No te pares para conceder PX si esto va a dejar el juego en pausa durante un momento tenso.

### CÓMO SUBIR DE NIVEL

Algunos DMs dejan que los personajes obtengan los beneficios de un nuevo nivel en cuanto tienen los PJs requeridos para alcanzarlo, mientras que otros prefieren esperar a que el personaje lleve a cabo un descanso prolongado, o incluso hasta el final de una sesión antes de permitir la subida de nivel. Esta decisión te corresponde a ti. Si tus personajes son especialmente lentos cuando mejoran sus personajes y les cuesta mucho tiempo revisar las opciones disponibles, puede ser mejor esperar hasta el final de una sesión. Si subir de nivel destrozaría totalmente el ritmo de la sesión, posponlo hasta que lleven a cabo al menos un descanso prolongado.

### JUGADORES AUSENTES

Un problema al que tendrás que hacer frente tarde o temprano es qué hacer con la experiencia de los personajes que no están presentes en una sesión. Como con otras reglas de la casa, decide un modo de actuación y cíñete a él, aunque es aceptable que hagas una excepción para un jugador que se pierda muchas sesiones por una buena razón.

El juego funciona mejor de muchas maneras si simplemente supones que todos los personajes ganan experiencia y suben de nivel al mismo ritmo, incluso aunque sus jugadores se pierdan una sesión. No tienes que preocuparte porque unos jugadores se vayan quedando atrasados respecto a los demás, y los jugadores que se han perdido una sesión no se sentirán menos efectivos. D&D es un juego cooperativo, y es más divertido cuando todos los jugadores están en un terreno de juego nivelado, siendo capaces de contribuir por igual al éxito del grupo. Todos los jugadores pueden compartir la excitación de ganar un nivel al mismo tiempo, por no decir que hace mucho más fácil llevar la cuenta de los PX. De hecho, un grupo puede decidir que delega el trabajo de llevar la cuenta de los PX a un único jugador, que puede anunciar cuando los personajes ganan un nivel.

La alternativa, evidentemente, es conceder PX sólo a los personajes que estén presentes y que participen en cada encuentro. Si un personaje está muerto mientras que el resto del grupo se enfrenta a un encuentro, ese personaje no

obtendrá PX por ese encuentro. Si un jugador se pierde una sesión, su personaje no obtendrá PX por toda la sesión. El resultado es que los jugadores que nunca falten a una sesión superarán a aquellos que ocasionalmente se pierden una partida, y finalmente estarán un nivel o más por delante. No hay nada malo en ello.

## RECOMPENSAS DE MISIÓN

Cuando los personajes terminen una misión principal que hayan estado llevando a cabo a lo largo de varias sesiones, divide la recompensa de PX entre todos los personajes que participaron en dicha misión, incluso entre los que no estén presentes en la sesión concreta en la que los PJs la completen. Eso es lo justo: una misión principal es como un encuentro que se extiende a lo largo de varias sesiones de juego, y todo el mundo que haya participado se merece compartir la recompensa.

## AUSENCIAS PROLONGADAS

Incluso aunque no des a los personajes PX por sesiones que se hayan perdido, sopesa hacer una excepción para un jugador que tenga que abandonar el juego por un periodo largo debido a un acontecimiento importante en su vida. Cuando

un jugador se pierde dos meses de juego por trabajo, estudios o familia, no está demasiado bien castigarle a regresar al juego tres niveles por detrás de los otros personajes. Discute la situación con los otros jugadores, pero considera firmemente la posibilidad de hacer avanzar al personaje hasta el mismo nivel que el resto del grupo o quizás hasta un nivel menos.

## CÓMO PONERSE AL DÍA

Si dejar que un personaje ausente mantenga el mismo ritmo que el resto del grupo es inaceptable para ti, pero no quieres personajes que se hayan quedado atrás, puedes dejar que este se ponga al día al poco más tarde. Cuando un personaje se pierda una sesión, deja que el personaje vaya rezagado durante la siguiente sesión, pero recompénsale con los PX que se perdió al final de ella. Así, todos los personajes presentes tendrán el mismo total de PX al final de cada sesión.

Si un jugador se pierde varias sesiones seguidas, puedes requerir al jugador que acuda al mismo número de sesiones que las que se perdió antes de recompensarle con los PX perdidos. Finalmente, depende de cuánta contabilidad estés dispuesto a hacer para dejar que el personaje se ponga al día al ritmo que te parezca más adecuado.

## MISIÓNES

Completar misiones conlleva recompensas para los PJs. Estas recompensas básicamente adoptan la forma de tesoro (tanto dinero como objetos) y puntos de experiencia, pero las misiones también pueden tener recompensas menos concretas. Quizás alguien les deba un favor, se hayan ganado el respeto de una organización que puede conducirles a misiones futuras, o hayan establecido un contacto que puede proporcionarles información o conexiones importantes.

Esencialmente, una misión secundaria tiene un valor similar al de un monstruo de su nivel, en términos tanto de PX como de recompensa de tesoro. Como con otras recompensas, todos los PJs comparten las recompensas de las misiones, incluso aunque una misión estuviese pensada para un miembro individual del grupo.

Completar una misión principal es el equivalente a completar un encuentro, por lo que debe percibirse siempre como un logro de importancia. La recompensa en PX varía en base al número de personajes en el grupo, del mismo modo que lo hace el valor de PX de un encuentro. Cuando un grupo de personajes completa una misión principal de 10.<sup>o</sup> nivel, cada personaje en el grupo recibe 500 PX, sin importar cuántos personajes estén en el grupo.

Completar una misión secundaria es el equivalente a derrotar a un único monstruo, y esa recompensa en PX se divide entre todos los personajes del grupo. Ya que las misiones secundarias es más probable que sean individuales, el número de personajes en el grupo ayuda a determinar cuántas misiones secundarias completan los personajes. Cuando un grupo de cuatro aventureros completa una misión secundaria de nivel 9.<sup>o</sup>, cada personaje recibe 100 PX. Cuando completan cuatro misiones secundarias, ganan 400 PX.

## RECOMPENSAS DE PX POR MISIONES

Nivel del PJ	Recompensa por misión principal 4 PJs	Recompensa por misión principal 5 PJs	Recompensa por misión principal 6 PJs	por misión secundaria
1. <sup>o</sup>	400	500	600	100
2. <sup>o</sup>	500	625	750	125
3. <sup>o</sup>	600	750	900	150
4. <sup>o</sup>	700	875	1.050	175
5. <sup>o</sup>	800	1.000	1.200	200
6. <sup>o</sup>	1.000	1.250	1.500	250
7. <sup>o</sup>	1.200	1.500	1.800	300
8. <sup>o</sup>	1.400	1.750	2.100	350
9. <sup>o</sup>	1.600	2.000	2.400	400
10. <sup>o</sup>	2.000	2.500	3.000	500
11. <sup>o</sup>	2.400	3.000	3.600	600
12. <sup>o</sup>	2.800	3.500	4.200	700
13. <sup>o</sup>	3.200	4.000	4.800	800
14. <sup>o</sup>	4.000	5.000	6.000	1.000
15. <sup>o</sup>	4.800	6.000	7.200	1.200
16. <sup>o</sup>	5.600	7.000	8.400	1.400
17. <sup>o</sup>	6.400	8.000	9.600	1.600
18. <sup>o</sup>	8.000	10.000	12.000	2.000
19. <sup>o</sup>	9.600	12.000	14.400	2.400
20. <sup>o</sup>	11.200	14.000	16.800	2.800
21. <sup>o</sup>	12.800	16.000	19.200	3.200
22. <sup>o</sup>	16.600	20.750	24.900	4.150
23. <sup>o</sup>	20.400	25.500	30.600	5.100
24. <sup>o</sup>	24.200	30.250	36.300	6.050
25. <sup>o</sup>	28.000	35.000	42.000	7.000
26. <sup>o</sup>	36.000	45.000	54.000	9.000
27. <sup>o</sup>	44.000	55.000	66.000	11.000
28. <sup>o</sup>	52.000	65.000	78.000	13.000
29. <sup>o</sup>	60.000	75.000	90.000	15.000
30. <sup>o</sup>	76.000	95.000	114.000	19.000

Incluso aunque la recompensa en PX por una misión principal sea la misma que para un encuentro, no cuentes una misión como un encuentro a efectos de obtener puntos de acción. Los personajes necesitan completar dos encuentros reales para ganar un punto de acción.

Si quieras, puedes hacer que una misión conlleve una recompensa en tesoro además de los PX. Considera una misión como un encuentro a efectos de adjudicar tesoro. Puedes asignar uno o más lotes de tesoro (consulta la pág. 126) a su finalización, o puedes poner todo el tesoro en el dungeon. A veces la persona que encargó a los PJ's una misión les dará un pago por completarla. Otras veces los personajes cobrarán una recompensa por la cabeza de un criminal peligroso, o recibirán un presente de buena voluntad reunido por las familias y amigos de los prisioneros que han rescatado y escoltado de vuelta a un lugar seguro.

## HAZAÑAS MEMORABLES

Si los personajes completan varios encuentros sin descansar, habrán realizado una hazaña memorable. “Realizar una hazaña memorable” quiere decir completar dos encuentros sin realizar un descanso prolongado. Por cada dos encuentros que los personajes completen entre descansos prolongados, habrán realizado una hazaña memorable.

### CÓMO RECOMPENSAR CON PUNTOS

Cuando los personajes llevan a cabo hazañas memorables, logran puntos de acción. Los puntos de acción ayudan a equi-

librar el desgaste de los recursos de los personajes (poderes diarios y esfuerzos curativos gastados), proporcionándoles un nuevo recurso que puede ayudar a que los personajes se aventuren más lejos antes de llevar a cabo un descanso prolongado.

Los personajes tienen 1 punto de acción tras completar un descanso prolongado. Cuando logran una hazaña memorable, ganan otro punto de acción. Irán adquiriendo puntos de acción adicionales tras cada hazaña memorable. Cuando lleven a cabo un descanso prolongado, perderán cualquier punto de acción no gastado, y comenzarán el siguiente día con tan sólo 1 punto de acción de nuevo.

### RECOMPENSAS ALTERNATIVAS DE PUNTOS DE ACCIÓN

Estás en tu derecho si les dices a los jugadores que un encuentro en particular no cuenta para alcanzar una hazaña memorable. Un encuentro que tenga dos o más niveles menos que los personajes es realmente sencillo, y no debería contribuir a llevar a cabo una hazaña memorable.

De un modo similar, si los personajes superan un encuentro realmente duro, puedes contarlos como dos, de modo que directamente con él hayan llevado a cabo una hazaña memorable. Un encuentro de cuatro o más niveles por encima del de los personajes debería contar como dos encuentros.

Si varías la dificultad de un encuentro dentro de un grado normal (un nivel por debajo, o dos o tres niveles por encima del nivel de los personajes), cuéntalo simplemente como un encuentro. Los encuentros más duros compensan así a los encuentros más fáciles.



EVA WIDERMANN

# TESORO

Las recompensas en tesoro se dividen en dos tipos: objetos mágicos y tesoro en metálico. Los objetos mágicos incluyen todas las armas, armaduras y equipo mágico, y los objetos maravillosos detallados en el *Manual del jugadore* y otras fuentes. El tesoro en metálico incluye monedas (plata, oro y platino), piedras preciosas y objetos de arte valiosos. A lo largo del transcurso de una aventura, los personajes adquirirán tesoros de todos esos tipos.

## TESORO EN METÁLICO

El tesoro en metálico no tiene un nivel, pero tiene una economía similar. Las monedas de oro son las estándar de los botines desde 1.<sup>er</sup> nivel hasta el grado de parangón. En los niveles inferiores, los personajes pueden encontrar también monedas de plata, pero las acuñaciones mundanas desaparecen de los tesoros de los dungeons tras el nivel 5.<sup>o</sup>

A la mitad del grado de parangón, comienzan a aparecer en los tesoros las monedas de platino. Una pieza de platino (ppt) vale 100 po y pesa lo mismo que 1 pieza de oro, por lo que es un modo mucho más sencillo de transportar las cantidades de riqueza que poseen esos personajes de nivel alto. Para el momento en que los personajes alcancen niveles épicos, raras veces volverán a ver el oro. El platino será el nuevo estándar.

A la mitad del grado épico, un nuevo tipo de acuñación entra en juego: los diamantes astrales. Estas piedras preciosas son utilizadas como moneda en el Caos elemental y en cualquier dominio divino que tenga economía comercial. Un diamante astral (da) vale 100 ppt, o 10.000 po, y 10 da pesan 1 lb. Los diamantes astrales nunca reemplazan completamente al platino, pero son una medida útil de la riqueza en la parte alta del grado épico. Los diamantes astrales suelen encontrarse en cadenas de cinco a 10, unidos por eslabones de mithril o plata.

## GEMAS

Las piedras preciosas también son buenas como moneda. Los personajes pueden cambiarlas por su valor completo o utilizarlas para comprar objetos caros. Las gema vienen en cuatro valores comunes: 100 po, 500 po, 1.000 po y 5.000 po. Los ejemplos más comunes de cada valor se muestran en la lista que hay a continuación (existen numerosos tipos de gemas). Técnicamente, los diamantes astrales son gemas que

## DIAMANTES ASTRALES

Los diamantes astrales son cristales facetados transparentes, que relucen con un suave resplandor plateado. Algunos expertos extraen legítimamente diamantes astrales en los dominios divinos que flotan a través del mar Astral, especialmente en el monte Celestial y las zonas remotas de la ciudad Brillante. También existen minas secretas en otros dominios. Los dominios abandonados no son buenas fuentes de diamantes astrales, pero los personajes que se aventuren en esos territorios desolados pueden encontrar tanto minas activas como otras abandonadas que son peligrosos dungeons épicos.

valen 10.000 po cada una, pero lo más frecuente es que se utilicen como moneda de cambio por sí mismos.

## PIEDRAS PRECIOSAS

**Gemas de 100 po:** adularia, amatista, ámbar, granate, jade, peridoto, perla, turquesa.

**Gemas de 500 po:** aguamarina, alejandrita, perla negra, topacio.

**Gemas de 1.000 po:** esmeralda, ópalo de fuego, zafiro.

**Gemas de 5.000 po:** diamante, jacinto, rubí.

Las gemas aparecen en los tesoros a partir del 1.<sup>er</sup> nivel. En el grado de parangón, las gemas de 100 po son raras. Las gemas que valen 500 po comienzan a aparecer en los tesoros de 5.<sup>o</sup> nivel, y desaparecen en el grado de parangón. Las gemas de 1.000 po aparecen a la mitad del grado heroico y están presentes hasta la mitad del grado de parangón. Las piedras preciosas más caras sólo aparecen en los tesoros de parangón y épicos.

## OBJETOS DE ARTE

Los objetos de arte incluyen ídolos de oro macizo, collares cargados de gemas, viejos retratos de antiguos monarcas, cálices de oro enjoyados, y mucho más. Los objetos de arte encontrados como tesoro son al menos razonablemente portátiles, en oposición a enormes estatuas (incluso aunque estén hechas de platino macizo) o tapices tejidos con hilo de oro.

En el grado heroico, los personajes normalmente encontrarán objetos de arte con un valor de 250 po o 1.500 po. En los niveles de parangón, aparecerán objetos de 2.500 po o 7.500 po. En los niveles altos del grado de parangón y los niveles épicos, objetos de 15.000 po y 50.000 po también aparecerán en los tesoros. En las listas siguientes se presentan ejemplos de objetos de cada una de las categorías.

## OBJETOS DE ARTE

**Objetos de arte de 250 po:** anillo de oro con una gema de 100 po, estatuilla de hueso o marfil, brazalete de oro, colgante de plata, corona de bronce, espada repujada en plata, vestido de seda.

**Objetos de arte de 1.500 po:** anillo de oro con una gema de 1.000 po, estatuilla de oro o plata, brazalete de oro con gemas de 500 po, colgante de oro con gemas de 100 po, tiara o corona de plata con gemas de 100 po, peine de marfil con gemas de 500 po, vestiduras repujadas en oro.

**Objetos de arte de 2.500 po:** anillo de oro o platino con gemas de 1.000 po, estatuilla de oro o plata con gemas de 500 po, colgante de oro con gemas de 500 po, corona de oro con gemas de 500 po, cáliz de oro con gemas de 100 po, coraza ceremonial de oro.

**Objetos de arte de 7.500 po:** anillo de platino con gema de 5.000 po, estatuilla de oro con gemas de 1.000 po, colgante de mithril con gemas de 1.000 po, corona de adamantita con gemas de 1.000 po, caja de adamantita que contiene una llama elemental, túnica negra tejida de sombra pura.

**Objetos de arte de 15.000 po:** anillo de mithril con un diamante astral, estatuilla de oro con gemas de 5.000 po, colgante de oro con gemas de 5.000 po, tiara de mithril con gemas de 5.000 po.

po, copa de oro celestial que reluce con una suave luz interior, capa plateada de hilo astral, zafiro o esmeralda descomunal.

**Objetos de arte de 50.000 po:** brazalete hecho de relámpagos elementales fríos, traje tejido con agua elemental, anillo de bronce con un elemental de fuego atado, estatuilla de oro celestial con diamantes astrales, traje real de hilo astral con gemas de 5.000 po, diamante o rubí descomunal.

Muchos de los objetos de arte más valiosos incluyen materiales del Caos elemental o del mar Astral y sus dominios. No obstante, ninguno de ellos tiene efectos mágicos, e incluso el fuego elemental es despojado de su calor en el proceso de creación, para que no pueda causar daño (ni a su portador ni a un enemigo).

## OBJETOS MÁGICOS

Todos los objetos mágicos del *Manual del jugador* tienen un nivel. Cuando los personajes arriesgan su vida y su integridad física en una aventura, encuentran objetos mágicos de un nivel mayor que el suyo propio. Los jugadores disfrutan encontrando objetos poderosos, y eso representa un poderoso incentivo para utilizar esos objetos en vez de venderlos o desencantarlos por una fracción de su valor. Cuando utilizan sus propios recursos para adquirir objetos mágicos, compran o crean objetos de su propio nivel o menor. Estos objetos son útiles y pueden ser importantes, pero no conllevan la maravilla y emoción de los objetos que los personajes encuentran en sus aventuras (eso está hecho así a propósito).

## CÓMO RECOMPENSAR CON TESORO

Mientras que los puntos de experiencia son básicamente una recompensa basada en encuentros (o misiones), el tesoro es una recompensa a gran escala que se distribuye a lo largo de una aventura. Planifica el reparto de tesoro teniendo en cuenta los 8-10 encuentros que necesitan los personajes para subir de un nivel al siguiente.

Durante el proceso de adquirir ese nivel, espera que un grupo de cinco personajes adquiera cuatro objetos mágicos con un nivel que irá de uno a cuatro niveles por encima del nivel del grupo. Además, deberían encontrar oro y otros tesoros en metálico iguales al precio de mercado de dos objetos mágicos de su nivel. Así, un grupo de 6.<sup>º</sup> nivel encontraría cuatro objetos mágicos, uno de cada uno de los niveles del 7 al 10, y oro por el valor de dos objetos de nivel 6.<sup>º</sup>, es decir, 3.600 po.

Al comienzo de una aventura, divide su desarrollo en tramos de 8-10 encuentros (incluye las recompensas de las misiones principales como si fueran encuentros, y si el grupo completa cinco misiones secundarias, incluye esas cinco recompensas como un único encuentro también). Por cada uno de esos tramos, mira en los lotes de tesoro de las siguientes páginas. Busca el nivel de los personajes mientras van superando esos encuentros, y anota los lotes de tesoro que les darás a lo largo de los encuentros.

Si tu grupo tiene más de cinco personajes, suma un lote por cada personaje adicional, como se indica a continuación. Si tienes menos de cinco personajes, elimina lotes proporcionalmente.

## TAMAÑO DEL GRUPO DE PERSONAJES Y LOTES DE TESORO

**8 personajes:** suma tres lotes, un objeto mágico del nivel +3, un objeto mágico del nivel +2 y un objeto mágico del nivel +1.

**7 personajes:** suma dos lotes, un objeto mágico del nivel +2 y un objeto mágico del nivel +1.

**6 personajes:** suma un lote y un objeto mágico del nivel +2.

**5 personajes:** utiliza los lotes como se indica.

**4 personajes:** elimina el lote 3 (un objeto mágico del nivel +2).

**3 personajes:** elimina el lote 2 (un objeto mágico del nivel +3) y el lote 4 (un objeto mágico del nivel +1).

**2 personajes:** elimina el lote 1 (un objeto mágico del nivel +4), el lote 2 (un objeto mágico del nivel +3) y el lote 4 (un objeto mágico del nivel +1).

**1 personaje:** elimina el lote 1 (un objeto mágico del nivel +4), el lote 2 (un objeto mágico del nivel +3), el lote 4 (un objeto mágico del nivel +1) y el lote 5.

Siquieres, puedes proporcionar a los personajes un lote de tesoro tras cada encuentro que completen (incluido uno como recompensa de una misión principal, si es apropiado). No obstante, es más interesante combinar algunos lotes para crear tesoros mayores, y dejar algunos encuentros sin tesoro. A veces es una buena idea incluir tesoros que no tengan ningún encuentro asociado, como un escondite secreto de oro o un objeto oculto que los personajes pueden encontrar si buscan cuidadosamente después de haber superado unos cuantos encuentros. En cualquier caso, cuando entregues un lote de tesoro, táchalo de tu lista.

La parte más espinosa de recompensar con tesoro es determinar qué objetos mágicos entregar. Ajusta estos objetos a tu grupo de personajes. Recuerda que se supone que deben ser objetos que emocionen a los personajes, objetos que quieran usar en vez de vender o desencantar. Si ninguno de los personajes de tu grupo de 6.<sup>º</sup> nivel utiliza un arco largo, no pongas como tesoro un arco largo de nivel 10.<sup>º</sup> en tu dungeon.

Un gran modo de asegurarte de que das a tus jugadores objetos mágicos que les gustarán es pedirles una ‘lista de deseos’. Al comienzo de cada nivel, cada jugador escribe una lista de 3-5 objetos que le llamen la atención y que no estén más de cuatro niveles por encima del suyo propio. Puedes elegir tesoros de esa lista (asegúrandote de colocar un objeto de la lista de un personaje diferente cada vez), tachando los objetos a medida que los personajes los vayan encontrando. Si los personajes no encuentran las cosas de sus listas, pueden comprarlas o encantarlas cuando alcancen un nivel suficiente.

Cada juego de 10 lotes de tesoro incluye un objeto mágico menos que el número de personajes en el grupo. Eso no es ser injusto, sólo asegura que los personajes ganen objetos mágicos a un ritmo manejable. Asegúrate de que a lo largo de los distintos niveles de sus aventuras, recompenses con objetos de un modo equilibrado a todos los personajes, de modo que transcurridos, digamos, cinco niveles, todos los personajes hayan adquirido cuatro objetos útiles y emocionantes. Las recompensas monetarias incluidas en los lotes de tesoro deberían permitir además que los personajes compren o encanten objetos de su nivel o inferior.

## LOTES DE TESORO

Las listas de las páginas siguientes muestran los lotes de tesoro para cada nivel de personaje del 1.<sup>o</sup> al 30.<sup>o</sup>

**Mezclar:** los cuatro primeros lotes de cada nivel son objetos mágicos individuales, y el resto son lotes de tesoro en metálico. Cada lote de tesoro en metálico está expresado de tres modos diferentes: varias cantidades de monedas, gemas y objetos de arte, y en ocasiones pociones o elixires.

**Combinar lotes:** recuerda que puedes combinar lotes para crear algunos tesoros mayores. Intenta encontrar el equilibrio entre la emoción de encontrar un gran tesoro y la recompensa regular de encontrar varios tesoros más pequeños. Como regla rápida, a lo largo del transcurso de 8-10 encuentros, utiliza un gran tesoro de tres lotes, dos tesoros de dos lotes, y tres tesoros de un único lote. Eso deja entre dos y cuatro encuentros sin recompensa en forma de tesoro.

**Pociones:** ten una idea de cuántas pociones das a los personajes. No les proporciones más de 3-5 pociones a lo largo de un nivel. Las pociones en estas listas incluyen sólo aquellas que están en el *Manual del jugador: pociones de curación, de vitalidad, de recuperación y de vida*. Si quieres incluir pociones de otras fuentes, insértalas en lotes utilizando su precio de mercado como parte del valor del tesoro monetario de un lote.

## LOTES DE TESORO DE GRADO HEROICO

Grupo de nivel 1	Total del tesoro monetario: 720 po
1 Objeto mágico, nivel 5	7 120 po, o una gema de 100 po + 20 po, o una poción de curación + 70 po
2 Objeto mágico, nivel 4	8 120 po, o 100 po + 200 pp, o una gema de 100 po + 200 pp
3 Objeto mágico, nivel 3	9 60 po, o una poción de curación + 10 po, o 50 po + 100 pp
4 Objeto mágico, nivel 2	10 40 po, o 400 pp, o 30 po + 100 pp
5 200 po, o dos gemas de 100 po, o dos pociones de curación + 100 po	
6 180 po, o una gema de 100 po + 80 po, o una poción de curación + 130 po	

Grupo de nivel 2	Total del tesoro monetario: 1.040 po
1 Objeto mágico, nivel 6	7 170 po, o una gema de 100 po + 70 po, o una gema de 100 po + una poción de curación + 70 po
2 Objeto mágico, nivel 5	8 170 po, o 150 po + 200 pp, o una gema de 100 po + 70 po
3 Objeto mágico, nivel 4	9 90 po, o una poción de curación + 40 po, o 60 po + 300 pp
4 Objeto mágico, nivel 3	10 60 po, o 30 po + 300 pp, o una poción de curación + 10 po
5 290 po, o dos gemas de 100 po + 90 po, o dos pociones de curación + 190 po	
6 260 po, o dos gemas de 100 po + 90 po, o dos pociones de curación + una gema de 100 po + 60 po	

### Grupo de nivel 3 Total del tesoro monetario: 1.355 po

- 1 Objeto mágico, nivel 7
- 2 Objeto mágico, nivel 6
- 3 Objeto mágico, nivel 5
- 4 Objeto mágico, nivel 4
- 5 380 po, o un objeto de arte de 250 po + 130 po, o dos pociones de curación + dos gemas de 100 po + 80 po
- 6 340 po, o tres gemas de 100 po + 40 po, o una poción de curación + un objeto de arte de 250 po + 40 po
- 7 225 po, o dos gemas de 100 po + 25 po, o una gema de 100 po + una poción de curación + 75 po
- 8 225 po, o dos gemas de 100 po + 250 pp, o 180 po + 450 pp
- 9 110 po, o una poción de curación + 60 po, o 80 po + 300 pp
- 10 75 po, o 50 po + 250 pp, o una poción de curación + 25 po de 250 po + 40 po

### Grupo de nivel 4 Total del tesoro monetario: 1.680 po

- 1 Objeto mágico, nivel 8
- 2 Objeto mágico, nivel 7
- 3 Objeto mágico, nivel 6
- 4 Objeto mágico, nivel 5
- 5 470 po, o un objeto de arte de 250 po + dos pociones de curación + 120 po, o cuatro gemas de 100 po + 70 po
- 6 420 po, o un objeto de arte de 250 po + 170 po, o tres gemas de 100 po + una poción de curación + 75 po
- 7 280 po, o dos gemas de 100 po + 80 po, o una gema de 100 po + dos pociones de curación + 80 po
- 8 280 po, o un objeto de arte de 250 po + 30 po, o 250 po + 300 pp
- 9 140 po, o una gema de 100 po + 40 po, o una poción de curación + 90 po
- 10 90 po, o 50 po + 400 pp, o una poción de curación + 40 po

### Grupo de nivel 5 Total del tesoro monetario: 2.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 9
- 2 Objeto mágico, nivel 8
- 3 Objeto mágico, nivel 7
- 4 Objeto mágico, nivel 6
- 5 550 po, o dos objetos de arte de 250 po + 50 po, o una gema de 500 po + 50 po
- 6 500 po, o un objeto de arte de 250 po + 250 po, o cinco gemas de 100 po
- 7 340 po, o tres gemas de 100 po + 40 po, o un objeto de arte de 250 po + una poción de curación + 40 po
- 8 340 po, o un objeto de arte de 250 po + 90 po, o 300 po + 400 pp
- 9 160 po, o una gema de 100 po + 60 po, o una poción de curación + 110 po
- 10 110 po, o una gema de 100 po + 10 po, o una poción de curación + 60 po

### Grupo de nivel 6 Total del tesoro monetario: 3.600 po

- 1 Objeto mágico, nivel 10
- 2 Objeto mágico, nivel 9
- 3 Objeto mágico, nivel 8
- 4 Objeto mágico, nivel 7
- 5 1.000 po, o una gema de 500 po + un objeto de arte de 250 po + 250 po, o dos objetos de arte de 250 po + 500 po
- 6 900 po, o una gema de 500 po + 400 po, o un objeto de arte de 250 po + 650 po
- 7 600 po, o cuatro gemas de 100 po + 200 po, o un objeto de arte de 250 po + dos pociones de curación + 250 po
- 8 600 po, o dos objetos de arte de 250 po + 100 po, o dos gemas de 100 po + 400 po
- 9 300 po, o un objeto de arte de 250 po + 50 po, o una poción de curación + dos gemas de 100 po + 50 po
- 10 200 po, o dos gemas de 100 po, o dos pociones de curación + 100 po

**Grupo de nivel 7** Total del tesoro monetario: 5.200 po

- 1 Objeto mágico, nivel 11  
 2 Objeto mágico, nivel 10  
 3 Objeto mágico, nivel 9  
 4 Objeto mágico, nivel 8  
 5 1.500 po, o dos gemas de 500 po + 500 po, o una gema de 1.000 po + 500 po  
 6 1.300 po, o una gema de 500 po + 800 po, o cinco objetos de arte de 250 po + una poción de curación  
 7 850 po, o tres objetos de arte de 250 po + dos pociones de curación, o seis gemas de 100 po + 250 po  
 8 850 po, o dos objetos de arte de 250 po + 350 po, o cuatro gemas de 100 po + 450 po  
 9 400 po, o un objeto de arte de 250 po + 150 po, o tres pociones de curación + 250 po  
 10 300 po, o un objeto de arte de 250 po + 50 po, o tres gemas de 100 po

**Grupo de nivel 8** Total del tesoro monetario: 6.800 po

- 1 Objeto mágico, nivel 12  
 2 Objeto mágico, nivel 11  
 3 Objeto mágico, nivel 10  
 4 Objeto mágico, nivel 9  
 5 1.900 po, o una gema de 1.000 po + 900 po, o un objeto de arte de 1.500 po + 400 po  
 6 1.700 po, o un objeto de arte de 1.500 po + 200 po, o tres gemas de 500 po + 200 po  
 7 1.100 po, o dos gemas de 500 po + 100 po, o una gema de 1.000 po + 100 po  
 8 1.100 po, o dos objetos de arte de 250 po + 600 po, u once gemas de 100 po  
 9 600 po, o una gema de 500 po + 100 po, o dos objetos de arte de 250 po + una gema de 100 po  
 10 400 po, o un objeto de arte de 250 po + 150 po, o cuatro gemas de 100 po

**Grupo de nivel 9** Total del tesoro monetario: 8.400 po

- 1 Objeto mágico, nivel 13  
 2 Objeto mágico, nivel 12  
 3 Objeto mágico, nivel 11  
 4 Objeto mágico, nivel 10  
 5 2.400 po, o dos gemas de 1.000 po + 400 po, o un objeto de arte de 1.500 po + 900 po  
 6 2.100 po, o cuatro gemas de 500 po + 100 po, o un objeto de arte de 1.500 po + 600 po  
 7 1.400 po, o una gema de 1.000 po + 400 po, o cuatro objetos de arte de 250 po + 400 po  
 8 1.400 po, o dos gemas de 500 po + 400 po, o tres objetos de arte de 250 po + 650 po  
 9 700 po, o siete gemas de 100 po, o cinco pociones de curación + 450 po  
 10 400 po, o cuatro gemas de 100 po, o un objeto de arte de 250 po + 150 po

**Grupo de nivel 10** Total del tesoro monetario: 10.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 14  
 2 Objeto mágico, nivel 13  
 3 Objeto mágico, nivel 12  
 4 Objeto mágico, nivel 11  
 5 2.800 po, o un objeto de arte de 2.500 po + 300 po, o dos gemas de 1.000 po + 800 po  
 6 2.500 po, o un objeto de arte de 1.500 po + una gema de 1.000 po, o dos gemas de 1.000 po + una gema de 500 po  
 7 1.700 po, o una gema de 1.000 po + 700 po, o un objeto de arte de 1.500 po + 200 po  
 8 1.700 po, o un objeto de arte de 1.500 po + dos gemas de 100 po, o seis objetos de arte de 250 po + 200 po  
 9 800 po, o tres objetos de arte de 250 po + 50 po, u ocho gemas de 100 po  
 10 500 po, o dos objetos de arte de 250 po, o una gema de 500 po

**LOTES DEL GRADO DE PARANGÓN****Grupo de nivel 11** Total del tesoro monetario: 18.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 15  
 2 Objeto mágico, nivel 14  
 3 Objeto mágico, nivel 13  
 4 Objeto mágico, nivel 12  
 5 5.000 po, o dos objetos de arte de 2.500 po, o una gema de 5.000 po  
 6 4.000 po, o cuatro gemas de 1.000 po, o dos objetos de arte de 1.500 po + una gema de 1.000 po  
 7 3.000 po, o dos objetos de arte de 1.500 po, o tres gemas de 1.000 po  
 8 3.000 po, o un objeto de arte de 2.500 po + 500 po, o una poción de vitalidad + dos gemas de 1.000 po  
 9 2.000 po, o dos gemas de 1.000 po, o un objeto de arte de 1.500 po + 500 po  
 10 1.000 po, o dos gemas de 500 po, o una poción de vitalidad

**Grupo de nivel 12** Total del tesoro monetario: 26.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 16  
 2 Objeto mágico, nivel 15  
 3 Objeto mágico, nivel 14  
 4 Objeto mágico, nivel 13  
 5 7.200 po, o una gema de 5.000 po + dos gemas de 1.000 po + 200 po, o siete gemas de 1.000 po + 200 po  
 6 7.000 po, o siete gemas de 1.000 po, o dos objetos de arte de 2.500 po + 2.000 po  
 7 4.400 po, o dos objetos de arte de 1.500 po + 1.400 po, o cuatro gemas de 1.000 po + 400 po

**Grupo de nivel 13** Total del tesoro monetario: 34.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 17  
 2 Objeto mágico, nivel 16  
 3 Objeto mágico, nivel 15  
 4 Objeto mágico, nivel 14  
 5 9.500 po, o un objeto de arte de 7.500 po + 2.000 po, o tres objetos de arte de 2.500 po + dos pociones de vitalidad  
 6 8.500 po, o tres objetos de arte de 2.500 po + 1.000 po, u ocho gemas de 1.000 po + una gema de 500 po  
 7 5.700 po, o dos objetos de arte de 2.500 po + 700 po, o una gema de 5.000 po + 700 po  
 8 5.700 po, o tres objetos de arte de 1.500 po + 1.200 po, o cinco gemas de 1.000 po + 200 po  
 9 2.800 po, o un objeto de arte de 2.500 po + 300 po, o dos pociones de vitalidad + 800 po  
 10 1.800 po, o una gema de 1.000 po + 800 po, o un objeto de arte de 1.500 po + 300 po

**Grupo de nivel 14** Total del tesoro monetario: 42.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 18  
 2 Objeto mágico, nivel 17  
 3 Objeto mágico, nivel 16  
 4 Objeto mágico, nivel 15  
 5 12.000 po, o 120 ppt, o cuatro objetos de arte de 2.500 po + 2.000 po  
 6 10.000 po, o dos gemas de 5.000 po, o un objeto de arte de 7.500 po + un objeto de arte de 2.500 po  
 7 7.000 po, o una gema de 5.000 po + dos gemas de 1.000 po, o cuatro objetos de arte de 1.500 po + 1.000 po  
 8 7.000 po, o una gema de 5.000 po + dos gemas de 1.000 po, o una gema de 1.000 po + una poción de vitalidad

**Grupo de nivel 15** Total del tesoro monetario: 50.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 19
- 2 Objeto mágico, nivel 18
- 3 Objeto mágico, nivel 17
- 4 Objeto mágico, nivel 16
- 5 14.000 po, o 140 ppt, o un objeto de arte de 7.500 po + una gema de 5.000 po + un objeto de arte de 1.500 po
- 6 12.000 po, o 120 ppt, o un objeto de arte de 7.500 po + 4.500 po
- 7 8.500 po, o un objeto de arte de 7.500 po + una gema de 1.000 po
- 8 8.500 po, o una gema de 5.000 po + un objeto de arte de 2.500 po + 1.000 po, u ocho gemas de 1.000 po + 500 po
- 9 5.000 po, o una gema de 5.000 po, o un objeto de arte de 2.500 po + un objeto de arte de 1.500 po + una poción de vitalidad
- 10 2.000 po, o dos pociones de vitalidad, o dos gemas de 1.000 po

**Grupo de nivel 16** Total del tesoro monetario: 90.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 20
- 2 Objeto mágico, nivel 19
- 3 Objeto mágico, nivel 18
- 4 Objeto mágico, nivel 17
- 5 25.000 po, o 250 ppt, o cinco gemas de 5.000 po
- 6 22.000 po, o 220 ppt, o dos objetos de arte de 7.500 po + una gema de 5.000 po + 2.000 po
- 7 15.000 po, o dos objetos de arte de 7.500 po, o tres gemas de 5.000 po
- 8 15.000 po, o un objeto de arte de 7.500 po + una gema de 5.000 po + dos pociones de vitalidad + 500 po, o cuatro objetos de arte de 2.500 po + una gema de 5.000 po
- 9 8.000 po, o una gema de 5.000 po + un objeto de arte de 2.500 po + 500 po, o un objeto de arte de 7.500 po + 500 po
- 10 5.000 po, o una gema de 5.000 po, o dos objetos de arte de 1.500 po + dos pociones de vitalidad

**Grupo de nivel 17** Total del tesoro monetario: 130.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 21
- 2 Objeto mágico, nivel 20
- 3 Objeto mágico, nivel 19
- 4 Objeto mágico, nivel 18
- 5 36.000 po, 330 ppt, o dos objetos de arte de 15.000 po + una gema de 5.000 po + una poción de vitalidad
- 6 33.000 po, o 330 ppt, o cuatro objetos de arte de 7.500 po + tres gemas de 1.000 po
- 7 22.000 po, o 220 ppt, o cuatro gemas de 5.000 po + dos gemas de 1.000 po
- 8 22.000 po, o dos objetos de arte de 7.500 po + una gema de 5.000 po + 2.000 po, o cuatro gemas de 5.000 po + dos pociones de vitalidad
- 9 11.000 po, o dos gemas de 5.000 po + 1.000 po, o un objeto de arte de 7.500 po + dos pociones de vitalidad + 1.500 po
- 10 6.000 po, o una gema de 5.000 po + 1.000 po, o cuatro objetos de arte de 1.500 po

**Grupo de nivel 18** Total del tesoro monetario: 170.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 22
- 2 Objeto mágico, nivel 21
- 3 Objeto mágico, nivel 20
- 4 Objeto mágico, nivel 19
- 5 48.000 po, o 480 ppt, o tres objetos de arte de 15.000 po + un objeto de arte de 2.500 po + 500 po
- 6 42.000 po, o 420 ppt, o dos objetos de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po + 2.000 po
- 7 29.000 po, o 290 ppt, o tres objetos de arte de 7.500 po + una gema de 5.000 po + un objeto de arte de 1.500 po
- 8 29.000 po, o cinco gemas de 5.000 po + 4.000 po, o un objeto de arte de 15.000 po + un objeto de arte de 7.500 po + tres pociones de vitalidad + 3.500 po
- 9 15.000 po, o tres gemas de 5.000 po, o dos objetos de arte de 7.500 po
- 10 7.000 po, o una gema de 5.000 po + dos pociones de vitalidad, o siete gemas de 1.000 po

**Grupo de nivel 19** Total del tesoro monetario: 210.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 23
- 2 Objeto mágico, nivel 22
- 3 Objeto mágico, nivel 21
- 4 Objeto mágico, nivel 20
- 5 60.000 po, o 600 ppt, o cuatro objetos de arte de 15.000 po
- 6 52.000 po, o 520 ppt, o tres objetos de arte de 15.000 po + siete gemas de 1.000 po
- 7 35.000 po, o 350 ppt, o siete gemas de 5.000 po
- 8 35.000 po, o cuatro objetos de arte de 7.500 po + una gema de 5.000 po + dos objetos de arte de 15.000 po + tres gemas de 1.000 po
- 9 18.000 po, o un objeto de arte de 15.000 po + tres pociones de vitalidad, o tres gemas de 5.000 po + tres gemas de 1.000 po
- 10 10.000 po, o dos gemas de 5.000 po, o un objeto de arte de 7.500 po + un objeto de arte de 2.500 po

**Grupo de nivel 20** Total del tesoro monetario: 250.000 po

- 1 Objeto mágico, nivel 24
- 2 Objeto mágico, nivel 23
- 3 Objeto mágico, nivel 22
- 4 Objeto mágico, nivel 21
- 5 70.000 po, o 700 ppt, o 600 ppt + dos gemas de 5.000 po
- 6 61.000 po, o 610 ppt, o cuatro objetos de arte de 15.000 po + 1.000 po
- 7 42.000 po, o 420 ppt, o dos objetos de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po + 2.000 po
- 8 42.000 po, o 400 ppt + dos pociones de vitalidad, u ocho gemas de 5.000 po + dos gemas de 1.000 po
- 9 21.000 po, o 210 ppt, o cuatro gemas de 5.000 po + una poción de vitalidad
- 10 14.000 po, o dos gemas de 5.000 po + un objeto de arte de 2.500 po + 1.500 po, o un objeto de arte de 7.500 po + una gema de 5.000 po + una poción de vitalidad + 500 po

**LOTES DE TESORO DEL GRADO ÉPICO****Grupo de nivel 21** Total del tesoro monetario: 4.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 25
- 2 Objeto mágico, nivel 24
- 3 Objeto mágico, nivel 23
- 4 Objeto mágico, nivel 22
- 5 1.250 ppt, o dos pociones de recuperación + un objeto de arte de 50.000 po + cinco gemas de 5.000 po, o dos objetos de arte de 50.000 po + cinco gemas de 5.000 po
- 6 1.120 ppt, o 1.000 ppt + dos gemas de 5.000 po + dos pociones de vitalidad, o un objeto de arte de 50.000 po + cuatro objetos de arte de 15.000 po + 2.000 po
- 7 750 ppt, o cinco objetos de arte de 15.000 po, o 700 ppt + una gema de 5.000 po
- 8 750 ppt, o 600 ppt + tres gemas de 5.000 po, o 500 ppt + una poción de recuperación
- 9 380 ppt, o dos objetos de arte de 15.000 po + una gema de 5.000 po + tres pociones de vitalidad
- 10 250 ppt, o cinco gemas de 5.000 po, o tres objetos de arte de 7.500 po + 2.500 po

**Grupo de nivel 22** Total del tesoro monetario: 6.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 26
- 2 Objeto mágico, nivel 25
- 3 Objeto mágico, nivel 24
- 4 Objeto mágico, nivel 23
- 5 1.800 ppt, o 1.500 ppt + seis gemas de 5.000 po, o tres objetos de arte de 50.000 po + dos objetos de arte de 15.000 po
- 6 1.600 ppt, o 1.000 ppt + cuatro objetos de arte de 15.000 po, o tres objetos de arte de 50.000 po + dos gemas de 5.000 po
- 7 1.100 ppt, o 600 ppt + dos pociones de recuperación, o dos objetos de arte de 50.000 po + dos gemas de 5.000 po
- 8 1.100 ppt, o 500 ppt + cuatro objetos de arte de 15.000 po, o 600 ppt + diez gemas de 5.000 po
- 9 550 ppt, o una poción de recuperación + seis gemas de 5.000 po, o siete objetos de arte de 7.500 po + 25 ppt
- 10 350 ppt, o dos objetos de arte de 15.000 po + una gema de 5.000 po, o siete gemas de 5.000 po

**Grupo de nivel 23** Total del tesoro monetario: 8.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 27
- 2 Objeto mágico, nivel 26
- 3 Objeto mágico, nivel 25
- 4 Objeto mágico, nivel 24
- 5 2.400 ppt, o 2.000 ppt + dos objetos de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po, o cuatro objetos de arte de 50.000 po + dos objetos de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po
- 6 2.100 ppt, o 1.600 ppt + un objeto de arte de 50.000 po, o dos pociones de recuperación + cuatro objetos de arte de 15.000 po
- 7 1.400 ppt, o 1.000 ppt + una poción de recuperación + un objeto de arte de 15.000 po, o dos objetos de arte de
- 8 50.000 po + dos objetos de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po
- 9 1.400 ppt, o 450 ppt + un objeto de arte de 50.000 po + tres objetos de arte de 15.000 po, o una poción de recuperación + dos objetos de arte de 50.000 po + tres gemas de 5.000 po
- 10 700 ppt, o cuatro objetos de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po, o dos pociones de recuperación + cuatro gemas de 5.000 po
- 10 500 ppt, o una poción de recuperación + cinco gemas de 5.000 po, o un objeto de arte de 50.000 po

**Grupo de nivel 24** Total del tesoro monetario: 10.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 28
- 2 Objeto mágico, nivel 27
- 3 Objeto mágico, nivel 26
- 4 Objeto mágico, nivel 25
- 5 3.000 ppt, o una poción de vida + 20 da, o seis objetos de arte de 50.000 po
- 6 2.500 ppt, o 20 da + una poción de recuperación + cinco gemas de 5.000 po, o 1.000 ppt + tres objetos de arte de 50.000 po
- 7 1.750 ppt, o 1.000 ppt + una poción de recuperación + un objeto de arte de 50.000 po,
- 8 15 da + cinco gemas de 5.000 po
- 9 1.750 ppt, o 1.500 ppt + un objeto de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po, o 1.500 ppt + una poción de recuperación
- 10 900 ppt, o seis objetos de arte de 15.000 po, o un objeto de arte de 50.000 po + 400 ppt
- 10 600 ppt, o dos objetos de arte de 15.000 po + una poción de recuperación + 5.000 po, o 300 ppt + seis gemas de 5.000 po

**Grupo de nivel 25** Total del tesoro monetario: 12.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 29
- 2 Objeto mágico, nivel 28
- 3 Objeto mágico, nivel 27
- 4 Objeto mágico, nivel 26
- 5 3.500 ppt, o 20 da + una poción de vida + un objeto de arte de 50.000 po, o 30 da + dos pociones de recuperación
- 6 3.200 ppt, o 20 da + dos pociones de recuperación + un objeto de arte de 50.000 po + 200 ppt, o 30 da + cuatro gemas de 5.000 po
- 7 2.000 ppt, o 20 da, o 10 da + cuatro objetos de arte de 15.000 po + ocho gemas de 5.000 po
- 8 2.000 ppt, o 1.000 ppt + dos objetos de arte de 50.000 po, o cuatro objetos de arte de 50.000 po
- 9 1.000 ppt, o una poción de vida, o veinte gemas de 5.000 po
- 10 800 ppt, o cinco objetos de arte de 15.000 po + una gema de 5.000 po, o un objeto de arte de 50.000 po + seis gemas de 5.000 po

**Grupo de nivel 26** Total del tesoro monetario: 22.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 30
- 2 Objeto mágico, nivel 29
- 3 Objeto mágico, nivel 28
- 4 Objeto mágico, nivel 27
- 5 6.250 ppt, o 50 da + 750 ppt + un objeto de arte de 50.000 po, o doce objetos de arte de 50.000 po + una poción de recuperación
- 6 5.600 ppt, o 40 da + una poción de vida + dos gemas de 5.000 po, o 50 da + un objeto de arte de 50.000 po + 1.000 ppt
- 7 3.750 ppt, o 20 da + tres pociones de recuperación + dos objetos de arte de 50.000 po + cinco gemas de 5.000 po
- 8 3.750 ppt, o 20 da + 1.750 ppt, o una poción de vida + 2.750 ppt
- 9 1.900 ppt, o tres objetos de arte de 50.000 po + 400 ppt, o 15 da + 400 ppt
- 10 1.250 ppt, o 10 da + una poción de recuperación, o un objeto de arte de 50.000 po + cinco objetos de arte de 15.000 po

**Grupo de nivel 27** Total del tesoro monetario: 32.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 30
- 2 Objeto mágico, nivel 30
- 3 Objeto mágico, nivel 29
- 4 Objeto mágico, nivel 28
- 5 9.000 ppt, o 90 da, o 50 da + una poción de vida + seis objetos de arte de 50.000 po
- 6 8.000 ppt, o 80 da, o 75 da + dos pociones de recuperación
- 7 5.500 ppt, o 55 da, o 50 da + 500 ppt
- 8 5.500 ppt, o una poción de vida + treinta objetos de arte de 15.000 po, o 50 da + tres objetos de arte de 15.000 po + 500 ppt
- 9 2.800 ppt, o 25 da + 300 ppt, o 25 da + una poción de recuperación + una gema de 5.000 po
- 10 1.700 po, o 15 da + 200 ppt, o 10 da + cuatro objetos de arte de 15.000 po + dos gemas de 5.000 po

**Grupo de nivel 28** Total del tesoro monetario: 42.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 30
- 2 Objeto mágico, nivel 30
- 3 Objeto mágico, nivel 30
- 4 Objeto mágico, nivel 29
- 5 12.000 ppt, o 120 da, o 60 da + dos pociones de vida + ocho objetos de arte de 50.000 po
- 6 10.000 ppt, o 100 da, o 50 da + cinco objetos de arte de 50.000 po + 2.500 ppt
- 7 7.200 ppt, o 70 da + 200 ppt, o 35 da + seis objetos de arte de 50.000 po + 700 ppt
- 8 7.200 ppt, o 50 da + cuatro objetos de arte de 50.000 po + 200 ppt, o 60 da + una poción de vida + 200 ppt
- 9 3.600 ppt, o 35 da + 100 ppt, o seis objetos de arte de 50.000 po + dos pociones de recuperación + 100 ppt
- 10 2.500 ppt, o 25 da, o cinco objetos de arte de 50.000 po

**Grupo de nivel 29** Total del tesoro monetario: 52.500 ppt

- 1 Objeto mágico, nivel 30
- 2 Objeto mágico, nivel 30
- 3 Objeto mágico, nivel 30
- 4 Objeto mágico, nivel 30
- 5 15.000 ppt, o 150 da, o 100 da + una poción de vida + seis objetos de arte de 50.000 po
- 6 13.000 ppt, o 130 da, o 100 da + 3.000 ppt
- 7 8.750 ppt, o 85 da + 250 ppt, o 40 da + dos pociones de vida + tres pociones de recuperación + cuatro objetos de arte de 50.000 po
- 8 8.750 ppt, o 55 da + dos pociones de vida + 1.250 ppt, o 60 da + dos pociones de vida + 750 ppt
- 9 4.500 ppt, o 45 da, o 30 da + dos objetos de arte de 50.000 po + dos pociones de recuperación
- 10 2.500 ppt, o 25 da, o 15 da + 1.000 ppt

**Grupo de nivel 30** Total del tesoro monetario: 62.500 ppt

- 1 Dos objetos mágicos, nivel 30
- 2 Objeto mágico, nivel 30
- 3 Objeto mágico, nivel 30
- 4 Objeto mágico, nivel 30
- 5 17.500 ppt, o 175 da, o tres pociones de vida + diez objetos de arte de 50.000 po + 95 da
- 6 15.000 ppt, o 150 da, o 80 da + dos pociones de vida + diez objetos de arte de 50.000 po
- 7 10.000 ppt, o 100 da, o 50 da + cuatro pociones de recuperación + seis objetos de arte de 50.000 po + 1.000 ppt
- 8 10.000 ppt, o 80 da + 2.000 ppt, o 25 da + diez objetos de arte de 50.000 po + 2.500 ppt
- 9 6.000 ppt, o 60 da, o 25 da + cinco objetos de arte de 50.000 po + 1.000 ppt
- 10 4.000 ppt, o 40 da, o dos pociones de vida + cuatro objetos de arte de 50.000 po

# CAMPAÑAS

**DEL MISMO** modo que una aventura de D&D es una serie de encuentros unidos en una historia general, una campaña es una historia mayor que enlaza esas aventuras juntas. Cuando estés listo para construir tu propia campaña, deja que este capítulo te guíe.

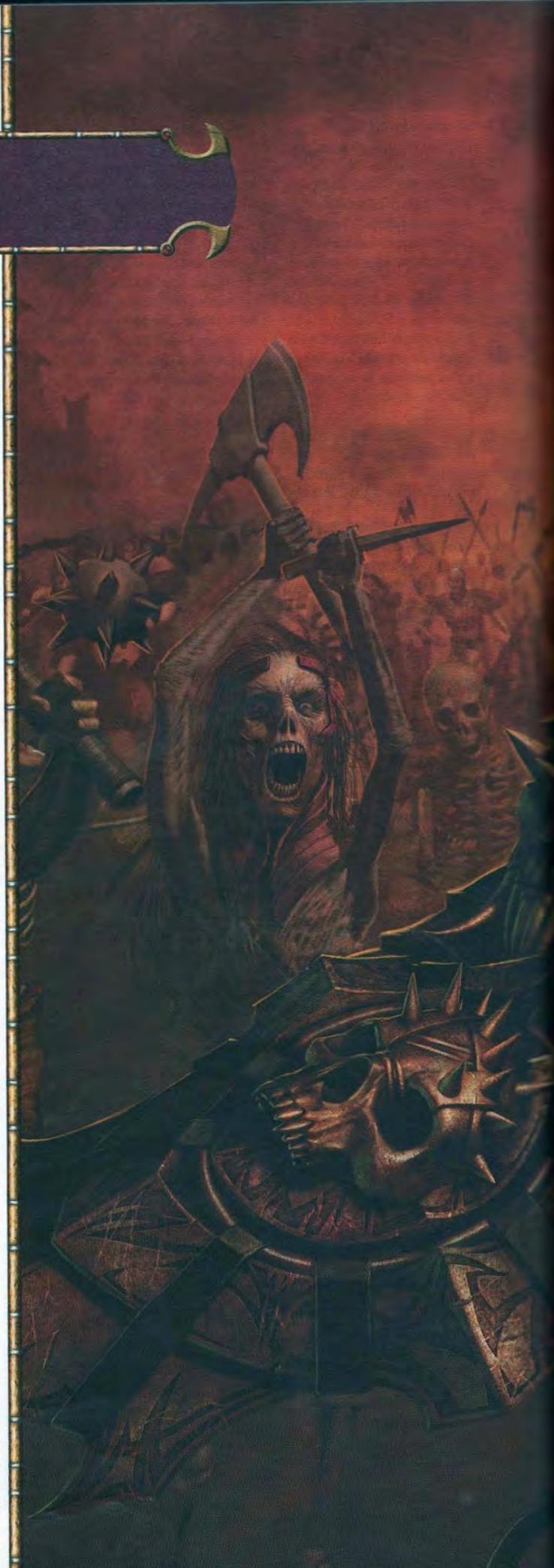
En su nivel más esencial, una campaña es la historia de los personajes de tu partida. No tienes por qué ir más allá de ese concepto: está perfectamente dirigir aventuras de un modo episódico, con los personajes como el único elemento común. Pero también puedes ir entrelazando temas a través de esas aventuras para dar lugar a una saga mayor que narre los logros de esos personajes en el mundo.

Planear toda un campaña parece una tarea abrumadora, pero no te preocupes; no tienes que tener desarrollado cada detalle ya desde el comienzo. Puedes empezar con lo básico, dirigiendo unas cuantas aventuras (sean publicadas o diseñadas por ti mismo), y más adelante pensar en líneas argumentales mayores que te gustaría explorar. Eres libre de añadir tantos o tan pocos detalles como quieras.

Este capítulo incluye las siguientes secciones:

- ◆ **Campañas publicadas:** una panorámica de cómo las campañas publicadas pueden proporcionarte un sólido comienzo para tu propia campaña, y abundante combustible para aventuras posteriores.
- ◆ **Temas de campaña:** ideas para crear una campaña a partir de aventuras con un vínculo común.
- ◆ **Superaventuras:** cómo construir una campaña que consiste en una única aventura de gran duración.
- ◆ **Historias de campaña:** consejos sobre cómo desarrollar una campaña, dirigirla hacia su conclusión, y planear cómo llegarán los personajes hasta allí.
- ◆ **Cómo comenzar una campaña:** cómo empezar; ve poco a poco al principio.
- ◆ **Cómo dirigir una campaña:** cómo unir aventuras de un modo en el que tengan sentido.
- ◆ **Cómo terminar una campaña:** cómo llevar la historia a su conclusión natural, de un modo divertido y satisfactorio.

STEVE ARCYLE





## CAMPAÑAS PUBLICADAS

No tienes que crear una campaña entera desde cero. Una campaña publicada hace ese inicio y dirigir una partida todo lo fácil posible.

El Capítulo 11 de este libro presenta un breve ejemplo de una campaña publicada. Incluye una zona de comienzo, una aventura corta, e ideas de aventuras e historias para seguir desarrollando la trama. Puedes continuar desde ese punto inicial, utilizando otras aventuras publicadas (por ejemplo, *La fortaleza del páramo Sombrio*, *El laberinto de la espira del Trueno*, y *La pirámide de las Sombras*, todas ellas de próxima aparición), o diseñar historias tú mismo.

Un escenario de campaña completo, como el de los Reinos olvidados, va algo más allá de esta introducción. Una campaña publicada no es como una aventura publicada. Puedes dirigir una aventura directamente, con sólo un mínimo de preparación o de adaptación para que encaje con tu grupo de juego. Aunque puedes iniciar una campaña publicada en cuanto rasgues la envoltura del libro, sacarás mayor provecho utilizando las herramientas e ideas que contenga como inspiración para crear tus propias aventuras en ese escenario.

La *Guía de campaña de los REINOS OLVIDADOS* proporciona una zona inicial (la ciudad de Aguas fuertes) completa, con personajes interesantes y encuentros, pero eso es sólo un aperitivo de lo que espera. Esa ciudad se encuentra en el valle Gris, que es tan sólo una región en un mundo de fantasía enormemente detallado. El escenario de los Reinos olvidados está lleno de ruinas misteriosas, complots malignos y amenazas mortíferas. Puedes construir tus propias aventuras partiendo de esos detalles, utilizar aventuras publicadas ambientadas en ese mundo, o acudir a años de novelas de Reinos olvidados en busca de inspiración. La *Guía de campaña* te ayudará a unir esas ideas con historias para dar vida al escenario de campaña. Tus personajes podrán incluso hacerse personajes creados a medida para el mundo, utilizando las reglas que se presentan en la *Guía del jugador de los Reinos olvidados*. Todo lo que necesitas para mantener tu campaña en marcha durante años está fácilmente a tu alcance en estas fuentes.

### ORIGEN Y TRASFONDO DE LOS PERSONAJES

La *Guía del jugador* de una campaña publicada proporciona a tus jugadores reglas e información de trasfondo para crear personajes que tengan características que les hagan pertenecer a ese escenario. Tu trabajo es encontrar los elementos que unan a esos personajes al comienzo de la campaña. Por ejemplo, en una campaña de los Reinos olvidados, un jugador puede interpretar a un héroe nativo del valle Gris, que ha crecido entre los relatos de las aventuras de sus padres y abuelos. Otro podría jugar con un jinete bárbaro de Narfell,

que viaja por el mundo en busca de un modo de liberar a su tierra natal de la gélida garra del invierno. Un tercer personaje podría ser un esclavo fugado de Thay, torturado por años de servidumbre en esa tierra de magia maligna.

Con tan sólo estos sencillos trasfondos, tus personajes ya te habrán proporcionado mucho con lo que trabajar. Comienza aprendiendo algo más de Thay y de Narfell mediante la *Guía de campaña*, y piensa en lo que condujo a esos personajes hasta el valle Gris o por qué se conocieron. También puedes dejar a sus personajes esa responsabilidad: pueden jugar con personajes de cualquier trasfondo, pero tienen que dar una buena razón para que estén en la zona inicial (esta táctica también es un incentivo para que los jugadores aprendan más del mundo). Quizás el esclavo fugado haya oído cuentos susurrados de los abuelos del héroe, que ganaron renombre combatiendo contra los Magos rojos de Thay hace un siglo, y ha venido en su busca. El esclavo puede haberse encontrado con el jinete nómada durante sus viajes, y haberle inspirado también para que los busque. ¿Cómo reaccionarán esos dos cuando descubran que el único heredero superviviente de esos grandes héroes es un aventurero igual de poco experimentado que ellos? Tu campaña está preparada para un interesante comienzo.

### EL COMIENZO DE LA CAMPAÑA

La *Guía de campaña* de un escenario proporciona material introductorio para que tanto tú como tus jugadores os familiaricéis con el mundo. Puedes comenzar directamente con la localización inicial, y el libro te proporciona unas cuantas aventuras cortas, así como consejos prácticos para conectar con posteriores ideas de aventuras. Mientras estés jugando estas primeras aventuras, busca pistas, tramas y otros ganchos que atraigan tu atención o la de tus jugadores. Puedes desarrollar tu campaña siguiendo estas ideas hasta partes interesantes del mundo.

Con un punto de vista opuesto, puedes leer primero la *Guía de campaña* para encontrar un elemento de la historia que capture tu imaginación, y plantar las semillas de esa historia ya en la primera aventura. Para que la campaña crezca, trabaja en algún tipo de conexión con toda la amplitud del mundo, como vínculos entre el principal antagonista de la aventura y una organización malvada más grande, o presagios de alguna amenaza mayor aún por venir. Ahora estás listo para los siguientes pasos.

### SIGUIENTES PASOS

Para el momento en el que estés finalizando las aventuras introductorias de tu campaña, ya deberías tener alguna idea de qué hacer a continuación. Quizás quieras dirigir otra aventura publicada, o ya te sientas preparado para crearla tú mismo. Sea como sea, necesitarás tener un tema.

El tema de una campaña la dota de una dirección clara, y da a los personajes la sensación de que sus acciones tienen una finalidad (se habla más de los temas de campaña en la siguiente sección). Puede ser un emocionante villano sobre el que quieras trabajar más, una organización que patrocina aventureros, o una amenaza capaz de sacudir el mundo, que se vuelve más apremiante conforme la campaña progresá. Tu tema puede dirigir tu campaña todo el camino hasta los niveles épicos, o ser un asunto de corta duración que evolucione o desaparezca con el paso del tiempo. Puede encajar perfectamente con elementos del comienzo de la campaña, o estar totalmente desconectado de ellos; es perfectamente aceptable cambiar de dirección, e introducir nuevos temas y tramas después de que los jugadores hayan empezado a entrar en faena.

Una Guía de campaña es un tesoro de buenas ideas, combinado con las herramientas que necesitas para adaptarlas a tu partida. Utiliza las directrices del Capítulo 6 como ayuda para adaptar aventuras publicadas para el escenario, y elige aquellas que funcionen mejor con tu campaña. Digamos que estás jugando una campaña de Reinos olvidados que gira en torno a las umbras de Netheril. Puedes fácilmente relacionar la trama de una aventura publicada con las amplias ambiciones de las umbras, sin importar su ubicación geográfica. Es más, puedes hacer que su villano central sea una umbra, y tras ello crear otras aventuras que presenten a esa organización de un modo más destacado. Finalmente, los personajes podrán incluso aventurarse en las ciudades flotantes de la propia Netheril.

## CÓMO HACERLO TUYO

Incluso aunque estés utilizando un escenario publicado, recuerda siempre que sigue siendo *tu campaña*. Nunca debes limitar tu creatividad a lo que diga el libro; sea cual sea. Una Guía de campaña es una fuente de ideas y una especie de caja de herramientas. No tienes que utilizar ese material exactamente como aparece. Puedes y debes cambiar las cosas que no te gusten, incorporar elementos que te atraigan de otras campañas o aventuras, y poner tu propio sello distintivo.

Alterar una campaña publicada para que se adapte a tus gustos puede ser complejo si el escenario ya le es familiar a uno o más de tus jugadores. Es una buena idea establecer al comienzo que no todo lo que hay en el libro es necesariamente cierto en tu versión del mundo. Si no lo haces, el juego podría verse retrasado por discusiones sobre los detalles, como si los seguidores de tal o cual dios harían las cosas que tu aventura dice que hacen. Es tu partida, y los jugadores deben comprender que lo que en ella sucede tiene sentido en tu visión del escenario.

Dicho en pocas palabras, utiliza una Guía de campaña como está pensada: como un trampolín para la creatividad, y deja

### CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

No tengas miedo de robar ideas de libros, películas y otras fuentes para tu uso personal. El trabajo del DM es entretenerte, no ser original.

—Andrew Finch

que tu imaginación corra libre. No importa si estás poniendo tu sello personal en una campaña publicada, o creando la tuya propia e incorporando elementos que te gustan de un escenario publicado. La campaña es igual de tuya en ambos casos.

## CÓMO SAQUEAR LIBREMENTE

Incluso aunque quieras crear tu propia campaña, no tienes por qué hacer todo el trabajo tú mismo. Ya hay una gran cantidad de fantasía realmente creativa ahí fuera, y puedes seleccionar y elegir de entre esa gran colección de material, para hacer tu partida más vistosa y excitante.

Quizás tengas una idea para una campaña con un tema elemental muy importante, que acabe enfrentando a los personajes contra uno o más primordiales. Tu mundo podría entonces incorporar la raza tocada por los elementales de los genasies, de la Guía del jugador de Reinos olvidados, pero también podrías tomar prestado mucho material de otras fuentes. La serie de animación para televisión Avatar: la Leyenda de Aang o también Avatar: el Último Maestro Aire [NDC: en inglés, Avatar: The Last Airbender] está llena de magníficas imágenes e ideas que encajan con una línea argumental elemental. El escenario de campaña de Al-Quadim para el juego D&D publicado en los años 90, se basaba en las leyendas de las Mil y una noches, y presentaba erit y elementales. Qué y cuánto tomes prestado no importa. El producto final es únicamente tuyo, y tus jugadores se maravillarán por sus detalles.



## TEMAS DE CAMPAÑA

Del mismo modo que la personalidad de un escenario moldea las aventuras que tienen lugar en él, el tema de una campaña proporciona un tono distintivo a sus historias. Una serie descontrolada de aventuras, en las que los personajes viajan de un dungeon a otro con poca o ninguna conexión, produce una sensación muy distinta a una lucha de años contra sectarios de Orcus que culmina con un enfrentamiento final con el propio señor demoníaco de los muertos vivientes.

Esta sección te proporciona una visión general de varios temas de campaña típicos, así como diferentes modos de enfocarlos.

### CÓMO HACER EVOLUCIONAR LOS TEMAS

No tienes que ceñirte a un único tema desde el comienzo de tu campaña y a lo largo de los 30 niveles de juego. Los personajes crecen y cambian a lo largo de la campaña, y lo mismo debería pasar con tu mundo. Puedes cerrar una historia tras unos cuantos niveles y comenzar otra nueva, o introducir varios temas a distintos niveles y entretejerlos sutilmente.



CAPÍTULO 8 | Campañas

Las divisiones entre grados son puntos naturales para concluir un tema e introducir otro. Por ejemplo, los personajes pueden pasar sus primeros 20 niveles combatiendo contra los templos de dioses malignos, y tras ello descubrir la amenaza aún mayor del alzamiento de los primordiales. En los niveles épicos, tendrán que unir sus fuerzas con los dioses (incluidos los dioses malignos que anteriormente eran sus enemigos) para derrotar a los primordiales.

### DUNGEON DE LA SEMANA

Este tipo de campaña recuerda a una serie de televisión episódica. Cada semana, los personajes principales van de un escenario diferente a otro (un planeta, una casa encantada, una época de la historia, etc.). Solucionan los problemas de ese episodio, y continúan su camino para tratar con el siguiente. Una vez que lo han hecho, las cosas vuelven a ser prácticamente como al principio.

Un “Dungeon de la semana” es el tipo más simple de campaña que puedes dirigir, ya que requiere muy poco esfuerzo más allá de encontrar o crear aventuras. Cada historia tiene su propio villano principal, sin conexión con los antagonistas de las demás. El mundo de D&D es oscuro y está lleno de amenazas, y no necesitan tener nada más en común.

### LA MISIÓN

Sólo ligeramente más complejo que una serie desconectada de aventuras, este tema de campaña une rápidamente las peregrinaciones de los personajes en un objetivo general. Es sencillo revestir con una misión o historia similar sesiones por lo demás independientes. La más sencilla es la exploración: los personajes están encargados de trazar el mapa de la región, el continente o el mundo entero, encontrando amenazas a lo largo de su camino. Quizás busquen la antigua capital de un imperio caído, o estén tratando de hallar el camino de vuelta al hogar que abandonaron para luchar en una guerra reciente.

La religión también es una fuente perfecta de misiones. Por ejemplo, los personajes pueden ser peregrinos hacia algún lugar sagrado, o miembros de una orden sagrada dedicada a defender los últimos bastiones de civilización en un mundo cada vez más oscuro. En órdenes más militares, puede ser luchadores sagrados dedicados a aplastar algún tipo concreto de amenaza, como criaturas aberrantes o sectas demoníacas. Sea cual sea la historia, implicará una conexión más fuerte entre las aventuras.

### VILLANO FINAL

Las aventuras episódicas contra un cierto tipo de oponente, como en la misión de “luchadores sagrados” anterior, conducen de forma natural a una campaña centrada en un único villano que esté en última instancia detrás de todo. Los personajes pueden comenzar su carrera combatiendo contra goblins y kóbolds, sólo para descubrir que esos monstruos son los sirvientes de una prole nefasta. Sus continuas aventuras les conducirán a los horrores de la influencia del reino Lejano,



con batallas contra aboeth e ilícidos, y con el clímax en una batalla épica contra un cerebro desuellamente y sus esbirros espadas aladas. Este cerebro aberrante no necesita haber estado implicado directamente en las primeras aventuras de los personajes, pero incluso la existencia de los engendros funestos más bajos puede estar relacionada con sus actividades.

Puedes crear una campaña centrada en un villano desde la cúspide hasta la base o viceversa. En el primer método, primero eliges un villano épico para la batalla climática de la campaña (por ejemplo, Orcus), y tras ello planeas aventuras que lleven hacia esa conclusión desde el comienzo de la campaña. En el caso de Orcus, estos encuentros se basarán en temas de sectarios, demonios y muertos vivientes. Con el segundo método, vas creando encuentros en torno a monstruos de bajo nivel que te gusten (como la prole funesta), y tras ello creas aventuras que incluyen monstruos similares o relacionados de niveles más altos.

## VILLANOS RECURRENTES Y DEBILIDADES SECRETAS

Los jugadores pueden verse muy implicados en una campaña en la que el villano principal continúe apareciendo una y otra vez para fastidiar a sus personajes. Un modo de asegurar que la batalla final con su némesis sea realmente climática es dar al villano una debilidad secreta. Para poder destruir finalmente a su archienemigo, los personajes necesitan descubrir su debilidad y explotarla. Con ello, la batalla final será mucho más que una simple carrera para ver quién se queda primero sin puntos de golpe.

Por ejemplo, todo liche tiene una filacteria, un receptáculo mágico para su alma que mantiene bien escondido. Los personajes se enfrentan al liche en combate y lo derrotan, creyendo que han terminado con su amenaza, sólo para descubrir más adelante que ha regresado para continuar sus malignos planes. Ahora deben descubrir la ubicación de su filacteria, abrirse paso a través de sus guardianes mágicos y monstruosos, y finalmente combatir de nuevo contra el liche, con la filacteria como elemento decisivo del encuentro. Destruir el objeto puede ser una gesta en sí mismo, en la cual el tiempo sea esencial; por ejemplo, los personajes pueden tener que llevar a cabo un ritual concreto, o localizar la forja en la que fue creada la filacteria para fundirla. Un tema como este puede llevar una campaña hasta bien entrado el grado de parangón.

Los personajes de nivel épico pueden tener que enfrentarse y derrotar a una criatura de enorme poder, como la tarasca, un señor demoníaco, un dios o un primordial. Estos seres sólo pueden ser derrotados con rituales especiales u objetos concretos. Por ejemplo, el grupo debe partir en busca de las piezas del *Cetro de las siete partes*, y volver a reunirlas si quieren tener alguna esperanza de destruir a la primordial conocida como la Reina del Caos. Incluso enemigos relativamente ordinarios pueden regresar una y otra vez, protegidos por algunos medios que los personajes deben descubrir y eliminar. Un califa malvado realiza un ritual para sacarse el corazón aún latiendo y lo esconde en un cofre en el centro de una tormenta de arena perpetua en el desierto. Un pérvido barón está maldito de tal modo que se alzará

de entre los muertos hasta que el fragmento de ónix que contiene un pedazo de su alma sea encontrado y destruido.

Naturalmente, cuando los personajes comienzan a buscar los medios de matar a un enemigo poderoso, indudablemente este sabrá de sus esfuerzos antes o después, e intentará detenerlos. El villano estará preparado cuando los personajes lleguen para el enfrentamiento final o, más probablemente, enviará a agentes, o tratará de algún otro modo de impedir que completen su tarea. La respuesta del villano a las acciones del grupo puede dar lugar por sí misma a una gran cantidad de aventuras.

## ACONTECIMIENTOS QUE SACUDEN EL MUNDO

Una campaña que presente un villano principal, a menudo gira en torno a un plan diabólico que tendrá como resultado importantes cambios en el mundo (presumiblemente para peor) que los personajes deben detener. En otras campañas, el mundo se enfrenta con una crisis sin que haya ningún villano implicado, y los personajes tienen que evitar, o al menos minimizar, el impacto de ese hecho.

Las campañas de esta naturaleza tienen una fecha límite que se cierne sobre el transcurso de decenas de aventuras. El acontecimiento temido tendrá lugar en un cierto momento a no ser que los personajes tengan éxito. Quizás el Caos elemental esté devorando la mismísima estructura estable de la creación, arrastrando al mundo hacia una entropía eterna; los personajes deben recolectar fragmentos dispersos de energía divina para apuntalar los pilares de la creación. O un primordial sepultado en el centro de la tierra está extendiendo tentáculos de energía deformadora de la realidad hacia la superficie, formando dungeons de los que brotan terribles monstruosidades. En ese caso los personajes deberán limpiar los dungeons y cortar sus conexiones con el primordial antes de que éste devore los restos dispersos que quedan de la civilización. La amenaza para tu mundo puede ser de naturaleza mundana, pero no por ello menos devastadora: en los últimos días del declive de un gran imperio, hordas orcas amenazan la frontera mientras la decadencia y la corrupción socavan los pilares del imperio.

## DESARROLLO DE UNA PROFECÍA

Este tipo de campaña da un giro interesante a los acontecimientos que sacuden el mundo, presentándolos como la sucesión de elementos que se van cumpliendo de una antigua profecía. Un villano puede estar ayudando a que la destrucción anunciada se lleve a cabo, al tiempo que con ello favorece sus propios planes, o bien puede tratar de evitar que la profecía se haga realidad (por ejemplo, matando al niño que está destinado a destruirlo).

La belleza de una profecía bien construida es su ambigüedad. Los mitos clásicos están llenos de ejemplos de malinterpretaciones trágicas, o de justificaciones finales de lo que ha sido anunciado. Ya que siempre están abiertas a una gran variedad de interpretaciones, pueden existir muchas formas distintas de cumplir la profecía. El villano puede intentar que se cumpla de un modo, mientras los personajes se esfuerzan para encontrar una solución que mejore el mundo en vez de hundirlo en la ruina.

## CONTIENDA DIVINA

El continuo enfrentamiento entre el bien y el mal es la base de muchos cuentos, mitos y campañas. En un conflicto entre dos dioses, o entre grupos de dioses con alineamientos diferentes, elegir un bando se convierte en un asunto de importancia cósmica.

En una campaña diseñada en torno a una contienda divina, los personajes no sólo están combatiendo contra criaturas malignas; son sirvientes de dioses buenos enfrentándose contra agentes de los dioses malignos. Pueden ser campeones de un único dios, como Bahamut, dedicados a derribar los templos de Perdición. En una línea argumental como esa, los enemigos de sus aventuras estarán conectados al dios opuesto: sacerdotes de Perdición, señores de la guerra hobgoblins seguidores del señor de la conquista, y servidores angélicos del propio dios. Perdición puede estar planeando arrebatar parte de su poder a Bahamut, o conquistar la montaña Celestial, donde residen Bahamut, Moradin y Kor. O quizás Bahamut puede ser el que haya instigado el conflicto, decidido a exterminar a su antiguo enemigo.

## AMENAZA PRIMORDIAL

Incluso más básica que los conflictos entre las deidades es la ancestral lucha de los dioses con los primordiales, encarnaciones del caos y del poder elemental. Desde el comienzo de los tiempos, los dioses y los primordiales han luchado por el dominio del cosmos, y los dioses surgieron victoriosos. Los primordiales que sobrevivieron todavía pueden volver a alzarse como una amenaza para toda la creación, tratando de devolverla al Caos elemental de su nacimiento.

En los primeros estadios de una campaña de este tipo, los personajes pueden combatir contra una secta de goblins que adoren a un espíritu menor de fuego, y después descubrir que es sólo una manifestación de una locura que se extiende por todo el mundo. Más sectas dedicadas a las fuerzas elementales destructivas están surgiendo por todas partes, canalizando poder hacia los primordiales sepultados como preparación para su huida. Finalmente, los personajes de nivel épico pueden tener que luchar junto a los mismos dioses para oponerse a estos poderosos enemigos.

## SUBGÉNEROS FANTÁSTICOS

Dungeons & Dragons es un juego de fantasía, pero en esa amplia categoría hay espacio para mucha variedad. Existen muchos subgéneros de fantasía diferentes tanto en la literatura como en las películas. ¿Te gustaría una campaña de horror inspirada por las obras de H.P. Lovecraft o Clark Ashton Smith? ¿O un mundo de bárbaros musculosos y ladrones ágiles, siguiendo las líneas de los libros de espada y brujería clásicos de Robert E. Howard y Fritz Leiber? D&D puede dar lugar a estos dos modelos, y a muchos otros.

## ESPADACHINES

Marinos rechazan a sablazos un abordaje de sahuagin. Guls acechan en navíos abandonados, esperando para devorar a los cazadores de tesoros. Audaces pícaros y encantadores paladines se abren paso a través de intrigas palaciegas y saltan desde balcones a caballos que les esperan abajo.

Puedes pasártelo muy bien dando forma a tu campaña en torno a las aventuras de espadachines, sean piratas o mosqueteros. Los personajes normalmente pasarán más tiempo en ciudades, cortes reales y veleros en alta mar que en dungeons, lo cual hace que las habilidades de interacción sean importantes (aunque no hasta el punto de una campaña de intriga pura). Aún así, los personajes pueden acabar en situaciones clásicas de dungeon, como en una búsqueda por los conductos de agua bajo el palacio para encontrar las cámaras ocultas del maligno duque.

Un tema de espadachines es ligeramente anacrónico para el escenario medieval del juego D&D, por lo que quizás quieras realizar algunos cambios cosméticos, especialmente en lo que concierne a la armadura pesada. Las espadas roperas y los movimientos de combate acrobático no se llevan bien con el metal pesado y resonante. El paladín que normalmente llevaría una armadura de placas puede en vez de ello portar una coraza, relativamente ligera. En este caso, necesitarás ajustar el bonificador de armadura para que equivalga al de una armadura de placas en una campaña estándar.

## ESPADAS Y BRUJERÍA

Un guerrero gigantesco y hosco destripa al sumo sacerdote del dios serpiente en su propio altar. Un ladrón risueño dilapida sus mal obtenidas ganancias en vino barato en tabernas de mala muerte. Aventureros endurecidos penetran en la jungla inexplicada en busca de la legendaria ciudad de las Máscaras doradas.

Una campaña de espadas y brujería es el D&D clásico, una tradición que se remonta a las raíces del juego. Aquí encontrarás un mundo oscuro y valeroso de hechiceros malignos y ciudades decadentes, donde los protagonistas normalmente están motivados por la codicia y el interés propio antes que por virtudes altruistas. Los personajes marciales suelen ser mucho más comunes que los arcanos o divinos. En un escenario de fantasía pulp como este, aquellos que esgrimen la magia, con frecuencia simbolizan la decadencia y la corrupción de la civilización.

## GUERRA

Un ejército de hobgoblins marcha hacia la ciudad, conduciendo con ellos a behemoth y gigantes para aplastar sus murallas y paredes. Los dragones giran sobre una horda bárbara, dispersando a sus enemigos conforme los enfurecidos guerreros se abren camino a golpes a través del campo y el bosque. Los arcontes de fuego se reúnen bajo las órdenes de un ifriti, preparados para asaltar una fortaleza Astral.

La guerra en un mundo de fantasía está llena de oportunidades para la aventura. Una campaña bélica normalmente no está basada en los movimientos concretos de las tropas, sino que se centra más bien en los héroes que deciden con sus acciones el curso de la batalla. Estos pueden ser enviados a misiones concretas: capturar un estandarte mágico que potencia a los ejércitos de muertos vivientes, reunir refuerzos para romper un asedio, o abrirse paso a través del flanco del enemigo para alcanzar a un comandante demoníaco. En otras situaciones el grupo puede apoyar al ejército principal, defendiendo un lugar estratégico hasta que lleguen los refuerzos, matando a exploradores enemigos antes de que puedan informar, o cortando las líneas de suministros. Las misiones diplomáticas o para reunir información pueden ser un añadido a las aventuras más centradas en el combate.

## HORROR

Los vampiros reflexionan en los sótanos de sus hechizados castillos. Los nigromantes trabajan en oscuros dungeons para crear colosos de carne muerta viviente. Los diablos corrompen a los inocentes, los hombres lobo acechan en la noche. Todos estos elementos evocan aspectos horribles del género fantástico.

Si quieres poner un toque de horror en tu campaña, tienes abundante material con el que trabajar. El *Manual de monstruos* está lleno de criaturas que encajan perfectamente en una línea argumental de horror sobrenatural. No obstante, el elemento más importante de una campaña de este tipo no está cubierto por las reglas. Debes crear una atmósfera de horror creciente, mediante un ritmo cuidadoso y descripciones evocadoras. Tus jugadores también deben contribuir; deben estar dispuestos a asustarse. Tanto si quieras dirigir una campaña completa llena de horror o tan sólo una aventura tenebrosa, deberías discutir tus planes con los jugadores previamente para asegurarte que comparten tu visión. El horror puede ser intenso y personal, y no todo el mundo se siente cómodo en una partida así.

## INTRIGA

El corrupto visir urde planes con la hija mayor del barón para asesinarlo. Un ejército de hobgoblins envía espías *doppelgänger* para que se infiltrén en la ciudad antes de la invasión. En el baile de la embajada, el espía en la corte real contacta con su patrón.

La intriga política, el espionaje, el sabotaje y actividades similares pueden dar lugar a una emocionante campaña de D&D. En este tipo de partida, los personajes quizás deban preocuparse más por entrenar habilidades y hacer contactos que por poderes de ataque y armas mágicas. La interpretación y los desafíos de interacción centrados en habilidades cobran una importancia mayor que los encuentros de combate, y el grupo puede pasarse varias sesiones sin ver a un monstruo.

De nuevo, asegúrate que tus jugadores conocen de antemano qué tipo de campaña quieren dirigir. Si no es así, un jugador puede hacerse un personaje como un paladín enano especializado en la defensa, para encontrar después que está fuera de lugar entre los diplomáticos semielfos y los espías tiflin.

## MISTERIO

¿Quién robó tres espadas mágicas legendarias y las escondió en un dungeon lejano, dejando una pista críptica sobre su ubicación? ¿Quién sumió al duque en un sueño mágico, y qué puede hacerse para despertarlo? ¿Quién asesinó al maestre del gremio y cómo logró el asesino entrar en la bóveda del tesoro del gremio?

Una campaña con un tema de misterio pone a los personajes en el papel de investigadores, quizás viajando de ciudad en ciudad para resolver casos que las autoridades locales no pueden manejar. Una campaña de este tipo pone su énfasis en acertijos y en la resolución de problemas, además de en las proezas de combate.

Un gran misterio puede incluso servir de trasfondo para toda la campaña. ¿Por qué alguien asesinó al mentor de los personajes, lanzándoles a la aventura? ¿Quién controla realmente la Secta de la Mano roja? En este caso, los personajes pueden descubrir las pistas del misterio mayor sólo de vez en cuando; puede haber aventuras individuales que como mucho

estén relacionadas tangencialmente con ese tema. Una dieta sólo de acertijos puede ser frustrante, por lo que asegúrate de hacer que los tipos de encuentros que presentes sean variados.

## WUXIA

Cuando su mentor desaparece misteriosamente, los jóvenes estudiantes deben perseguir al oni que está aterrorizando al poblado. Unos héroes consumados, expertos en sus artes marciales respectivas, regresan a casa para liberar a su pueblo de un maligno señor de la guerra hobgoblin. El maestro rakshasa de un monasterio cercano está llevando a cabo rituales para alzar de su reposo a peligrosos fantasmas.

Las películas de artes marciales chinas (o el *artime* japonés) forman una tradición fantástica propia. No obstante, una campaña que se base en estos elementos aún sigue conservando gran parte del tono de D&D. Los jugadores pueden elegir la apariencia de sus personajes y llevar el equipo que elijan, y los poderes pueden necesitar cambios cosméticos para que resulten más espectaculares, y puedan reflejar mejor este tipo de escenario. Por ejemplo, cuando los personajes utilicen poderes que les teleporten o les desplacen varias casillas, en realidad realizarán prodigiosos saltos acrobáticos. Las pruebas de Trepar no reflejan una cuidadosa búsqueda de asideros, sino que permiten a los personajes rebotar de un árbol a otro o saltar por encima de muros. Los guerreros aturden a sus oponentes golpeando puntos de presión. Estas coloridas descripciones de los poderes no cambian la esencia de las reglas, pero hacen que todo tenga un tono muy diferente en la campaña.

## VARIACIONES SOBRE UN TEMA

Es una buena idea mezclar las cosas de vez en cuando, para que tus jugadores puedan disfrutar de una amplia variedad de aventuras. Incluso si estás jugando una campaña muy vinculada a un tema, puedes alejarte de él de vez en cuando. Si tu campaña incluye mucha intriga, misterio e interpretación, tus jugadores podrán disfrutar de alguna que otra excursión ocasional a un dungeon; y al final, quizás pueda descubrirse que estaba relacionado con la trama principal de la campaña. Si la mayoría de las aventuras son expediciones a los dungeons, cambia de marcha con un buen misterio urbano (cuya solución dirija al grupo a una especie de dungeon en una casa o torre abandonada). Si diriges aventuras de horror semana tras semana, intenta lanzarles un villano que al final resulte ser bastante ordinario, quizás incluso ridículo. Un alivio cómico es una gran variación en prácticamente cualquier campaña de D&D, jaunque los jugadores suelen proporcionarlo ellos solos!

Asegúrate de proporcionar también una amplia variedad de oponentes. Incluso aunque toda tu campaña vaya de una invasión de hobgoblins, tus jugadores se cansarán de combatir contra una interminable serie de esas criaturas semana tras semana. Los hobgoblins son expertos en entrenar bestias, por lo que mezcla mascotas y animales de guerra de vez en cuando con los ejércitos hobgoblins e introduce así una nueva amenaza. Quizás los gnoll de las colinas cercanas se aprovechen del caos de la guerra para lanzar incursiones contra las líneas de suministros de los personajes, proporcionando así una oportunidad de luchar contra unos oponentes humanoides de un estilo muy diferente.

# SUPERAVENTURAS

Una superaventura es un tipo de campaña corta (en realidad una única aventura larga) que se centra en un único escenario limitado. La exploración de los personajes de este único entorno puede formar parte de una campaña mayor, o ser toda la campaña en sí mismo. Una superaventura combina los mejores rasgos de una campaña corta y de un tema concreto. No necesitas ir enlazando aventuras ni conectar diferentes villanos en una gran trama única. Y la batalla climática del final será un perfecto modo de terminar una campaña... ¡antes de comenzar la siguiente!

Las superaventuras tienen una serie de rasgos comunes:

- ◆ Están limitadas a un único escenario.
- ◆ Con frecuencia permiten una exploración libre y no lineal.
- ◆ Pueden incluir diferentes gestas y múltiples expediciones.
- ◆ Alientan a la especialización de los personajes.

Cada uno de estos atributos se discute en más detalle a continuación.

## ESCENARIO ÚNICO

El escenario de una superaventura tiene que ser tanto grande como cautivador, proporcionando suficiente material como para que los personajes lo exploren a lo largo de varios meses de juego. Puedes crear un gigantesco dungeon con múltiples niveles, cada uno más peligroso que el anterior, o diseñar un territorio salvaje aislado, con pequeños dungeons esparcidos por él. El lugar de la aventura podría ser una vas-

ta red de pasadizos de la Infraoscuridad, que lleven al grupo aún más abajo en las profundidades de la tierra.

Una superaventura exige el escenario más atrayente que puedas imaginar, con una personalidad impactante y un gran potencial de lugares interesantes. Las superaventuras clásicas publicadas han sido ambientadas en las legendarias ruinas de Falcongrís; el castillo Ravenloft con sus misteriosas tierras; la ciudad Prohibida, asentada en un cráter rodeado de densa jungla; y la bóveda de los Drow, oculta a gran profundidad bajo tierra. Puedes crear un nuevo clásico tú mismo: la ciénaga Negra, un miasma de locura y enfermedad que rodea a un primordial dormido; o el bosque encantado de la profundidad Inexorable, que ha engullido muchos antiguos castillos bajo sus zarzas enmarañadas.

Diseñar una superaventura es más sencillo si divides el escenario principal en unidades menores. De ese modo, tanto tú como tus jugadores podéis controlar mejor dónde están y qué están haciendo. Un dungeon es un diseño conveniente y tradicional para separar zonas de encuentro. Sus múltiples niveles tienen conexiones limitadas, sean escaleras o túneles verticales, y cada uno de ellos tendrá su propia personalidad. Una zona amplia como la profundidad Inexorable también puede contener varias zonas más pequeñas con una variedad de ambientes, aunque todos ellos quedarán revestidos por la personalidad del lugar a gran escala (en este caso, las raíces y lianas estranguladoras del bosque encantado).

## EXPLORACIÓN NO LINEAL

Puedes diseñar el escenario de tu superaventura para dejar que los personajes elijan qué zonas explorar y en qué orden,

## EL NACIMIENTO DE LA SUPERAVENTURA

Mi opinión es que la primera superaventura fue un delgado módulo de 28 páginas llamado *Moradores de la ciudad Prohibida* [Dwellers of the Forbidden City], publicado por TSR, Inc. En 1981. Aunque “Proto-superaventura” quizás sea un término más ajustado. En realidad era sólo un escenario preparado para su exploración, combinado con una única gesta que apenas arañaba la superficie de sus posibilidades.

La aventura, tal y como fue publicada, pedía a los personajes que rastrearan una mercancía recientemente robadas de caravanas mercantiles. Para hacerlo, tenían que encontrar la ciudad Prohibida, y un modo de entrar en ella, tras lo que debían atrapar a un mago que había instalado su hogar entre las ruinas. Una gesta bastante directa; pero lo que lo hacía excepcional era la cantidad de posibles formas de lograr ese único objetivo. La aventura fue pionera en la idea de la exploración no lineal. Ningún corredor de dungeon encauzaba los movimientos de los personajes. Había al menos cuatro formas de descender al cráter en el que yacía la ciudad Prohibida, cada una detallada como un miniescenario dentro del escenario principal. Los personajes podían elegir su ruta y entrar por donde quisieran a la ciudad en ruinas.

Dentro de la ciudad en sí había tres facciones de monstruos. Los yuan-ti hicieron su primera aparición en esta aventura, y estaban acompañados de los batracos de aspecto de rana, y de humanoides de procedencia más que cuestionable llamados mostrencos. Unos humanoides arbóreos de largos brazos llamados tasloi cabalgaban sobre avispas gigantes a través de los árboles de la jungla. Combatir a los batracos o a los tasloi no llevaba a los personajes ni un paso más cerca de encontrar las mercancías desaparecidas de las caravanas, pero estaban allí a pesar de ello.

Una sección demasiado breve al final de la aventura daba temerosamente el siguiente paso, sugiriendo otras gestas que podían conducir a los personajes a la ciudad Prohibida. Con más detalle, más gestas desarrolladas y otro centenar de páginas más o menos, *Moradores de la ciudad Prohibida* podría haber sido una superaventura espectacular, cuatro años antes del hito que marcó la publicación de *El templo del Mal elemental*, que es la que más correctamente merece esa descripción.

—James Wyatt

dependiendo de las gestas que tengan ante sí. Este método requiere más tiempo de preparación, pero os recompensa a tus jugadores y a ti con una experiencia más interesante. Los personajes pueden decidir expulsar a los drow de la torre Fantasma antes de encargarse de los incursores de las ruinas del alcázar Dorbren, por ejemplo. Estas dos localizaciones son relativamente pequeñas e independientes, por lo que puedes tener ambas preparadas, para que los personajes puedan encaminarse a la que decidan.

Cada zona de aventura debería contener entre 8 y 10 encuentros, de modo que los personajes probablemente avanzarán un nivel cuando completen sus desafíos. Pero cuando los aventureros pueden viajar a cualquier zona en cualquier orden, diseñar los encuentros apropiados puede resultar complejo. Afortunadamente, ajusta la dificultad de un encuentro es bastante sencillo. Para prepararlos para personajes que han progresado unos cuantos niveles, puedes mejorar los niveles de los monstruos para que se les equiparen, empleando las guías del Capítulo 10, o añadir monstruos que hagan el encuentro más desafiante.

Cuando los personajes dejan una parte de tu escenario de aventura y regresan más tarde, éste debería cambiar en respuesta a sus acciones. Este tipo de detalles ayuda a que el escenario parezca más real y vivo a los jugadores. Los monstruos que el grupo haya matado deberían permanecer muertos (normalmente), ya que el lugar no se reinicia con las cosas tal y como estaban la primera vez. Pero la segunda exploración bien podría presentar nuevas amenazas a los personajes. Los supervivientes inteligentes de la primera intrusión de los personajes en su dominio reaccionarán del modo apropiado, potenciando sus defensas o evacuando la zona. Pueden aparecer nuevas criaturas en lugares que han quedado vacíos, como depredadores en busca de refugio y posibles presas. Un escenario vivo proporciona varias posibilidades de juego, y continúa manteniendo el interés de los personajes.

Un entorno sin restricciones como éste queda muy natural, lo opuesto a una aventura sobre raíles. Las decisiones de los jugadores parecen realmente influir en el curso de la aventura. Un posible problema es que el grupo puede terminar dando vueltas sin tener realmente idea de qué hacer. Puedes evitarles el tener que ir en busca de la diversión con un uso liberal de las gestas.

## MISIONES MÚLTIPLES

Un buen modo de comenzar tu superaventura, como sucede con cualquier otra aventura, es con una misión o dos que introduzca a los personajes en la historia. Conforme la aventura se desarrolla, proporciona a los personajes más misiones que les impulsen a moverse por la zona. Pueden encontrar pistas en una zona que les envíen a otra diferente. Las misiones pueden conducir al grupo al interior de un dungeon, de vuelta al exterior, y de nuevo adentro con un nuevo fin.

Con unas cuantas misiones entre manos, los personajes pueden contemplar todas sus opciones y elegir una. Una misión concreta puede ser de modo evidente lo primero a hacer, o puede simplemente ser más interesante. Es mejor ofrecer demasiadas misiones antes que demasiadas pocas, pero no vayas demasiado lejos en ninguna de las dos direcciones.

Puede haber mayores y menores, dirigidas a todo el grupo, o a medida de individuos concretos (sea esto conocido por el grupo, o bien un secreto). Al comienzo, puedes diseñar misiones individuales basadas en el trasfondo y las motivaciones de cada personaje. Conforme la superaventura prograse, los jugadores pueden incluso sugerirte sus propias misiones.

## ESPECIALIZACIÓN DE PERSONAJES

Una superaventura normalmente tiene un enfoque concreto, como un cierto tipo de entorno o de enemigo. Un tema de este tipo proporciona a los jugadores la oportunidad de elegir opciones especializadas para sus personajes que normalmente evitarían. En una superaventura, los personajes saben que sus personajes combatirán contra muertos vivientes (o dragones, o demonios, o gnoll, dependiendo del escenario) durante toda la duración de sus carreras.

Las superaventuras publicadas, con frecuencia incluyen material diseñado específicamente para permitir este tipo de especialización. Cuando diseñas tus propias superaventuras, considera la posibilidad de crear o tomar prestados elementos que permitan a sus personajes concentrarse en lo que van a hacer: dotes, poderes, sendas de parangón, armas y armaduras mágicas especializadas, y todo lo demás. Recuerda también que los personajes pueden volver a entrenar conforme avancen, cambiando habilidades especializadas cuando sea necesario para enfrentarse a nuevos desafíos.



# HISTORIAS DE CAMPAÑA

El tema que elijas para tu campaña da forma a la historia que ésta contará. Cuando comienzas una campaña, deberías tener algunas ideas sobre su final y cómo van a llegar los personajes hasta él. Fundamentalmente, la historia es lo que los personajes hacen a lo largo del transcurso de la campaña.

Ten eso siempre presente: la historia es suya, no tuya, y tampoco de ningún personaje no jugador de tu mundo. El trabajo de los jugadores es contar esa historia, desarrollar sus personajes y ayudar a trazar el curso de los acontecimientos mediante las elecciones que hagan. Cuando estás escribiendo una novela, tienes control sobre los protagonistas, pero cuando estás creando una campaña de D&D, estos tienen libre albedrío y son proclives a hacer cosas inesperadas.

Dicho esto, puedes hacer mucho para moldear la historia de la campaña. Puedes proporcionar el contexto, es decir, el escenario, el trasfondo y las gestas que enganchan a los personajes. Tú determinas también cómo responde el mundo a sus acciones. Dispones el escenario en el que se desarrolla la historia con las aventuras que deseñas. Por esa razón, todos los consejos del Capítulo 6 sobre la creación de aventuras se aplican también al diseño de campañas. Ofrece ganchos sólidos y elecciones significativas. Presenta desafíos variados y emocionantes. Si los personajes van en direcciones drásticamente inesperadas, trata de que se sientan impulsados a volver a la historia que quieren que cuente tu juego sin forzarles a ello. Construye la campaña para que alcance un clímax que sea incluso mayor que los picos menores de cada aventura, y deja que los jugadores sientan que su victoria final realmente representa una diferencia para el mundo.

Cuando estés pensando en la historia de tu campaña como un todo, hazte estas tres preguntas:

- ◆ ¿Cómo moldea mi historia el tema de mi campaña?
- ◆ ¿Qué acontecimientos de importancia tienen lugar antes del comienzo de la campaña?
- ◆ ¿Qué va a pasar en la campaña?

## TEMA E HISTORIA

Un tema de campaña debería sugerir el esbozo de una historia, o al menos dar alguna idea de cómo es probable que terminen las cosas. Aquí tienes algunos consejos sobre cómo construir una historia utilizando los temas comentados previamente en este capítulo.

## EL DUNGEON DE LA SEMANA

Una campaña muy episódica no necesita tener una historia general, pero puede tenerla. Conforme los personajes exploran, pueden comenzar a descubrir elementos comunes que vinculan los distintos dungeons, lo cual finalmente les conducirá a “la Madre de todos los dungeons”, en sentido figurado, o incluso en sentido literal. También puedes ir impulsando gradualmente este tipo de campaña hacia algún otro tema, dándole una nueva dirección y en última instancia un final emocionante.

## La misión

En este tipo de campaña, el objetivo de los personajes impulsa la historia. ¿Cómo alcanzarán su objetivo? Esta pregunta es más sencilla de responder en unas misiones que en otras. Si los personajes están intentando explorar un continente, su historia puede no terminar hasta que trasladen al mapa cada fragmento de costa, ribera o cordillera. Pero si están en una gesta sagrada para aplastar al mal, imaginar una conclusión satisfactoria es un poco más difícil. En ese caso, considera la posibilidad de hacer evolucionar el tema a lo largo del transcurso de la campaña. Por ejemplo, los personajes pueden descubrir corrupción dentro de su propia iglesia, y su objetivo pasará a ser eliminarlo; lo cual en última instancia les llevará a enfrentarse con quienquiera que esté tras ese mal interior.

## VILLANO FINAL

Esta campaña gira en torno a los esfuerzos de los personajes por frustrar el plan del villano. Por ello, ese plan da forma a la historia de la campaña. Habitualmente el villano final se aprovechará de los tipos malos menos poderosos para dilatar su propio final. Piensa en estos antagonistas menores que van a aparecer a lo largo del camino hacia el conflicto y final, y en cómo sus acciones contribuyen a ese fin mayor. ¿Saben que están ayudando al cerebro del plan, o desconocen ese propósito superior? Las respuestas dirigirán el progreso de la historia, conduciendo hacia una confrontación climática.

## ACONTECIMIENTOS QUE SACUDEN EL MUNDO

Cuando los cimientos del mundo tiemblan, los personajes necesitan algún modo de marcar la diferencia. ¿Cómo se están desarrollando estos grandes acontecimientos, y cómo influyen los personajes en ellos? ¿Llegarán a evitar la destrucción o transformación del mundo, y si es así, cómo? Quizás no puedan evitar la calamidad, pero sus acciones pueden determinar lo que sucederá tras ella. Tal vez no puedan detener la caída del imperio, pero pueden expulsar a los bárbaros orcos de nuevo al otro lado de las fronteras, y tras ello destruir al emperador decadente y establecer una república (o un imperio más fuerte, con ellos mismos como gobernantes).

## DESARROLLO DE UNA PROFECÍA

La propia profecía es la historia en este tipo de campaña. Puedes imaginar cada “verso” de la profecía como una serie de senderos que se bifurcan: cómo se cumple cada uno hace que los siguientes se desarrolle de diferentes maneras, con múltiples interpretación a lo largo del proceso. Al final, ¿la profecía se cumple o los personajes evitan el acontecimiento cataclísmico que parecía profetizar? Quizás deban aventurarse hasta la ciudad Brillante y persuadir al propio Ioun de que altere la profecía. Si no puede, quizás deban abrirse camino luchando hasta el telar donde las hebras del destino son tejidas en el tapiz de la historia, para allí cortar el hilo.

## CONTIENDA DIVINA (TEOMAQUIA)

Este tema de campaña sugiere un conflicto en aumento contra servidores cada vez más poderosos del enemigo divino de los personajes. Finalmente, el grupo puede enfrentarse al dios maligno directamente o tener un papel esencial en una batalla entre los dioses. Sea cual sea tu plan, un escenario de este tipo necesita enfatizar la importancia de los personajes: observar indefensos en un lado mientras los dos dioses combaten no es una conclusión divertida ni satisfactoria para la campaña. Quizás Perdición ha encarcelado a Bahamut, y el único modo en que los personajes pueden derrotarlo es unirse en un único y poderoso avatar de Bahamut que combine sus propias habilidades con una adición de poder divino. Algunos dioses malignos (como Tiamat, Torog y Zehir) están dentro del alcance de personajes de nivel 30<sup>o</sup>, que pueden ganar un enfrentamiento épico final por si mismos.

## AMENAZA PRIMORDIAL

Cuando los dioses lucharon contra los primordiales al comienzo del mundo, se convirtieron en los primeros aventureros, trabajando en grupos de cuatro o cinco para desafiar a enemigos individuales. En una campaña que gire en torno al resurgir de un primordial, los personajes pueden luchar al lado de sus aliados divinos. O pueden seguir los pasos de los dioses, derrotando a un primordial como la cima de sus carreras, ganándose así como recompensa final un merecido lugar entre los dioses.

## CÓMO HACER EVOLUCIONAR LOS TEMAS

Si estás pensando en hacer evolucionar los temas de tu campaña, estarás considerando también alterar la historia global. ¿Qué hechos producirán este cambio? ¿Serán las acciones de los personajes, o más bien el resultado de una influencia externa? Los personajes en una misión de descubrimiento pueden desenterrar una amenaza que sacude el mundo en algún punto de sus exploraciones, y alterar su meta para enfrentarse a ella. Un grupo enzarzado en un conflicto entre dos dioses puede ser consciente del peligro cada vez mayor de un primordial. En ese punto, los personajes tendrán que persuadir a los enemigos divinos para que dejen a un lado sus diferencias lo suficiente como para superar la amenaza mayor (y acaso un dios utilizará la batalla final con el primordial para atacar al otro cuando le esté dando la espalda?).

## QUÉ HA SUCEDIDO ANTES

Debes dedicar algo de tiempo a pensar en los acontecimientos que han llevado a tu mundo al punto en el que comienza la campaña. Pero tampoco dediques demasiado esfuerzo a ello. Sólo necesitas tanta historia como haga falta para plantear el escenario de la historia que tienes en mente.

El material de los manuales básicos de D&D realiza unas cuantas suposiciones básicas sobre el mundo de juego. Imperios poderosos se alzaron y cayeron en el pasado lejano: el reino de dracónidos de Arkhosia, Bael Turath de los tiiflin, y

el reino eladrín de las Reinas Gemelas. Más recientemente, el imperio humano de Nerath ocupó gran parte del mundo conocido, uniendo a las razas civilizadas en una gran nación; pero también cayó. Si permanece algún imperio, está alejado y es extranjero. El mundo tal y como lo conocen los personajes es un lugar peligroso en el que las zonas civilizadas son pequeñas y vacilantes luces en medio de una gran oscuridad.

Este boceto histórico proporciona un trasfondo en el que D&D tiene sentido. ¿Por qué está el mundo lleno de dungeons, donde los personajes luchan contra monstruos y encuentran tesoros? Porque antiguos imperios caídos dejaron tras de sí tanto ruinas como artefactos valiosos. La oscuridad creciente está llena de criaturas que convierten en sus guaridas esas ruinas y que atesoran esas riquezas. ¿Por qué los enanos, los tiiflin, los eladrines y los humanos cooperan en grupos aventureros? Porque el imperio humano unió a las diferentes razas en ciudades y pueblos, y todavía viven juntos en la mayoría de las comunidades que quedan. Además, la amenaza de la oscuridad está expulsando a la gente de sus territorios ancestrales; por ejemplo, la quema de bosques dispersa a los elfos, que buscan refugio en los pueblos humanos.

Ninguno de estos principios está grabado en piedra. Puedes adoptarlos globalmente, cambiar alguno de ellos para que encaje con tu campaña, o descartarlos completamente para dar cabida a una historia propia. No obstante, son un buen punto de partida para crear tu propia historia. Si alteras esta historia inicial, asegúrate de poder explicar las suposiciones que subyacen a tu campaña.

## EL ESBOZO DE LA CAMPAÑA

Una vez que tengas cierta idea de cómo el tema de tu campaña dará forma a la historia, y hayas desarrollado el trasfondo histórico, puedes bosquejar sus acontecimientos principales. Este esbozo debe ser genérico, ya que las acciones de los personajes deben ser importantes, y sus elecciones significativas. Este boceto es probable que cambie bastante conforme tu campaña progrese, y que sus detalles se vayan completando. No obstante, por lo menos debes tener una idea de cuál va a ser el clímax de la campaña y de cómo van a llegar los personajes hasta él. Cuando se alejen de tu esbozo (y lo harán), tendrás algunas ideas sobre qué aventuras crear para llevarles de vuelta al buen camino.

Un modo de enfocar este boceto es dividirlo en los grados de aventura: heroico, parangón y épico. Puedes utilizar el *Manual de monstruos* para encontrar los tipos de amenazas con las que pueden enfrentarse los personajes en cada grado. Ya que los PJs necesitan entre 8 y 10 encuentros para ganar un nivel, un grado consiste aproximadamente en un centenar de encuentros, o en diez aventuras bastante cortas. Hay drow de sobra en el grado de parangón, por ejemplo; quizás durante esos niveles los personajes estarán viajando a través de los reinos de la Infraoscuridad. Puedes utilizar esa idea como trampolín para diseñar aventuras que encajen con tu esbozo de historia desde el nivel 11<sup>o</sup> al 20<sup>o</sup>.

# CÓMO COMENZAR UNA CAMPAÑA

El comienzo de una campaña es muy parecido al comienzo de una aventura: quieres entrar rápidamente en acción, mostrar a los jugadores que les espera una aventura, y llevárselos directamente a ella. Da a los jugadores suficiente información como para que quieran volver semana tras semana para ver cómo se desarrolla la historia.

## COMIENZA POCO A POCO

Has pasado mucho tiempo pensando en el gran diseño del tema y la historia de tu campaña. Ahora es el momento de comenzar a crear aventuras y a dar forma a los detalles. Comienza poco a poco. Que no te intimide el tamaño del escenario; concéntrate en lo que tienes cerca. No necesitas dibujar un mapa del mundo directamente, porque los personajes sólo van a desenvolverse por la ciudad en la que comienzan el juego, y quizás por el dungeon cercano. Puedes tener ideas de por qué la baronía de esta ciudad está en guerra con el ducado cercano, o por qué algún bosque lejano está repleto de yuan-ti, y deberías tomar nota de estas cosas. Pero ahora mismo, la zona local es suficiente para que el juego levante el vuelo.

Sobre todo, asegúrate de proporcionar un lugar de inicio común para los personajes, un sitio en el que se han conocido y han decidido poner sus vidas en manos de los demás. Este punto de inicio puede ser el pueblo en el que crecieron, o una ciudad que les ha atraído desde distintos lugares. Quizás son las mazmorras del castillo del barón malvado, donde están encerrados por distintas razones, viéndose arrojados al centro de la aventura.

Elijas lo que elijas, dota al lugar inicial sólo de los detalles que necesite. No es necesario que identifiques todas y cada una de las construcciones del pueblo, ni que pongas nombre a todas las calles de una gran ciudad. Si los personajes comienzan en las mazmorras del barón, tendrás que diseñarlas (ese será el lugar de tu primera aventura), pero todavía no tienes por qué preocuparte por los nombres de todos los caballeros del barón. Esboza un mapa sencillo, piensa en la zona circundante, y considera con qué es más probable que los personajes interactúen en las primeras fases de la campaña. Más importante aún, visualiza como encaja esta zona en el tema y la historia que tienes en mente para tu campaña. ¡Tras ello comienza a trabajar en tu primera aventura!

## ORIGEN Y TRASFONDO DE LOS PERSONAJES

Una vez has identificado dónde quieres comenzar tu campaña, deja que los jugadores te ayuden a contar la historia decidiendo cómo llegan sus personajes hasta allí.

Algunos jugadores pueden tener problemas para que se les ocurran ideas; no todo el mundo es igual de imaginativo. Puedes ayudarles a poner en marcha su creatividad con unas pocas preguntas sencillas sobre sus personajes.

- ◆ ¿Eres alguien nativo, nacido y criado en la zona? Si es así, ¿quiénes son tu familia? ¿A qué te dedicas actualmente?
- ◆ ¿Has llegado hace poco? ¿De dónde viniste? ¿Por qué viniste a la zona?
- ◆ ¿Eres un emigrante que lleva en la zona un año o más? ¿De dónde eres? ¿Por qué viniste aquí y qué te hizo quedarte?

Este paso es una de tus mejores oportunidades para hacer que los personajes lleven a cabo parte del trabajo de diseño del mundo. Escucha sus ideas, y acéptalas si puedes. Incluso aunque quieras que todos los personajes hayan crecido en la ciudad inicial, por ejemplo, considera la posibilidad de permitir una llegada reciente o una emigración si la historia del jugador es lo suficientemente convincente. Puedes sugerir algunas alteraciones al trasfondo del personaje para que encaje mejor con tu mundo, o puedes entrelazar los primeros argumentos de la historia de tu campaña con su historia personal.

## CÓMO INFORMAR A TUS JUGADORES

A medida que comiences a desarrollar las ideas para tu campaña, necesitarás informar a los jugadores de lo básico. El modo más sencillo de hacerlo es recopilar la información esencial en una especie de folleto de campaña. El material que típicamente debería incluir es el siguiente:

- ◆ Cualquier restricción o nueva opción para la creación de personaje, como razas nuevas o prohibidas.
- ◆ Cualquier información sobre el trasfondo de tu campaña que los personajes deberían conocer. Esto proporciona a los jugadores una idea del tema y la historia que tienes en mente.
- ◆ Información básica sobre la zona en la que van a comenzar los personajes: el nombre de la ciudad, lugares importantes en ella y sus alrededores, PNJs destacados de los que saben algo, y quizás algunos rumores que apunten a un problema incipiente.

Haz que este folleto sea corto, agradable y directo (dos páginas es un máximo razonable). Incluso si tienes un estallido de energía creativa que produzca 20 páginas de material de trasfondo, resérvalo para tus aventuras, y deja que los personajes lo vayan descubriendo gradualmente.

## CÓMO COMENZAR A NIVEL MÁS ALTO

A veces no querrás comenzar con personajes de 1.<sup>er</sup> nivel. Un juego de grado de parangón (o épico) puede ser más de tu gusto. Quizás quieras jugar una aventura publicada que requiere personajes de un nivel alto, o quieras probar una aventura independiente que enfrente a personajes de nivel 30.<sup>o</sup> contra Orcus. Sea cual sea la razón, en algún momento necesitarás crear personajes de nivel alto. Este proceso no es mucho más difícil que hacer un personaje de 1.<sup>er</sup> nivel.

Los pasos para crear un personaje de D&D por encima del 1.<sup>er</sup> nivel son casi los mismos que los indicados en el Capítulo 2 del *Manual del jugador* para un personaje nuevo.

- Elige una raza.** Recuerda que algunos rasgos raciales mejoran a niveles altos.
- Elige una clase.** Si tu nivel es 11.<sup>o</sup> o superior, elige una senda de parangón apropiada a tu clase. A nivel 21.<sup>o</sup> o superior, también necesitarás elegir un destino épico.
- Determina las puntuaciones de característica:** genera puntuaciones como para un personaje de 1.<sup>er</sup> nivel, aplicando los modificadores raciales. Tras ello aumenta esas puntuaciones tal y como se muestra en la tabla de 'Avance de personaje' en el *Manual del jugador*, con aumentos en los niveles 4.<sup>o</sup>, 8.<sup>o</sup>, 11.<sup>o</sup>, 14.<sup>o</sup> y así sucesivamente (también puedes utilizar la tabla 'Puntuaciones de característica de los PNJ' en la pág. 187).
- Elige habilidades.** Asegúrate de reunir los requisitos de habilidades para tu senda de parangón o destino épico, si es aplicable.
- Elige dotes.** Generalmente no tendrás que preocuparte del nivel al que ganaste una dote concreta, ya que el volver a entrenar te permite tener las dotes que quieras en cualquier nivel dado. No obstante, vigila las dotes de parangón y épicas. Por ejemplo, un personaje de nivel 14.<sup>o</sup> no puede tener más de siete dotes de parangón (las ganadas en los niveles 11.<sup>o</sup>, 12.<sup>o</sup> y 14.<sup>o</sup>) y hasta cuatro dotes vueltas a entrenar.
- Elige poderes.** Conoces dos poderes a voluntad de tu clase; recuerda aumentar su daño si tu nivel es 21.<sup>o</sup> o superior. La tabla 'Poderes por nivel de clase' resume el número y niveles de poderes que puedes tener en las demás categorías. Estos totales no son acumulativos. La tabla supone que reemplazas tus poderes de nivel más bajo con estos a niveles más altos, pero sigues pudiendo conservar poderes de nivel menor si así lo deseas.
- Elige equipo y objetos mágicos.** El equipo mundano es mucho menos importante para los personajes de nivel alto de lo que lo era cuando comenzaste. Elige cualquier equipo estándar de aventurero que quieras de las tablas del *Manual del jugador*. Para los objetos mágicos, elige un objeto de tu nivel +1, uno de tu nivel, y uno de tu nivel -1. Además, tienes una cantidad de piezas de oro igual al valor de un objeto mágico de tu nivel -1. Puedes gastar este dinero en rituales, pociones u otros objetos mágicos, o reservarlo para más adelante.

**8. Rellena los números.** Despues de anotar los bonificadores que ganas de dotes y objetos mágicos (así como tu nivel aumentado), calcula tus puntos de golpe, CA, defensas, iniciativa, bonificadores de ataque base y daño, y modificadores de habilidad. La tabla 'Puntos de golpe rápidos' te proporciona una fórmula para los puntos de golpe por clases.

**9. Detalles de interpretación del personaje:** da vida al personaje, utilizando las sugerencias del Capítulo 2 del *Manual del jugador* o tus propias ideas.

### PODERES POR NIVEL DE CLASE

Nivel clase	Poderes encuentro	Poderes diarios	Poderes de utilidad
1. <sup>o</sup>	1	1	-
2. <sup>o</sup>	1	1	2
3. <sup>o</sup>	3, 1	1	2
4. <sup>o</sup>	3, 1	1	2
5. <sup>o</sup>	3, 1	5, 1	2
6. <sup>o</sup>	3, 1	5, 1	6, 2
7. <sup>o</sup>	7, 3, 1	5, 1	6, 2
8. <sup>o</sup>	7, 3, 1	5, 1	6, 2
9. <sup>o</sup>	7, 3, 1	9, 5, 1	6, 2
10. <sup>o</sup>	7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
11. <sup>o</sup>	P, 7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
12. <sup>o</sup>	P, 7, 3, 1	9, 5, 1	P, 10, 6, 2
13. <sup>o</sup>	P, 13, 7, 3	9, 5, 1	P, 10, 6, 2
14. <sup>o</sup>	P, 13, 7, 3	9, 5, 1	P, 10, 6, 2
15. <sup>o</sup>	P, 13, 7, 3	15, 9, 5	P, 10, 6, 2
16. <sup>o</sup>	P, 13, 7, 3	15, 9, 5	P, 16, 10, 6, 2
17. <sup>o</sup>	P, 17, 13, 7	15, 9, 5	P, 16, 10, 6, 2
18. <sup>o</sup>	P, 17, 13, 7	15, 9, 5	P, 16, 10, 6, 2
19. <sup>o</sup>	P, 17, 13, 7	19, 15, 9	P, 16, 10, 6, 2
20. <sup>o</sup>	P, 17, 13, 7	P, 19, 15, 9	P, 16, 10, 6, 2
21. <sup>o</sup>	P, 17, 13, 7	P, 19, 15, 9	P, 16, 10, 6, 2
22. <sup>o</sup>	P, 17, 13, 7	P, 19, 15, 9	P, 22, 16, 10, 6, 2
23. <sup>o</sup>	P, 23, 17, 13	P, 19, 15, 9	P, 22, 16, 10, 6, 2
24. <sup>o</sup>	P, 23, 17, 13	P, 19, 15, 9	P, 22, 16, 10, 6, 2
25. <sup>o</sup>	P, 23, 17, 13	P, 25, 19, 15	P, 22, 16, 10, 6, 2
26. <sup>o</sup>	P, 23, 17, 13	P, 25, 19, 15	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
27. <sup>o</sup>	P, 27, 23, 17	P, 25, 19, 15	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
28. <sup>o</sup>	P, 27, 23, 17	P, 25, 19, 15	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
29. <sup>o</sup>	P, 27, 23, 17	P, 29, 25, 19	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
30. <sup>o</sup>	P, 27, 23, 17	P, 29, 25, 19	E, P, 22, 16, 10, 6, 2

P: poder de tu senda de parangón.

E: poder de tu destino épico.

### PUNTOS DE GOLPE RÁPIDOS

Clase	Puntos de golpe
Brujo	(nivel × 5) + 7 + puntuación de Constitución
Clérigo	(nivel × 5) + 7 + puntuación de Constitución
Explorador	(nivel × 5) + 7 + puntuación de Constitución
Guerrero	(nivel × 6) + 9 + puntuación de Constitución
Mago	(nivel × 4) + 6 + puntuación de Constitución
Paladín	(nivel × 6) + 9 + puntuación de Constitución
Pícaro	(nivel × 5) + 7 + puntuación de Constitución
Señor de la guerra	(nivel × 5) + 7 + puntuación de Constitución

# CAMPAÑA

Dirigir una campaña se reduce a dirigir una serie de aventuras. El Capítulo 6 proporciona numerosos consejos para hacer las aventuras divertidas y emocionantes. Aquí aprenderás a hacer lo mismo con tu campaña.

El secreto de una buena campaña reside en cómo entrelazar las aventuras para formar una historia mayor, incluyendo las pequeñas cosas que dan la sensación de estar en un mundo coherente y consistente.

## CÓMO ENLAZAR AVENTURAS

Las aventuras que se vinculan directamente con la historia de tu campaña van desarrollándose a lo largo de la carrera de los personajes. Una campaña del tipo “Dungeon de la semana” no ha de tener necesariamente ningún vínculo entre una aventura y la siguiente, e incluso una con un tema muy concreto puede incluir ocasionalmente aventuras que estén completamente desconectadas de los demás acontecimientos. Pero una historia de campaña que conecte las aventuras, da a los jugadores la sensación de que están haciendo progresos reales, no simplemente recolectando puntos de experiencia.

Un modo sencillo de unir las aventuras es utilizar enemigos comunes, gestas relacionadas y acontecimientos vinculados que hagan referencia a la historia general de la campaña. Cada conjunto de aventuras puede contener suficientes encuentros como para que los personajes avancen tres o cuatro niveles, actuando como un hilo argumental sencillo. No necesitas más que eso para llevar a los personajes desde el 1.<sup>er</sup> nivel al 30<sup>o</sup>. Los personajes pueden pasar la mayor parte de sus carreras combatiendo contra los Nueve vástagos terribles, abriéndose camino a través de los nueve dungeons en los que residen esos villanos, y tras ello perseguir una gesta épica para destruir a su monstruoso progenitor. O pueden tener que reunir las piezas del *Cetro de siete partes*, esparcidas por ruinas a lo largo de todo el mundo antes de enfrentarse a la primordial Reina del Caos.

## GANCHOS DE LAS HISTORIAS

Puedes hacer que una campaña de la sensación de ser una historia con muchos capítulos, plantando las semillas de la aventura siguiente antes de terminar la actual. Esta técnica hace avanzar a los personajes de un modo natural y suave. No tienes por qué hacerlo todo el tiempo; es más, está bien para el grupo tener algo de tiempo de descanso. Pero cuando tengas la oportunidad de introducir los elementos correctos, puedes enganchar a los jugadores y sus personajes con gran efectividad.

Si has puesto las semillas del modo adecuado, cuando los personajes terminen la aventura actual, seguirán de forma natural ese “cabo suelto”. Quizás un personaje beba de una fuente mágica en un dungeon y reciba una desconcertante visión que le permita vislumbrar el episodio siguiente. El grupo puede encontrar un mapa críptico o una extraña reliquia que, una vez se haya desentrañado su significado,

dirija hacia la siguiente gesta. Quizás un PNJ advierta a los personajes de un peligro inminente o les imploré que le ayuden.

No obstante, ten cuidado de no distraer a los personajes de la aventura que tengan entre manos en ese momento. Diseñar un gancho efectivo requiere cierta experimentación. Debería ser apremiante, pero no tanto como para que los personajes dejen de preocuparse por lo que estén haciendo en ese momento. Debería alentarles a terminar la aventura actual, preferiblemente exigiéndoles que terminen una tarea relacionada. De ese modo, se interesarán anticipadamente, pero no podrán comenzar la aventura siguiente hasta que no hayan completado con éxito la actual. Quizás tengan que reunir todas las partes de un mapa en un dungeon para conocer a dónde conduce. Como alternativa, encuentran el mapa pero no pueden descifrarlo sin la clave, que recuperarán derrotando al villano.

El mejor modo de evitar que los jugadores se desvían es reservar los ganchos para prácticamente el final de tus aventuras. El villano esgrime una extraña reliquia que conduce a los personajes a tratar de saber más sobre su historia, o el grupo descubre una carta que demuestra que el villano está trabajando para alguien más.

## HISTORIA Y PRESAGIOS

Puedes dar un buen uso al trasfondo histórico que hay tras tu campaña relacionándolo con la historia que se está desarrollando. Ir revelando ese trasfondo es una forma natural de enlazar aventuras. Por ejemplo, el villano final puede ser algún tipo de criatura aberrante enormemente poderosa que fue aprisionada en las profundidades de la tierra hace eras. A lo largo del transcurso de sus aventuras, los personajes combaten contra gran cantidad de criaturas aberrantes, aprendiendo lentamente cosas sobre su extraña naturaleza. Estas pistas presagian el clímax de la historia que estás desarrollando: el horror aberrante liberándose de su prisión. Ejemplos de estos elementos históricos incluyen las ruinas de antiguos templos dedicados a la criatura, registros de la destrucción que causó durante sus furiosos ataques, copias de los rituales utilizados para atarla y aprisionarla, y pistas sobre la ubicación de su cárcel.

No obstante, la información adelantada no tiene por qué estar relacionada en absoluto con la historia. Si el grupo lucha mucho contra demonios y muertos vivientes a lo largo de sus aventuras, tus jugadores tendrán una buena idea de que la campaña terminará en una confrontación con Orcus. Además, puedes utilizar versos proféticos que den pistas de acontecimientos futuros. En ese caso vigila que no sean demasiado evidentes ni, por el contrario, demasiado oscuros. Una profecía bien diseñada es una especie de adivinanza que ayuda a los personajes a reconocer y manejar los acontecimientos clave cuando ocurren (puedes encontrar consejos sobre como crear acertijos en la pág. 83).

## CÓMO LLEVAR EL REGISTRO

Los detalles importan. Tus jugadores se imaginarán más fácilmente que sus personajes están viviendo en un mundo real si haces que todo tenga sentido. Si los personajes frecuentan una taberna concreta, la disposición del edificio, el personal e incluso la decoración no deberían cambiar drásticamente de una visita a la siguiente. Los detalles consistentes dan vida al mundo.

Por otro lado, el mundo debería responder totalmente a las acciones de los personajes. Cuando estos matan a un monstruo, este sigue muerto; cuando se llevan el tesoro de una habitación, no reaparece mágicamente la siguiente vez que entren. Si dejan una puerta abierta, permanecerá así (a no ser que alguien la cierre). Si eres meticuloso con los detalles, los jugadores prestarán atención cuando las cosas no sean como esperaban.

Nadie tiene una memoria infalible, por lo que es conveniente anotar esos detalles. Un método simple es anotar cosas directamente en el mapa de tu aventura para señalar puertas abiertas, trampas desarmadas y cosas similares. Los acontecimientos con una trascendencia que vaya más allá de una única aventura es mejor apuntarlos en una libreta dedicada a tu campaña. Tanto si es una libreta real o un archivo electrónico, este registro es un gran modo de tener tus notas organizadas.

Tu libreta podría contener algunas de las siguientes entradas:

- ♦ **Diario de campaña:** este es el lugar para las notas sobre el tema y la historia de tu campaña, incluido el esbozo de la línea argumental para planear las próximas aventuras. Actualiza esa línea argumental conforme la campaña va ya avanzando, añadiendo ideas según te vayan surgiendo.
- ♦ **Ayuda de campaña:** conserva una copia de las ayudas que hiciste para tus jugadores (pág. 25). Quizás quieras revisarlas de vez en cuando, resumiendo los acontecimientos principales de la campaña hasta la fecha, y añadiendo pistas de lo que está por venir.
- ♦ **Registro de aventuras:** esto resume brevemente cada aventura de modo que te ayude a llevar la cuenta de cómo se está desarrollando la historia de la campaña. Puedes permitir que los jugadores tengan acceso a este registro, o editar una versión sin tus notas y secretos.
- ♦ **Caja de herramientas:** aquí es donde deben ir todas las notas cada vez que crees o alteres significativamente un monstruo, crees personajes no jugadores, diseñas trampas únicas, peligros, objetos mágicos o artefactos, o generes dungeons o encuentros aleatorios (para más información, consulta el Capítulo 10). De ese modo, no repetirás tu trabajo, y serás capaz de acudir a ese material más adelante.
- ♦ **Notas sobre los PNJs:** apunta estadísticas y notas de interpretación para cualquier personaje no jugador con el que los personajes puedan interactuar más de una vez. Este es el lugar para diferenciar a los dos taberneros con voces diferentes, apuntar sus nombres, la descripción de la taberna en que trabajan, los nombres de los otros miembros del personal (y quizás incluso lo que hay en el

menú). Incluye notas sobre cuándo y cómo conocieron los personajes a tus PNJs, y mantén actualizada la situación de su relación.

- ♦ **Notas sobre los personajes:** lleva la cuenta de la clase y nivel de los personajes, sus objetivos y trasfondos, cualquier gesta individual que estén siguiendo, los objetos mágicos que quieren, y cualquier otro detalle que puede ser importante en tus planes. Puedes incluso tener una copia de la hoja de cada personaje, especialmente si están en formato electrónico. También es una buena idea tomar notas sobre los jugadores: sus motivaciones y estilo de juego, qué tipos de encuentro les gustan más, y de qué les gustan las pizzas.
- ♦ **Calendario de campaña:** tu mundo parecerá más real a tus jugadores cuando los personajes sean conscientes del paso del tiempo. Aquí es donde debes anotar detalles como el cambio de las estaciones y las fiestas más importantes, y llevar el registro de cualquier acontecimiento importante que afecte a la historia a gran escala.



## GRADOS DE JUEGO

Conforme el poder de los personajes va creciendo, el modo de jugar cambia, y tu campaña también lo hará. En cada nivel ganan acceso a nuevos poderes y capacidades extraordinarias que no tenían antes. En los grados superiores, los nuevos poderes y rasgos de las sendas de parangón y los destinos épicos pueden alterar dramáticamente el aspecto del juego. Los rituales poderosos también entran en juego en los niveles superiores, a veces cambiando drásticamente el modo en que los personajes responden a situaciones fuera del combate.

A medida que tu campaña progrese, tu historia y el estilo de los encuentros necesitará tener en cuenta los diferentes grados de juego.

### EL GRADO HEROICO

Incluso los personajes de 1.<sup>er</sup> nivel son héroes, separados de la gente común por características naturales, habilidades aprendidas y un atisbo del destino superior que les aguarda.

Al comienzo de sus carreras, los personajes dependen de sus propias aptitudes y poderes, y esgrimen equipo mundial. No obstante, adquirirán objetos mágicos rápidamente, y pueden incluso haber llenado todos sus espacios disponibles para objetos en el 10.<sup>º</sup> nivel. En combate, pueden hacer poderosos saltos o trepar increíblemente rápido, pero básicamente siguen siendo terrestres y permanecen visibles. Ya que dependen de los esfuerzos curativos para recuperar puntos de golpe perdidos, los personajes de grado heroico es probable que lleven a cabo un descanso prolongado cuando sus esfuerzos estén peligrosamente bajos. Aún así, hacia el final del grado, incluso la muerte es un obstáculo superable gracias al ritual *Revivir a los muertos*.

El destino de una aldea puede depender del éxito o el fracaso de sus aventuras, por no hablar del riesgo que corre su propia vida. Los personajes de grado heroico atraviesan territorios peligrosos y exploran criptas hechizadas, donde pueden esperar combatir contra orcos salvajes, feroces lobos, arañas gigantes, sectarios malignos, guls sedientos de sangre y asesinos shadar-kai. Si se enfrentan a un dragón, será uno joven, todavía en busca de una guarida y que aún no haya encontrado su lugar en el mundo. En cierto modo, uno que sea muy similar a ellos.

### EL GRADO DE PARANGÓN

Al nivel 11.<sup>º</sup>, los personajes son resplandecientes ejemplos de coraje y determinación; auténticos parangones en el mundo, claramente separados de las masas.

Los aventureros de grado parangón son mucho más versátiles de lo que eran a niveles inferiores, y pueden encontrar la herramienta justa para un conflicto dado. Pueden gastar puntos de acción para obtener efectos adicionales, son capaces de utilizar anillos mágicos, y en ocasiones pueden recuperar poderes limitados que han gastado. En combate, sacan provecho del vuelo y la teleportación a corta distancia,

haciendo el terreno difícil menos importante, y pueden ser capaces de volverse invisibles o de resistir tipos concretos de daño. También tienen modos de recuperar puntos de golpe sin contar con los esfuerzos curativos, incluso regenerando, por lo que pueden completar más encuentros entre descansos prolongados. Por otra parte, los monstruos del grado de parangón tienen más formas de frustrar estas nuevas capacidades, incluidas sus propias aptitudes de vuelo, resistencia y vista ciega.

Los rituales del grado de parangón comienzan a proporcionar a los personajes medios mágicos de reunir información y superar obstáculos. Los rituales de adivinación como *Consultar oráculo* proporcionan acceso a un conocimiento que no tendrían de otro modo, mientras que *Ver objeto* puede convertir en obsoletos algunos tipos de misterio. Los rituales de exploración, como *Pasamiento y Caminar por la sombra* permiten a un grupo superar barreras sólidas, y recorrer rápidamente largas distancias.

El destino de una nación o incluso del mundo puede estar en juego cuando esos personajes lleven a cabo gestas trascendentales. Los aventureros de nivel de parangón recorren territorios desconocidos y exploran subterráneos olvidados hace mucho tiempo, donde se enfrentan contra gigantes salvajes, feroces hidras, impávidos gólem, malignos yuan-ti, vampiros sedientos de sangre, astutos desueltamente y asesinos drow. Pueden enfrentarse a un poderoso dragón adulto que haya establecido una guarida y encontrando su lugar en el mundo.

### EL GRADO ÉPICO

Al llegar al nivel 21.<sup>º</sup>, los personajes tendrán capacidades de auténticos superhéroes, y sus hazañas y aventuras son material para leyendas. La gente ordinaria apenas puede soñar con esos niveles de poder.

Los aventureros épicos tienen más formas de recuperar poderes gastados, más formas de curar daño sin depender de los esfuerzos curativos, y más poderes globales por objetos mágicos y destinos épicos. En combate, el vuelo y la teleportación son algo rutinario, así como dotes extraordinarias para trepar y saltar. El terreno en general es menos importante, salvo que bloquee formas extraordinarias de desplazarse. La invisibilidad es algo común. Estos personajes pueden resistir muchos encuentros antes de descansar, e incluso pueden regresar de la muerte en medio de una lucha. Más aún, los destinos épicos rompen las reglas de modos impresionantes.

En el grado épico, los rituales incluyen más y mejores tipos de adivinación, incluida la capacidad de espiar a criaturas lejanas con *Observar criatura*. Los personajes épicos pueden emplear *Portal auténtico* para transportarse instantáneamente a cualquier parte del mundo.

Las aventuras épicas tienen repercusiones lejanas, posiblemente determinando el destino de millones de criaturas, sea en el mundo natural o incluso de lugares más lejanos.

Los personajes épicos pueden atravesar reinos de otro mundo y explorar asombrosas cavernas nunca vistas, donde combatirán contra salvajes diablos de la sima, abominaciones como la feroz tarasca, cerebros desuellamientos, terribles archidiablos, archimagos liches sedientos de sangre, e incluso los propios dioses. Los dragones que se encontrarán serán viejas sierpes de un poder capaz de sacudir la tierra, que durante el sueño aterrorizan a reinos enteros y que cuando despiertan amenazan la existencia de todos.

## INMORTALIDAD

El destino épico de un personaje guía cómo existirá finalmente en el mundo. La historia de ese héroe debe tener un final, aunque sus acciones dejarán una huella permanente en el universo. Cada destino épico presentado en el *Manual del jugador* sugiere un modo en el que un personaje con ese destino puede alcanzar la inmortalidad. Es responsabilidad tuya, en cooperación con tus jugadores, determinar cómo sus personajes llegan hasta ahí.

La gesta final de tu campaña debería ser su clímax dramático. Tras el encuentro final de esa última aventura, los personajes alcanzan la inmortalidad a la que estaban destinados, el “felices para siempre” de sus carreras. Puedes elevarlos a ese estado en cuanto su enemigo haya sido derrotado, o dedicar algo de tiempo a atar los últimos cabos sueltos, dejando que los personajes pongan sus asuntos en orden y puedan despedirse.

Si no tienes un punto final claro en mente para tu campaña, los destinos épicos de tus personajes pueden darte alguna indicación para esos 10 últimos niveles. Cada gesta individual adquiere una mayor importancia, de modo que el grupo alcanza conjuntamente la inmortalidad completando el destino final de cada uno de sus miembros.

Los personajes de nivel épico no tienen por qué abandonar el juego. Si quieras, puedes prolongar tu campaña indefinidamente con aventureros de nivel 30<sup>o</sup>, preparando nuevos desafíos para sus capacidades prácticamente divinas. No obstante, en algún momento tu campaña debe tener un final, y es mejor que este sea una emocionante gesta final y una gloriosa victoria que simplemente dejar que se vaya apagando y deje una sensación de fiasco.

## CÓMO TERMINAR UNA CAMPAÑA

Termina tu campaña con una explosión. Como con el final de una aventura, el final de una campaña debe atar todas las hebras de su comienzo y parte media. Planea una conclusión emocionante y satisfactoria para el tema y la historia que has creado.

Si tu campaña tiene un villano final, su clímax debe incluir una confrontación final. Si alguna otra amenaza ha puesto en peligro al mundo, los personajes deberían acabar con ella; o si no pueden, llevar a cabo acciones trascendentales que ayuden al mundo a resistir la tempestad. Un grupo en una misión debería completarla finalmente, y una profecía que se esté desarrollando debería llegar a su conclusión de un modo u otro. Incluso si tu campaña se basa simplemente en los descubrimientos, con los personajes dedicando toda su carrera a explorar el mundo, no es suficiente para ellos simplemente trazar las últimas líneas en el mapa. Necesitan una aventura final que dé algún significado a la larga gesta y que convierta el último trazo de pluma en algo realmente significativo.

No tienes por qué prolongar una campaña todo el camino hasta el nivel 30<sup>o</sup>. Terminar a nivel 10<sup>o</sup> o 20<sup>o</sup> puede ser igual de satisfactorio. Allí donde tu historia alcance su conclusión natural es donde deberías terminarla. Si ves que el final se acerca, y que los personajes se están acercando al nivel 10<sup>o</sup>, 20<sup>o</sup> o 30<sup>o</sup>, considera la posibilidad de extender la última o dos últimas aventuras para ayudarles a alcanzar ese nivel en el clímax.

Asegúrate de que haya espacio y tiempo cerca del final de tu campaña para que los personajes terminen cualquier objetivo personal. Sus historias personales necesitan terminar de un modo satisfactorio, del mismo modo que la historia de la campaña. Lo ideal sería tratar de vincular todos los objetivos individuales de los personajes con la meta última de la aventura final. No obstante, si no puedes hacerlo, dales una oportunidad de terminar esas gestas antes del final.

Una vez que la campaña ha terminado, una nueva comienza. Si vas a dirigir una nueva campaña para el mismo grupo de personajes, puedes ayudarles a que se impliquen realmente con el nuevo escenario utilizando las acciones de sus personajes anteriores como base de leyendas. Deja que los nuevos personajes experimenten cómo ha cambiado el mundo gracias a los personajes anteriores. Sin embargo, la nueva campaña es una nueva historia con nuevos protagonistas, y estos no deberían compartir el estrellato con los héroes del pasado.

### CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES

Debes saber hacia dónde estás yendo con tu campaña. Y no tener miedo de terminarla cuando llegues allí.

—Andrew Finch

# EL MUNDO

**NO ENCONTRARÁS** un mapa del mundo en éste ni en ningún otro de los libros de reglas principales de D&D. “El mundo” en el que tiene lugar D&D no tiene mapa; no hasta que tú crees uno. Y no deberías tener demasiada prisa por hacerlo. Un mapa sólo es importante cuando los personajes buscan los lugares que muestra.

Dicho esto, estos libros hacen algunas suposiciones sobre el mundo en el que tienen lugar tus aventuras. Este capítulo habla de esos presupuestos iniciales, y tras ello discute cómo puedes cambiarlos. Al final, el escenario de tu campaña es *tu mundo*; los detalles son tuyos para cambiarlos o crearlos desde cero. Pero esto no es algo por lo que tendrías que preocuparte cuando estás empezando a ejercer como DM.

Este capítulo incluye las siguientes secciones:

- ◆ **El mundo de D&D:** el juego se construye en torno a ciertas suposiciones básicas, pero puedes decidir los detalles o alterar estos conceptos para personalizar el mundo.
- ◆ **Civilización:** las partes civilizadas del mundo son puntos de luz en la oscuridad, y pueden ser tanto emocionantes lugares de aventura, como bases y hogares seguros. Esta sección describe cómo diseñar asentamientos para diferentes fines en tu campaña.
- ◆ **Tierras salvajes:** la mayoría del mundo son territorios salvajes e indómitos, y sus peligros incluyen algo más que monstruos e incursiones. El clima y los entornos difíciles son un riesgo añadido a las aventuras lejos de la civilización.
- ◆ **Los Planos:** más allá del mundo natural, el universo contiene desafíos y recompensas mayores para los aventureros valerosos.
- ◆ **Los dioses:** el *Manual del jugador* presenta el panteón de D&D. Esta sección proporciona más información sobre su naturaleza, así como detalles sobre los dioses malignos, que cuentan con servidores que pueden enfrentarse a los personajes.
- ◆ **Artefactos:** poderosos objetos mágicos con planes propios, los artefactos pueden ser emocionantes añadidos a una campaña de cualquier nivel.
- ◆ **Idiomas:** esta sección incluye más información sobre los idiomas y escrituras del mundo de D&D y cómo utilizarlos en tu partida.

HOWARD LYON





Las reglas y elementos de la historia en el juego D&D se construyen en torno a una serie de conceptos básicos en torno al mundo. Aquí están algunos de los más importantes.

**El mundo es un lugar fantástico.** La magia funciona, los servidores de los dioses esgrimen poder divino, y los gigantes de fuego construyen fortalezas en volcanes activos. El mundo puede estar basado en la realidad, pero es una mezcla de la física, culturas e historia del mundo real con una importante dosis de fantasía. A efectos del juego, no importa cómo fueran los paladines históricos; importa cómo son en el mundo de fantasía.

**El mundo es antiguo.** Los imperios se alzan para después derrumbarse, dejando pocos lugares que no hayan sido tocados por su grandeza. La ruina, el tiempo y las fuerzas naturales acaban reclamándolo todo, haciendo que en el mundo de D&D abunden los lugares de aventuras y misterio. Antiguas civilizaciones y su conocimiento sobreviven en leyendas, objetos mágicos y en las ruinas que dejaron tras de sí, pero el caos y la oscuridad siguen inevitablemente al colapso de un imperio. Cada nuevo reino debe labrarse un lugar en el mundo, en vez de cimentarse en los esfuerzos de civilizaciones pasadas.

**El mundo es misterioso.** Las regiones salvajes e incontroladas abundan y cubren la mayor parte del mundo. Ciudades estado de diferentes razas salpican la oscuridad, bastiones en las tierras salvajes, construidos en medio de las ruinas del pasado. Algunos de estos asentamientos son "puntos de luz" donde los aventureros pueden esperar tratar pacíficamente con sus habitantes, pero muchos más son peligrosos. Ninguna raza goberna el mundo, y los grandes reinos son escasos. La gente conoce bien la zona en la que vive, y han escuchado relatos de otros lugares gracias a los mercaderes y viajeros, pero pocos saben qué se encuentra al otro lado de las montañas o en las profundidades del gran bosque salvo que hayan estado allí personalmente.

**Los monstruos están por todas partes.** La mayoría de los monstruos del mundo son tan naturales como los osos o los caballos en la Tierra, y los monstruos habitan por igual las partes civilizadas y los territorios salvajes del mundo. Jinetes de grifo patrullan los cielos sobre las ciudades enanas, behemoth domesticados trasportan mercancías a lo largo de grandes distancias, un imperio yuan-ti se alza a tan sólo unos centenares de millas de un reino humano, y una tropa de arcontes de hielo del Caos elemental puede aparecer repentinamente en las montañas próximas a una ciudad importante.

**Los aventureros son excepcionales.** Los personajes jugadores son los pioneros, exploradores, descubridores, buscadores de emociones y héroes del mundo de D&D. Aunque los personajes no jugadores pueden tener una clase y adquirir poder, no avanzan necesariamente como lo hacen los PJs, y existen para un fin distinto. No todas las personas del mundo ganan niveles como lo hacen los PJs. Un PNJ puede ser un veterano de numerosas batallas y aún así no llegar a nivel 3.º de guerrero; un ejército de elfos está hecho de soldados, no de guerreros.

**Las razas civilizadas trabajan juntas.** Las razas de personaje del *Manual del jugador* se acercaron entre sí durante el periodo del último gran imperio (que estaba dominado por los humanos). Eso es lo que les hace razas civilizadas: son las que pueden encontrarse viviendo juntas en las ciudades y pueblos de la civilización. Goblins, orcos, gnolls y kóbolds (junto con muchas otras razas del *Manual de monstruos*) nunca fueron parte de ese imperio humano. Algunos de ellos, como los belicistas hobgoblins, tienen ciudades, sociedades organizadas y reinos propios. Estos indudablemente son islas de civilización en medio de territorios salvajes, pero ni mucho menos son "puntos de luz".

**La magia no es algo cotidiano, pero es natural.** Nadie se muestra supersticioso frente a la magia, pero el uso de ésta tampoco es trivial. Los practicantes de la magia son tan escasos como los guerreros. La gente puede ver evidencias de la magia cada día, pero normalmente de forma menor: un monstruo fantástico, una plegaria que recibe una respuesta visible, un mago volando sobre un grifo. Los practicantes de la magia poderosos y experimentados no son ni mucho menos algo común.

**Los dioses y los primordiales dieron forma al mundo.** Los primordiales, criaturas elementales de enorme poder, dieron forma al mundo a partir del Caos elemental. Los dioses le otorgaron civilización y permanencia, y lucharon con los primordiales por el control de la nueva creación. Los dioses finalmente triunfaron, y los primordiales ahora duermen en lugares remotos del Caos elemental, se agitan con furia en prisiones ocultas, o flotan sin vida a través del mar Astral.

**Los dioses son lejanos.** Los dioses existen, aunque la mayoría de ellos mantienen una respetable distancia y separación con los sucesos cotidianos del mundo. Los exarcas actúan en el mundo en nombre de sus dioses, y los ángeles aparecen para llevar a cabo misiones que impulsan los planes de los dioses a los que sirven. Los dioses son extremadamente poderosos, comparados con los mortales y los monstruos, pero no son omniscientes ni omnipotentes. Proporcionan acceso a la fuente de poder divino a sus clérigos, paladines y otros seguidores que emplean plegarias, y sus seguidores les rezan con la esperanza de que ellos o sus exarcas les escuchen y les bendigan.

## ES TU MUNDO

La sección anterior resume los elementos básicos que el juego presupone sobre el mundo de D&D. No obstante, dentro de estos parámetros generales, tienes mucho margen para ir decidiendo los detalles. Cada escenario de campaña publicado describe un mundo diferente que sigue algunas de estos elementos básicos, altera otros y tras ello construye un mundo en torno a esas ideas. Tú puedes hacer lo mismo para crear un mundo que sea totalmente tuyo.

### LOS DETALLES

Cada vez que los libros de reglas básicos de D&D hablan sobre el mundo, presentan nombres que sirven de ejemplo a los elementos básicos, como el imperio tiflin de Bael Turath y la cota *invulnerable* de Arnd. Del mismo modo que puedes alterar los nombres de las aventuras publicadas para que encajen con el tono de tu campaña, pues cambiar los nombres de estas partes del mundo que se dan por hechas. Por ejemplo, puedes decidir que los tiflin de tu mundo tienen una cultura con reminiscencias de la Rusia medieval, y llamar a su antiguo imperio Perevolochna. O, por utilizar el ejemplo del Capítulo 6, un héroe campesino llamado Al-Rashid puede haber portado la *capa invulnerable* en el pasado.

Aparte de estos detalles supuestos fácilmente cambiablos, la mayor parte de las características concretas del mundo quedan libres para que tú las inventes. Incluso aunque comiences tu campaña en el pueblo de Cima del salto y conduzcas a los personajes hacia Refugio invernal y Baluarte del martillo, finalmente los personajes se moverán más allá del mapa del Capítulo 11 y explorarán nuevas tierras creadas por ti.

Si sigues los elementos básicos adoptados por el juego, esbozar el mundo que hay más allá de tu zona inicial es algo sencillo. Grandes franjas de zonas salvajes separan las áreas civilizadas. Al sur de Cima del salto, los personajes pueden viajar a través de una vieja carretera cubierta de maleza que les han dicho que conduce a la ciudad estado de Madera férrea. Puedes colocar aventuras en su camino a lo largo de la senda, y después conducirlos a otra gran aventura de dungeon cuando lleguen a lo que resultan ser las ruinas infestadas de gnolls de Madera férrea.

Puedes dibujar un mapa de todo el continente al comienzo de tu campaña o poco después. Por supuesto, no tienes por qué hacerlo, pero incluso aunque lo hagas es buena idea que no sea demasiado detallado. Conforme la campaña progrese, querrás situar ciertos elementos del terreno en lugares concretos, o un elemento de la historia de la campaña te llevará a completar detalles del mapa de modos que no podrías haber anticipado al comienzo de ésta. Del mismo modo que cuando creas una aventura, no prepares en exceso tu campaña. Incluso en las publicadas, los mapas a gran escala de las regiones y continentes no detallan cada milla cuadrada del territorio. Puedes y deberías sentirte libre de añadir detalles allá donde los necesites, y de alterarlos cuando parezca conveniente para tu campaña.

## CÓMO ALTERAR LOS ELEMENTOS BÁSICOS

Una definición de la ficción especulativa (de la cual la fantasía y la ciencia ficción son ramas) es que comienza con la realidad tal y como la conocemos y se pregunta “¿Qué pasaría si algún aspecto del mundo fuese diferente?”. La mayoría de la fantasía comienza a partir de la pregunta “¿Qué pasaría si la magia fuese real?”

Las suposiciones esbozadas en la página anterior no están grabadas en piedra. Dan lugar a un emocionante mundo de D&D lleno de aventuras, pero no son el único conjunto de suposiciones posibles. Puedes construir un interesante concepto de campaña alterando uno o más de esos elementos básicos. Pregúntate, “¿qué pasaría si esto no fuese cierto en mi mundo?”

**El mundo es un lugar fantástico.** ¿Qué pasa si no es así? ¿Qué sucede si todos tus personajes utilizan la fuente de poder marcial, y la magia es rara y peligrosa? ¿Qué sucede si tu campaña está ambientada en una versión de la Europa histórica?

**El mundo es antiguo.** ¿Qué sucedería si tu mundo fuese nuevo, y los personajes fueran los primeros héroes en recorrer la tierra? ¿Qué pasaría si no hubiera antiguos artefactos ni tradiciones, ni tampoco ruinas desmoronadas?

**El mundo es misterioso.** ¿Qué pasaría si todo estuviese cartografiado y registrado, hasta las anotaciones de “Aquí hay dragones”? ¿Qué sucedería si grandes imperios ocupasen enormes extensiones de territorio, con unas fronteras claramente definidas entre ellos?

**Los monstruos están por todas partes.** ¿Qué pasaría si los monstruos fuesen algo extraño y terrorífico?

**Los aventureros son excepcionales.** ¿Qué sucedería si las ciudades del mundo estuvieran atestadas de aventureros, comprando y vendiendo objetos mágicos en grandes mercados?

**Las razas civilizadas trabajan juntas.** ¿Qué pasaría si, para utilizar un cliché de la fantasía, los enanos y los elfos no se llevaran bien? ¿O si los grandes trasgos vivieran tranquilamente junto a las otras razas?

**La magia no es algo cotidiano.** ¿Qué pasaría si cada ciudad estuviese gobernada por un mago poderoso? ¿Y si las tiendas de objetos mágicos fueran algo común?

**Los dioses y los primordiales dieron forma al mundo.** ¿Qué sucedería si los primordiales hubiesen ganado, y sectas ocultas dedicadas a un puñado de dioses supervivientes estuviesen dispersas por un mundo destrozado que imitase al Caos elemental?

**Los dioses son lejanos.** ¿Qué pasaría si los dioses recorriesen habitualmente la tierra? ¿Y si los personajes pudieran desafiarlos y hacerse con su poder? ¿O qué sucedería si ni siquiera los exarcas y los ángeles se rebajasen nunca a entrar en contacto con los mortales?

# CIVILIZACIÓN

El mundo de D&D es un lugar amplio y maravilloso, lleno de monstruos y magia. No obstante, la mayoría de la gente vive en comunidades relativamente seguras, e incluso los más audaces aventureros necesitan un refugio para descansar a salvo. Estas zonas son puntos de luz en un mundo oscuro, y comparten ciertos rasgos comunes. Cuando pienses en las zonas civilizadas de tu mundo, reflexiona sobre las siguientes preguntas.

## COMPONENTES DE UN ASENTAMIENTO

- ◆ ¿A qué fin sirve en tu partida?
- ◆ ¿Cuál es su tamaño? ¿Quién vive allí?
- ◆ ¿Quién lo gobierna? ¿Quién más tiene poder?
- ◆ ¿Cuáles son sus defensas?
- ◆ ¿Dónde van los personajes para encontrar lo que necesitan?
- ◆ ¿Qué templos hay? ¿Y qué otras organizaciones?
- ◆ ¿Qué elementos fantásticos lo hacen fuera de lo común?

Las guías que se ofrecen en esta sección son simplemente eso. Están aquí para ayudarte a construir el asentamiento que quieras para el fin que tengas en mente. Si decides que quieres un rasgo concreto en un asentamiento que crees, no dejes que nada de esta sección te detenga.

## FINALIDAD

La finalidad principal de un asentamiento es hacer divertido tu juego. Y crear un asentamiento también debería ser divertido. Dejando a un lado estos dos puntos, la finalidad real del asentamiento sirve para determinar la cantidad de detalles que necesitas darle.

Como siempre, no hagas más trabajo del que hace falta. Crea sólo los rasgos del asentamiento que sepas que vas a necesitar, junto con notas sobre rasgos generales. Tras ello deja que el lugar crezca de modo natural a medida que los PJs interactúan con sus distintos elementos, guardando notas de los nuevos lugares que inventes y utilizándolos en la partida. Finalmente, tendrás un pueblo vivo que puedes utilizar una y otra vez.

## BASE DE OPERACIONES

La principal razón para crear un asentamiento es proporcionar a los personajes un lugar donde vivir, entrenarse y recuperarse entre aventuras. Un asentamiento de este tipo es la pista de despegue desde la cual los personajes saldrán al ancho mundo. Toda una campaña puede tener como centro un pueblo o ciudad concreta. No obstante, en ocasiones una base es sólo una escala temporal para una o más aventuras antes de que los personajes continúen su camino.

Si los personajes comienzan sus carreras en un lugar concreto, uno al que llaman hogar, ese pueblo puede ocupar un lugar especial en sus corazones y mentes. Lo que suceda en ese lugar (o a ese lugar) tendrá un significado personal. Los personajes pueden querer proteger el pueblo de la destrucción y la corrupción, o pueden querer huir de los recuerdos y limitaciones que asocian al lugar.

Una base de operaciones necesita una cantidad moderada de detalles, pero ese es un trabajo con el que los jugadores pueden ayudar. Pídeles que te hablen un poco sobre mentores, miembros de su familia y otras personas importantes en las vidas de sus personajes. Puedes añadir cosas y modificar lo que te proporcionen, pero al menos comenzarás con unos sólidos cimientos de PNJs que son importantes para los personajes. También puedes hacer que los jugadores te cuenten dónde y cómo pasan el tiempo sus personajes: una taberna favorita, la biblioteca, o quizás el templo. A no ser que la base de operaciones sea también un lugar de aventuras, no necesitas más detalles que esos, al menos al principio.

## LUGAR DE AVENTURAS

Un asentamiento puede ser un gran lugar de aventuras (consulta el Capítulo 6 para saber más de las aventuras urbanas). La cantidad de preparación que necesitas para un asentamiento de este tipo depende de las aventuras que quieras jugar en él. Puedes detallar zonas de aventura, como almenas o torres (consulta 'Edificios urbanos' en la pág. 111). Para una aventura basada en acontecimientos, necesitarás notas sobre los PNJs que tienen un papel en la aventura. Este trabajo es tanto preparación de aventura como diseño de mundo, ya que los personajes que desarrolles para tu aventura (incluidos aliados, clientes, enemigos y extras) pueden convertirse en un grupo de figuras recurrentes de tu campaña.

## AMBIENTE LOCAL

Con frecuencia, un asentamiento es tan sólo un lugar en el que los personajes se detienen para descansar y comprar suministros. Un asentamiento de este tipo no necesita más que una descripción narrativa. Incluye el nombre del pueblo, decide su tamaño, añade un toque de color ("El prominente templo de Avandra sugiere que este pueblo no ha perdido sus raíces como tierra de colonos"), y deja que los personajes vayan a lo que les interesa. La historia de la posada en la que los personajes pasan la noche o los manerismos del tendero al que le compran suministros son detalles que puedes añadir, pero no es necesario llegar a ese nivel. Es perfecto contar con estos fragmentos de mundo si los personajes regresan al mismo pueblo; a partir de ese punto, comienza a parecer algo más una base de operaciones que una base temporal. Deja que vaya creciendo conforme la necesidad lo dicte.

## TAMAÑO

El tamaño de un asentamiento es en gran medida un asunto de ambiente, pero también puede influir en las mercancías y servicios que hay disponibles en él. Ya que incluso los pueblos más pequeños surgen a lo largo de las rutas comerciales, es posible suponer que los personajes pueden encontrar lo que quieren o necesitan comprar en prácticamente cualquier asentamiento, si tienen el tiempo suficiente. No dejes que el tamaño de una comunidad se interponga en el disfrute del juego por parte de los personajes obligándoles a alejarse centenares de millas de su camino para comprar los objetos mágicos que quieren.

La inmensa mayoría de los asentamientos del mundo de D&D son pueblos que se agrupan en torno a una gran villa o ciudad. Los pueblos agrícolas proporcionan alimentos a la población de la villa o ciudad, a cambio de mercancías que los granjeros no pueden producir por sí mismos. Las villas y ciudades son la residencia de los nobles locales que gobiernan la zona circundante, y que también tienen la responsabilidad de defender los pueblos de los ataques. De vez en cuando, el señor local vivirá en una fortaleza o torreón sin ninguna villa o ciudad cerca.

## PUEBLO

La mayoría de los asentamientos son pueblos agrícolas, que subsisten con cereales y carne que también envían a las villas y ciudades cercanas. Los habitantes de un pueblo se dedican a la producción de comida de un modo u otro; si no es atendiendo los campos, ayudando a aquellos que lo hacen, sea herrando caballos, tejiendo ropas, moliendo el grano o en tareas similares. Mantienen comercio con los asentamientos cercanos.

Los pueblos surgen en zonas protegidas por los gobernantes locales, o en terrenos con una geografía defensivamente ventajosa, como junto a un río. Algunos pueblos abastecen y rodean a fortalezas o puestos militares, y otros se alzan velozmente en los lugares en los que se descubren recursos valiosos. Los pueblos también pueden quedar aislados con el paso del tiempo, cuando los reinos van derrumbándose.

La población de un pueblo se encuentra dispersa por una gran franja de tierra. Los granjeros viven en sus terrenos, que se extienden ampliamente en torno al centro del pueblo. En el corazón de este, se alzan agrupados un conjunto de edificios estándar: servicios esenciales, un mercado, un templo o dos, algún tipo de lugar de reunión, y quizás una posada para los viajeros.

## RASGOS DE LOS PUEBLOS

- ◆ **Población:** hasta unos 1.000 habitantes.
- ◆ **Gobierno:** un gobernante noble (que normalmente no reside allí), con un funcionario designado por aquél (*NdT: en España: alcalde pedáneo*), que sí reside allí, para resolver las disputas y recaudar los impuestos para el señor.
- ◆ **Defensa:** puede contar con una pequeña fuerza de soldados; si no es así, el pueblo depende de una milicia de sus habitantes.
- ◆ **Comercio:** los suministros básicos están disponibles con facilidad, posiblemente en la posada. Otras mercancías pueden obtenerse de mercaderes itinerantes.
- ◆ **Organizaciones:** uno o dos templos o santuarios, asociaciones de granjeros, y pocas o ninguna otra organización.

## VILLA

Las villas son centros comerciales de importancia, donde una industria de relevancia y unas rutas comerciales fiables permiten que la población crezca. Habitualmente hasta la mitad de los habitantes de una villa son parte de una próspera clase media de artesanos. Las villas dependen del comercio; importan materias primas y comida de los pueblos de los alrededores, y exportan objetos manufacturados a esos pueblos, así como a otras villas y ciudades.

Las villas crecen en lugares donde los caminos cruzan corrientes de agua, o en el punto de encuentro de varias rutas comerciales terrestres de importancia. Una villa también puede crecer en un emplazamiento que tenga una gran im-

portancia estratégica defensiva, o cerca de minas o recursos naturales de similar relevancia.

La población de una villa se encuentra concentrada en una zona rodeada por murallas defensivas. Su población es más diversa que la de los pueblos; durante la época del último imperio humano, mercaderes y artesanos de todas las razas se mezclaron en las villas y ciudades, mientras que los pueblos permanecieron más homogéneos.

## RASGOS DE LAS VILLAS

- ◆ **Población:** hasta unos 10.000 habitantes.
- ◆ **Gobierno:** gobernante noble residente, con un alcalde designado por aquél para supervisar la administración, y un consistorio electo, que representa los intereses de la clase media.
- ◆ **Defensa:** una fuerza armada de buen tamaño de soldados profesionales, así como la guardia personal del noble.
- ◆ **Comercio:** los suministros básicos están disponibles con facilidad, aunque las mercancías y los servicios exóticos son más difíciles de encontrar. Las posadas y las tabernas abastecen a los viajeros.
- ◆ **Organizaciones:** varios templos pueden tener autoridad tanto política como espiritual, y también existirán gremios mercantiles y algunas otras organizaciones.

## CIUDADES

Las ciudades son villas superpobladas, y funcionan del mismo modo que éstas. Su mayor población requiere un mayor aporte de suministros, tanto de los pueblos circundantes, como de las rutas comerciales, por lo que no hay muchas. Suelen encontrarse en zonas en las que grandes extensiones de tierra fértil y cultivable rodean un lugar de interés comercial, casi siempre junto a una corriente de agua navegable.

Las ciudades son como villas amuralladas, y es posible identificar las diferentes fases del crecimiento de una ciudad por la expansión de las murallas más allá del núcleo central. Estas murallas internas dividen la ciudad de forma natural en barrios, que tienen sus propios representantes en el consejo de la ciudad y sus propios gobernantes nobles. En algunas ciudades, el descenso de la población desde la caída de los grandes imperios ha dejado barrios abandonados y en ruinas.

Las ciudades con más de 25.000 habitantes son extremadamente raras en la época actual, pero se alzan como monumentos de la civilización y puntos de luz vitales en el mundo de D&D.

## RASGOS DE LAS CIUDADES

- ◆ **Población:** hasta unos 25.000 habitantes.
- ◆ **Gobierno:** gobernante noble residente, con varios nobles más compartiendo la responsabilidad de las áreas de los alrededores y las funciones de gobierno. Uno de esos nobles es el alcalde, que supervisa la administración de la ciudad. Un consistorio electo de la ciudad representa a la clase media, y puede tener más poder que el propio alcalde. Otros grupos también pueden ser importantes centros de poder.
- ◆ **Defensa:** un buen ejército de soldados profesionales, guardias y guardias de la ciudad. Cada noble residente tendrá al menos una pequeña escolta personal.
- ◆ **Comercio:** prácticamente cualquier mercancía o servicio puede conseguirse con facilidad. Muchas posadas y tabernas prestan servicio a los viajeros.
- ◆ **Organizaciones:** muchos templos, gremios y otras organizaciones, algunas de las cuales tienen bastante poder en los asuntos de la ciudad.

## GOBIERNO

En ausencia de imperios o grandes reinos, el poder y la autoridad en el mundo de D&D se concentra en villas y ciudades. En ellas, nobles menores se aferran a los títulos que sus familias poseyeron en los imperios antiguos: duques, barones, condes, el ocasional príncipe, y de vez en cuando un autoproclamado rey. Estos nobles tienen autoridad sobre las villas y ciudades en las que viven y sobre las tierras circundantes. Cobran impuestos a la población, que utilizan para crear y mantener edificios públicos, pagar a los soldados, y permitirse un estilo de vida confortable para ellos mismos (aunque los nobles también cuentan con una abundante riqueza hereditaria). A cambio, prometen proteger a los ciudadanos de amenazas como incursores orcos, ejércitos de hobgoblins y bandidos humanos errantes.

Los señores nobles nombran funcionarios u oficiales para que actúen como sus agentes en los pueblos, supervisen la recolección de los impuestos y actúen como jueces de las disputas y los juicios criminales. Estos alcaldes pedáneos, corregidores o alguaciles, son plebeyos oriundos de los pueblos que gobiernan, elegidos para esa posición porque ya poseían el respeto de sus conciudadanos.

Dentro de las villas y ciudades, los señores comparten la autoridad (y las responsabilidades administrativas) con nobles menores, normalmente sus propios parientes, y también con representantes de la clase media. Se designa un alcalde de origen noble para que presida el consistorio (o concejo) de la villa o ciudad, y para que lleve a cabo las mismas funciones administrativas que los alcaldes de los pueblos. El consistorio está formado por representantes elegidos por la clase media de comerciantes y artesanos. Sólo los nobles más bobos ignoran los deseos de los concejos de sus villas, ya que el poder económico de la clase media es más importante para la prosperidad de cualquier ciudad que la autoridad hereditaria de la nobleza.

## CÓMO CARTOGRÁFIAR EL LUGAR

Cuando dibujes un mapa para un asentamiento de tu partida, no te preocupes por la ubicación de todos los edificios.

Para un pueblo, haz un boceto de los caminos, incluidas las rutas comerciales que llevan más allá del pueblo, y de los caminos locales que conectan las granjas de los alrededores con el centro del pueblo. Apunta la ubicación del centro de la aldea, y cualquier rasgo del terreno importante de la zona. Si los personajes visitan lugares concretos del pueblo, puedes marcar esos puntos en tu mapa.

Para las villas y ciudades, nuevamente anota los caminos y cursos de agua principales, así como el terreno circundante. Bosqueja las murallas, y señala la ubicación de lugares que sabes que serán importantes (la fortaleza del señor, los templos más importantes y cosas similares). En las ciudades, añade los barrios internos, y piensa en la personalidad que tendrá cada uno. Puedes dar a los barrios nombres que reflejen esas personalidades, y que también identifiquen el tipo de comercio que domina el vecindario (plaza de los Curtidores, hilera del Templo), una característica geográfica (cima de la Colina, la Ribera) o un lugar destacado (el barrio del Señor).

Cuanto mayor sea el asentamiento, más probable es que otros individuos u organizaciones también tengan un poder significativo. Incluso en un pueblo, un individuo popular (un anciano sabio o un granjero muy apreciado) puede tener más influencia que el alcalde designado, y un alcalde sabio evitará enemistarse con esa persona. En las villas y las ciudades, pueden tener el mismo poder un templo destacado, un gremio independiente del concejo, o un único individuo con poder mágico para respaldar su influencia.

## DEFENSA

Los soldados (tanto los profesionales como la milicia) tienen una doble tarea en la mayoría de los asentamientos. De ellos es la responsabilidad de defender el asentamiento de amenazas exteriores, incluidos bandidos e incursores. Además, también mantienen el orden dentro del asentamiento. Las ciudades más grandes tienen fuerzas separadas para estos dos fines (la Milicia y la Guardia, respectivamente). En muchas ciudades, el gobernante noble también tiene una fuerza personal de soldados para mantener la seguridad de su fortaleza, además de aquellos que son responsables de defender las murallas de la ciudad. Estos soldados también suelen provenir de familias nobles.

El tamaño de una tropa profesional depende del tipo de asentamiento y de su población. Si un pueblo llega a tener soldados a tiempo completo, no serán más de unos 25. Una villa o ciudad puede tener desde tan sólo 1 soldado por cada 100 residentes hasta el doble de esa cantidad en zonas especialmente peligrosas o azotadas por el crimen.

Salvo en las ciudades mayores, la Guardia está más acostumbrada a manejar disturbios que a investigar crímenes. Los investigadores que se especializan en resolver misterios son escasos. En vez de ello, la Guardia suele ofrecer recompensas por resolver misterios o llevar a criminales ante la justicia, lo cual es una magnífica oportunidad para que los aventureros demuestren su valía!

## COMERCIO

Incluso los pueblos pequeños permiten que los personajes puedan acceder al equipo que necesitan para llevar a cabo sus aventuras. Provisiones, tiendas de campaña y mochilas, así como armas sencillas, son algo que estará habitualmente disponible. Los mercaderes itinerantes llevan armaduras, armas militares y equipo más especializado. La mayoría de los pueblos tienen posadas que abastecen de comida y bebida a los viajeros, en las que los aventureros pueden conseguir una comida caliente y una cama, aunque a veces la calidad deje mucho que desear. Cuando los personajes se detienen en un asentamiento para descansar y reabastecerse, proporcionales algo característico del lugar, como el nombre de la posada en la que pasan la noche, y continúa con la aventura.

Incluso los pueblos pequeños dependen en gran medida del comercio con otros asentamientos, entre los que habrá villas grandes y ciudades. Los comerciantes pasan por ellos con regularidad, vendiendo mercancías de primera necesidad y lujos a los aldeanos, y cualquier buen mercader tendrá contactos en distintos puntos de toda la región. Cuando los

personajes tengan objetos mágicos para vender, un mercader itinerante estará en la villa (o llegará pronto) para quitárselos de las manos. Lo mismo se aplica a los objetos mundanos exóticos: nadie del pueblo hace cuerda de seda ni tiene mucho uso para ella, pero los comerciantes que van de paso entre ciudades importantes siempre la llevan entre sus mercancías.

Los mercaderes itinerantes también son un magnífico modo para introducir ganchos de aventura para los personajes mientras llevan a cabo sus negocios. Ya que se ganan la vida recorriendo caminos que no son tan seguros como solían ser, los comerciantes contratan guardas competentes para mantener sus mercancías a salvo. Además, llevan noticias de una villa a otra, incluidos informes de situaciones que están pidiendo a gritos un grupo de aventureros que las resuelvan.

No obstante, debe tenerse en cuenta que estos comerciantes no pueden proporcionar servicios especializados. Cuando los personajes necesiten una biblioteca o un sabio especializado, un entrenador que pueda encargarse de los huevos de grifo que han encontrado, o un arquitecto para que diseñe su castillo, es mejor que vayan a una gran ciudad en vez de perder el tiempo buscándolos en un pueblo. Estos servicios son menos importantes en la economía del juego que los objetos mágicos y otros bienes, por lo que no deberías sentirte obligado a comprometer tu sentido común por el bien del juego.

Evidentemente, es normal que los personajes viajen muy lejos de sus pueblos nativos mientras viven sus aventuras. Si llegan a la ciudad de Bronce, deberían ser capaces de comprar allí los objetos mágicos más caros que se encuentren disponibles. Si esto no interfiere con el desarrollo de tu partida, es perfecto esperar que los personajes viajen a ciudades más grandes para hacer sus negocios cuando alcancen niveles más altos y estén manejando grandes cantidades de dinero.

## LA ECONOMÍA DEL OBJETO MÁGICO

La mayor parte del tiempo, los personajes encuentran en sus aventuras objetos mágicos que están por encima de su nivel. Son objetos emocionantes, y los personajes tienen muchos motivos para conservarlos y utilizarlos. Conforme un personaje alcanza niveles superiores, los objetos que encuentran pueden reemplazar a los que ya tienen (el guerrero encuentra una espada flamígera +3 y ya no quiere su espada mágica +2).

Cuando esto sucede, los personajes normalmente venden los objetos que no les interesan, lo cual es ligeramente más beneficioso que utilizar el ritual *Desencantar objeto mágico*, ya que los personajes no tienen que pagar el coste de componentes. Un mercader, agente o perista comprará los objetos a los personajes por un quinto de su valor, con la esperanza de venderlos y obtener un beneficio significativo (normalmente por encima del valor del objeto). Los compradores son difíciles de encontrar, pero el beneficio que pueden obtener hace que a los mercaderes les suela valer la pena el trato.

Los personajes pueden utilizar el tesoro en metálico que encuentren, así como el oro de vender objetos, para adquirir nuevos objetos mágicos. No pueden fabricar objetos por encima de su nivel, y habitualmente no pueden permitirse objetos de más de unos pocos niveles por encima del suyo. Es por ello que utilizar el ritual *Encantar objeto mágico* para objetos de su nivel o inferior les resulta más rentable que comprar esos objetos de mercaderes, agentes o peristas, de-

bido al encarecimiento del 10-40% que conlleva adquirir los objetos de esos vendedores. No obstante, cuando quieran objetos de un nivel superior al suyo, tendrán que ir de compras.

El juego sigue funcionando si decides que en tu mundo no es posible comprar ni vender objetos mágicos. Los personajes pueden depender únicamente de los rituales para duplicar la economía de comprar y vender sin que ningún dinero cambie de manos. El *residuum* que recogen de desencantar objetos les proporciona los caros componentes rituales que necesitan para el ritual de encantamiento. Si quieres que tus personajes dependan solamente de estos rituales, elimina el coste de realizar el ritual *Desencantar objeto mágico*, con lo cual pasa a ser algo tan rentable como la venta.

En el otro extremo, puedes desplazar a los personajes hacia el mercado en vez de hacia los rituales, cambiando los precios que pagan por los objetos mágicos. Puedes eliminar el incremento de precio aleatorio, o incluso alterarlo para que sea posible encontrar objetos a la venta por debajo del precio normal. Por ejemplo, tira 1d6 del modo habitual, pero un 1 quiere decir que el objeto está disponible a un 10% por debajo del precio base, un 2 que está a la venta por el precio base, y un 3-6 que está entre un 10% y 40% por encima. Los objetos estarán así siempre disponibles, y en ocasiones los personajes podrán hacer buenos tratos.

## ORGANIZACIONES

Templos, gremios, sociedades secretas, colegios y órdenes son fuerzas importantes en la estructura social de cualquier asentamiento. En ocasiones, su influencia se extiende a lo largo de varias ciudades, imitando la amplia dimensión de la autoridad política que se desmoronó con la caída de los imperios. Las organizaciones también pueden desempeñar un papel importante en las vidas de los PJs, sirviendo como empleadores, aliados o enemigos, del mismo modo que lo hacen los PNJs individuales. Cuando los personajes se unen a estas organizaciones, pasan a formar parte de algo mayor que ellos mismos, lo cual puede dar a sus aventuras un contexto en el ancho mundo.

## RELIGIÓN

Los templos y las órdenes religiosas se cuentan entre las organizaciones más importantes e influyentes del mundo. Es probable que tengan influencia directa en los personajes que utilizan la fuente de poder divino, incluso aunque los clérigos y paladines actúen como agentes libres, independientes de estas jerarquías.

Aunque el culto al panteón de dioses es universal, no existen jerarquías globales dedicadas a esos dioses. Un templo a Bahamut en una ciudad no está conectado con el templo de Bahamut de la siguiente ciudad, sino que cada uno tiene diferentes ritos, e incluso interpretaciones con matices distintos de los mandamientos del dios.

La mayoría de los templos están dedicados a más de una dios, y un templo en el que el altar de Bahamut esté junto al de Moradin puede ofrecer una visión del Dragón de platino muy distinta a la de un templo en el que se le adore junto a Erathis. En el primero, puede ponerse énfasis en su aspecto de protector: él y Moradin se alzan juntos para resguardar a la comunidad. Junto a Erathis, puede ser más bien un

dios cruzado, aplastando al mal para ayudar a extender la civilización.

En el templo de la montaña Celestial, por ejemplo, Bahamut, Moradin y Kord comparten espacio en el templo, tal y como se dice que comparten un dominio divino. En los templos de pueblo, el altar de Bahamut se alza junto al de Moradin y Pelor, y los ritos piden la protección de los dioses tanto para los aldeanos como para sus cosechas. El templo de la ciudad Brillante está dedicado a Pelor, Erathis e Ioun, que comparten un dominio y un interés en los distintos aspectos de la vida urbana y la civilización. En contraste, los santuarios de carretera construidos a lo largo de las rutas comerciales, alaban a los dioses de los caminos y los lugares salvajes: Avandra, Melora y Sehanine. El templo de los Destinos rinde culto a los tres dioses del destino: la doncella Avandra, diosa de la suerte; la matrona Ioun, diosa de la profecía, y la anciana, la Reina Cuervo, que en última instancia corta el hilo de la vida de cada persona. Los templos de los eladrines (y algunos élficos) cuentan con altares a Corellon y Sehanine, y unos pocos cuentan también con altares vacíos en los que no se ofrece ningún sacrificio, reservando un lugar para Lolth cuando finalmente se reconcilie con los otros dioses de su familia.

Un templo en el mundo de D&D no cuenta con servicios a horarios concretos. Más bien el templo está siempre abierto y constantemente animado. Los sacerdotes llevan a cabo los ritos diarios que requieren los dioses, cada uno en un altar separado. Los adoradores llevan a sus niños, parientes y ganado enfermos en busca de las bendiciones de los sacerdotes, y llevan a cabo sus propias plegarias y sacrificios pidiendo el favor de los dioses. Los adoradores y suplicantes permanecen en pie o se arrodillan en grandes espacios abiertos. En los días sagrados, las multitudes se agolpan para llenar todo el espacio disponible, a veces a lo largo de todo el día. Estos son actos tanto sociales como religiosos, y las palabras de los ritos con frecuencia quedan ahogadas por el murmullo de las conversaciones.

Otras organizaciones también tienen una base religiosa. Tanto las órdenes de caballería dedicadas a Bahamut o Perdición, las escuelas dedicadas a Ioun, las organizaciones cívicas que honran a Erathis, las sociedades de ayuda a los viajeros dedicadas a Avandra, los gremios de artesanos que invocan el nombre de Moradin, como las sociedades secretas de asesinos dedicadas a Zehir poseen influencia en las ciudades y las villas más grandes del mundo.

## OTRAS ORGANIZACIONES

Evidentemente, las organizaciones no siempre tienen una base religiosa. Las órdenes de caballería son establecidas por un patronazgo noble. Los estudiosos de ideas similares con intereses en materias relacionadas se reúnen en colegios. Las posadas de diferentes villas crean redes informales y sociedades de auxilio para ayudar a los viajeros. Los mercaderes y los artesanos forman gremios para proteger sus intereses en los gobiernos de la ciudad y supervisar el entrenamiento de los aprendices. Y por si esto fuera poco, todo tipo de organizaciones criminales actúan en las sombras y callejones de casi cualquier núcleo de población.

Aunque los miembros de la clase mago no son comunes, toda gran ciudad cuenta con asociaciones tanto de los auténti-

cos magos como a los practicantes de los rituales arcanos, mágicos que pueden dominar conjuros sencillos, y estudiosos interesados en los temas mágicos. Estas organizaciones pueden ser importantes recursos para los personajes magos y brujos, un lugar para encontrar un mentor o comprar rituales. Representan tradiciones mágicas concretas, que pueden verse reflejadas en conjuros, rituales, dotes y sendas de parangón únicas. La torre Espiral es un ejemplo, una organización religiosa dedicada a Corellon que enseña una tradición feérica de magia arcana, y guía a los personajes magos por una senda de parangón concreta (descrita en el *Manual del jugador*). La Orden del wyvern de oro es una asociación informal de lanzadores de conjuros que emplean sus talentos en fines militares. Los magos del wyvern de oro aprenden la senda de parangón de mago de batalla y adquieren dotes como Precisión con los conjuros.

Las organizaciones militares pueden dar apoyo a cualquier personaje, especialmente a aquellos que emplean la fuente de poder arcano (guerreros, exploradores, pícaros y señores de la guerra). Estos personajes pueden ser veteranos del ejército o la guardia de una ciudad, de la tropa personal de un noble, o de una compañía mercenaria que viaje de una ciudad a otra a medida que se solicitan sus servicios. Las órdenes de caballería también encargan a sus miembros que viajen campo a través cumpliendo las tareas de la orden, lo cual encaja bastante bien con la vida de un aventurero.

Las bandas de criminales, gremios, sectas y sociedades secretas son enemigos destacados, especialmente en campañas centradas en zonas urbanas. Los personajes pueden perseguir a un villano solitario y llevarlo ante la justicia, sólo para descubrir que ahora son el objetivo de los asesinos del gremio de criminales del villano. De repente, se verán implicados en una aventura mayor de lo que pensaron, enfrentándose a una red oculta de criminales que les considera enemigos mortales.

## CÍRCULOS DE TELEPORTACIÓN

Un rasgo que comparten las ciudades principales y que ayuda a consolidar su importante lugar en la economía del mundo de fantasía es la presencia de círculos de teleportación permanentes. Rituales como Portales gemelos y Portal planario se basan en estos círculos, que suelen encontrarse en templos (sobre todo en aquellos dedicados a Ioun, Avandra o Erathis), universidades, las sedes de organizaciones arcanas y edificios cívicos destacados. No obstante, ya que cualquier círculo de teleportación es una posible vía de entrada a la ciudad, suelen estar custodiados por protecciones tanto mágicas como militares.

Cuando diseñas una ciudad fantástica, piensa en los círculos de teleportación que puede contener y en qué personajes que aprendan Portales gemelos es probable que sepan algo de ellos. Si los personajes suelen regresar a su ciudad base por medio de un círculo de teleportación, puedes utilizarlo como un gancho para desarrollar líneas argumentales de tu campaña. ¿Qué hacen los personajes si llegan a un círculo de teleportación y encuentran que todas las custodias con las que están familiarizados han sido desactivadas y los guardias yacen en un charco de sangre? ¿O qué sucederá si su llegada interrumpe una discusión entre dos sacerdotes enfrentados en el templo de la ciudad Brillante?

## ASENTAMIENTOS FANTÁSTICOS

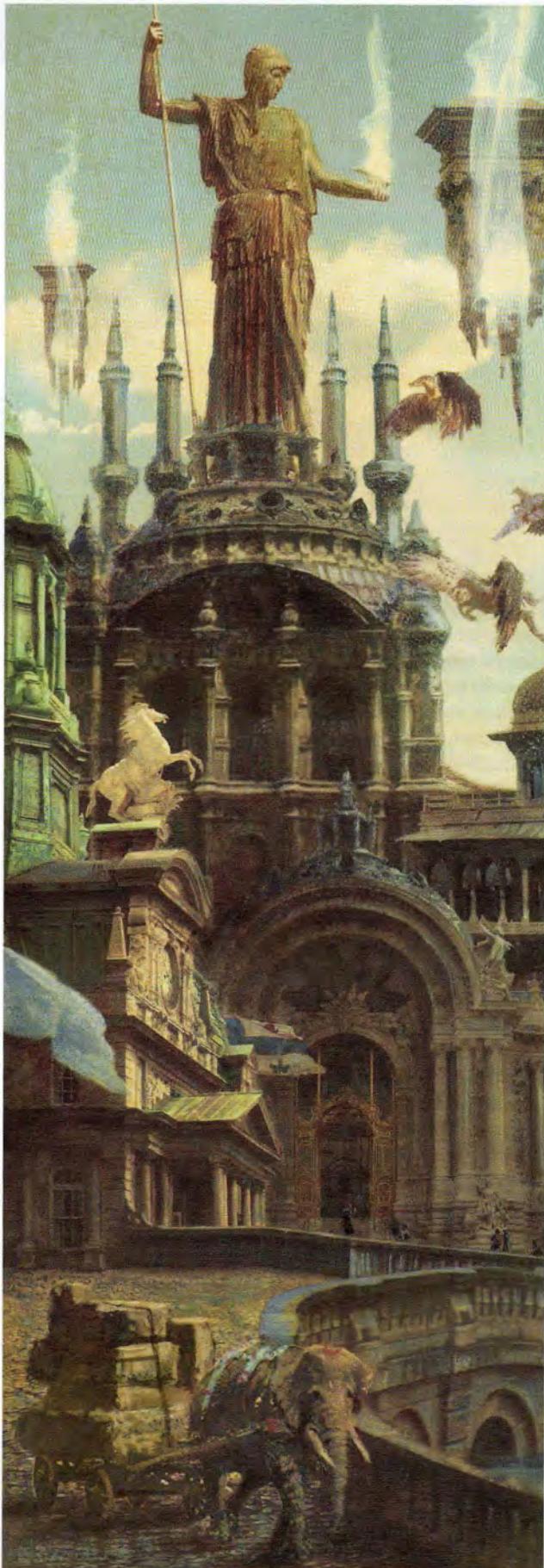
En el mundo mágico de D&D, la mayoría de los asentamientos siguen las pautas previamente descritas. Pero abundan excepciones fantásticas, ciudades en las que la magia o los monstruos juegan un papel destacado en el gobierno, la defensa, el comercio o las organizaciones. Además, distintas razas pueden tener asentamientos diferentes de los descritos antes, y puedes utilizar estas variaciones para introducir una inyección de colorido en los asentamientos que visiten tus jugadores.

En vez de un señor noble que no es más que un aristócrata con un título, una villa o ciudad puede estar gobernada por un mago, quizás un aventurero retirado, que con su poder personal hace que un retén de soldados sea innecesario. En un asentamiento de este tipo puede ser fácil conseguir rituales y objetos mágicos menores; o quizás el mago restrinja enormemente la magia que pueda desafiar su autoridad. Un clérigo, paladín, ángel o semidios puede gobernar una ciudad como una teocracia, y en ella los mandamientos religiosos tendrán el mismo nivel que las leyes. Dependiendo del gobernante, una teocracia puede ser un lugar al que ir de visita muy bueno o muy malo.

¿Qué sucede cuando un dragón decide hacerse con una ciudad? ¿O cuando un desuellamente controla en secreto al barón, guiando a la ciudad según sus propios misteriosos objetivos? ¿Y si el gobernante es un liche o un vampiro que coloca a muertos vivientes en posiciones de poder?

Como sugieren estos ejemplos, no todo asentamiento del mundo de D&D es un punto de luz en la oscuridad; algunos son parte de esa oscuridad. Los hobgoblins y los drow son tan civilizados como los humanos, pero sus ciudades son tiranías de pesadilla en las que las demás razas son esclavizadas. Incluso una villa mundana puede ser un lugar oscuro y peligroso cuando el gobernante es un devoto de Asmodeo, o tan sólo un autócrata inflexible. Una visita a estas ciudades es una aventura en sí misma, y puedes diseñar toda una campaña que coloque a los personajes en el papel de criminales o rebeldes en un lugar de ese tipo, liberando esclavos y trabajando para derrocar al gobernante tirano.

Incluso en un asentamiento fantástico, no debería haber muchos PNJs con clases del *Manual del jugador*. Los PJs son excepcionales, en parte porque tienen estas clases y ganan niveles mediante sus aventuras. La mayoría de los ciudadanos son esbirros de nivel 1º u otros ejemplos de nivel bajo de su raza extraídos del *Manual de monstruos*, o creados utilizando las guías de diseño del Capítulo 10. Los sacerdotes de un templo son gente normal que puede tener cierto dominio de los rituales... o quizás no. Un mago errante puede ser el mágico humano del *Manual de monstruos* con conjuros y rituales sencillos. Reserva las clases para PNJs excepcionales e importantes, especialmente para mecenas y villanos.



# TIERRAS SALVAJES

Incontables millas se extienden entre las zonas civilizadas del mundo, salvajes y peligrosas. Cuando los personajes dejan la relativa seguridad de las villas y ciudades, entran rápidamente en un mundo de monstruos e incursores, en el que la tierra puede ser un enemigo más. Incluso si están recorriendo sólo unas pocas millas entre un pueblo y un dungeon cercano, las tierras salvajes siempre son una fuerza a tener en cuenta.

Las zonas salvajes pueden clasificarse en tres amplias categorías. Las regiones que anteriormente estuvieron habitadas y han sido reclamadas por las fuerzas de la Naturaleza (cubiertas por bosques, engullidas por pantanos o reducidas a escombros por los vientos del desierto y el azote de la arena). Las carreteras que antaño estuvieron concurridas ahora son sólo fragmentos de adoquines que salpican el suelo. Incluso en el apogeo de los grandes imperios del pasado, las tierras entre las ciudades fueron un lugar salvaje, y sólo el frecuente paso de las patrullas hacia seguras las rutas comerciales. Ahora esas tierras están llenas de ruinas habitadas por monstruos, incluidos los restos desmoronados de esas antiguas ciudades. Sus gestas pueden conducir a los aventureros a esas ruinas en busca de bibliotecas o artefactos perdidos, para investigar un rumor de un asentamiento que sobrevive envuelto por la espesura, o simplemente en busca de tesoro.

Otras regiones nunca fueron colonizadas. Estas consisten básicamente en terreno inhabitable: desiertos, montañas y tundra helada, extensiones de jungla y grandes pantanos. Estas zonas no contienen ruinas de los antiguos imperios del mundo, salvo por algún que otro intento de colonia que resistió poco tiempo los azotes de la espesura que la rodeaba. Estas regiones cuentan con más terrenos fantásticos, lugares en los que la magia se reúne en estanques, o que fueron parte de las tierras Salvajes de las hadas, el páramo Sombrío o en los que el Caos elemental se solapa con el mundo y altera la naturaleza con su proximidad. Los aventureros pueden encontrar una fundición construida por arcones de fuego, o una montaña coronada de hielo arrancada de sus raíces y suspendida en el aire. Sus gestas pueden conducirles aquí para buscar una fuente mágica en una cima inaccesible, o una ciudad que se supone que aparece en el desierto una vez cada siglo.

Finalmente, incluso en estos días de imperios caídos, los colonos y los pioneros se enfrentan a los territorios salvajes de la frontera, con la esperanza de extender la luz de la civilización y fundar nuevos reinos e imperios. Las mayores ciudades estado del mundo establecen colonias en el límite de su esfera de influencia, y los valerosos y audaces construyen míseras aldeas cerca de fuentes de minerales u otros recursos. Los devotos de Erathis tratan de domar las tierras salvajes, y los seguidores de Avandra vagan en busca de nuevas fronteras. Estos minúsculos núcleos de civilización apenas lanzan un destello de luz hacia el inhóspito territorio que les rodea, pero pueden ser la base de aventureros que tengan una razón para aventurarse en las tierras que los rodean. Una ciudad estado puede enviar a los personajes en una gesta para encontrar o salvar a una colonia con la que han perdido el contacto, o bien unos personajes que sirvan a Erathis pueden emprender ellos mismos una gesta para fundar una colonia.

## CLIMA

Conforme los personajes penetran en territorios salvajes, el clima puede ser una de las amenazas más importantes a las que se enfrenten. Quizás consista sólo en una lluvia intensa que oculta a sus enemigos, o en un viento intenso que dificulta el movimiento en combate. Una nieve cegadora puede complicar la escalada de un paso montañoso, o una tormenta viviente puede atacar al azar mientras corren de cualquier manera a refugiarse. Estos ejemplos muestran cuatro modos en los que puedes utilizar el clima en una aventura en tierras salvajes.

La lluvia, la niebla o las precipitaciones de nieve crean terreno resguardado (ver la pág. 61), y también pueden convertir el suelo en terreno difícil. Utiliza estos rasgos de clima como cualquier otro tipo de terreno cuando diseñas encuentros.

Un viento racheado puede ser un obstáculo de riesgo en un encuentro. En un estrecho paso de montaña, el viento puede ser una fuerza constante que actúe como una corriente en el agua. O quizás sople a rachas cada unos cuantos asaltos (tira 1d4 cada asalto, con un 4 indicando una ráfaga).

La nieve cegadora en un paso de montaña traicionero complica un encuentro de desafío de habilidad. Puede obligar a los PJs a llevar a cabo pruebas de Aguantar cada hora, o pruebas de Acrobacia para evitar resbalar y sufrir daño.

Una tormenta viviente es una trampa de explosión, posiblemente una trampa solitaria que constituye un encuentro. Ataca cada asalto con relámpagos, ráfagas de viento o explosiones de trueno. En terreno abierto, los PJs no pueden buscar cobertura, y pueden descubrir que, cuando está disponible, la tormenta convierte la cobertura en un peligro adicional, haciendo estallar ramas de árboles o rocas de un saliente, para precipitarlas donde se oculten. Posibles contramedidas pueden incluir pruebas de Naturaleza para prever y evitar sus ataques. Los defensores pueden utilizar la acción de ayudar a otro para proteger a los personajes menos duros de los efectos de la tormenta, concediéndoles un bonificador a sus defensas contra los ataques de la tormenta.

El clima también puede ser tan sólo un detalle narrativo que uses para crear la atmósfera de tu aventura o de un encuentro. Es una parte importante de tus descripciones; tu mundo parecerá más real si el clima y las estaciones van cambiando. Pero el clima es lo que tú quieras y necesites que sea en cada momento dado, y no tiene por qué seguir las reglas de la meteorología del mundo real.

## PELIGROS DEL ENTORNO

Las aventuras en tierras salvajes presentan otro tipo de riesgo: el propio entorno. Los aventureros polares corren los riesgos de la congelación y la hipotermia, los exploradores del desierto se enfrentan a los golpes de calor, y los montañeros deben enfrentarse a los peligros de la gran altitud.

En el mundo de D&D, cataclismos mágicos pueden volver hostiles regiones enteras. Las tierras de la Muerte aullante absorben la fuerza vital de aquellos que cruzan sus fronteras, y las cenizas del volcánico monte Skuldan,



repletas de titanes de fuego, pueden asfixiar hasta el último aliento de incluso un aventurero endurecido.

La habilidad Aguante determina lo bien que un personaje puede soportar esos peligros. Cada 8 horas dentro de una zona de entorno peligroso, el personaje debe superar una prueba de Aguante. Cada vez que falle, perderá un esfuerzo curativo. Si a un personaje no le quedan esfuerzos curativos cuando falle una prueba, pierde una cantidad de pg igual a su nivel.

La aventura determina la CD de la prueba de Aguante. Aquí tienes algunas referencias útiles. Cuando diseñes tus propios entornos peligrosos, acude a la tabla 'Clase de dificultad y daño por nivel' (pág. 42) y a tu propio sentido común.

Condición	CD de Aguante
Clima severo	20
Gran altitud	21
Altitud extrema	26
Frío	22
Frío gélido	26
Calor	22
Calor asfixiante	26
Abundante humo o ceniza	26
Abundante energía nigromántica	31

Si un personaje lleva a cabo un descanso prolongado en una zona de entorno peligroso, recupera los esfuerzos curativos perdidos en combate, pero no aquellos perdidos por fallar pruebas de Aguante. Durante las seis horas que incluyen el descanso prolongado, el personaje recibe un bonificador +2 a las pruebas de Aguante, porque está descansando en vez de agotarse.

Si dos o más entornos peligrosos se dan al mismo tiempo (como escalar una montaña durante una tormenta de nieve),

los personajes deben hacer pruebas de Aguante contra cada peligro.

## INANICIÓN, SED Y ASFIXIA

Cuando se esté privado de comida, agua o aire, se aplica la regla del tres. Un aventurero puede resistir tres semanas sin comida, tres días sin agua, y tres minutos sin aire si no está en una situación extenuante. Tras ese tiempo, la falta del elemento es una dura prueba para la resistencia de un PJ.

Al final de ese periodo de tiempo (tres semanas, tres días o tres minutos), el personaje debe superar una prueba de Aguante a CD 20. El éxito le concede al PJ otro día (si está hambriento o sediento), o asalto (si no puede respirar). Tras ello la prueba debe repetirse a CD 25, luego a CD 30, y así sucesivamente.

Cuando un personaje falla la prueba, pierde un esfuerzo curativo y debe continuar realizando pruebas. Un personaje sin esfuerzos curativos que falle una prueba sufre una cantidad de daño igual a su nivel.

En situaciones extenuantes, como el combate, quedarse sin aire es mucho más duro. Por ejemplo, un personaje que aguante la respiración durante un combate subacuático debe realizar una prueba de Aguante a CD 20 al final de su turno en cada asalto en el que sufra daño.

Como sucede con los entornos peligrosos, un personaje no puede recuperar esfuerzos curativos perdidos por la inanición, la sed o la asfixia hasta que coma, beba o pueda respirar de nuevo, respectivamente.

Un personaje con 0 o menos puntos de golpe que siga sufriendo uno de estos efectos sigue sufriendo daño como se describe más arriba hasta que muera o sea rescatado.

# LOS PLANOS

El mundo ocupa un lugar especial en el centro del universo. Es el terreno central en el que el conflicto entre los dioses y los primordiales, y entre los propios dioses se lleva a cabo mediante sus sirvientes mortales e inmortales. Pero otros planos de existencia rodean al mundo, dimensiones cercanas en las que se dice que se originan algunas fuentes de poder, y en las que habitan poderosas criaturas, incluidos demonios, diablos y los dioses.

Antes de que existiese el mundo, el universo estaba dividido en dos partes: el mar Astral y el Caos elemental. Algunas leyendas dicen que ambos fueron antaño el mismo reino, pero ni siquiera los dioses lo saben con certeza, porque ellos tienen su origen en el mar Astral.

## EL MAR ASTRAL

El mar Astral flota sobre el mundo, un océano de líquido plateado con las estrellas visibles bajo su fondo poco profundo. Láminas de reluciente luz de estrellas que parecen telarañas se separan para revelar los dominios, los hogares de los dioses, como islas que flotan en el mar Astral. No todos los dioses viven en dominios; el palacio de Letherna de la Reina Cuervo se encuentra en el páramo Sombrío, y la casa de Lolth, los fosos de la Telaraña demoníaca, están situados en el Abismo. Avandra, Melora y Torog recorren el mundo, y tanto Sehanine como Vecna viajan por todo el cosmos.

Arvandor es un reino de belleza natural y energía arcana que recuerda a las tierras Salvajes de las hadas. Es el hogar de Corellon y a veces de Sehanine. Arvandor parece ser parte tanto de las tierras Salvajes de las hadas como del mar Astral, y hay viajeros que dicen haberlo alcanzado desde ambos planos.

La ciudad Brillante de Hestavar, como sugiere su nombre, es una vasta metrópolis en la que Erathis, Ioun y Pelor tienen sus hogares. Poderosos habitantes de todos los planos acuden a la ciudad Brillante para comprar y vender mercancías exóticas.

Tytherion, llamada la Noche interminable, es el oscuro dominio que comparten Tiamat y Zehir. Ninguna luz puede atravesar sus oscuras profundidades, y tanto serpientes como dragones recorren sus salvajes territorios sobrenaturales. La fortaleza de Hierro de Chernoggar es el baluarte de Perdición en el mar Astral. Como su nombre sugiere, es una poderosa fortaleza de hierro oxidado, que se dice es impenetrable ante cualquier ataque. Aún así, Gruumsh tiene su residencia en un campo de batalla eterno en el exterior

## SELLO, LA CIUDAD DE LAS PUERTAS

En algún lugar entre los planos, ni a la deriva en el mar Astral, ni enraizada en el Caos elemental, gira la ciudad de las Puertas, la bulliciosa metrópolis de Sello. El comercio planario recorre libremente sus calles, facilitado por una apabullante cantidad de portales que conducen hacia y desde todo rincón conocido del universo... y a todos los rincones aún desconocidos. La gobernante de la ciudad de las Puertas es la enigmática Dama del dolor, cuya naturaleza es centro de incontables especulaciones.

de las murallas de la fortaleza, determinado a destruir el baluarte algún día. Combatientes inmortales luchan y mueren en ambos bandos de este conflicto, regresando a la vida cada anochecer.

Celestia es el reino celestial de Bahamut y Moradin. Kord también pasa mucho tiempo en sus laderas montañosas por una vieja amistad con los otros dioses, pero su intempestiva naturaleza hace que no lo considere su hogar. Tras apartar un velo para entrar en Celestia, un viajero aparecerá en la parte baja de la ladera de una gran montaña. Tras él, las montañas desaparecen muy hacia abajo entre una bruma plateada.

Los Nueve infiernos son el hogar de Asmodeo y los diablos. Este plano es un mundo oscuro y ardiente de cavernas del tamaño de continentes, gobernado por pequeños principes beligerantes, aunque todos están en última instancia bajo el puño de hierro de Asmodeo.

## EL CAOS ELEMENTAL Y EL ABISMO

En los orígenes del mundo, el Caos elemental se agitaba como una tempestad en continuo cambio de elementos enfrentados: fuego y relámpago, tierra y agua, remolinos y truenos vivientes. Del mismo modo que los dioses se originaron en el mar Astral, los primeros habitantes del Caos elemental fueron los primordiales, criaturas de poder elemental puro. Ellos dieron forma al mundo a partir de la materia prima del Caos elemental y, si hubieran podido imponer su voluntad, el mundo habría sido desgarrado y devuelto a sus orígenes como materia prima. Los dioses dieron al mundo una permanencia que resulta completamente ajena a la naturaleza de los primordiales.

El Caos elemental es aproximadamente un plano nivelado por el cual pueden moverse los viajeros, pero su paisaje está roto por ríos de relámpagos, mares de fuego, icebergs de tierra flotante, montañas de hielo y otras formaciones de fuerzas elementales en estado puro. Aún así, es posible abrirse camino lentamente hasta las capas inferiores del Caos elemental. En su fondo, se convierte en un remolino que se vuelve más oscuro y mortífero conforme se descende.

En el fondo del remolino se encuentra el Abismo, hogar de los demonios. Tharizdun, el Dios Encadenado, sembró una semilla de mal puro en el corazón del Caos elemental antes de que el mundo se hubiese completado, y los dioses le aprisionaron por su acto de blasfemia (su historia se relata con más detalle en la entrada "Demonio" del *Manual de monstruos*). El Abismo es tan entrópico como el Caos elemental en el que está incrustado, pero es activamente maligno, mientras que el resto del Caos elemental simplemente es salvaje.

## EL MUNDO Y SUS ECOS

El mundo no tiene un nombre propio, pero ha sido denominado con una gran variedad de nombres poéticos y prosaicos por aquellas personas que se han encontrado alguna vez en la necesidad de llamarlo de un modo distinto a "el mundo". Es la creación, el mundo central, el mundo natural, el mundo creado, o incluso la Primera obra.

Los primordiales formaron el mundo a partir de la materia prima del Caos elemental. Contemplando esa obra desde el mar Astral, los dioses se vieron fascinados por el mundo. Criaturas de pensamiento e ideal, los dioses vieron un potencial para incontables mejoras en el trabajo de los primordiales, y su imaginación tomó forma y sustancia a partir de la abundancia de materia de la creación que todavía vagaba por el cosmos. La vida se extendió por la faz del mundo, los elementos entremezclados se separaron en océanos y continentes, la luz difusa se concentró para dar lugar al sol, la luna y las estrellas. Los dioses extrajeron esencia astral y la mezclaron con las porciones más pequeñas de la materia de la creación para dar lugar a mortales que habitasen el mundo y les adorasen. Elfos, enanos, humanos y otras criaturas aparecieron en este periodo de creación espontánea. Resentidos porque los dioses se habían entrometido en su obra, los primordiales comenzaron una guerra que estremeció el universo, pero los dioses salieron victoriosos y el mundo permaneció con la forma que estos le habían dado.

Conforme el mundo tomaba forma, los primordiales encontraron algunas partes demasiado vívidas y brillantes, y las arrojaron lejos. Otras partes les parecieron demasiado lóbregas y oscuras, y también las tiraron lejos. Estos pedazos desechados de la creación se agruparon y se combinaron, y juntos dieron lugar a ecos del mundo que cobra forma. Mientras los dioses se unían en el acto de la creación, más ondas se extendían hasta las tierras Salvajes de las hadas y el páramo Sombrío, dando vida a criaturas en esos lugares como ecos de los mortales del mundo. Así nació el mundo con dos hermanos: las brillantes tierras Salvajes de las hadas y el oscuro páramo Sombrío.

El páramo Sombrío es un eco oscuro del mundo. Lo toca en lugares de pro-

fundas sombras, a veces derramándose en el mundo, y en otras ocasiones arrastrando a viajeros desventurados al interior de su oscuro abrazo. No es totalmente maligno, pero todo lo que hay en el páramo Sombrío tiene un lado oscuro y siniestro. Cuando las criaturas mortales mueren, sus espíritus viajan primero al páramo Sombrío antes de avanzar hacia su destino final.

Las tierras Salvajes de las hadas son un reflejo encantado del mundo. La energía arcana fluye a través de ellas como arroyos de agua cristalina. Su belleza y majestuosidad no tienen igual en el mundo, y todas las criaturas de su interior están imbuidas en cierta medida por su fantástico poder.

## Y MÁS ALLÁ

Los estudiosos mantienen que el universo descrito aquí no es todo lo que hay, que existe algo más allá del mar Astral y del Caos elemental. Las evidencias de esta idea aparecen en forma de las criaturas más extrañas conocidas, monstruos aberrantes como el aboleth y el orbe barbotante. Estas criaturas no parecen ser parte del mundo ni de ningún reino conocido, y aunque viven en el mundo, la realidad se altera a su alrededor. Este hecho ha llevado a los sabios a postular la existencia de un lugar que llaman el reino Lejano, un lugar en el que las leyes de la realidad funcionan de un modo diferente al universo conocido.

Además, las almas de los muertos, aunque viajan primero al páramo Sombrío, continúan más allá de él tras cierto tiempo. Algunas almas son reclamadas por los dioses y son transportadas a los dominios divinos, pero otras se trasladan a otro reino más allá del conocimiento de cualquier criatura viva.



EVA WIDERMANN

# LOS DIOSES

Los dioses del mundo de D&D son poderosos pero no omnipotentes, sabios pero no omniscientes, imponentes viajeros pero no omnipresentes. Sólo ellos, de todas las criaturas del Universo, están formados sólo por esencia astral. Los dioses son criaturas de pensamiento e ideal, y no están sujetos a las mismas limitaciones que las criaturas de carne.

## LOS DIOSES

Dios	Alineamiento	Áreas de influencia
Asmodeo	Maligno	Poder, dominación, tiranía
Avandra	Bueno	Cambio, suerte, comercio, viaje
Bahamut	Legal bueno	Justicia, honor, nobleza, protección
Corellon	No alineado	Magia arcana, primavera, belleza, las artes
Erathis	No alineada	Civilización, invención, leyes
Gruumsh	Caótico maligno	Confusión, destrucción
Ioun	No alineada	Conocimiento, profecía, habilidad
Kord	No alineado	Tormentas, fuerza, batalla
Lolth	Caótica maligna	Arañas, sombras, mentiras
Melora	No alineada	Territorios salvajes, mar
Moradin	Legal bueno	Creación, artesanos, familia
Pelor	Bueno	Sol, verano, agricultura, tiempo
Perdición	Maligno	Guerra, conquista
Reina Cuervo	No alineada	Muerte, destino, invierno
Sehanine	No alineada	Superchería, luna, amor, otoño
Tharizdun	Caótico maligno	Aniquilación, locura
Tiamat	Maligna	Riqueza, avaricia, venganza
Torog	Maligno	Infraoscuridad, aprisionamiento
Vecna	Maligno	Muerte viviente, secretos
Zehir	Maligno	Oscuridad, veneno, serpientes

Debido a su naturaleza astral, los dioses pueden llevar a cabo proezas que las criaturas físicas no pueden. Pueden aparecer en las mentes de otras criaturas, hablando con ellas en sueños o visiones sin estar presentes en forma física. Pueden aparecer en varios lugares al mismo tiempo. Pueden escuchar las plegarias de sus seguidores (aunque no siempre lo hacen). Pero también pueden envolverse en una forma física en sólo un instante, y lo hacen cuando la necesidad lo exige (como cuando presumidos aventureros mortales de nivel épico se atreven a desafiarlos en sus propios dominios, por ejemplo). En estas formas, pueden luchar y ser combatidos, y pueden sufrir terribles consecuencias como resultado. No obstante, destruir a un dios requiere más que simplemente golpear su forma física con conjuros o espadas. Los dioses han matado a otros dioses (Asmodeo fue el primero en hacerlo), y los primordiales mataron a muchos dioses durante la gran guerra. Para un mortal, lograr esta proeza requerirá rituales de enorme poder para atar al dios a su forma física, y tras ello una batalla realmente épica para derrotarlo en esa forma. Los sirvientes más poderosos de los dioses son sus exarcas. Algunos exarcas son ángeles,

que con su fiel servicio se han ganado tan elevada posición. Otros fueron en el pasado servidores mortales que se ganaron su cargo gracias a sus poderosas hazañas. Asmodeo tiene diablos como exarcas, y tanto Bahamut como Tiamat han concedido esa posición a poderosos dragones. Cada exarca es un ejemplar único de su clase, potenciado con aptitudes mucho más allá de las de otros ángeles, mortales o monstruos.

## DIOSES MALIGNOS

Los dioses buenos, legales buenos y no alineados se describen en el *Manual del jugador*. Los dioses malignos y caóticos malignos no se detallan allí, ya que el juego supone que los personajes jugadores ven a esos dioses y a sus siervos como enemigos. No obstante, los villanos de tu campaña pueden servir a estos dioses malignos.



### ASMODEO

Asmodeo es el dios maligno de la tiranía y la dominación. Gobierna los Nueve infiernos con puño de hierro y lengua de plata. Aparte de los diablos, criaturas malignas como los rakshasas también le rinden homenaje, y los tiflin y brujos malignos se sienten atraídos por sus oscuras sectas. Sus reglas son estrictas y sus castigos severos:

- ◆ Busca el poder sobre otros, a los que puedes gobernar con fuerza como hace el Señor del infierno.
- ◆ Devuelve mal por mal. Si otros son amables contigo, explota su debilidad en tu beneficio.
- ◆ No muestres compasión ni piedad con aquellos que quedan bajo tus pies mientras asciendes en tu búsqueda de poder. Los débiles no merecen compasión.



### GRUUMSH

Gruumsh es el dios caótico maligno de la destrucción, señor de hordas errantes de bárbaros. Mientras que Perdición ordena conquistar, Gruumsh alienta a sus seguidores a asesinar y saquear. Los orcos son sus fervorosos seguidores, y comparten un odio especial contra los elfos y los eladrines ya que Corellon le sacó un ojo a Gruumsh. El Dios Tuerto da órdenes simples a sus seguidores:

- ◆ Conquista y destruye.
- ◆ Deja que tu fuerza aplaste al débil.
- ◆ Haz lo que quieras, y no dejes que nadie te detenga.



### LOLTH

Lolth es la diosa caótica maligna de la sombra, las mentiras y las arañas. La intriga y la traición son sus mandamientos, y sus sacerdotes son una continua fuente de trastornos en la por lo demás estable sociedad de los malignos drow. Aunque en propiedad es una diosa y no una demonesa, se le llama la Reina Demoníaca de las Arañas. Exige que sus seguidores:

- ◆ Hagan lo que sea necesario para alcanzar y conservar el poder.
- ◆ Confien en el sigilo y la difamación antes que en una confrontación directa.
- ◆ Busquen la muerte de elfos y eladrines a la menor oportunidad.

## PERDICIÓN

Perdición es el dios maligno de la guerra y la conquista. Naciones belicistas de humanos y trasgos le sirven y conquistan en su nombre. Los guerreros y los paladines malignos le sirven. Ordena a sus adoradores que:

- ◆ Nunca permitas que tu miedo que domine, pero provócalo en el corazón de tus enemigos.
- ◆ Castiga la insubordinación y el desorden.
- ◆ Perfecciona tus habilidades de combate al máximo, tanto si eres un poderoso general como si eres un mercenario solitario.

## THARIZDUN

Tharizdun es el dios caótico maligno que creó el Abismo. No es mencionado en el *Manual del jugador* ni en el *Manual de monstruos*, porque el hecho de su existencia no es ampliamente conocido. Unas pocas sectas dispersas de seguidores dementes lo adoran, llamándolo el Dios Encadenado o el Ojo Elemental Arcano. Tharizdun no habla a sus seguidores, por lo que sus mandamientos son desconocidos, aunque sus sectas enseñan a sus miembros a:

- ◆ Canalizar poder hacia el Dios Encadenado, para que pueda romper sus cadenas.
- ◆ Recobrar reliquias y santuarios perdidos del Dios Encadenado.
- ◆ Buscar la aniquilación del mundo, anticipando de la liberación del Dios Encadenado.

## TIAMAT

Tiamat es la diosa maligna de la riqueza, la avaricia y la envida. Es la patrona de los dragones cromáticos y de aquellos en los que el deseo de riquezas supera cualquier otro objetivo o preocupación. Ordena a sus seguidores:

- ◆ Acumular riquezas, adquiriendo mucho y gastando poco. La riqueza es una recompensa en sí misma.
- ◆ No perdonar menosprecio alguno y no dejar ninguna falta sin castigo.
- ◆ Tomar lo que deseas de los demás. Aquellos que carecen de fuerza para defender sus posesiones no merecen conservarlas.

## TOROG

Torog es el dios maligno de la Infraoscuridad, patrón de los carceleros y los torturadores. Las supersticiones populares dicen que si se pronuncia su nombre, el Rey Reptante excavará desde las profundidades y arrastrará bajo tierra al desdicha-

do que dijo su nombre, para pasar toda una eternidad de encierro y tortura. Los carceleros y los torturadores le rezan en profundas cuevas y sótanos, y las criaturas de la Infraoscuridad también le reverencian. Enseña a sus adoradores a:

- ◆ Buscar y honrar los lugares profundos bajo la tierra.
- ◆ Deleitarse en infligir dolor, y en considerar el dolor que sufran como un homenaje a Torog.
- ◆ Atar con fuerza a los que estén a su cargo, y refrenar a aquellos que vagan libres.

## VECNA

Vecna es el dios maligno de la muerte viviente, la nigromancia y los secretos. Él gobierna sobre aquello que no debe ser conocido y sobre las cosas que la gente desearía mantener en secreto. Los lanzadores de conjuros malignos y los conspiradores le rinden homenaje, y él les ordena:

- ◆ No revelar nunca todo lo que sabes.
- ◆ Encontrar la semilla de la oscuridad en tu corazón y hacerla crecer; encontrarla en otros y explotarla en tu beneficio.
- ◆ Oponerse a los seguidores de todos los demás dioses, de modo que solamente Vecna pueda gobernar el mundo.

## ZEHIR

Zehir es el dios maligno de la oscuridad, el veneno y los asesinos. Las serpientes son su creación favorita, y los yuan-ti lo reverencian por encima de todos los demás dioses, ofreciéndole sacrificios en fosos llenos de serpientes que se retuerzen. Incita a sus seguidores a:

- ◆ Esconderse bajo el manto de la noche, para que sus acciones puedan mantener en secreto.
- ◆ Matar en el nombre de Zehir y ofrecer cada asesinato como un sacrificio.
- ◆ Deleitarse en el uso del veneno, y rodearse de serpientes.

## MAL DIVINO

Los dioses malignos y caóticos malignos tienen clérigos y paladines, tal y como los demás dioses. No obstante, los poderes de esas clases, tal y como se presentan en el *Manual del jugador*, están claramente inclinados hacia personajes buenos y legales buenos. Los jugadores pueden encontrar discordante combatir contra un paladín de Zehir que haga brotar de su arma luz radiante.

Puedes alterar la naturaleza de los poderes sin cambiar sus efectos básicos, haciendo que parezcan más apropiados para los sirvientes de dioses malignos: cambiar el tipo de daño de una plegaria, por ejemplo, para que los clérigos y paladines malignos infljan daño necrótico en vez de daño radiante. Cuando una plegaria cegaría a un objetivo con luz sagrada, puede en vez de ello rodear los ojos de un personaje con una espesa oscuridad. El fuego sagrado que consume a un enemigo con daño continuo por fuego puede convertirse en una capa de limo ácido que devora la carne, o en un fuego infernal púrpura con efectos idénticos.

# ARTEFACTOS

Los artefactos son objetos mágicos únicos y con nombre, cuya creación o existencia no puede ser explicada por las leyes normales de la magia. A diferencia de los objetos mágicos comunes, los artefactos son una parte esencial de la urdimbre del mundo, una pieza de la historia del Universo.

Los artefactos tienen nivel, pero no precio; no se pueden construir ni comprar, y su naturaleza temporal asegura que no tengan un impacto a largo plazo en el total de la riqueza de los personajes. Como sucede con los objetos mágicos normales, el nivel de un artefacto mide la potencia de sus propiedades y poderes, pero los artefactos rompen las reglas normales de los objetos mágicos.

Un artefacto no puede ser creado, desencantado ni destruido por ninguno de los medios normales disponibles para otros objetos mágicos. De hecho, el acceso de los personajes a artefactos (e incluso su capacidad para conservar artefactos que recuperen) está totalmente bajo tu control. Un personaje puede realizar una gesta para encontrar un artefacto concreto cuya existencia conozca o sospeche, pero incluso entonces el personaje sólo adquirirá un artefacto si el DM así lo decide.

De un modo similar, un personaje puede investigar un método concreto para destruir un artefacto conocido, si destruirlo encaja con tus planes para la campaña. Destruir un artefacto debería requerir un esfuerzo extraordinario (los artefactos son normalmente inmunes a todas las formas de daño y a las alteraciones no deseadas de su forma), y cada artefacto tendrá un modo único de ser destruido. Por ejemplo, puedes decidir que un personaje puede destruir el ojo de Vecna arrojándose él mismo (con el ojo implantado en su cráneo) a la grieta de Pyradon, un abismo de fuego en las profundidades del Caos elemental. No obstante, la mano de Vecna puede sobrevivir a ese destino, pudiendo necesitar que su dueño se corte el brazo con la espada del mismo dios muerto que corona con su cráneo la varita de Orcus.

## LÍMITES DE USO DE LOS ARTEFACTOS

Los artefactos no cuentan como objetos mágicos en lo que respecta a utilizar sus poderes diarios. En otras palabras, el uso de un poder diario de un artefacto no te cuesta el uso de un poder diario de objeto mágico y no cuenta respecto a ese límite.

## COMPORTAMIENTO DE LOS ARTEFACTOS

Los artefactos son inteligentes, aunque no necesariamente comunicativos, y tienen sus propias motivaciones. En muchos aspectos actúan como PNJs. Un artefacto coopera con su dueño mientras hacerlo encaje con sus objetivos y naturaleza.

La descripción de cada artefacto contiene una lista de objetivos y notas de interpretación para su personalidad. Algunos artefactos son malévolos, y buscan corromper a sus portadores, mientras que otros empujan a su dueño a grandes actos de heroísmo.

Más aún, los poderes de un artefacto varían dependiendo de su actitud o conexión respecto a su dueño actual. Cuando su portador lleva a cabo acciones de acuerdo con sus fines, un artefacto se vuelve más poderoso, pero cuando el esgrimidor actúa contra los deseos del artefacto, su poder disminuye. La actitud del artefacto se mide mediante una puntuación llamada armonía.

## ARMONÍA

La puntuación de armonía de un artefacto es la actitud de éste respecto a su esgrimidor. La escala va de 0 (enfurecido) a 20 (complacido).

Cuando un personaje tome posesión de un artefacto, comenzará con una armonía de 5, aunque la raza, clase u otras características del dueño pueden ajustar esta armonía inicial. Diversas acciones y acontecimientos pueden hacer aumentar o disminuir esta puntuación mientras el personaje posea el artefacto. Cuando el artefacto esté complacido con las acciones de su esgrimidor, la armonía aumentará. Cuando el esgrimidor lleve a cabo acciones contrarias a los deseos del artefacto, su armonía disminuirá.

El portador conoce los factores que alteran la armonía; al artefacto le conviene comunicar sus deseos y expectativas. Aún así, mantén la puntuación de armonía del artefacto en secreto, diciendo solamente al jugador si los poderes o propiedades del artefacto cambian. El jugador no debería conocer nunca con exactitud lo poco o mucho que falta para que el artefacto cambie su actitud.

## ARMONÍA

Puntuación	Actitud del artefacto
16-20	Complacido
12-15	Satisfecho
5-11	Normal
1-4	Insatisfecho
0 o menos	Enfurecido

## CÓMO SEGUIR ADELANTE

Sea cual sea su naturaleza, todos los artefactos comparten un rasgo de comportamiento común: siguen adelante. Cuando un personaje adquiere el *hacha de los señores enanos*, es instintivamente consciente de que, como todos los héroes y villanos anteriores que esgrimieron el artefacto, sólo será su dueño temporalmente.

Cada artefacto tiene fines únicos. Cuando un esgrimidor haya hecho progresar sus objetivos o ha demostrado ser un caso sin solución, el artefacto continuará su camino. Durante unos pocos niveles, haz que las intenciones del artefacto formen parte de tu línea argumental y de la posible gesta de los PJs. Es conveniente que medites los posibles puntos de salida de un artefacto antes de permitir que un personaje se haga con él.

## ARTEFACTOS Y LA RPGA

No es legal utilizar artefactos en un evento de la RPGA salvo que éste conceda el uso del artefacto. Si adquieres el uso de un artefacto durante un evento de la RPGA, este automáticamente "sigue adelante" al final de la aventura; no puedes conservarlo para un evento futuro.

Como normal general, planea que un artefacto permanezca en posesión de un personaje entre uno y tres niveles de juego. Evidentemente, puedes hacer excepciones, pero esta es la cantidad adecuada de tiempo para permitir que un artefacto concreto juegue un papel destacado en tu campaña.

Un artefacto sigue adelante cuando así lo decides. Una gesta especialmente poderosa puede proporcionar un gran final a la presencia del artefacto; quizás deba ser sacrificado para completar la gesta, o el acto final de matar al campeón maligno drene el poder del artefacto, o éste simplemente decide que hay otros lugares en los que estar y otras cosas que hacer. Aún así, no todos los puntos de salida son heroicos: un villano puede robar el artefacto para utilizarlo él, o el mal que tiene en su interior puede llevar a los personajes a tratar de destruirlo.

Cuando un artefacto decide marcharse, sigue delante de la manera que sea más apropiada para él, su actitud actual y la historia de tu campaña. Un artefacto benevolente, como el *hacha de los señores enanos*, habitualmente elegirá un momento tranquilo para su partida. Si su actitud es positiva, esperará hasta la siguiente vez que el personaje gane un nivel, despidiéndose del personaje cariñosamente y deseándole buena suerte en futuras aventuras. Si su actitud es negativa, desaparecerá al final del encuentro actual, comunicando su decepción a su esgrimidor mientras parte.

Un artefacto malévolos como el *ojo de Vecna* no tendrá remordimientos en dejar a su dueño en el momento más inopportuno (por ejemplo, arrancándose de la cuenca del ojo del personaje durante una batalla).

## CÓMO COMPRENDER A UN ARTEFACTO

Más que cualquier otro objeto mágico, un artefacto es parte del mundo; su historia se mezcla con la historia general y las leyendas del pasado remoto, y posiblemente también del futuro lejano. Este capítulo describe cuatro artefactos a modo de ejemplo, y futuros suplementos y guías de campaña incluirán más. Para comprender a un artefacto y su lugar en el mundo, ten en cuenta lo siguiente.

**1: ¿Qué es y qué quiere?** Cada artefacto tiene su personalidad y sus fines. No necesitas desarrollar una historia exhaustiva, especialmente si no es probable que los personajes lleguen a conocerla durante el trascurso del juego. Pero piensa en cómo se comunica el artefacto y qué dice, tratándolo como a un PNJ con todas las peculiaridades y posibilidades que poseen tus otros PNJs.

**2: Modificadores de armonía.** Cada artefacto tiene de uno a tres modificadores positivos y de uno a tres modificadores negativos que corresponden a la personalidad y objetivos del artefacto. La armonía de un artefacto aumenta en 1d10 cuando su portador gana un nivel. Otros modificadores positivos pueden incluir llevar a cabo una gesta en beneficio de un grupo o individuo concreto (una religión u otra organización, el heredero de un linaje concreto, o algo similar), o matar a un tipo específico de enemigo. Los modificadores negativos pueden incluir cualquier comportamiento que el artefacto desapruebe, negarse a seguir sus

órdenes, o presentarle a alguien que el artefacto considere que sería un dueño mejor.

**3: Unir efectos a cada actitud.** Los artefactos habitualmente tienen poderes y propiedades que funcionan del mismo modo sin importar cuál sea su grado de armonía con su esgrimidor. Estos son comparables con otros objetos mágicos del nivel del artefacto: un bonificador de mejora similar (en el caso de que un artefacto sea un arma, una armadura o un amuleto), y otros poderes y propiedades equivalentes a los poderes del personaje.

Los poderes mayores de un artefacto sólo son concedidos a un portador en el cual el artefacto confie. A medida que la armonía entre el artefacto y su dueño mejore, este se irá volviendo más poderoso. Sus poderes mayores pueden exceder incluso las aptitudes más potentes del personaje, aunque sus mejores poderes raras veces están más de cinco niveles por encima del nivel del personaje.

Por el contrario, cuando la actitud de un artefacto empeora, se va volviendo menos poderoso. Sus poderes o propiedades ven reducida su potencia, aplica penalizadores que alientan (o desalientan) ciertos comportamientos, o busca activamente causar daño a su esgrimidor o sus aliados.

Un esgrimidor siempre puede utilizar los poderes estándar de un artefacto (a no ser que específicamente se diga lo contrario en la actitud del artefacto). No obstante, los poderes concedidos por la actitud de un artefacto sólo estarán disponibles mientras éste tenga la puntuación apropiada de armonía o una mayor.

## EL HACHA DE LOS SEÑORES ENANOS

El *hacha de los señores enanos* es apropiada para personajes de nivel épico

### Hacha de los señores enanos

Nivel épico

El *hacha de los señores enanos* es una de las cinco herramientas entregadas a los primeros enanos por Moradin, que aparece en momentos de grandes crisis, a menudo en manos de un campeón destinado a salvar al pueblo enano.

El *hacha de los señores enanos* es un gran hacha tronante +5 con las siguientes propiedades y poderes.

**Mejora:** tiradas de ataque y de daño.

**Crítico:** +5d6 de daño, o +5d10 de daño contra criaturas de un tamaño superior a Mediano.

**Propiedad:** esta arma infinge 2d10 de daño adicional contra criaturas de tamaño superior a Mediano.

**Propiedad:** puedes arrojar el *hacha* como un arma arrojadiza pesada (alcance 5/10). Regresará a tu mano tras ser lanzada del modo normal para un arma mágica arrojadiza.

**Propiedad:** puedes hablar y comprender el idioma enano y leer la escritura davek.

**Poder (Diario ♦ Curación, divino):** acción estándar. Puedes utilizar custodia contra la muerte (paladín 16).

**Poder (Diario):** acción gratuita. Puedes utilizar este poder cuando impactes a un enemigo con el *hacha*. El enemigo queda derribado. El espacio de ese enemigo y todas las casillas en un radio de 2 casillas de él se agrietan y parten en escombros, y se convierten en terreno difícil hasta el final del encuentro. Tus aliados y tú podéis moveros a través de este terreno como si fuese normal.

## OBJETIVOS DEL HACHA DE LOS SEÑORES ENANOS

- ◆ Ayudar a que los enanos logren conservar sus tradiciones ancestrales.
- ◆ Dar a los goblins y (especialmente) a los gigantes la muerte que tanto se merecen.
- ◆ Convertirse en una inspiración para las gentes honorables de todas partes.

## CÓMO INTERPRETAR AL HACHA DE LOS SEÑORES ENANOS

El hacha de los señores enanos es taciturna, incluso para ser un arma inteligente surgida de las brumas

de un lejano pasado. Se comunica con órdenes bruscas que sólo su portador puede escuchar. Apremiará a su dueño a combatir contra cualquier gigante con el que se encuentre, volviéndose hosca cuando se le niegue este honor.

### ARMONÍA

Puntuación inicial	5
El dueño gana un nivel	+1d10
El dueño es un enano	+2
El dueño completa una gesta a favor de los líderes enanos	+1
El dueño mata a un gigante (máximo 1/día)	+1
El dueño o un aliado ataca a un enano (máx. 1/encuentro)	-2
El dueño desobedece una directiva de líderes enanos	-2

### COMPLACIDO (16-20)

"Un millar de antepasados enanos guían la senda de esta arma. Yo soy sólo uno más en una línea ininterrumpida de campeones".

El hacha está claramente en sintonía con su esgrimidor en este punto, y juntos están cumpliendo la voluntad de los enanos.

El bonificador de mejora del hacha aumenta a +6.

**Crítico:** +6d6 de daño, o +6d10 de daño contra criaturas de un tamaño superior a Mediano.

**Propiedad:** esta arma infinge 3d10 de daño adicional contra criaturas de tamaño superior a Mediano.

**Propiedad (Diaria):** acción menor. Invoca un *aura de trueno* (aura 1) que dura hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier enemigo que comience su turno dentro del aura sufre 15 pg de daño de trueno y es derribado.

**Especial:** un exarca o ángel al servicio de Moradin puede emergir ocasionalmente del hacha para ofrecerte una guía profética o enviarte en una gesta. No luchará por ti.



### SATISFECHO (12-15)

"¡Tremblad de miedo, gigantes! Este hacha ha derramado la sangre de vuestros salvajes antepasados."

El esgrimidor ha demostrado ser un representante digno de los enanos, y el hacha se somete a sus deseos mientras el portador siga mereciendo su confianza.

**Poder (diario):** acción menor. Puedes curarte tú mismo, recuperando puntos de golpe como si hubieses gastado un esfuerzo curativo.

### NORMAL (5-11)

"El hacha me pregunta por mi lealtad a los enanos."

El hacha es reservada y cauta con un nuevo portador hasta que el personaje pruebe su valía y dedicación.

### INSATISFECHO (1-4)

"Estoy decepcionando al hacha, y a los enanos".

El esgrimidor está combatiendo contra enanos o desobe- deciendo a sus legítimos líderes, y el hacha no está contenta. Si el esgrimidor no cambia su modo de actuar, el hacha lo dejará pronto.

**Especial:** sufres un -2 a las tiradas de ataque y de daño contra cualquier criatura que no sea un trasgo ni un gigante. Este se aplica tanto si estás utilizando el hacha como si simplemente la portas.

### ENFURECIDO (0 O MENOS)

"He fallado; el hacha no está contenta."

El esgrimidor no está cumpliendo las expectativas del hacha, y esta no permanecerá en su posesión mucho tiempo.

El bonificador de mejora del hacha cae a +4.

**Crítico:** +4d6 de daño, o +4d10 de daño contra criaturas de un tamaño superior a Mediano.

**Propiedad:** esta arma infinge 2d10 de daño adicional contra criaturas de tamaño superior a Mediano.

**Especial:** sufres un penalizador -5 a las tiradas de ataque y daño contra cualquier criatura que no sea un trasgo ni un gigante. Esto se aplica tanto si estás utilizando el hacha como si simplemente la portas.

## CÓMO SEGUIR ADELANTE

"El hacha me dice que ahora se la necesita en otra parte".

El hacha quiere ir donde sea más útil, y en algún punto sabe que será más necesaria en otras manos. Cuando el personaje gane un nuevo nivel, el hacha desaparecerá, y su conciencia y otras aptitudes viajarán a otra tierra para que un nuevo héroe lo descubra. Si el hacha está al menos satisfecha, dejará tras ella una gran hacha tronante +6 normal, para que su campeón la esgrima en su lugar.

## EL OJO DE VECNA

El ojo es apropiado para personajes de nivel parangón.

El ojo de Vecna no hace nada a no ser que esté instalado permanentemente en una cuenca ocular vacía. Sacarse un ojo para dejar espacio para el ojo de Vecna es un proceso sangriento que infinge una cantidad de daño igual a tres veces el valor del esfuerzo curativo del personaje. Estos puntos de golpe no

pueden ser recuperados hasta que el personaje haya llevado a cabo un descanso prolongado. Una vez instalado, el ojo de Vecna pasa a ser parte del cuerpo de su poseedor, funcionando como un ojo normal (aunque conserva su inusual apariencia).

### El ojo de Vecna

Nivel parangón

*El ojo de Vecna es una de las dos reliquias que Vecna dejó tras de sí antes de ascender a la divinidad, y consiste en un orbe rojo que late como si estuviese vivo, pero permanece gélido al tacto. Conserva un resto del poder mortal de Vecna, un poder con una singular devoción hacia el mal.*

**Espacio corporal:** cabeza

**Propiedad:** ganas un bonificador +1 de objeto a las pruebas de Arcanos, Percepción y Perspicacia.

**Propiedad:** el ojo te concede visión en la oscuridad.

**Propiedad:** cuanto utilices un poder de ataque concedido por el ojo, puedes utilizar tu puntuación de característica mental más alta (Inteligencia, Sabiduría o Carisma) para el ataque, sin importar cuál sea la característica que normalmente indique el poder.

**Poder (A voluntad ♦ Arcano, hechizo, psíquico, utensilio):** acción estándar. Puedes utilizar *mordedura visual* (brujo 1).

**Poder (Encuentro ♦ Arcano, ilusión, psíquico, utensilio):** acción estándar. Puedes utilizar *atascar la mente* (brujo 7).

**Poder (Diario ♦ Arcano):** acción estándar. Puedes utilizar *ojo del brujo* (brujo 16).

### OBJETIVOS DEL OJO DE VECNA

- ◆ Reunirse con la mano de Vecna.
- ◆ Extender el culto a Vecna por todo el mundo.
- ◆ Robar secretos a aquellos que los guardan, y después utilizar esos secretos como armas para la traición.
- ◆ Ser instalado en un poderoso receptáculo vivo, preferiblemente un potente esgrimidor de magia arcana.

### CÓMO INTERPRETAR AL OJO DE VECNA

El ojo de Vecna se comunica en silencio con su poseedor, enviándole vívidas visiones alucinatorias de lo que quiere. Estas visiones son sutiles al principio, pero finalmente se vuelven horribles y más explícitas.

La capacidad para comunicarse del ojo es limitada cuando no está instalado en una cuenca. Aquellos que lo manejen desinstalado recibirán sólo breves visiones de poder, las que sean más convincentes para cada persona. Además obtendrán una clara idea de lo que necesitan hacer para adquirir el poder del ojo.

### ARMONÍA

Hasta que su portador se implante el ojo, el artefacto no tendrá armonía y su dueño no ganará ninguna de sus propiedades ni poderes.

Puntuación inicial	5
El dueño gana un nivel	+1d10
El dueño puede lanzar al menos un conjuro arcano	+2
El dueño se coloca la mano de Vecna	+2
El dueño traiciona a un amigo cercano en una situación de peligro	+1
El dueño le arranca un secreto importante a un prisionero	+1
El dueño o un aliado matan a una criatura muerta viviente (máximo 1/encuentro)	-2
El dueño pasa 8 horas en la presencia de un lanzador de conjuros arcanaos de mayor nivel (máximo 1/día)	-2

### COMPLACIDO (16-20)

*"El ojo y yo somos uno."*

El ojo de Vecna está complacido con su anfitrión... de momento. Se concentrará en hacer progresar los deseos de Vecna en el mundo, confiado en que ha encontrado un vehículo efectivo para sus ambiciones.

**Propiedad:** el bonificador de objeto del ojo a las pruebas de Arcanos, Percepción y Perspicacia aumenta a +5.

**Propiedad:** sufres un penalizador -5 a las pruebas de Diplomacia.

**Poder (Diario ♦ Arcano, utensilio):** acción menor. Invocas un *aura de visión clara* (aura 10) que dura hasta el final de tu siguiente turno. Mientras el aura esté activa, ganas un bonificador +10 a todas las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de característica realizadas contra objetivos dentro del aura.

### SATISFECHO (12-15)

*"El ojo... me está revelando tanto".*

El ojo de Vecna está lo suficientemente satisfecho con su anfitrión, pero todavía está buscando uno mejor. Está contento de servir a este portador, pero ocasionalmente le enviará una visión aterradora para recordar a su poseedor quién está realmente al mando.

**Propiedad:** el bonificador de objeto del ojo a las pruebas de Arcanos, Percepción y Perspicacia aumenta a +2.

**Propiedad:** sufres un penalizador -2 en las pruebas de Diplomacia.

**Poder (Encuentro ♦ Arcano, necróptico, utensilio):** acción estándar. Puedes disparar un rayo de energía necróptica desde el ojo. El ataque se realiza con tu puntuación de característica más alta contra Fortaleza. Un impacto infinge 3d6 + 5 de daño necróptico y daño continuo 5 necróptico (salvación termina).

### NORMAL (5-11)

*"Puedo sentir el poder del ojo".*

Recién implantado en un anfitrión, el ojo es comunicativo, tratando de establecer los términos de la relación y explicando qué actividades aprueba y cuáles aborrece.

### INSATISFECHO (1-4)

*"El ojo está mostrándome cosas. Cosas horribles."*

El ojo de Vecna cree que el anfitrión no es adecuado para satisfacer sus ambiciones, por lo que busca de forma activa un portador más adecuado. Aún así, es lo suficientemente malvado como para jugar primero con su actual poseedor, incluso en situaciones peligrosas.

**Propiedad:** sufres un penalizador -2 a las pruebas de Diplomacia.

**Especial:** una vez por día en cualquier momento, el ojo puede

producir una visión horrible en tu mente. El ojo lleva a cabo un ataque especial contra tu defensa de Voluntad, tirando 1d20 + tu nivel. Si este ataque impacta, estás aturdido (salvación termina).

El ojo habitualmente provocará una visión primero durante una situación que no sea peligrosa, tratando de obligar a su dueño a adoptar una actitud más obediente, pero no dudará en inducir una visión también en una situación de combate.

### ENFURECIDO (0 O MENOS)

*"Arrancadlo! ¡No dejéis que os vea!"*

En este punto, el ojo de Vecna está en guerra con su poseedor, y quiere torturar a su anfitrión antes de pasar a un dueño más aceptable.

**Propiedad:** Sufres un penalizador -5 a las pruebas de Diplomacia.  
**Especial:** una vez por encuentro en cualquier momento, el ojo puede inducir una visión horrible en tu mente. El ojo lleva a cabo un ataque especial contra tu defensa de Voluntad, tirando 1d20 + tu nivel. Si este ataque impacta, quedas cegado y aturdido (salvación termina).

**Especial:** cada vez que realices una prueba de iniciativa al comienzo de un encuentro, hay un 25% de probabilidades de que el ojo utilice *mordedura visual* contra uno de tus aliados dentro del alcance del conjuro (determinado aleatoriamente por el DM).

**Especial:** el ojo puede hablar a través de ti en cualquier momento en el que estés aturdido o inconsciente. Puede utilizar bien tu voz natural o un sonoro susurro aterradora siniestro.

## CÓMO SEGUIR ADELANTE

"Yo soy Vecna"

El ojo de Vecna consume a su dueño, cuerpo y mente. El personaje muere instantáneamente, y su cuerpo se deshace en polvo. Incluso si el personaje es revivido, siempre mantendrá una cuenca vacía como recuerdo de haber poseído el ojo.

El ojo volverá a reunirse con su homónimo divino. Vecna ganará inmediatamente todo el conocimiento del anterior portador y saboreará los secretos adquiridos de ese modo. Despues de un tiempo, enviará el ojo de vuelta al mundo para recabar más secretos de otros personajes arcanos inconscientes o ambiciosos.

Si el portador del ojo también lleva la mano de Vecna, ese artefacto también regresará al dios.



## LA MANO DE VECNA

La mano es apropiada para personajes en la mitad del grado parangón y niveles superiores.

La mano de Vecna no hace nada a no ser que se una al muñón de un brazo que previamente poseyera una mano. Cortarse una mano para dejar espacio para la mano de Vecna infinge una cantidad de daño igual a la mitad de los pg máximos normales del personaje. Una vez instalada, la mano de Vecna pasa a ser parte del cuerpo de su poseedor. Aunque conserva su apariencia grotesca, funciona igual que una mano normal.

### La mano de Vecna

nivel parangón

La mano de Vecna es una de las dos reliquias que dejó tras de sí Vecna antes de ascender a la divinidad, y tiene el aspecto de una mano izquierda momificada y ennegrecida, que resulta helada al tacto. Conserva un resto del poder mortal de Vecna, un poder con una singular devoción al mal.

**Espacio corporal:** manos.

**Propiedad:** ganas un bonificador +2 de objeto a las pruebas de Atletismo.

**Propiedad:** cuando utilices un poder de ataque concedido por la mano, puedes utilizar tu puntuación de característica física más alta (Fuerza, Constitución o Destreza) para el ataque, sin importar la característica indicada normalmente en el poder.

**Poder (A voluntad ♦ Arcano, utensilio):** acción estándar. Puedes utilizar *agarrón diabólico* (brujo 1).

**Poder (Encuentro ♦ Arcano, utensilio):** acción estándar. Puedes utilizar *signo de mal presagio* (brujo 7).

**Poder (encuentro):** acción de movimiento. Puedes utilizar *escalada de araña* (brujo 6).

## OBJETIVOS DE LA MANO DE VECNA

- ♦ Reunirse con el ojo de Vecna.
- ♦ Extender el culto a Vecna por todo el mundo.
- ♦ Robar secretos a aquellos que los guardan, y después utilizar esos secretos como armas para la traición.
- ♦ Ser instalado en un poderoso receptáculo vivo, preferiblemente un potente esgrimidor de magia arcana.

## CÓMO INTERPRETAR

### A LA MANO DE VECNA

La mano de Vecna puede moverse independientemente de los deseos de su dueño para comunicarse, utilizando un extraño lenguaje de signos que sólo puede entender un personaje que tenga la mano unida a él. Esta aptitud para comunicarse está limitada cuando no está unida a nadie. Cuando un personaje humanoide toca la mano, esta vuelve a la vida, arañando la mano izquierda de la criatura que la tocase. Al mismo tiempo, el personaje siente un estallido de poder, acompañado de una sensación de que sus mayores deseos están al alcance de la mano.

## ARMONÍA

Hasta que su dueño se une la mano, el artefacto no tiene armonía y el dueño no gana ninguna de sus propiedades o poderes.

Puntuación inicial	5
<b>El dueño gana un nivel</b>	+1d10
<b>El dueño puede lanzar al menos un conjuro arcano</b>	+2
<b>El dueño se implanta el ojo de Vecna</b>	+2
<b>El dueño traiciona a un amigo cercano en una situación de peligro</b>	+1
<b>El dueño le arranca un secreto importante a un prisionero</b>	+1
<b>El dueño o un aliado matan a una criatura muerta viviente (máximo 1/encuentro)</b>	-2
<b>El dueño pasa 8 horas en la presencia de un lanzador de conjuros arcanos de mayor nivel (máximo 1/día)</b>	-2

### COMPLACIDO (16-20)

"Yo soy la mano de Vecna en el mundo".

La mano de Vecna está complacida con su anfitrión... de momento. Se concentrará en hacer progresar los deseos de Vecna en el mundo, confiada en que ha encontrado un vehículo efectivo para sus ambiciones.

**Propiedad:** el bonificador de objeto de la mano a las pruebas de Atletismo aumenta a +5.

**Propiedad:** sufres un penalizador -5 a las pruebas de Diplomacia.

**Poder (Diario ♦ Arcano):** acción menor. Invocas un *aura de muerte* (aura 10) que dura hasta el final de tu siguiente turno. Mientras el aura esté activa, los enemigos que entren en el aura o comiencen su turno en su interior sufren 10 de daño necrótico. Cada vez que un enemigo sufra daño de esta forma, tú te curas 10 pg.

### SATISFECHO (12-15)

"Todo el poder está al alcance de esta mano".

La mano de Vecna está lo suficientemente satisfecha con su anfitrión, pero todavía está buscando uno mejor. Está contenta de servir a este portador, pero ocasionalmente actuará por cuenta propia para recordar a su poseedor quién está realmente al mando. Por ejemplo, su poseedor puede despertar en medio de la noche para encontrar la mano firmemente apretada en torno a su cuello.

**Propiedad:** el bonificador de objeto de la mano a las pruebas de Atletismo aumenta a +3.

**Propiedad:** sufres un penalizador -3 a las pruebas de Diplomacia.

**Poder (Encuentro ♦ Arcano, necrótico, utensilio):** acción estándar. Puedes lanzar una bola de energía necrótica desde la mano (explosión de área 1 en un radio de 10 casillas). El ataque se realiza con tu puntuación de característica física más alta contra Reflejos. Un impacto infinge 2d10 + 5 de daño necrótico y daño continuo 5 necrótico (salvación termina) a todos los enemigos en la explosión.

### NORMAL (5-11)

"Puedo sentir el poder de la mano".

Recién implantada en un anfitrión, la mano es comunicativa, tratando de establecer los términos de la relación, y explicando qué actividades aprueba y cuáles aborrece.

### INSATISFECHO (1-4)

"La mano no hace lo que yo quiero, sino lo que ella quiere."

La mano de Vecna cree que el anfitrión no es adecuado para satisfacer sus ambiciones, por lo que busca de forma activa un portador más adecuado. Aún así, es lo suficiente

mente malvada como para jugar primero con su actual poseedor, incluso en situaciones peligrosas.

**Propiedad:** sufres un penalizador -2 a las pruebas de Diplomacia.

**Especial:** una vez por día en cualquier momento, la mano puede dejar caer cualquier cosa que sostenga e intentar asfixiarte. La mano lleva a cabo un ataque especial contra tu defensa de Fortaleza, tirando 1d20 + tu nivel. Si este ataque impacta, estás atontado (salvación termina). Además, hasta que superes una triada de salvación no podrás utilizar la mano para atacar ni manipular objetos, ni tampoco utilizar sus poderes.

La mano habitualmente desafía primero a su anfitrión en una situación que no sea peligrosa, intentando demostrar quién está al mando. Tras esa advertencia, cualquier ocasión puede ser buena.

### ENFURECIDO (0 O MENOS)

"¡Quitádmela! ¡No os acerquéis a ella!"

En este punto, la mano de Vecna está en guerra con su poseedor, y quiere torturar a su anfitrión antes de pasar a un dueño más aceptable.

**Propiedad:** sufres un penalizador -5 a las pruebas de Diplomacia.

**Especial:** una vez por encuentro en cualquier momento, la mano puede dejar caer cualquier cosa que sostenga e intentar asfixiarte. La mano lleva a cabo un ataque especial contra tu defensa de Fortaleza, tirando 1d20 + tu nivel. Si este ataque impacta, estás atontado (salvación termina). Además, hasta que superes una tirada de salvación no podrás utilizar la mano para atacar ni manipular objetos, ni tampoco utilizar sus poderes.

**Especial:** cada vez que falles un ataque, hay un 25% de posibilidades de que la mano utilice *agarrón diabólico* contra uno de tus aliados dentro del alcance del conjuro (determinado al azar por el DM).

**Especial:** la mano puede hablar a través de ti en cualquier momento en el que estés aturdido o inconsciente. Puede utilizar bien tu voz natural o un sonoro susurro aterradora siniestro.

## CÓMO SEGUIR ADELANTE

"Yo soy Vecna"

La mano de Vecna consume a su dueño, cuerpo y mente. El personaje muere instantáneamente, y su cuerpo se deshace en polvo. Incluso si el personaje es revivido, siempre mantendrá un muñón como recuerdo de haberla poseído.

La mano volverá a reunirse con su homónimo divino. Vecna ganará inmediatamente todo el conocimiento del anterior portador y saboreará los secretos adquiridos de ese modo. Después de un tiempo, enviará la mano de vuelta al mundo para recabar más secretos de otros personajes arcaicos inconscientes o ambiciosos.

Si el portador de la mano también lleva el *ojo de Vecna*, ese artefacto también regresará al dios.

## LA COTA INVULNERABLE DE ARND

La cota invulnerable es apropiada para personajes en la mitad del grado heroico y superiores.

### La cota invulnerable de Arnd

Nivel heroico

*Esta reluciente cota de mallas perteneció a un pobre clérigo de Kord que combatió para liberar a su pueblo de su tiránico barón. Imbuida con el espíritu luchador del clérigo y su fuerza sagrada, la cota invulnerable de Arnd busca reclamar su antigua gloria.*

La cota invulnerable de Arnd es una cota de mallas +2.

**Mejora:** CA

**Propiedad:** ganas resistencia 5 al ácido, al fuego y al relámpago.

**Propiedad:** ganas un bonificador +2 de objeto a las tiradas de salvación.

**Poder (A voluntad ♦ Arma, divino):** acción estándar. Puedes utilizar *impacto valeroso* (paladín 1).

**Poder (A voluntad):** acción menor. Cambia una de las resistencias concedidas por la armadura a cualquiera de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, fuerza, necrótico, psíquico, radiante o relámpago. Esta resistencia permanece cambiada hasta que utilices el poder para cambiarla de nuevo.

**Poder (A voluntad):** acción menor. Transforma la cota en una armadura de placas, armadura de escamas o (la devuelve a una) cota de mallas.

**Poder (Encuentro ♦ Curación):** acción menor. Puedes gastar un esfuerzo curativo.

## OBJETIVOS DE LA COTA INVULNERABLE DE ARND

- ♦ Unirse a un héroe que será recordado en las leyendas.
- ♦ Ponerte a prueba de nuevo contra amenazas y desafíos mayores.
- ♦ Derrocar a los tiranos.

## CÓMO INTERPRETAR A LA COTA INVULNERABLE DE ARND

La cota invulnerable disfruta con el peligro, por lo que alentará a su portador a que lleve a cabo tareas cada vez más arriesgadas. La cota no es feliz a no ser que su portador se lance continuamente a la batalla. La planificación y la estrategia no están muy alto en la lista de prioridades del artefacto. La cota invulnerable no se comunica con su portador, pero su estado emocional le influye, por lo que su dueño se siente regocijado en la batalla y desesperado en la derrota.

Puntuación inicial	5
El dueño gana un nivel	+1d10
El dueño recibe una aclamación pública por completar una gesta mayor	+1
El dueño derrota a un enemigo tres o más niveles por encima del suyo (máximo 1/día)	+1
El dueño es reducido a 0 pg en batalla	-1
El dueño huye del combate	-1

### COMPLACIDA (16-20)

*“No hay límite a las valerosas hazañas que podemos llevar a cabo”.* La cota invulnerable de Arnd está emocionada de tener un héroe tan grande al que proteger. Comienza a brillar de orgullo, literalmente, emitiendo constantemente una luz tenue en un radio de 2 casillas.

**Propiedad:** ganas resistencia 10 al ácido, al fuego y al relámpago.

Esto reemplaza las resistencias que normalmente concede el artefacto.

**Propiedad:** ganas un bonificador +5 a la defensa de Voluntad contra efectos de miedo.

**Poder (Diario):** acción menor. Invocas un *aura de coraje* (aura 2) que dura hasta el final de tu siguiente turno, Tú y cualquier aliado dentro del aura ganáis un bonificador +5 a las tiradas de ataque.

### SATISFECHA (12-15)

*“Estamos destinados a la grandeza.”*

La cota invulnerable de Arnd está satisfecha con la valentía y arrojo de su portador, por lo que dedica mayor cantidad de su poder a impulsarle a lograr una gloria aún más grande.

**Propiedad:** ganas un bonificador +2 a tu defensa de Voluntad contra efectos de miedo.

**Poder (diario):** acción gratuita. Gana 1 punto de acción.

### NORMAL (5-11)

*“La gloria no espera a nadie. ¡Debemos sujetarla por la garganta!”*

La cota quiere que su portador se lance al paso del peligro, y le alienta a llevar cabo actos de audacia.

### INSATISFECHA (1-4)

*“No todo está perdido. ¡Todavía puedo redimirme!”*

**Especial:** sufres un penalizador -2 en todas las defensas contra criaturas que tengan un nivel igual o menor al tuyo.

### ENFURECIDA (0 O MENOR)

*“No merezco una armadura como esta.”*

La cota considera un cobarde a su portador, y le impulsa a encontrar a alguien más digno de llevarla.

El bonificador de mejora a la CA del artefacto se reduce a +1.

**Especial:** sufres un penalizador -5 en todas las defensas contra criaturas que tengan un nivel igual o menor al tuyo.

## CÓMO SEGUIR ADELANTE

*“Nuestros nombres vivirán en la leyenda.”*

La cota de invulnerabilidad reconoce que la valentía de su portador ya no necesita ninguna ayuda.

Cuando el portador gane un nivel, la cota se deshará en *residuum* por un valor de 5.000 po. Su magia e inteligencia aparecerán en otra parte del mundo, envueltas en una nueva cota de mallas.

Además, el portador gana un bonificador +1 permanente a las pruebas de Diplomacia e Intimidar. Incluso aquellos que no conocen su valentía reconocen el aura de grandeza que lo rodea, un resto de la presencia de la cota.

Si la cota de invulnerabilidad sigue adelante debido a que está insatisfecha con su portador, entonces este recibirá un penalizador -1 permanente a las pruebas de Diplomacia e Intimidar, y la armadura se deshará en polvo sin valor.

## IDIOMAS

El *Manual del jugador* introduce los 10 idiomas hablados a lo largo del mundo de D&D, junto con seis escrituras empleadas para trascibirlos. El *Manual de monstruos* incluye información sobre los idiomas que hablan y comprenden las criaturas, aunque es posible que individuos concretos se alejen de los valores estándar.

Un universo con sólo 10 idiomas puede parecer improbable, pero es explicable en el contexto del mundo de D&D, y es lo mejor para el desarrollo del juego.

Los dioses tienen su propio lenguaje, el celestial, que comparten con sus servidores angelicales. Cuando un dios o ángel habla celestial, los oyentes que no lo hablan comprenden las palabras como si el que habla estuviese empleando su propio idioma. Los dioses y ángeles pueden elegir ocultar su habla, pero en general el celestial es un lenguaje universal.

Cuando los dioses crearon las razas del mundo, cada raza escuchó el idioma celestial de un modo diferente, según las características esenciales de su naturaleza. A partir de esas distintas formas de escuchar, surgieron los idiomas fundacionales del mundo: el común para los humanos y los medianos, el elfo para los elfos y los eladrines, el goblin para las razas goblinoïdes, el enano para los enanos y el dracónico para los dragones.

Los primordiales tienen su propio idioma, que carece de las cualidades especiales del celestial. Los titanes y gigantes adoptaron una versión embrutecida de este idioma como lengua propia, y el abisal es una forma de primordial retorcido y corrompido por el mal que reside en el corazón del Abismo.

Estos idiomas fundacionales se extendieron a otras criaturas del mundo y de los planos, con variaciones dialectales pero sin alteraciones significativas.

Los distintos tipos de escritura siguen una lógica similar. El celestial y el primordial tienen su propio alfabeto, y las principales razas civilizadas desarrollaron diferentes tipos de escritura para transcribir los idiomas fundacionales: el común, las runas davek para el enano, la escritura rellánica para el elfo, y el alfabeto iokhárico para el dracónico. El goblin es el único idioma fundacional del mundo que carece de un alfabeto propio, debido a la naturaleza brutal y bárbara de la raza goblinoïde. El idioma gigante emplea las runas davek de los enanos, al menos desde el largo periodo de servidumbre de los enanos a los gigantes.

El habla profunda es un idioma relacionado con la extraña comunicación del reino Lejano, utilizado por criaturas influenciadas por la energía de ese lugar más allá del mundo y los planos. Emplea el alfabeto rellánico porque los drow fueron los primeros en transcribirlo, ya que comparten espacio en la Infraoscuridad con criaturas aberrantes.

## IDIOMAS EN EL JUEGO

Tener sólo 10 idiomas mantiene el juego en marcha. Es fácil que un grupo de aventureros domine prácticamente todos los idiomas, y las criaturas inteligentes con las que se encuentren hablarán al menos un poco de común. Estar familiarizados con los idiomas permite a los grupos aventureros leer inscripciones y tomos que se encuentren a lo largo de sus aventuras. El ritual de 1.<sup>er</sup> nivel *Comprender idioma* cubre las demás situaciones. Fundamentalmente, el idioma nunca debe ser un problema en el juego... salvo que así lo quieras.

Los personajes y sus oponentes pueden utilizar idiomas como una especie de código, hablando entre ellos en un idioma que sus enemigos no comprendan. Un arrogante señor eladrín puede negarse a hablar en común e ignorar a cualquiera que no hable elfo. Los bárbaros goblins quizás no comprendan el común, obligando a los personajes a negociar con ellos en goblin la liberación de los cautivos. Cuando utilices los idiomas de este modo, asegúrate que los jugadores cuyos personajes no puedan participar no se aburran durante mucho tiempo.

Los alfabetos son en esencia independientes del idioma. Del mismo modo que diferentes idiomas del mundo real utilizan los mismos caracteres para transcribir sus diferentes palabras, el común puede ser escrito en davek o rellánico con la misma facilidad que con el alfabeto común. Los personajes pueden encontrarse con viejos textos enanos escritos en runas davek que utilicen palabras en común... o en idioma abisal. Descifrar un texto de este tipo requerirá estar familiarizado con los dos idiomas.

Los seis alfabetos básicos nombrados en el *Manual del jugador* podrían no ser los únicos utilizados alguna vez en tu mundo. Puedes decidir que un antiguo imperio tuviese su propio alfabeto, uno con el que ninguno de los personajes esté familiarizado. Esto podría funcionar como un criptograma (consulta la pág. 83), obligando a los personajes a descubrir qué runas o caracteres representan a las diferentes letras de la escritura "común".

## PALABRAS DE PODER

Los idiomas celestial y abisal son ambos idiomas vigentes utilizados para comunicarse, pero también incluyen palabras de poder, es decir, palabras que contienen en sus sílabas la magia pura de la creación (en el caso del celestial) o del mal primordial (en el abisal). Los personajes jugadores no pueden conocer estos idiomas inicialmente. Más adelante pueden llegar a aprender las bases de la comunicación en esas lenguas, pero sin dominar tan poderosos sonidos. Los mortales que aprenden celestial no adquieren la capacidad de hacer que sus palabras sean universalmente entendidas. Los textos que contengan estas palabras en cualquiera de los dos idiomas pueden liberar poderosos efectos, y estos tomos o pergaminos pueden ser artefactos por derecho propio.

# LA CAJA DE HERRAMIENTAS DEL DM

**COMO DUNGEON** Master, ejercitas continuamente tu imaginación y creatividad para presentar nuevos desafíos a tus jugadores. Ni siquiera estás limitado por las reglas de encuentros de este libro ni por la selección de monstruos del *Manual de monstruos*; sólo tu imaginación controla lo que puedes hacer. Este capítulo está dedicado completamente a ir más allá de lo básico y hacer del juego D&D algo que sea distintivamente tuyo.

Personalizar tu campaña es una mezcla de arte y ciencia. En esta sección encontrarás una buena cantidad de material interesante: nuevas reglas para crear y modificar monstruos y otros desafíos. Este capítulo también ofrece muchos consejos sobre cómo dar a tu imaginación vía libre sin desequilibrar tu partida. Por encima de todo, ¡se trata de divertirse!

Este capítulo incluye las siguientes secciones:

- ◆ **Cómo personalizar monstruos:** instrucciones que te ayudarán a ajustar características, o a añadir roles especializados o niveles de clase a monstruos existentes.
- ◆ **Cómo crear monstruos:** cómo crear tus propios monstruos para añadirlos a los del *Manual de monstruos*.
- ◆ **Cómo crear PNJs:** cómo crear personajes no jugadores, que serán aliados o villanos importantes. Estos funcionan de un modo muy parecido a los PJs, empleando las mismas clases y las mismas reglas básicas.
- ◆ **Cómo crear reglas caseras:** consejos sobre cómo personalizar tu campaña con nuevas reglas de diseño propio.
- ◆ **Dungeons aleatorios:** estas reglas te permiten crear una aventura sobre la marcha o proporcionar puntos de partida para un dungeon ya preparado.
- ◆ **Encuentros aleatorios:** formas de generar desafíos al momento, ¡incluso sin un Dungeon Master!





DAN SCOTT

# CÓMO PERSONALIZAR MONSTRUOS

El *Manual de monstruos* proporciona cientos de enemigos para tus aventuras, pero estos no son los únicos disponibles. Puedes modificar monstruos existentes para aumentar su utilidad, haciéndolos más fuertes, más débiles o simplemente diferentes.

Tanto si quieras subir unos cuantos niveles a un ogro, o convertirlo en un bersérker de élite, esta sección te proporciona las herramientas que necesitas para manipular monstruos. Además, encontrarás reglas para añadir una clase a un monstruo, empleando poderes de combate del *Manual del jugador*.

Puedes utilizar varios métodos para ajustar un monstruo existente: cambiar su nivel, proporcionarle equipo, alterar su apariencia y comportamiento, y aplicarle una plantilla. Cada uno de esos enfoques se discute a continuación.

## CÓMO AUMENTAR O REDUCIR EL NIVEL

Aumentar el nivel de un monstruo es sencillo. Simplemente aumenta sus tiradas de ataque, defensas y CA en 1 por cada nivel que sumes. Por cada dos niveles, aumenta el daño que infinge con sus ataques en 1. El monstruo además ganará puntos de golpe adicionales con cada nivel, según su rol (consulta la tabla ‘Estadísticas de monstruos por su rol’ en la pág. 184).

Reducir el nivel de un monstruo funciona como aumentarlo, pero al revés. Por cada nivel que bajes, reduce las tiradas de ataque, defensas y CA de la criatura en 1, y reduce sus pg según su rol. Por cada dos niveles, reduce también su daño en 1.

Este proceso funciona mejor para ajustar el nivel de un monstruo hasta cinco niveles por encima o por debajo de la base. Más allá de esto, el monstruo cambia tanto que lo mejor que puedes hacer es comenzar con otra criatura con ese rol que sí encaje en ese margen de niveles.

## CÓMO AÑADIR EQUIPO

Puedes añadir equipo a un monstruo para hacerlo un poco más desafiante, o para poner tesoro en las manos de los personajes. El equipo no debería ser aleatorio, sino que debería servir a algún fin en el diseño del encuentro. Asegúrate de incluir esos objetos como parte del tesoro global que estás entregando por la aventura (consulta ‘Tesoro’ en la pág. 124).

**Armadura:** cuando añades una armadura a un monstruo, primero necesitas determinar si es lo suficientemente buena como para mejorar la CA del monstruo. Comienza con el bonificador de armadura efectivo del monstruo, una medida de qué parte de la CA de la criatura proviene de su armadura o de su gruesa piel. Ese número es igual a su CA menos 10 menos su modificador de Des o Int, el que sea más alto. No incluyas el modificador de Des o Int si la criatura lleva armadura pesada. Resta el bonificador de armadura efectivo de la CA de la criatura, y tras ello suma el bonificador de su nueva armadura. Si la criatura pasa de

armadura pesada a ligera, puedes sumar además a su CA su modificador de Des o Int, el que sea más alto.

Si el bloque de estadísticas de la criatura no menciona que lleve ninguna armadura, utiliza o bien su CA original o su nueva CA tras añadir la armadura, la que sea más alta. La mayoría de las criaturas tienen una gruesa piel que les proporciona un bonificador de armadura a la CA. Si la armadura que lleva una criatura no es tan buena como su armadura natural, emplea el bonificador a la CA de esta última. Portar una armadura, como una cota de mallas, y tener armadura natural, como el caparazón de un insecto o las gruesas escamas de un dragón, no se apila.

Por ejemplo, un ogro salvaje normalmente tiene una CA de 19 (suponiendo que lleve una tosca armadura de pieles). Su bonificador de armadura efectivo es +5 (19 - 10 - 4 [Des]). Proporcionar al ogro una cota de mallas en lugar de su armadura habitual mejoraría su CA en 1 hasta 20, ya que el +6 de la armadura es 1 punto mayor que esa cantidad.

**Objetos mágicos:** un monstruo equipado con objetos mágicos puede utilizar los poderes que conceden esos objetos.

**Bonificadores de mejora:** un monstruo se beneficia de un bonificador de mejora a las tiradas de ataque, defensas o CA sólo si este bonificador es superior a su umbral mágico, tal y como se muestra en la tabla siguiente.

El umbral mágico de un monstruo es una representación abstracta de su equipo, poder y efectividad en general contra personajes de su nivel. Si proporcionas al monstruo un objeto mágico que concede un bonificador a las tiradas de ataque y daño o a las defensas, resta el umbral mágico a ese bonificador antes de aplicarlo. Por ejemplo, si das a un ogro salvaje de 8.º nivel una gran clava mágica +2, sólo sumas un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y daño, ya que su umbral mágico es +1.

## UMBRAL MÁGICO DE LOS MONSTRUOS

Nivel del monstruo	Umbral mágico
1.º-5.º	+0
6.º-10.º	+1
11.º-15.º	+2
16.º-20.º	+3
21.º-25.º	+4
26.º-30.º	+5

Recuerda que las estadísticas de juego de un monstruo han sido diseñadas para que sean apropiadas a su nivel. Por ello, alterar los valores de ataque, defensa o daño es algo muy peligroso a cambiar su nivel (ver más arriba). Evita la tentación de simplemente dar a todos tus monstruos mejores armas y armaduras. Proporcionar a todos tus ogros salvajes armaduras de placas y mandobles +3 puede parecer un cambio razonable, pero ahora tendrán el ataque, daño y defensa de un monstruo de nivel más alto, lo cual los convierte en un desafío mucho más duro que otros brutos de nivel 8.º.

Si quieras dar a un monstruo equipo que cambie sus valores de ataque, defensa o daño en más de un punto, considera la posibilidad de realizar esas alteraciones como parte

de un cambio de nivel. Por ejemplo, esos ogros salvajes en armadura de placas y esgrimiendo mandobles +3 tienen CA, tiradas de ataque y tiradas de daño tres puntos por encima de lo normal. Eso está muy cerca de lo que tendría un monstruo con tres niveles más (+3 a todas las defensas, +3 a las tiradas de ataque y +1 al daño), por lo que puedes igualmente convertir a esos ogros salvajes en monstruos de nivel 11º y darles pg adicionales junto con los otros beneficios.

## CAMBIOS COSMÉTICOS

Los personajes están penetrando en las ruinas cubiertas de vegetación de una antigua ciudad que ahora ocupan los yuan-ti. Allí, descubren unos extraños humanoides arbóreos con largos brazos que cargan a la batalla sobre el lomo de avispas gigantes. ¿Qué son estas misteriosas criaturas?

Esta técnica es útil para mantener a los jugadores alerta incluso aunque se conozcan el *Manual de monstruos* de principio a fin. Utiliza las estadísticas de un monstruo dado, pero altera completamente su apariencia cuando se lo describas a los jugadores. También puedes hacer cambios menores en sus poderes, alterando los tipos de daño o cambiando los detalles de sus armas (unos tentáculos que azotan se convierten en una feroz cola, por ejemplo).

## PLANTILLAS

Una plantilla es como una receta para cambiar a un monstruo. Cada plantilla proporciona instrucciones para modificar pg y defensas, y añade una serie de poderes y aptitudes. Simplemente elige un monstruo y una plantilla, sigue las indicaciones, y listo para jugar.

Esta sección proporciona más de una docena de plantillas para personalizar tus monstruos. Las **plantillas funcionales** adaptan a un monstruo a un fin concreto en una aventura. Puedes añadir también una plantilla funcional a un personaje no jugador. Consulta ‘Cómo crear PNJs’ en la pág. 186 para más información. Las **plantillas de clase** te permiten añadir rasgos de una clase concreta de personaje a un monstruo.

**Plantillas múltiples:** cada una de estas plantillas está pensada para ser utilizada de forma independiente, convirtiendo a un monstruo en un oponente de élite. No obstante, puedes convertir a un monstruo estándar en una criatura solitaria añadiéndole dos plantillas. Sigue el proceso para añadir cada una de las plantillas, una a una, pero suma sólo el bonificador a los pg de una de ellas (tú eliges cuál). Tras ello dobla los pg totales de la criatura. Aumenta el bonificador a las TS del monstruo a +5.

También puedes avanzar un monstruo de élite hasta solitario añadiendo una plantilla, y tras ello doblando sus pg y ajustando su TS como se acaba de indicar.

Este método es rápido y fácil, pero también conlleva ciertos riesgos. Por ejemplo, los pg ajustados del monstruo pueden ser menores de lo habitual para un monstruo solitario de su nivel y rol. Una vez que hayas concluido el proceso, asegúrate de “comprobar” el monstruo comparando sus estadísticas y características con las de otros de potencia similar.

## PLANTILLAS FUNCIONALES

Acechador nativo de la sombras

Acólito demoníaco

Adepto de la escarcha

Amo de la muerte

Bersérker salvaje

Caballero de la muerte

Campeón de batalla

Campeón momia

Demagogo

Devastador

Guardaespalda

Liche

Nacido entre las hadas

Señor de las momias

Señor de los vampiros

Vástago de la llama

## PLANTILLAS DE CLASE

Brujo

Clérigo

Explorador

Guerrero

Mago

Paladín

Pícaro

Señor de la guerra

## CÓMO LEER UNA PLANTILLA

Una plantilla lista cambios en las estadísticas de un monstruo y le concede algunos poderes y aptitudes nuevas. En general, si una plantilla no altera una estadística concreta, esa entrada no aparece en la lista.

Cada plantilla indica cualquier requisito para poder ser añadida a un monstruo. Algunas pueden añadirse a cualquier criatura, mientras que otras sólo funcionan con tipos concretos o ciertos grados de aventura.

Los monstruos modificados conservan todos sus poderes y aptitudes normales, salvo aquellas que se solapen o entren en conflicto con las concedidas por la plantilla.

A continuación tienes una plantilla de ejemplo, el liche.

### LICHE

**Prerrequisito:** nivel 11, Inteligencia 13

#### Liche

(muerto viviente)

Controlador de élite o Artillero

PX de élite

Sentidos visión en la oscuridad

Defensas CA +2; Fortaleza +4; Voluntad +4

Inmune enfermedad, veneno

Resiste 5 + 1/2 nivel necrótico

Tiradas de salvación +2

Puntos de acción 1

Puntos de golpe +8 por nivel (controlador) o +6 por nivel (artillero)

Regeneración 10. Si el liche sufre daño radiante, su regeneración no funciona durante el siguiente asalto.

#### PODERES

Dominio de conjuros (menor; recarga 5/6)

El liche recupera el uso de un poder de encuentro gastado.

Aura necrótica (necrótica) aura 5

Cualquier criatura viva que entre o comience su turno en el aura sufre 5 de daño necrótico.

Maestro de la necrosis

El liche puede convertir cualquier poder de ataque que tenga en necrótico. Cambia la palabra clave de energía a necrótico, o añade energía necrótica a un poder de ataque que normalmente no infila daño por energía.

Cada plantilla comienza con un breve pasaje descriptivo que explica la esencia de la naturaleza de la plantilla, seguido por un párrafo que te indica a qué tipos de criaturas o clases se les puede aplicar la plantilla.

**Prerrequisito:** esta entrada aparece si el monstruo debe cumplir ciertos requisitos para poder adquirir la plantilla, como un tipo específico o un nivel mínimo.

El resto de la información se presenta con la forma del bloque de estadísticas de un monstruo, para que sea sencillo insertarla en las estadísticas previas de la criatura.

**Rol:** el rol de combate del monstruo aparece en la esquina superior derecha del encabezamiento del bloque de estadísticas.

**Tipo y palabra clave:** la entra izquierda de la segunda línea del encabezamiento presenta esta información. Si la plantilla añade una palabra clave para el monstruo, como muerto viviente, se incluye aquí. El monstruo conserva cualquier palabra clave previa.

**Sentidos:** añade las aptitudes indicadas a la entrada Sentidos.

**Defensas:** ajusta la CA del monstruo y otras defensas como se describe en esta entrada.

**Inmune/Resiste/Vulnerable:** suma las entradas y valores indicados. Si el monstruo ya posee una o más de estas aptitudes, emplea el valor más beneficioso.

**Tiradas de salvación +2:** todos los monstruos de élite tienen un bonificador +2 a las tiradas de salvación.

**Punto de acción:** todos los monstruos de élite tienen 1 punto de acción.

## APTITUDES DE MONSTRUOS DUPLICADAS O EN CONFLICTO

Cuando aplicas una plantilla a un monstruo, simplemente añades las aptitudes y poderes de ésta a las que la criatura ya tenía. No obstante, a veces estos poderes y aptitudes contradicen o duplican otros previos.

La regla básica en estas situaciones es que los valores numéricos de las aptitudes duplicadas no son acumulativos (consulta 'Bonificadores y penalizadores', en la pág. 275 del *Manual del jugador* para la información completa). El monstruo conserva el valor que le resulte más favorable.

Los siguientes puntos permiten encargarse de situaciones inusuales:

- ◆ Si un monstruo tiene vulnerabilidad a un cierto tipo de daño y recibe una plantilla que concede resistencia o inmunidad al mismo tipo de daño, sigue conservando su vulnerabilidad. Por ejemplo, una criatura que sea vulnerable al daño necrótico 10 y adquiera resistencia 10 al daño necrótico de una plantilla, terminaría no sufriendo daño adicional de un ataque necrótico. No obstante, si un efecto la despojase de su resistencia necrótica, seguiría siendo vulnerable al daño necrótico.
- ◆ Si una plantilla concede a un monstruo un poder de encuentro que ya tiene, la criatura contará ahora con dos usos de ese poder por encuentro. Controla las dos aptitudes de forma independiente, ya que, por ejemplo, la que concede la plantilla puede tener un requisito de recarga diferente.

**Puntos de golpe:** suma el número indicado de puntos de golpe por el nuevo rol del monstruo, y suma también su modificador de Constitución al nuevo total de puntos de golpe.

**Poderes:** añade los poderes indicados al bloque de estadísticas del monstruo, calculando los valores de ataque y daño. El nivel de un poder de ataque normalmente depende del nivel del monstruo, y se expresa como "nivel + n", donde "nivel" es el nivel del monstruo y n es un número que sumas a ese valor. El daño se ajusta por el modificador de una característica concreta, tal y como sucede con los poderes de ataque de los PJs.

## PLANTILLAS FUNCIONALES

Las plantillas funcionales adaptan a un monstruo o a un PNJ a una finalidad concreta en una aventura. Algunas reflejan un arquetipo típico de villano, como el amo de la muerte que dirige a ejércitos de muertos vivientes. Otras ayudan a que un monstruo llene un nicho útil en un encuentro, como el guardaespaldas que mantiene a distancia al grupo mientras su amo lleva a cabo sus planes.

### ACECHADOR NATIVO DE LAS SOMBRAS

El páramo Sombrío ofrece poderes a aquellos dispuestos a ahondar en el conocimiento prohibido y los rituales oscuros. Un acechador nativo de las sombras retiene la esencia del plano en su cuerpo y alma, lo cual causa una transformación radical de sus aptitudes y apariencia. Su piel se vuelve de un gris claro, su cabello completamente negro, y sus ojos son blancos y sin pupilas. Un aura de sombras rodea a un acechador nativo de las sombras, dándole un aspecto siniestro. "Acechador nativo de las sombras" es una plantilla que puedes aplicar a cualquier criatura humanoide para representar a un asesino o ladrón que haya hecho un trato con los poderes del páramo Sombrío. Los trasgos, los drow, los shadar-kai y otros seres que confían en el sigilo son buenas elecciones para esta plantilla. Si estás modificando a un PNJ, esta plantilla funciona mejor con las clases pícaro y brujo.

**Prerrequisito:** humanoide.

Acechador nativo de las sombras	Acechador de élite
Humanoide (sombra)	PX de élite

Defensas CA +2; Reflejos +2, Voluntad +2

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +6 por nivel + puntuación de Constitución  
PODERES

Capa de sombras (menor; encuentro)

El acechador nativo de las sombras es invisible hasta el final de su siguiente turno.

◆ Nube de oscuridad (menor; encuentro)

Explosión cercana 1; este poder crea una zona de oscuridad que permanece en su lugar hasta el final del siguiente turno del acechador nativo de las sombras. La zona bloquea la línea de visión de todas las criaturas salvo el acechador. Cualquier criatura totalmente dentro del área (salvo el acechador nativo de las sombras) queda cegada.

## ACÓLITO DEMONÍACO

Refleja a los sombríos sacerdotes de Orcus, a los líderes de las delirantes sectas de Demogorgon, a los bersérker sagrados de Bafomet, y a los devotos de otros señores demoniacos. Un señor demoníaco debe conceder poder a un acólito personalmente, convirtiéndole en un enemigo especialmente peligroso.

Es una plantilla que puedes aplicar a cualquier humanoide o bestia mágica para representar al sacerdocio de una secta demoníaca. Si estás modificando un PNJ, esta plantilla funciona mejor con las clases clérigo, brujo y mago. En especial, los clérigos que se han alejado de los dioses y buscan poder de los demonios son candidatos ideales para estas "bendiciones".

**Prerrequisito:** humanoide o bestia mágica.

### Acólito demoníaco

Controlador de élite (líder)

Humanoide o bestia mágica (demonio)

PX de élite

**Defensas** CA +1; Fortaleza +2; Voluntad +2

**Resiste** 5 (elige tipo) a nivel 1<sup>o</sup>, 10 (elige dos tipos) a nivel 11<sup>o</sup>, 15 (elige tres tipos) a nivel 21<sup>o</sup>.

**Tiradas de salvación** +2

**Punto de acción** 1

**Puntos de golpe** +8 por nivel + puntuación de Constitución

PODERES

#### Escudo de majestuosidad abisal aura 5

Los aliados en el aura ganan la resistencia (o resistencias) del acólito demoníaco.

#### Poder abisal

El acólito demoníaco gana un bonificador +2 de poder a las tiradas de daño con todos los ataques. Este bonificador aumenta a +4 a nivel 11<sup>o</sup> y a +6 a nivel 21<sup>o</sup>.

**Consumir alma** (reacción inmediata, cuando un aliado en un radio de 5 casillas sea reducido a 0 pg)

El acólito demoníaco recupera una cantidad de pg igual a la mitad de su nivel.

## ADEPTO DE LA ESCARCHA

Un adepto de la escarcha es un campeón del frío elemental, elegido especialmente por su estricta adhesión al poder de su amo. Las criaturas elementales conceden el poder del hielo a los sirvientes especialmente fieles, como sacerdotes totalmente devotos o combatientes de habilidad inigualable.

"Adepto de la escarcha" es una plantilla que puedes aplicar a cualquier humanoide o bestia mágica para representar a un monstruo bendecido por el poder del frío elemental. Si estás modificando a un PNJ, esta plantilla funciona mejor con las clases brujo y mago.

**Prerrequisito:** humanoide o bestia mágica.

### Adepto de la escarcha

Controlador de élite (líder)

Humanoide o bestia mágica (elemental)

PX de élite

**Defensas** CA +1; Fortaleza +2; Voluntad +2

**Resiste** frío 5 a nivel 1<sup>o</sup>, frío 10 a nivel 11<sup>o</sup>, frío 15 a nivel 21<sup>o</sup>.

**Tiradas de salvación** +2

**Punto de acción** 1

**Puntos de golpe** +8 por nivel + puntuación de Constitución

PODERES

#### Cuerpo de hielo

Cualquier criatura que impacte al adepto de la escarcha con un ataque cuerpo a cuerpo queda ralentizada hasta el final del siguiente turno de esa criatura.

#### Amo del hielo

El adepto de la escarcha puede convertir cualquier poder de ataque que posea a frío. Cambia la palabra clave de energía del poder a frío, o añade energía frío a un poder de ataque que normalmente no infila daño de energía.

## AMO DE LA MUERTE

Un amo de la muerte es el epítome del poder nigromántico. Puede convocar criaturas muertas vivientes de la tumba para que le sirvan, y aplastar a sus enemigos con magia mortífera que drena la energía vital para utilizarla él mismo.

"Amo de la muerte" es una plantilla que puedes aplicar a cualquier humanoide, normalmente a un clérigo, mago o señor de la guerra. Representa a un lanzador de conjuros que ha ahondado en los secretos del conocimiento nigromántico y lo utiliza para crear y controlar a los muertos vivientes.

Un amo de la muerte siempre va acompañado de cuatro esbirros muertos vivientes del nivel del amo de la muerte o menor.

**Prerrequisito:** humanoide.

### Amo de la muerte

Controlador de élite (líder)

Humanoide (sombra)

PX de élite

**Defensas** CA +2; Fortaleza +2; Voluntad +2

**Resiste** necróptico 5 a nivel 1<sup>o</sup>, necróptico 10 a nivel 11<sup>o</sup>, necróptico 15 a nivel 21<sup>o</sup>.

**Tiradas de salvación** +2

**Punto de acción** 1

**Puntos de golpe** +8 por nivel + puntuación de Constitución

PODERES

#### Sudario de la muerte (necróptico) aura 5

Todos los muertos vivientes en un radio de 5 casillas del amo de la muerte pierden cualquier vulnerabilidad al daño radiante.

#### Llamada de la tumba (estándar; encuentro)

A distancia 10; cuatro esbirros muertos vivientes del nivel del amo de la muerte o más bajo aparecen en cualquier espacio no ocupado dentro del alcance. Estos esbirros llevan a cabo sus turnos inmediatamente después del amo de la muerte.

## BERSÉRKER SALVAJE

Un bersérker salvaje es un campeón de la batalla brutal y depravado. No necesita aliados para tener éxito en el combate, ya que la basta con su propia dureza y fuerza brutal.

"Bersérker salvaje" es una plantilla que puedes aplicar a cualquier criatura humanoide. Es ideal para crear un villano basado en una raza humanoide maligna, como un líder de guerra orco, un jefe de los gigantes de las colinas, o el campeón de una tribu de hombres lagarto. Si estás modificando a un PNJ, esta plantilla funciona mejor con las clases guerrero y paladín.

**Prerrequisito:** humanoide.

### Bersérker salvaje

Bruto de élite (líder)

Humanoide

PX de élite

**Tiradas de salvación** +2

**Punto de acción** 1

**Puntos de golpe** +10 por nivel + puntuación de Constitución

**Regeneración** 5 a nivel 1<sup>o</sup>, 10 a nivel 11<sup>o</sup>, 15 a nivel 21<sup>o</sup>

PODERES

#### Frenesi asesino

El bersérker salvaje gana 1 punto de acción la primera vez que reduzca a un enemigo a 0 pg en un encuentro.

**Reprimenda salvaje** (reacción inmediata, cuando es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo; a voluntad)

El bersérker salvaje lleva a cabo un ataque básico cuerpo a cuerpo.

## CABALLERO DE LA MUERTE

Los caballeros de la muerte fueron en el pasado poderosos luchadores a los que se les concedió una muerte viviente eterna, bien como castigo por una grave traición, o como recompensa por dedicar toda su vida al servicio de un oscuro amo. El alma de un caballero de la muerte está atada al arma que esgrime, añadiendo poderes necróticos a sus intactas capacidades marciales. Los caballeros de la muerte son buenos líderes para grupos de criaturas muertas vivientes.

"Caballero de la muerte" es una plantilla que puede añadirse a cualquier monstruo. La mayoría de los caballeros de la muerte comienzan como PNJs defensores, como guerreros o paladines. No obstante, los monstruos con el rol de soldado pueden ser caballeros de la muerte efectivos, desde gigantes de fuego hasta githyanki o abominaciones yuan-ti.

**Prerrequisito:** nivel 11.

### Caballero de la muerte (muerto viviente)

Soldado de élite (líder)  
PX de élite

Sentidos visión en la oscuridad

Defensas CA +2; Fortaleza +4; Voluntad +2

Resiste necrótico 10 a nivel 11<sup>o</sup>, necrótico 15 a nivel 21<sup>o</sup>.

Vulnerable radiante 10

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución

PODERES

#### Guiar muertos vivientes

Aura 10; los aliados muertos vivientes de nivel menor dentro del aura ganan un bonificador +2 a sus tiradas de ataque.

#### Arma del alma ♦ Arma, necrótico

Cuando ataca con su arma cuerpo a cuerpo, el caballero de la muerte infinge 5 puntos de daño necrótico adicional a su objetivo.

#### ↳ Llamas sacrílegas (estándar; recarga ☰ ☱) ♦ Fuego, necrótico

Explosión cercana 2; nivel +2 contra Reflejos; 6d8 + modificador de Constitución de daño necrótico y de fuego a las criaturas vivas; las criaturas muertas vivientes dentro de la explosión (incluido el caballero y la muerte) infingen 2d6 puntos de daño por fuego adicionales con sus ataques cuerpo a cuerpo hasta el final del siguiente turno del caballero de la muerte.

## ARMA DEL ALMA

El proceso de convertirse en un caballero de la muerte requiere que su lanzador vincule su esencia inmortal con el arma utilizada en el ritual. Si esta arma del alma es rota o destruida, el caballero de la muerte puede devolverla a un estado perfecto tocándola como acción menor.

Un caballero de la muerte queda atontado y debilitado si no está en posesión de su arma del alma. Cualquier criatura que no sea el caballero de la muerte estará atontada y debilitada mientras porte el arma del alma.

El arma del alma pierde esta propiedad cuando el caballero de la muerte es destruido.

## CAMPEÓN DE BATALLA

El campeón de batalla es un monstruo humanoide más duro de lo normal, de una tribu o nación civilizada, como un rey goblin, un duelistas drow o el comandante de una guarnición de enanos. No sólo es un hábil combatiente, sino que también es un punto de referencia para sus aliados en el combate.

"Campeón de batalla" es una plantilla que puedes aplicar a cualquier monstruo humanoide. Si estás modificando a un PNJ, esta plantilla funciona mejor con las clases guerrero, paladín y señor de la guerra.

**Prerrequisito:** humanoide

### Campeón de batalla

Humanoide

### Soldado de élite (líder)

PX de élite

Defensas CA +2; Fortaleza +2

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución

PODERES

#### Tácticas de señor de la batalla

El campeón de batalla y sus aliados infligen 1d6 puntos de daño adicionales contra enemigos al que el campeón de batalla flanquea. Aumenta este daño adicional a 2d6 a nivel 11<sup>o</sup>, y a 3d6 a nivel 21<sup>o</sup>.

#### Talento para la batalla

El campeón de batalla puede lograr impactos críticos con tiradas de ataque de un 19 o un 20 natural.

#### Asalto inspirador

Cada vez que logre un impacto crítico, el campeón de batalla y todos sus aliados en un radio de 5 casillas recuperan una cantidad de puntos de golpe igual al nivel del campeón de batalla.



CHRIS STEVENS AND ISBEN GÅRDSTØRN

## CAMPEÓN MOMIA

Un campeón momia es creado mediante un ritual oscuro pensado para que una criatura supere el límite de su vida mortal, o para que reviva tras la muerte. Estos rituales suelen estar reservados para importantes guerreros y campeones religiosos, pero también pueden emplearse como maldición para un alma desafortunada, como una prisión de muerte viviente.

“Campeón momia” es una plantilla que puedes aplicar a cualquier criatura humanoide, especialmente a una con el rol de bruto o líder.

Este monstruo tiene un tono marcadamente divino, por lo que los PNJs con esta plantilla normalmente serán clérigos, paladines o guerreros al servicio de un dios.

**Prerrequisito:** humanoide, nivel 11<sup>o</sup>.

### Campeón momia

Humanoide (muerto viviente)

Bruto de élite (líder)

PX de élite

Defensas CA +2; Fortaleza +2, Voluntad +4

Inmune enfermedad, veneno

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +10 por nivel + puntuación de Constitución

Regeneración 10. Si el campeón momia sufre daño por fuego, su regeneración no funciona durante su siguiente turno.

#### PODERES

##### Desesperación (miedo) aura 5

Los enemigos dentro del aura sufren un penalizador -5 a las tiradas de ataque contra un campeón momia.

##### ④ Golpetazo pudridor (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico

Nivel +5 contra CA; 2d8 + modificador de Fuerza de daño necrótico, y el objetivo contrae putredor de momia (consulta la pág. 50). El nivel de la putredor de momia es igual al nivel del campeón momia.

## DEMAGOGO

Esta plantilla representa a un villano con una abrumadora fuerza de personalidad, que deseé manipular y utilizar a los demás. Sus seguidores son fanáticos totales dedicados a la causa, sin importar el precio, sea éste la muerte o algo peor.

“Demagogo” es una plantilla que puedes aplicar a cualquier humanoide o bestia mágica para representar al líder de una organización o grupo maligno. Cualquier PNJ o monstruo que dirija y utilice a los demás es adecuado para esta plantilla.

**Prerrequisito:** humanoide o bestia mágica.

### Demagogo

Humanoide o bestia mágica

Controlador de élite (líder)

PX de élite

Defensas Fortaleza +2, Voluntad +4; +4 a todas las defensas contra efectos de hechizo y miedo

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución

#### PODERES

##### Fanatismo inmortal aura 5

Los aliados de nivel menor (aparte de los esbirros) en el aura siguen vivos cuando son reducidos a 0 pg. Una criatura afectada muere al final de su siguiente turno si todavía está a 0 pg o menos.

##### Turba defensora

El demagogo gana un bonificador +1 a todas las defensas por cada aliado que tenga adyacente.

##### Huida astuta (movimiento; recarga

El demagogo se mueve hasta el doble de su velocidad. Puede mover sólo a casillas que le alejen de sus enemigos. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

## DEVASTADOR

El devastador es un experto en magia de batalla. Destaca en lanzar una descarga continua de conjuros destructivos para destrozar a sus enemigos en el campo de batalla.

“Devastador” es una plantilla que puedes aplicar a cualquier criatura humanoide para representar a un lanzador de conjuros entrenado para la guerra. Si estás modificando a un PNJ, esta plantilla funciona mejor con las clases brujo, clérigo y mago.

**Prerrequisito:** humanoide.

### Devastador

Humanoide

Artillero de élite

PX de élite

Defensas CA +2; Reflejos +2

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +6 por nivel + puntuación de Constitución

#### PODERES

##### Moldeador de conjuros

Cada vez que el devastador utiliza un poder de ataque de explosión cercana o de área, puede elegir hasta dos aliados en el área de efecto del poder. Esos aliados no son objetivos del poder.

##### Poder interminable (menor, recarga

El devastador recupera el uso de un poder de encuentro gastado.

## GUARDAESPALDAS

Los villanos siempre suelen encontrar ingenuos que lleven a cabo sus planes, pero aún así, siguen necesitando asesinos hábiles y preparados. El guardaespaldas es uno de los seguidores más importantes que puede tener un villano; es un fanático combatiente cuerpo a cuerpo que no dudará en dar su vida para proteger a su amo.

“Guardaespaldas” es una plantilla que puedes aplicar a cualquier criatura humanoide. Si estás modificando a un PNJ, la plantilla funciona mejor con las clases explorador, guerrero y paladín.

**Prerrequisito:** humanoide.

### Guardaespaldas

Humanoide

Soldado de élite

PX de élite

Defensas CA +2; Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución

#### PODERES

##### Presencia indomable

Cada vez que un guardaespaldas ataque a un enemigo, sin importar si impacte o falle, este quedará señalado. La señal dura hasta el final del siguiente turno del guardaespaldas.

Cuando un objetivo está señalado, sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque si su ataque no incluye entre sus objetivos al guardaespaldas. Una criatura sólo puede estar señalada una vez en un momento dado. Una nueva señal sustituye a cualquier anterior que pudiera estar en efecto.

Además, cada vez que un enemigo señalado adyacente al guardaespaldas se desplace o realice un ataque que no incluya al guardaespaldas, éste puede realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo contra ese enemigo como interrupción inmediata.

##### Portaescudo

Los aliados adyacentes al guardaespaldas ganan un bonificador +2 de poder a la CA.

## LICHE

Los liches son genios arcanos malignos, que siguen la senda de la muerte viviente para alcanzar la inmortalidad. Son criaturas frías y planificadoras, que ansían un poder aún mayor, conocimiento largo tiempo perdido y el más terrible de los secretos arcanos.

Algunos liches conocen un ritual que les mantiene con vida más allá de su destrucción uniendo su esencia a una filacteria. Cuando un liche que ha llevado a cabo este ritual es reducido a 0 pg, su cuerpo y posesiones se reducen a polvo, pero no es destruido. Volverá a reaparecer (junto con sus pertenencias) en 1d10 días en un radio de 1 casilla de su filacteria, a no ser que ésta sea encontrada y destruida también.

“Liche” es una plantilla que puedes añadir a cualquier criatura inteligente de nivel 11.<sup>o</sup> o superior. Es más adecuada para un PNJ arcano, como un mago o un brujo, o para un monstruo con poderes arcanos, como un contemplador o un oni. Otras criaturas de gran inteligencia también pueden convertirse en liches; por ejemplo, los desuellamentes, que emplean poder psíónico.

**Prerrequisito:** nivel 11, Inteligencia 13.

### Liche

(muerto viviente)

Controlador o artillero de élite

PX de élite

**Sentidos** visión en la oscuridad

**Defensas** CA +2; Fortaleza +4, Voluntad +4

**Inmune** enfermedad, veneno

**Resiste** 5 + 1/2 del nivel necrótico

**Tiradas de salvación** +2

**Punto de acción** 1

**Puntos de golpe** +8 por nivel + puntuación de Constitución

(controlador) o +6 po nivel + modif. de Constitución (artillero)

**Regeneración** 10. Si el liche sufre daño radiante, su regeneración no funciona durante su siguiente turno.

**PODERES**

**Dominio de conjuros** (menor; recarga ☒☒)

El liche recupera el uso de un poder de encuentro gastado.

**Aura necrótica** (necrótica) aura 5

Cualquier criatura viva que entre o comience su turno en el aura sufre 5 de daño necrótico.

**Maestro de la necrosis**

El liche puede convertir cualquier poder de ataque que tenga en necrótico. Cambia la palabra clave de energía a necrótico, o añade energía necrótica a un poder de ataque que normalmente no infila daño por energía.

## NACIDO ENTRE LAS HADAS

Las criaturas nacidas entre las hadas encarnan la tierra Salvaje de las hadas. Han sido transformadas de forma sutil por la poderosa e incontrolada magia del plano. Algunos han sufrido una exposición prolongada a poderosa magia feérica. Otros son favoritos de los señores de las hadas, y estos les han concedido dones especiales a cambio de su dedicado servicio.

“Nacido entre las hadas” es una plantilla que puedes aplicar a cualquier bestia o humanoide, para representar a una criatura a la que se le ha insuflado el poder místico de las hadas.

**Prerrequisito:** bestia o humanoide.

### Nacido entre las hadas

Bestia o humanoide (hada)

Hostigador de élite

PX de élite

**Tiradas de salvación** +2

**Punto de acción** 1

**Puntos de golpe** +8 por nivel + puntuación de Constitución

**PODERES**

**Caminar a través de las brumas** (movimiento; encuentro)

La criatura nacida entre las hadas se teletransporta hasta 3 casillas.

➔ **Belleza innegable** (interrupción inmediata, cuando la criatura sea el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo; a voluntad)

Nivel +2 contra Voluntad contra el atacante; el atacante debe elegir como objetivo a una criatura diferente o terminar su ataque.

➤ **Atracción de las tierras Salvajes** (estándar; recarga ☒)

A distancia 10; nivel + 2 contra Voluntad. El objetivo es empujado 5 casillas y queda atontado (salvación termina).

## SEÑOR DE LAS MOMIAS

Un señor de las momias es creado mediante un ritual oscuro pensado para que una criatura supere el límite de su vida mortal, o para que reviva tras la muerte. Estos rituales suelen estar reservados para importantes líderes religiosos, pero también pueden emplearse como maldición para un alma desafortunada, como una prisión de muerte en vida.

“Señor de las momias” es una plantilla que puedes aplicar a cualquier criatura humanoide, especialmente a una con el rol de controlador o líder.

Este monstruo tiene un tono marcadamente divino, por lo que los PNJs con esta plantilla normalmente serán clérigos. Una sacerdotisa drow, un vidente prole corrupta, un látigo kuo-toa o un yuan-ti discípulo maldito de Zehir son por igual buenos candidatos para la plantilla de señor de las momias.

**Prerrequisitos:** humanoide, nivel 11.



WAYNE REYNOLDS

<b>Señor de las momias</b>	Controlador de élite (líder)
Humanoide (muerto viviente)	PX de élite
Sentidos visión en la oscuridad	
Defensas CA +2; Fortaleza +2, Voluntad +4	
Inmune enfermedad, veneno	
Resiste necrótico 10 a nivel 15°, necrótico 15 a nivel 21°	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Regeneración 10. Si el señor de las momias sufre daño por fuego, su regeneración no funciona durante su siguiente turno.	
PODERES	
<b>Desesperación (miedo) aura 5</b>	
Los enemigos dentro del aura sufren un penalizador -5 a las tiradas de ataque contra un señor de las momias.	
↳ <b>Maldición de momia</b> (cuando queda reducido a 0 pg)	
Explosión cercana 10; nivel +2 contra Voluntad; todos los enemigos dentro de la explosión contraen la enfermedad putridez de momia (consulta la pág. 50). El nivel de la putridez de momia es igual al nivel del señor de las momias.	

## SEÑOR DE LOS VAMPIROS

Los señores de los vampiros son poderosos y peligrosos villanos muertos vivientes. Algunos son antiguos engendros liberados por la muerte de sus creadores, mientras que otros son mortales elegidos para recibir el "regalo" de la inmortalidad vampírica. Pueden crear ejércitos de engendros vampíricos dominados, o transmitir sus poderes a mortales seleccionados.

"Señor de los vampiros" es una plantilla que puedes aplicar a cualquier criatura humanoide de nivel 11° o superior. Los señores de los vampiros conservan la apariencia que tuvieran en vida, aunque están más pálidos y sus colmillos son algo más pronunciados y, por supuesto, son totalmente malignos.

**Prerrequisitos:** humanoide, nivel 11°.

<b>Señor de los vampiros</b>	Controlador u hostigador de élite (líder)
Humanoide (muerto viviente)	PX de élite

Sentidos visión en la oscuridad	
Defensas CA +2; Fortaleza +2; Reflejos +2, Voluntad +2	
Inmune enfermedad, veneno	
Resiste necrótico 10 a nivel 11°, necrótico 15 a nivel 21°	
Vulnerable radiante 10	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Regeneración 10 (la regeneración no funciona mientras el señor de los vampiros está expuesto a la luz directa del sol)	
PODERES	
↳ <b>Absorción de sangre</b> (estándar; encuentro; se recarga cuando una criatura adyacente queda maltrecha) ♦ <b>Curación</b>	
Requiere ventaja de combate. Nivel +2 contra Fortaleza; 2d12 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo queda debilitado (salvación termina) mientras que el señor de los vampiros se cura una cantidad de puntos de golpe igual a un cuarto de su total normal.	
↗ <b>Mirada dominadora</b> (menor; recarga [II]) ♦ <b>Hechizo</b>	
A distancia 5; nivel +2 contra Voluntad; el objetivo queda dominado (salvación termina, con un penalizador -2 a la TS). Efecto secundario: el objetivo está atontado (salvación termina). El señor de los vampiros sólo puede tener dominada a una criatura en un momento dado.	
<b>Forma de bruma</b> (estándar; encuentro) ♦ <b>Polimorfismo</b>	
El señor de los vampiros se vuelve insustancial y gana una velocidad de vuelo 12, pero no puede realizar ataques. El señor de los vampiros puede permanecer en forma de bruma hasta 1 hora, o terminar el efecto como acción menor.	

## MONSTRUOS, PODERES Y BONIFICADORES DE ATAQUE

Cuando apliques una plantilla de clase a un monstruo, puedes determinar su bonificador de ataque de una de dos formas. Utiliza la que te dé el valor más alto, para que tus villanos tengan una posibilidad razonable de impactar a los personajes.

El método más sencillo es calcular los bonificadores de ataque utilizando el nivel de la criatura, su equipo (si lo tiene) y las puntuaciones de característica, tal y como haces cuando creas un personaje. No obstante, este resultado puede ser más bajo que el bonificador de ataque que cabría esperar para el rol y nivel del monstruo. En ese caso, calcula el valor para el rol y nivel y utiliza ese valor si es más alto. Emplea el rol proporcionado por la plantilla de clase, no el rol original del monstruo, cuando realices esta comparación.

Utiliza tu propio juicio sobre lo que es un valor apropiado, pero ten en mente que un monstruo con un bonificador de ataque menor de lo esperado es poco probable que represente una gran amenaza.



## VÁSTAGO DE LA LLAMA

Un vástago de la llama es un campeón del fuego elemental, elegido especialmente por su devoción al fuego que todo lo consume. Las criaturas elementales conceden las bendiciones del fuego a los sirvientes especialmente piadosos.

“Vástago de la llama” es una plantilla que puedes aplicar a cualquier humanoide o bestia mágica para representar un monstruo impregnado por el poder del fuego elemental. Si estás modificando un PNJ, esta plantilla funciona mejor con las clases brujo y mago.

**Prerrequisito:** humanoide o bestia mágica.

<b>Vástago de la llama</b>	Controlador de élite (líder)
Humanoide o bestia mágica (elemental)	PX de élite

Defensas CA +1; Fortaleza +2; Reflejos +2

Resiste fuego 5 a nivel 1<sup>o</sup>, fuego 10 a nivel 11<sup>o</sup>, fuego 15 a nivel 21<sup>o</sup>.

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución

PODERES

### Cuerpo de llama

Cualquier criatura que impacte al vástago de la llama con un ataque cuerpo a cuerpo sufre una cantidad de daño por fuego igual a 2 + la mitad del nivel del vástago.

### Amo del fuego

El vástago de la llama puede convertir cualquier poder de ataque que posea a fuego. Cambia la palabra clave de energía del poder a fuego, o añade energía fuego a un poder de ataque que normalmente no infilja daño de energía.

## PLANTILLAS DE CLASE

Las plantillas de clase te permiten añadir rasgos de una clase de personaje concreta a un monstruo. Las siguientes ocho plantillas representan a todas las clases del *Manual del jugador*.

Añadir una clase a un monstruo existente se limita a superponer la plantilla adecuada. Si quieras avanzar al monstruo en una clase, primero aumenta su nivel tal y como se describe en la pág. 174, y después añade la plantilla de clase relevante.

Este método funciona mejor con los bloques de estadísticas de monstruos existentes. Utiliza las reglas para crear nuevos monstruos (pág. 184) si estás añadiendo niveles de clase a criaturas de diseño propio.

Si el efecto de un rasgo o poder de clase depende del nivel, como la *Palabra curadora* del clérigo, utiliza el nivel del clérigo. Como es usual, el monstruo conserva sus propias aptitudes y poderes, a no ser que contradigan o sean duplicadas por las proporcionadas por la plantilla.

## CÓMO ELEGIR PODERES DE CLASE

La esencia de aplicar una plantilla de clase es elegir poderes apropiados para el monstruo. Para un monstruo de grado heroico elige un poder de la lista de esa clase para cada categoría: poderes de ataque a voluntad, de encuentro y diarios, y poderes de utilidad. Para monstruos de grados superiores, elige un poder adicional, como se resume a continuación.

- ◆ **Poderes a voluntad:** elige uno.
- ◆ **Poderes de encuentro:** elige uno de un nivel igual o inferior al nivel del monstruo. Para monstruos de nivel 11<sup>o</sup> o superior, elige un poder de encuentro adicional. Los poderes deben ser de niveles diferentes.
- ◆ **Poderes diarios:** elige uno de un nivel igual o inferior al nivel del monstruo. Para un monstruo de nivel 21<sup>o</sup> o superior, elige un poder diario adicional. Los poderes deben ser de niveles diferentes.
- ◆ **Poderes de utilidad:** elige uno de un nivel igual o inferior al nivel del monstruo. Para monstruos de nivel 11<sup>o</sup> o superior, elige un poder de utilidad adicional. Para uno de nivel 21<sup>o</sup> o superior, elige un tercer poder de utilidad. Todos los poderes deben ser de niveles diferentes.

## CÓMO LEER UNA PLANTILLA DE CLASE

Las plantillas de clase siguen el mismo formato general que las plantillas funcionales. Las categorías de información que aparecen sólo en las plantillas de clase se explican a continuación.

**Fuente de poder:** esta información a veces interactúa con otras reglas del juego. Consulta la pág. 54 del *Manual del jugador* para más información.

**Habilidades:** si el monstruo ya está entrenado en la habilidad concedida por la plantilla, no puede sustituirla por otra.

**Rasgos de clase:** acude a las entradas relevantes del *Manual del jugador* para la descripción de los rasgos de clase.

**Utensilio:** si una plantilla de clase permite a una criatura utilizar uno o más tipos de utensilios, esa información se indica aquí.

**Competencia con armas/Competencia con armaduras:** si el monstruo ya utiliza el tipo de arma o de armadura concedido por la plantilla, no puede ser sustituido por otros.

## BRUJO

**Fuente de poder:** arcano

<b>Brujo</b>	Soldado de élite
--------------	------------------

Defensas Reflejos +1, Voluntad +1

Tiradas de salvación +2

Punto de acción 1

Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** sencillas cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia

**Competencia con armadura** ropa, cuero.

**Habilidades entrenadas** dos habilidades de la lista de clase del brujo.

**Rasgos de clase** Explosión sobrenatural, Maldición de brujo, Pacto sobrenatural, Primer disparo

**Utensilio** cetros, varitas

## CLÉRIGO

Fuente de poder: divino

Clérigo	Controlador de élite (líder)
Defensas Voluntad +2	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Competencia con armas sencillas	
Competencia con armadura ropa, cuero, piel, cota de mallas.	
Habilidades entrenadas Religión, además de otra habilidad de la lista de clase del clérigo.	
Rasgos de clase Canalizar divinidad, Conocimiento del sanador, Palabra curadora.	
Utensilio símbolo sagrado	

## EXPLORADOR

Fuente de poder: marcial

Explorador	Hostigador de élite
Defensas Fortaleza +1, Reflejos +1	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Competencia con armas sencillas cuerpo a cuerpo, militares	
cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia, militares a distancia	
Competencia con armadura ropa, cuero, piel	
Habilidades entrenadas Dungeons o Naturaleza (a tu elección), más otra habilidad de la lista de clase del explorador.	
Rasgos de clase Estilo de lucha, Presa del cazador, Primer disparo	

## GUERRERO

Fuente de poder: marcial

Guerrero	Soldado de élite
Defensas Fortaleza +2	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Competencia con armas sencillas cuerpo a cuerpo, militares	
cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia, militares a distancia	
Competencia con armadura ropa, cuero, piel, cota de mallas,	
escamas; escudo ligero, escudo pesado	
Habilidades entrenadas dos habilidades de la lista de clase del guerrero	
Rasgos de clase Desafío de combate, Superioridad en combate, Talento con arma	

## MAGO

Fuente de poder: arcano

Mago	Artillería de élite
Defensas Voluntad +2	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +6 por nivel + puntuación de Constitución	
Competencia con armas daga, bastón	
Competencia con armadura ropa.	
Habilidades entrenadas Arcanos, más otra habilidad de la lista de clase del mago.	
Rasgos de clase Dominio de utensilio arcano, Lanzador ritual, libro de conjuros, trucos	
Utensilio orbes, varas, varitas	

## PALADÍN

Fuente de poder: divino

Paladín	Soldado de élite
Defensas Fortaleza +2, Reflejos +1, Voluntad +1	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Competencia con armas sencillas cuerpo a cuerpo, militares	
cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia	
Competencia con armadura ropa, cuero, piel, cota de mallas,	
escamas, armadura completa; escudo ligero, escudo pesado.	
Habilidades entrenadas Religión, además de otra habilidad de la lista de clase del paladín.	
Rasgos de clase Canalizar divinidad, Desafío divino, Imposición de manos.	
Utensilio símbolo sagrado	

## PÍCARO

Fuente de poder: marcial

Pícaro	Hostigador de élite
Defensas Reflejos +2	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Competencia con armas daga, ballesta de mano, shuriken, honda, espada corta	
Competencia con armadura ropa, cuero	
Habilidades entrenadas Hurtto, más otra habilidad de la lista de clase del pícaro.	
Rasgos de clase Ataque furtivo, Primer golpe, Tácticas de pícaro, Talento con arma de pícaro	

## SEÑOR DE LA GUERRA

Fuente de poder: marcial

Señor de la guerra	Soldado de élite (líder)
Defensas Fortaleza +1, Voluntad +1	
Tiradas de salvación +2	
Punto de acción 1	
Puntos de golpe +8 por nivel + puntuación de Constitución	
Competencia con armas sencillas cuerpo a cuerpo, militares	
cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia	
Competencia con armadura ropa, cuero, piel, cota de mallas;	
escudo ligero.	
Habilidades entrenadas dos habilidades de la lista de clase del señor de la guerra	
Rasgos de clase Líder de combate, Palabra inspiradora, Presencia dominante	

# CÓMO CREAR MONSTRUOS

La información para personalizar monstruos (pág. 174) y las criaturas proporcionadas por el *Manual de monstruos* y futuros volúmenes de éste deberían ser suficientes para la mayoría de tus necesidades de monstruos. Aún así, cuando realmente necesites crear algo desde cero, las guías que se presentan aquí te ayudarán con el proceso.

## PASOS PARA DISEÑAR MONSTRUOS

Seguir estos pasos no te dará como resultado un monstruo totalmente diseñado y desarrollado, pero te darán una buena aproximación.

**1. Elige el nivel.** El nivel del monstruo determina sus estadísticas esenciales, incluidas las defensas, bonificadores de ataque y puntos de golpe.

**2. Elige el rol.** El rol de un monstruo sugiere el tipo de poderes que utiliza en combate. El Capítulo 4 describe los roles de los monstruos con más detalles, y la tabla 'Estadísticas de monstruo por rol' de esta página muestra cómo influye el rol de una criatura en las estadísticas y poderes que le das.

**3. Determina las puntuaciones de característica.** Es útil pensar en las puntuaciones de características en parejas, correspondiendo cada una de ellas a una de las tres defensas (Fortaleza, Reflejos y Voluntad). Las puntuaciones de característica también te ayudan a determinar los bonif. de ataque, pruebas de característica y habilidad, y Clase de armadura del monstruo.

De media, la puntuación de característica más alta de una pareja será igual a  $13 + \text{la mitad del nivel del monstruo}$ . Por ejemplo, la puntuación de referencia para un monstruo de nivel 8.º será 17 ( $13 + 4$ ). No obstante, haz que la característica que controla los ataques principales del monstruo sea 3 puntos más alta, es decir,  $16 + \text{la mitad de su nivel}$ . Un monstruo de 8.º nivel que confie en ataques cuerpo a cuerpo debería tener Fuerza 20.

**4. Determina los puntos de golpe.** El nivel y el rol determinan los pg. El monstruo gana un número fijo de pg cada nivel, tal y como sucede con los personajes. Utiliza la tabla 'Estadísticas de monstruo por rol' para determinar los puntos de golpe.

**5. Calcula la Clase de armadura.** La CA de un monstruo depende de su nivel y rol. La CA media es igual a  $14 + \text{el nivel del monstruo}$ , pero algunos roles modifican este número de referencia, tal y como se muestra en la tabla.

**6. Calcula otras defensas.** El nivel de un monstruo determina sus defensas. Una defensa cualquiera basada en una puntuación de característica media es igual a  $12 + \text{el nivel del monstruo}$ . Por cada 2 puntos en que la puntuación de

característica se aleje de la media, ajusta la defensa en +1 (si es superior) o -1 (si es inferior).

**7. Elige poderes.** La parte más compleja de la creación de un monstruo es crear poderes para él. Puedes utilizar como fuente de inspiración los poderes de las criaturas que aparecen en el *Manual de monstruos*. Ese libro cuenta con una lista de monstruos por nivel y rol, por lo que puedes revisar rápidamente otras criaturas que sean similares a tu nuevo monstruo. Tras ello o bien elige algunos poderes que te parezcan adecuados, modificándolos como sea necesario, o crea otros nuevos con un efecto equiparable.

Un monstruo necesita un ataque básico, que puede ser cuerpo a cuerpo o a distancia y que puede emplear a voluntad; algunos tipos de monstruos pueden tener también un segundo ataque básico. Además, añade un poder de encuentro o recargable por grado (uno en el grado heroico, dos en el de parangón, tres en el épico).

**8. Calcula los bonificadores de ataque.** Los bonificadores de ataque del monstruo dependen de su nivel y rol. Los poderes que se enfrentan a la CA normalmente tendrán un bonificador de ataque más alto que los que se oponen a las otras defensas.

**9. Determina el daño de los ataques.** Utiliza la tabla 'Daño por nivel' para determinar el daño de los ataques de los monstruos. La mayoría de los ataques a voluntad deberían utilizar el daño intermedio normal mostrado en la tabla. Para los ataques contra múltiples objetivos, los ataques cuerpo a cuerpo de monstruos artilleros y los ataques de controladores que además incluyan funciones de control importante, utiliza la columna de daño bajo normal. Para los ataques con poca precisión (incluidos los ataques de los brutos) y los ataques de daño elevado de los monstruos acechadores, utiliza la columna de daño elevado normal. Utiliza los niveles de daño limitado para poderes que el monstruo sólo puede utilizar una o dos veces en una lucha, es decir, poderes que tengan una recarga de encuentro o tiradas de recarga.

**10. Detalles adicionales.** El diseño de un monstruo no acaba con hacer todos los cálculos. Añade estilo, apariencia y tácticas para completar tu creación.

## MONSTRUOS DE ÉLITE Y SOLITARIOS

Los monstruos de élite y solitarios representan los enemigos más duros a los que pueden enfrentarse los personajes; el Capítulo 4 habla más sobre las mejoras de estos roles. Son magníficos villanos, estrellas de una campaña, o intimidatorios "jefes" monstruosos para el clímax de la aventura.

### ESTADÍSTICAS DE MONSTRUO POR ROL

	Hostigador	Bruto	Soldado	Acechador	Controlador	Artillero
Bonificador de iniciativa	+2	-	+2	+4	-	-
Puntos de golpe	$8 + \text{Con}$ + (nivel × 8)	$10 + \text{Con}$ + (nivel × 10)	$8 + \text{Con}$ + (nivel × 8)	$6 + \text{Con}$ + (nivel × 6)	$8 + \text{Con}$ + (nivel × 8)	$6 + \text{Con}$ + (nivel × 6)
CA	Nivel + 14	Nivel + 12	Nivel + 16	Nivel + 14	Nivel + 14	Nivel + 12
Otras defensas	Nivel + 12	Nivel + 12	Nivel + 12	Nivel + 12	Nivel + 12	Nivel + 12
Ataque contra CA*	Nivel + 5	Nivel + 3	Nivel + 7	Nivel + 5	Nivel + 5	Nivel + 7
Ataque contra otras defensas*	Nivel + 3	Nivel + 1	Nivel + 5	Nivel + 3	Nivel + 4	Nivel + 5

\*Reduce el bonificador de ataque en 2 para los poderes que afecten a varias criaturas.

## DAÑO POR NIVEL

Nivel	Niveles de daño normal		
	Bajo	Intermedio	Alto
1.-3.	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3
4.-6.	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4
7.-9.	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5
10.-12.	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5
13.-15.	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6
16.-18.	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7
19.-21.	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7
22.-24.	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8
25.-27.	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9
28.-30.	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10

Nivel	Niveles de daño limitado		
	Bajo	Intermedio	Alto
1.-3.	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4.-6.	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7.-9.	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10.-12.	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13.-15.	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16.-18.	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19.-21.	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22.-24.	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25.-27.	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28.-30.	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

Algunos villanos icónicos de D&D; como el vampiro conde Strahd von Zarovich, o el semilírico Acererak, son monstruos solitarios. Estos enemigos son lo suficientemente poderosos por ellos mismos como para acabar con todo un grupo de aventureros. Los monstruos de élite son lo suficientemente duros como para combatir ellos solos contra un grupo de nivel bajo, pero normalmente tendrán unos cuantos aliados cerca. Lareth el Hermoso, un clérigo maligno de Lolth, es un buen ejemplo. Aunque poderoso, nunca entra en batalla sin bandidos, gnolls o guls a su lado.

## CÓMO CREAR NUEVOS MONSTRUOS

### DE ÉLITE

Un modo sencillo de crear un villano memorable es convertir un monstruo existente en una versión de élite. Por ejemplo, en un dungeon infestado de trasgos, un combatiente osgo de élite se convertirá de forma natural en su líder. Añadir una plantilla es un modo sencillo de mejorar a un monstruo, sea uno del *Manual de monstruos* o una nueva creación propia.

Además, puedes seguir las siguientes guías para mejorar a un monstruo hasta el estatus de élite.

**1. Ajusta el rol.** El nivel y rol del monstruo sigue siendo el mismo, pero ahora es una versión de élite.

**2. Ajusta los puntos de golpe.** Un monstruo de élite tiene una cantidad de pg igual al doble de los pg del monstruo estándar.

**3. Ajusta las defensas.** Aumenta en 2 hasta tres defensas, incluida la CA. Céntrate primero en la mejor defensa de la criatura. Si tu monstruo tiene una defensa especialmente débil, no la aumentes.

**4. Ajusta las tiradas de salvación.** Todos los monstruos de élite tienen un bonificador +2 a las tiradas de salvación.

**5. Añade 1 punto de acción.** Todos los monstruos de élite tienen 1 puntos de acción.

**6. Ajusta los poderes y aptitudes.** Aunque tu criatura de élite represente a dos monstruos en combate, sigue teniendo un solo juego de acciones cada turno. De hecho, estás cambiando dos series de acciones por una. Por ello, un monstruo de élite necesita oportunidades adicionales para atacar, dificultar o reaccionar de algún otro modo frente a los personajes.

**Recarga cuando quede maltrecho por primera vez:** como regla, los monstruos de élite son más peligrosos cuando las cosas les van mal. Para reflejar esto, elige uno de los poderes de encuentro de la criatura. Ganará otro uso de este poder cuando quede maltrecho por primera vez en un encuentro.

**Acciones inmediatas:** un monstruo de élite normalmente tiene alguna forma de interferir con las acciones de los personajes o de responder a ellas. Muchas de las plantillas descritas previamente en este capítulo incluyen poderes que conceden una acción inmediata, sea interrupción o reacción, para contrarrestar o responder al ataque o movimiento de un oponente.

**Ataques adicionales:** como alternativa a las acciones inmediatas, permite a una criatura de élite llevar a cabo un ataque adicional en su turno. Puede ser un ataque especial que pueda utilizar como acción menor una vez durante su turno, o simplemente un ataque doble utilizando una acción estándar.

## CÓMO CREAR NUEVOS MONSTRUOS

### SOLITARIOS

Puedes convertir una criatura básica en un aterrador monstruo solitario que sea el punto álgido de una aventura.

Puedes crear un monstruo solitario de forma rápida y tosca aplicando dos plantillas (o una, si el monstruo ya es de élite), tal y como se describe en la sección 'Plantillas'. Como alternativa, puedes crear un nuevo monstruo solitario desde cero.

**1. Ajusta el rol.** El nivel y rol del monstruo siguen siendo los mismos, pero ahora es una versión solitaria.

**2. Ajusta los puntos de golpe.** Un monstruo solitario tiene una cantidad de pg igual a 8 veces su nivel + 1, más su puntuación de Constitución. Si el monstruo solitario es de nivel 10 o menor, multiplica ese resultado por 4 para obtener sus pg finales. Si su nivel es 11 o mayor, multiplica el resultado por 5 para obtener sus pg finales.

**3. Ajusta las defensas.** Aumenta en 2 hasta tres defensas, incluida la CA.

**4. Ajusta las tiradas de salvación.** Todos los monstruos solitarios tienen un bonificador +2 a las tiradas de salvación.

**5. Añade 1 punto de acción.** Todos los monstruos solitarios tienen 2 puntos de acción.

**6. Ajusta los poderes y aptitudes.** Una criatura solitaria representa a cinco monstruos en combate, por lo que necesita tener varias formas de llevar a cabo acciones adicionales. Además, necesita más modos de utilizar poderes en su propio turno y de interferir las acciones de los personajes.

**Más poderes a voluntad:** elige uno de los poderes de encuentro de la criatura. Ahora puede utilizar ese poder a voluntad.

**Acciones estándar adicionales:** el modo más sencillo de hacer que un monstruo solitario pueda encargar de un grupo entero al mismo tiempo es proporcionarle una acción estándar adicional en cada uno de sus turnos. De este modo, siempre puede llevar a cabo al menos dos ataques en su turno, y puede hacer un tercer ataque cuando sea necesario utilizando un punto de acción.

# CÓMO CREAR PNJs

Los personajes no jugadores (PNJs) son el reparto secundario en el drama del que tus personajes jugadores son las estrellas. Crear PNJs te ayuda a dar vida a tus aventuras y a tu campaña, creando un mundo que parece real.

Los PNJs habitualmente son criaturas humanoides con un propósito claramente definido en tu campaña, y con personalidades características. Uno puede ser un paladín de la Reina Cuervo que recorre el mundo, una figura sombría que puede convertirse tanto en un enemigo como en un aliado. Otro es el retorcido clérigo de Asmodeo que dirige la secta secreta del dios, el principal antagonista de tu aventura. El tercero es un campeón orco brutal pero honorable, un poderoso señor de la guerra que también puede ser en última instancia tanto un adversario como un aliado. Todos ellos tienen un tono muy marcado por su clase y sus conexiones con otras partes del mundo.

Dicho esto, ningún PNJ necesita la profundidad de trasfondo, personalidad y estadísticas que tiene un personaje jugador bien diseñado. Muchos PNJs simplemente necesitan un nombre, un par de habilidades y una palabra o dos sobre su lugar en el mundo y cómo se relaciona con los PJs. Por ejemplo, Avarun, el sacerdote de la villa, adora a Erathis y tiene unos cuantos pergaminos de rituales que puede utilizar: *Curar enfermedad* (4), *Revivir a los muertos* (1) y *Eliminar aflicción* (2).

También puedes escribir siete frases para resumir los elementos esenciales de un PNJ, de modo que pueda interactuar con los personajes jugadores de un modo significativo y memorable.

**Ocupación:** la primera frase introduce al PNJ, describiendo el modo de vida del personaje.

**Descripción física:** esta frase proporciona un breve resumen de la apariencia del PNJ. Además de cubrir lo básico (altura y complejión, color de piel, pelo y ojos, etc.), piensa en alguna peculiaridad distintiva que te ayude a definir al personaje en las mentes de los jugadores. Tira o elige una peculiaridad de la tabla, o decide una tú mismo.

**Características y habilidades:** aquí es donde debes anotar si cualquiera de las características del PNJ está claramente por encima o por debajo de la media, como una gran fuerza o una estupidez monumental, por ejemplo. También deberías mencionar cualquier habilidad especial que tenga, incluso aunque no esté asociada con la ocupación del personaje. Estas notas te ayudarán a crear unas estadísticas apropiadas más adelante.

**Valores y motivaciones:** resume los valores que el PNJ tiene en alta estima, y qué le mueve a actuar. Estos factores pueden tener un impacto en la interacción del grupo con esa persona. Estos detalles también te ayudarán a decidir cómo reacciona el PNJ ante los personajes.

**Comportamiento:** esta frase describe cómo interactúa el PNJ con otros, rasgos que destacarán en la mente de los personajes. Un PNJ puede ser urbano, sarcástico, chillón y molesto, de voz suave o condescendiente. Si su comportamiento varía según con quién esté tratando, o si te conoce o no, anótalo aquí.

**Conocimiento útil:** ¿Conoce el PNJ algo que puede beneficiar a los PJs? Esta información puede ser algo simplemente anecdótico, o puede ser una pista clave que haga progresar a los PJs en la aventura.

**Rasgos:** describe una característica memorable del PNJ, algo que los jugadores puedan recordar. Quizás olviden su nombre, pero recordarán al herrero con un educado vocabulario. Tira o elige un rasgo de la tabla, o bien créalo tú mismo.

## RASGOS DE LOS PNJS

### d20 Rasgo

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Suele cantar, silbar o tararear suavemente       |
| 2  | Habla en verso o con rima                        |
| 3  | Tiene una voz especialmente aguda o grave        |
| 4  | Pronuncia mal, cecea o tartamudea                |
| 5  | Pronuncia con mucha claridad                     |
| 6  | Habla alto.                                      |
| 7  | Susurra  |
| 8  | Utiliza un habla muy elaborada o palabras largas |
| 9  | Suele utilizar palabras erróneas                 |
| 10 | Utiliza juramentos o exclamaciones pintorescos   |
| 11 | Hace juegos de palabras o bromas continuamente   |
| 12 | Tiene tendencia a predecir catástrofes           |
| 13 | Juguetea y se mueve nerviosamente                |
| 14 | Es bizco   |
| 15 | Pierde la mirada en la distancia                 |
| 16 | Masticá algo                                     |
| 17 | Anda despacio                                    |
| 18 | Chasquea los dedos                               |
| 19 | Se muerde las uñas.                              |
| 20 | Se retuerce el pelo o se tira de la barba.       |

## PECULIARIDADES DE LOS PNJS

### d20 Peculiaridad

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Joyería distintiva (pendientes, collar, brazaletes)    |
| 2  | Piercings  |
| 3  | Ropas extravagantes o extranjeras                      |
| 4  | Ropas formales o muy limpias                           |
| 5  | Ropas harapientas y muy sucias                         |
| 6  | Cicatriz destacada                                     |
| 7  | Le falta un diente                                     |
| 8  | Le falta un dedo                                       |
| 9  | Ojos de un color inusual (o de dos colores diferentes) |
| 10 | Tatuaje  |
| 11 | Marca de nacimiento                                    |
| 12 | Color de piel inusual                                  |
| 13 | Calvo  |
| 14 | Barba o cabello trenzado                               |
| 15 | Color de pelo inusual                                  |
| 16 | Tic nervioso en un ojo                                 |
| 17 | Nariz característica                                   |
| 18 | Postura característica (encorvado o muy erguido)       |
| 19 | Excepcionalmente atractivo                             |
| 20 | Excepcionalmente feo                                   |

## PASOS PARA DISEÑAR UN PNJ

Cuando el *Manual de monstruos* no tiene la entrada exacta que necesitas, utiliza estas guías para diseñar un PNJ. Recuerda que muchos PNJs simplemente necesitan un nombre, un par de frases de trasfondo (como se describe en la página anterior), una habilidad clave o dos, y quizás un ritual. La mayoría no tendrán clases o siquiera roles (en el sentido de los monstruos). Tomate la molestia de añadir estadísticas de juego solamente si el PNJ va a servir como oponente o como aliado de aventuras de los PJs. En los demás casos, sería trabajar más de la cuenta.

Siguiendo la misma línea, trata a los PNJs como harías con los monstruos. Es decir, dales sólo lo que necesites para emplearlos en un encuentro o una aventura. No definas un PNJ como un jugador define a su personaje. Esto es mucho trabajo para lo que realmente necesitas. La mayoría de los PNJs, incluso los oponentes, sólo necesitan el mismo nivel de detalle que un monstruo. En los raros casos en los que quieras crear un villano para toda la campaña, entonces puede ser útil desarrollar completamente el PNJ como si de un PJ se tratase, aunque esto debería ser una excepción y muy rara.

**1. Elige un nivel.** El nivel del PNJ determina las estadísticas clave, así como su nivel de amenaza para el grupo.

**2. Elige una raza y una clase.** Decide qué clase encaja mejor con el rol del PNJ. Algunas clases funcionan bien para más de un rol, dependiendo de los poderes que elijas. Utiliza los bloques de clase de PNJ que hay más adelante.

**3. Determina las puntuaciones de característica.** Utiliza la distribución estándar de características. Asigna los seis números como resulte apropiado a la clase del PNJ, aplicando cualquier modificador racial. Tras ello ajusta las puntuaciones como corresponda al nivel del PNJ, tal y como harías para un personaje jugador. La tabla siguiente resume los aumentos totales de característica en niveles concretos (estos aumentos no son acumulativos).

### PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA DE LOS PNJS

Conjunto estándar de características: 16, 14, 13, 12, 11, 10

Nivel	Aumentos de puntuaciones de característica
4. <sup>o</sup>	+1 a dos
8. <sup>o</sup>	+2 a dos
11. <sup>o</sup>	+3 a dos, +1 a todas las demás
14. <sup>o</sup>	+4 a dos, +1 a todas las demás
18. <sup>o</sup>	+5 a dos, +1 a todas las demás
21. <sup>o</sup>	+6 a dos, +2 a todas las demás
24. <sup>o</sup>	+7 a dos, +2 a todas las demás
28. <sup>o</sup>	+8 a dos, +2 a todas las demás

**4. Determina los puntos de golpe y los esfuerzos curativos.** Los pg de un PNJ vienen determinados básicamente por su clase, rol y nivel, como se describe más a delante. Un PNJ es en esencia similar a un monstruo, y por lo tanto el total de pg del PNJ debe ser parecido al de un monstruo.

Los PNJs pueden utilizar esfuerzos curativos. Como los monstruos, disponen de un esfuerzo curativo por grado. Así, un PNJ de grado heroico (nivel 1.<sup>o</sup>-10.<sup>o</sup>) tiene un esfuerzo curativo, y uno de grado épico (nivel 21.<sup>o</sup> o superior) tiene tres.

Como los personajes jugadores, los PNJs pueden utilizar nuevas energías una vez por encuentro como acción estándar.

**5. Calcula las defensas.** Determina las puntuaciones para las defensas de Fortaleza, Reflejos y Voluntad del PNJ utilizando la fórmula estándar: 10 + 1/2 del nivel + modificador de la característica relevante. Calcula la CA del PNJ como harías para un personaje jugador, incluyendo bonificadores de armadura.

Después de haber calculado esas cifras, añade cualquier bonificador de clase o raza a todas las defensas. Finalmente, añade el bonificador de nivel para representar las mejoras dependientes del avance de nivel, tal y como se describe en la barra lateral ‘Bonificador de nivel y umbral mágico’.

Si proporcionas al PNJ un objeto mágico que le otorgue un bonificador a las defensas, deberás restar el umbral mágico a ese bonificador, como se indica en la barra lateral.

### BONIFICADOR DE NIVEL DE PNJ Y UMBRAL MÁGICO

Nivel	Bonificador de nivel	Umbral mágico
1. <sup>o</sup> -5. <sup>o</sup>	+1	+0
6. <sup>o</sup> -10. <sup>o</sup>	+3	+1
11. <sup>o</sup> -15. <sup>o</sup>	+5	+2
16. <sup>o</sup> -20. <sup>o</sup>	+7	+3
21. <sup>o</sup> -25. <sup>o</sup>	+9	+4
26. <sup>o</sup> -30. <sup>o</sup>	+11	+5

**6. Elige poderes.** Como se describe a continuación.

*Poderes a voluntad:* elige uno.

*Poderes de encuentro:* elige uno del nivel del PNJ. Añade un poder adicional de un nivel menor si es de nivel 11.<sup>o</sup> o superior.

*Poderes diarios:* elige uno del nivel del PNJ. Añade un poder adicional de un nivel inferior si es de nivel 21.<sup>o</sup> o superior.

*Poderes de utilidad:* elige uno del nivel del PNJ. Añade un poder adicional de un nivel inferior si es de nivel 11.<sup>o</sup> o superior, y otro si es de nivel 21.<sup>o</sup> o superior.

### BONIFICADOR DE NIVEL Y UMBRAL MÁGICO

Conforme los personajes jugadores ganan niveles, eligen dotes y ganan objetos mágicos que aumentan sus bonificadores de ataque y defensas. El bonificador de nivel, mostrado en la tabla superior, es una abstracción que ayuda a que los PNJs mantengan el ritmo de los personajes. Puedes pensar en él como una representación de dotes que no te molestan en elegir, objetos mágicos de nivel bajo, o los poderes intrínsecos del PNJ.

Suma esta cantidad a la CA del PNJ y a otras defensas, tiradas de ataque y tiradas de daño.

El umbral mágico de un PNJ está relacionado con su bonificador de nivel. Si proporcionas a un PNJ un objeto mágico que le concede un bonificador a las tiradas de ataque y daño o a las defensas, resta el umbral mágico de ese bonificador antes de aplicarlo.

Por ejemplo, si das a un PNJ de nivel 12.<sup>o</sup> una *espada larga* +4, suma sólo un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y daño, ya que el umbral mágico a ese nivel es +2.

**7. Elige las habilidades.** Elige una habilidad o dos para que el PNJ esté entrenado en ellas, utilizando la información que hay más abajo.

**8. Elige el equipo.** Elige armas y armaduras del Capítulo 7 del *Manual del jugador*, teniendo en cuenta la clase y la raza.

Puedes proporcionar al PNJ un objeto mágico del nivel apropiado, pero si es un antagonista, cuenta el objeto como parte del tesoro de la aventura (consulta ‘Cómo recomendar con tesoro’, en la pág. 125, para más información).

**9. Calcula los bonificadores de ataque y daño.** Calcula los bonificadores de ataque y daño del PNJ tal y como harías para un personaje jugador, y tras ello añade el bonificador de nivel del mismo modo que hiciste para las defensas en el paso 5. El arma que eligieses en el paso 8 determina el daño de los poderes basados en armas.

Si diste al PNJ un objeto mágico, recuerda restar el umbral mágico, tal y como hiciste para las defensas en el paso 5.

**10. Elige rituales.** Proporcionar a tu PNJ ciertos pergaminos de rituales puede ser apropiado, especialmente si es un aliado de los personajes. Los pergaminos de rituales funcionan bien para los PNJs que no son lanzadores rituales. Recuerda que los villanos pueden llevar a cabo poderosos rituales “fuera de cámara” para ayudar a que tu historia avance.

## BRUJO PNJ

**Fuente de poder:** arcano **Rol:** hostigador

**Defensas** Reflejos +1, Voluntad +1

**Puntos de golpe** 8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** sencillas cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia

**Competencia con armadura** ropa, cuero.

**Habilidades entrenadas** dos habilidades de la lista de clase del brujo.

**Rasgos de clase** Explosión sobrenatural, Maldición de brujo, Pacto sobrenatural

**Utensilio** cetros, varitas

## CLÉRIGO PNJ

**Fuente de poder:** divino **Rol:** controlador (líder)

**Defensas** Voluntad +2

**Puntos de golpe** 8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** sencillas

**Competencia con armadura** ropa, cuero, piel, cota de mallas.

**Habilidades entrenadas** Religión, además de otra habilidad de la lista de clase del clérigo.

**Rasgos de clase** Canalizar divinidad, Palabra curadora.

**Utensilio** símbolo sagrado

## EXPLORADOR PNJ

**Fuente de poder:** marcial **Rol:** hostigador

**Defensas** Fortaleza +1, Reflejos +1

**Puntos de golpe** 8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia, militares a distancia

**Competencia con armadura** ropa, cuero, piel

**Habilidades entrenadas** Dungeons o Naturaleza (a tu elección), más otra habilidad de la lista de clase del explorador.

**Rasgos de clase** Estilo de lucha, Presa del cazador

## GUERRERO PNJ

**Fuente de poder:** marcial **Rol:** soldado

**Defensas** Fortaleza +2

**Puntos de golpe** 8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia, militares a distancia

**Competencia con armadura** ropa, cuero, piel, cota de mallas, escamas; escudo ligero, escudo pesado

**Habilidades entrenadas** dos habilidades de la lista de clase del guerrero

**Rasgos de clase** Desafío de combate

## MAGO PNJ

**Fuente de poder:** arcano **Rol:** artillero

**Defensas** Voluntad +2

**Puntos de golpe** 6 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** daga, bastón

**Competencia con armadura** ropa.

**Habilidades entrenadas** Arcanos, más otra habilidad de la lista de clase del mago.

**Rasgos de clase** Dominio de utensilio arcano, Lanzador ritual, libro de conjuros

**Utensilio** orbes, varas, varitas

## PALADÍN PNJ

**Fuente de poder:** divino **Rol:** soldado

**Defensas** Fortaleza +2, Reflejos +1, Voluntad +1

**Puntos de golpe** 8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia

**Competencia con armadura** ropa, cuero, piel, cota de mallas, escamas, armadura completa; escudo ligero, escudo pesado.

**Habilidades entrenadas** Religión, además de otra habilidad de la lista de clase del paladín.

**Rasgos de clase** Desafío divino, Imposición de manos.

**Utensilio** símbolo sagrado

## PÍCARO PNJ

**Fuente de poder:** marcial **Rol:** hostigador

**Defensas** Reflejos +2

**Puntos de golpe** 8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** daga, ballesta de mano, shuriken, honda, espada corta

**Competencia con armadura** ropa, cuero

**Habilidades entrenadas** Hurto, más otra habilidad de la lista de clase del pícaro.

**Rasgos de clase** Ataque furtivo, Primer golpe, Talento con arma de pícaro

## SEÑOR DE LA GUERRA PNJ

**Fuente de poder:** marcial **Rol:** soldado (líder)

**Defensas** Fortaleza +1, Voluntad +1

**Puntos de golpe** 8 por nivel + puntuación de Constitución

**Competencia con armas** sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia

**Competencia con armadura** ropa, cuero, piel, cota de mallas; escudo ligero.

**Habilidades entrenadas** dos habilidades de la lista de clase del señor de la guerra

**Rasgos de clase** Líder de combate, Palabra inspiradora

## CÓMO CREAR REGLAS CASERAS

Como Dungeon Master, debes adoptar diferentes papeles: narrador de historias, árbitro de las reglas, actor, diseñador de aventuras y escritor. A algunos DM les gusta añadir un sexto papel a esta lista: diseñador de reglas. Las reglas caseras son variantes de las reglas básicas, diseñadas específicamente para una campaña concreta de un DM. Añaden diversión a tu partida de D&D haciéndola única, y reflejan rasgos concretos de tu mundo.

Una regla casera también puede servir como útil “ parche” para un rasgo de juego que no le gusta a tu grupo. Las reglas de D&D indudablemente no pueden tener en cuenta toda la variedad de campañas y estilos de juego de todos y cada uno de los grupos. Si no te gusta cómo tratan algo las reglas, estás en tu derecho de cambiarlas.

Estos consejos no te convertirán en un diseñador de juegos experto; hace falta más de una página para eso. En vez de ello, esto es una introducción básica a los conceptos que hay tras el diseño de reglas. Una vez que te hayas familiarizado con estas ideas, el mejor modo de aprender más sobre diseño de juegos es jugando, viendo qué es divertido y qué no, y utilizando tus descubrimientos como guía de tu trabajo.

## ABC DEL DISEÑO DE REGLAS

Antes de que comiences a diseñar una regla casera, preúntate si realmente es necesaria. Una nueva regla no beneficiará a tu partida si sigue manteniendo todos los problemas de la anterior. Ten en mente lo siguiente:

- ◆ ¿Por qué quiero cambiar o añadir esta regla?
- ◆ ¿Qué debería conseguir el cambio?
- ◆ ¿Cómo puede lograr mi nueva regla ese objetivo?

Piensa detenidamente sobre la razón para cambiar o añadir una regla. ¿Estás reaccionando ante un problema persistente de tu campaña, o ante un incidente concreto? Si es un problema aislado, quizás habría otras formas mejores de tratar con él. Más importante aún, ¿están de acuerdo los demás jugadores con la necesidad de un cambio? Tienes la autoridad de hacer lo que quieras con el juego, pero tus esfuerzos no servirán de nada si no tienes un grupo con el que jugar.

Si un cambio te sigue pareciendo algo adecuado, piensa en lo que debería hacer la nueva regla o regla revisada. Necesitas tener una idea muy clara de la función de la regla antes de poder comenzar a diseñarla. Empieza pensando sobre su intención; no te preocupes todavía por la mecánica. Imagina qué quieres que suceda en la mesa de juego cuando esa regla entre en juego.

Una vez que hayas decidido la función que desempeñará la regla, escribe cómo funciona. Este material no necesita ser exhaustivo ni parecer un código legal. Puedes modificar la regla o realizar ajustes durante el juego.

Jugar con la nueva regla es una parte importante del proceso de diseño. Observa atentamente cómo afecta la regla al juego. ¿Logra el objetivo deseado? ¿Tu grupo está disfrutando más de la partida gracias a ella? Si no es así, intenta revisar cómo funciona, o incluso vuelve a empezar desde el principio. Una regla raras veces funciona a la perfección la primera vez.

## EJEMPLO DE REGLAS CASERAS

A continuación tienes un par de reglas caseras de ejemplo, seguidas por un comentario sobre su finalidad.

### PIFIA

Cada vez que saca un 1 natural en una tirada de ataque, tu turno termina inmediatamente, y concedes ventaja de combate a todos los atacantes hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Si la tirada es parte de un ataque cercano o de área, resuelve todas las demás tiradas de ataque antes de concluir tu turno.

Una pifia o “fallo crítico” es un ataque fallido que deja al atacante en una mala posición. A muchos DM les gusta la simetría de tener pifias con un 1 natural para equilibrar la posibilidad de impactos críticos con un 20 natural. Esta regla refleja la incertidumbre del combate, en el que incluso un combatiente experimentado puede dar un mal paso o calcular un ataque tan mal que sea incapaz de responder a cualquier contraataque.

La excepción para los ataques cercanos y de área es algo que probablemente descubrirías como una necesidad del juego. Estos poderes afectan a todos los objetivos al mismo tiempo, frente a aquellos que te dejan hacer estallar a sólo un enemigo cada vez, por lo que no tiene sentido cancelar los ataques restantes. De este modo, si un mago pifia una única tirada de ataque con una *bola de fuego*, el conjuro aún sigue calcinando a los demás monstruos en el área.

Los personajes que utilicen poderes que les proporcionen múltiples tiradas de ataque pifiarán más a menudo que otros personajes, ya que hacen más tiradas de ataque (y por lo tanto sacarán más 1 naturales). El mago del grupo puede frustrarse por pifiar en todas las luchas simplemente porque tira el triple de ataques que el guerrero.

Una regla de pifia añade una sensación de incertidumbre a cada ataque, por lo que funciona mejor con los jugadores a los que les gusta un elemento aleatorio de peligro. Además, es muy divertido aprovecharse de los fallos críticos de los monstruos.

### ÉXITO Y FRACASO CRÍTICO

En una prueba de habilidad o característica, una tirada de 20 natural es un éxito crítico, y un 1 natural es un fracaso crítico.

Con un éxito crítico, la prueba tiene éxito automáticamente, y ganas un bonificador +5 a las pruebas con esa habilidad hasta el final de tu siguiente turno. En un desafío de habilidad, añade una victoria adicional a la cuenta.

Con un fallo crítico, la prueba falla automáticamente, y sufres un -5 a las pruebas con esa habilidad hasta el final de tu siguiente turno. En un desafío de habilidad, suma una derrota adicional a la cuenta.

Esta regla casera extiende la simetría de los 20 y 1 naturales a las pruebas de habilidad. A algunos DM no les gusta la idea de pruebas de habilidad que siempre tienen éxito, o al revés, que no tienen ninguna posibilidad en un intento desesperado.

Esta regla casera añade un nivel adicional de incertidumbre y tensión a las situaciones que no son de combate, especialmente a los desafíos de habilidad (consulta la pág. 72). Los monstruos y los PNJs pueden también beneficiarse (y sufrir los riesgos) de esta regla, lo cual puede tener consecuencias no intencionadas en el juego.

## DUNGEONS ALEATORIOS

¿Los personajes han alcanzado inesperadamente el gran laberinto bajo la ciudad de los minotauros? Quizás te encuentres con menos tiempo de lo usual para prepararlo, o simplemente quieras un entorno de dungeon que sea un poco absurdo. Tanto si quieres preparar algo rápidamente para la aventura de esta noche como si te apetece algo de diversión en un día lluvioso, crear dungeons aleatorios es un modo sencillo de llenar una hoja de papel cuadriculado.

Las tablas proporcionadas en esta sección te ayudarán a crear rápidamente un entorno de dungeon. Puedes o bien dibujar las salas y corredores tú mismo, utilizando los ejemplos proporcionados aquí, o utilizar láminas de dungeon de D&D para representarlos. Las dimensiones se dan en casillas.

Para empezar, copia una de las áreas que se muestran en esta sección en una hoja de papel cuadriculado, o utiliza photocopies del tablero de batalla de las páginas 222 y 223 de este libro. Si estás construyendo un dungeon sobre la marcha mientras tus jugadores están ya en la mesa, coloca las baldosas para crear la zona inicial o dibújala en tu tablero de batalla. Tras ello elige una salida o deja que los jugadores lo hagan, y tira un d20, consultando la tabla 'Pasillos' o la tabla 'Puertas', más adelante.

### ¿CÓMO TERMINA?

Seguir estas instrucciones puede llevarte a crear extensos complejos que sobrepasen la extensión de una hoja cuadriculada. Si quieres restringir el dungeon de algún modo, puedes poner ciertos límites previos a lo que puede extenderse.

**No abandones el papel:** si un rasgo superaría los límites de tu hoja, recórtalo o límítalo de algún otro modo. Un pasillo podría girar o acabar en un extremo sin salida en el borde del mapa. Una sala podría ser más pequeña, o ser reemplazada por unas escaleras o un pasillo sin salida.

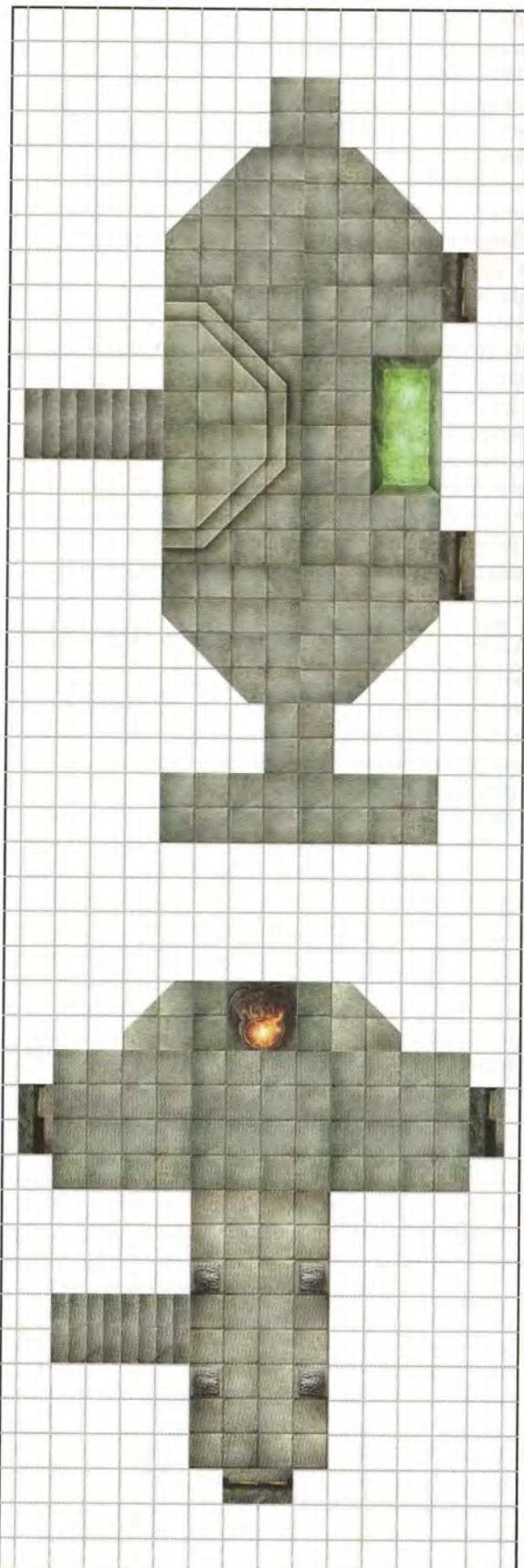
**Un nivel cada vez:** una vez que hayas creado de 8 a 10 salas, termina. El resultado es una sección de dungeon que debería permitir a tus personajes progresar un nivel y darles aproximadamente el tesoro de un nivel. Puedes o bien volver atrás y borrar puertas y pasadizos del mapa que todavía no hayas rellenado, o encontrar formas de conectarlos entre sí.

### PASILLOS

Un dungeon puede comenzar con un pasillo, o puedes situar uno como separación entre puertas o salas.

**Resultado de 1-19:** si el pasillo termina en una puerta, una sala o unas escaleras, acude a la sección apropiada y tira de nuevo en las tablas que se proporcionan en ellas.

Si el pasadizo se divide en una intersección o tiene una rama lateral, elige una senda y tira de nuevo en la tabla 'Pasillos'. Si el pasillo continúa y además tiene una puerta o escaleras, elige entre el pasadizo, la puerta o las escaleras y tira en la tabla apropiada. Tú decides en qué casilla hay una abertura, una puerta o una escalera, bien dibujándolo en el



mapa o alineando una baldosa de dungeon del modo que quieras.

Si el pasillo ni tiene salida, elige una salida diferente y tira en la tabla indicada.

**Resultado de 20:** una tirada de 20 da como resultado un encuentro aleatorio de algún tipo, sea una trampa o un peligro, o uno o más monstruos. Consulta la sección 'Encuentros aleatorios', que comienza en la pág. 193, para obtener ayuda sobre cómo crear lo que se encuentran.

## PASILLOS

### d20 Pasillo

1	Recto 4 casillas
2	Recto 8 casillas
3-5	Termina en una puerta
6	Recto 4 casillas, puerta a la derecha
7	Recto 4 casillas, puerta a la izquierda
8	Recto 4 casillas, pasaje lateral a la derecha
9	Recto 4 casillas, pasaje lateral a la izquierda
10	Intersección de tres rutas ("T")
11	Intersección de cuatro rutas
12	Giro de 90° a la izquierda
13	Giro de 90° a la derecha
14-15	Termina en una sala (sin puerta)
16	Termina en unas escaleras
17	Recto 4 casillas, escaleras a la derecha
18	Recto 4 casillas, escaleras a la izquierda
19	Sin salida
20	Encuentro aleatorio

## PUERTAS

El primer paso para crear puertas aleatorias es decidir si es sencillo abrirlas o no. Si quieres puertas de diferentes tipos de dificultad, consulta primero la tabla 'Tipos de puertas'. El material de la puerta determina lo difícil que es abrirla, aumentando la dificultad con el grado (tira en la columna aplicable). Acude a la pág. 64 del Capítulo 4 para los detalles de los diferentes tipos de puertas y rastrillos.

## TIPOS DE PUERTA

### Tipo de puerta

d20	Heroico	Parangón	Épico
1-4	No atascada	Cerrada con llave o atrancada	Piedra
5-8	Madera	Piedra	Hierro
9-11	Cerrada con llave o atrancada	Hierro	Rastrillo de madera
12-14	Piedra	Rastrillo de madera	Adamantita
15-17	Hierro	Adamantita	Rastrillo de hierro
18-20	Rastrillo de madera	Rastrillo de hierro	Rastrillo de adamantita

Después de decidir la dificultad de la puerta, tira otro d20 y acude a la siguiente tabla para ver qué hay al otro lado.

## AL OTRO LADO DE LA PUERTA

### d20 Rasgo

1-2	Pasillo a la izquierda y a la derecha
3-8	Pasillo en línea recta
9-18	Sala
19	Escaleras
20	Puerta falsa con trampa

**Resultado de 1-8:** si la tirada de dado indica un pasillo de algún tipo, acude a la sección 'Pasillos', más arriba, y tira de nuevo en esa tabla.

**Resultado de 9-18:** si la tirada de dado indica una sala, acude a la sección 'Salas', a continuación, y tira de nuevo en las tablas que hay allí.

**Resultado de 19:** si la tirada de dado indica una escalera, acude a la sección 'Escaleras', más adelante, y tira de nuevo en esa tabla. Si tu dungeon tiene un único piso, vuelve a tirar este resultado o sustítuyelo por algún otro tipo de salida.

**Resultado de 20:** una tirada de 20 da como resultado una puerta falsa que desencadena una trampa. Consulta 'Trampas y peligros' en el Capítulo 5 para elegir una trampa adecuada para el nivel de tus personajes.

## SALAS

Con frecuencia, una puerta o pasillo conduce a algún tipo de sala. Aunque es posible que haya habitaciones pequeñas, las áreas más grandes funcionan mejor para el combate, ya que permiten más opciones de movimiento y variedad de terreno. Las salas proporcionadas en la siguiente tabla son lo suficientemente grandes como para dar espacio de sobra para el grupo y los monstruos o peligros.

Tira primero en la tabla 'Tamaño y forma de la sala', y después acude a la tabla 'Salidas de sala' para determinar cuántas salidas hay en ella (el camino de entrada no cuenta). Tendrás que decidir cuántas de esas salidas están en cada una de las paredes, o puedes elegir una lámina de dungeon adecuada, que cuente con el número correcto. Para cada salida que no sea unas escaleras, tira otro d20 para ver si es una puerta o un pasillo. Si tu dungeon tiene un único piso, vuelve a tirar un resultado que incluya escaleras, o sustítuyelo por algún otro tipo de salida.

## TAMAÑO Y FORMA DE LA SALA

### d20 Sala

1-2	Cuadrada, 8 × 8 casillas
3-4	Cuadrada, 10 × 10 casillas
5-6	Rectangular, 6 × 8 casillas
7-8	Rectangular, 8 × 10 casillas
9-10	Rectangular, 10 × 16 casillas
11-12	Octagonal, 8 × 8 casillas
13-14	Octagonal, 8 × 12 casillas
15-16	Octagonal, 12 × 12 casillas
17-18	Irregular, aproximadamente 8 × 10 casillas
19-20	Irregular, aproximadamente 10 × 16 casillas

## SALIDAS DE LA SALA

### d20 Salidas

- |                                |
|--------------------------------|
| 1-5 Ninguna                    |
| 6-11 Una                       |
| 12-15 Dos                      |
| 16-17 Tres                     |
| 18 Cuatro                      |
| 19 Sólo escaleras              |
| 20 Una salida y unas escaleras |

Por cada salida aparte de las escaleras, tira 1d20:

1-10: la salida es una puerta

11-20: la salida es un pasillo

Finalmente, tira en la siguiente tabla de rasgos inusuales de la cámara, colocándolos como deseas. Puedes tirar más de una vez si te parece adecuado, o hacer que varias casillas contengan el mismo rasgo, pero vigila que no quede demasiado atestado. La sección 'Rasgos del terreno' del Capítulo 4 incluye más consejos sobre cómo utilizar el terreno con efectividad.

## RASGOS DE LA SALA

### d20 Rasgos

- |   |
|---|
| 1-3 Escombros u otro terreno difícil              |
| 4-5 Fisura o grieta                               |
| 6-7 Estatua, obelisco u objeto similar            |
| 8-9 Foso  |
| 10-13 Estanque, fuente o depresión inundada       |
| 14-16 Muebles                                     |
| 17-18 Altar, brasero o símbolo arcano en el suelo |
| 19 Plataforma o estrado                           |
| 20 Sarcófago                                      |

## ESCALERAS

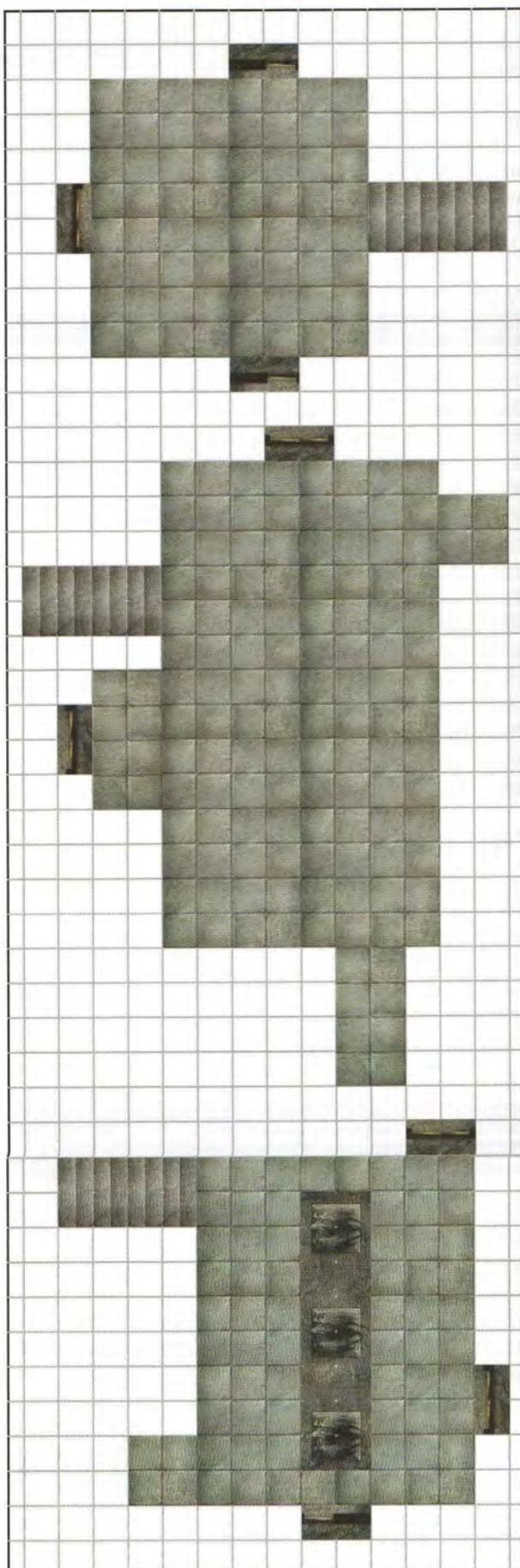
La existencia de escaleras presupone un dungeon con más de un nivel. Si quieres que el dungeon sea sencillo, vuelve a tirar los resultados de escaleras de las otras tablas o reemplázalos con otro tipo de rasgos.

A efectos de esta entrada, "escaleras" incluye otros medios de ascender o descender, como chimeneas, túneles verticales (con o sin ascensores) y escaleras de mano. La distancia entre los niveles de tu dungeon queda a tu decisión; 30' es un buen número de partida.

## ESCALERAS

### d20 Escaleras

- |  |
|--|
| 1 Asciende hasta un punto sin salida                                 |
| 2 Desciende hasta un punto sin salida                                |
| 3-9 Desciende un nivel   |
| 10-14 Asciende un nivel  |
| 15-17 Trampilla y escalera de mano que ascienden un nivel            |
| 18-19 Trampilla y escalera de mano que descienden un nivel           |
| 20 Túnel vertical que asciende y desciende, un nivel en cada sentido |



# ENCUENTROS ALEATORIOS

En ocasiones necesitas un grupo de monstruos para desafiar a tus personajes sobre la marcha. Esta sección te muestra cómo poblar estos dungeons aleatorios con encuentros desafiantes. Además, aquí también revelaremos finalmente el secreto de cómo jugar a D&D sin un Dungeon Master.

Un encuentro aleatorio normalmente es menos complejo que uno que preparas tú, pero no tiene por qué ser menos divertido. Puedes crear interesantes desafíos tácticos con unas pocas tiradas de dado.

## FUNDAMENTOS DEL ENCUENTRO

Antes de crear un encuentro aleatorio, necesitas establecer su dificultad y su naturaleza básica.

Para determinar la dificultad de un encuentro, tira d20 y consulta la siguiente tabla.

### DIFÍCULTAD DEL ENCUENTRO

d20	Dificultad
1-4	Sencillo
5-16	Moderado
17-20	Difícil

Ahora, tira d10 en la tabla 'Plantilla de encuentro', a continuación, para determinar el tipo de encuentro. Las plantillas de encuentro se describen en el Capítulo 4.

### PLANTILLA DE ENCUENTRO

d10	Plantilla
1-2	Comandante y tropas
3-4	Manada de lobos
5-6	Guarida del dragón
7-8	Control del campo de batalla
9-10	Línea doble

Si quieras más variedad y una oportunidad de trabajar con trampas y peligros (consulta el Capítulo 5) en el proceso, tira d10 de nuevo y consulta la tabla 'Rasgo adicional de encuentro', a continuación.

### RASGO ADICIONAL DE ENCUENTRO

d10	Rasgo adicional
1-4	Sin rasgo adicional
5	Reemplaza un monstruo por una trampa
6	Reemplaza un monstruo por un peligro
7	Reemplaza un monstruo por un acechador
8	Como la plantilla indicada, pero añade una trampa
9	Como la plantilla indicada, pero añade un peligro
10	Como la plantilla indicada, pero añade un acechador

Cada plantilla de encuentro del Capítulo 4 sugiere una composición para distintos niveles de dificultad. Si la plantilla

ofrece diferentes opciones para una dificultad dada (como la manada de lobos), puedes elegir una o decidirla al azar.

Tras ello viene la parte complicada: elegir monstruos concretos (o trampas, o peligros) para diseñar el encuentro. Para trampas y peligros, elige el ejemplo del Capítulo 5 que se aproxime más al nivel que quieras. Para los monstruos, lo mejor que puedes hacer es utilizar la lista del Manual de monstruos de monstruos por rol y nivel. Puedes o bien elegir las criaturas que quieras de esa lista o tirar aleatoriamente. Digamos que estás creando un encuentro de comandante y tropas para un grupo de nivel 4.<sup>o</sup>, y necesitas soldados o brutos de 4.<sup>o</sup> nivel para diseñarlo. El Manual de monstruos incluye cuatro brutos de 4.<sup>o</sup> nivel y tres soldados de 4.<sup>o</sup> nivel. Para elegir aleatoriamente entre los siete monstruos disponibles, tira d8. Si obtienes un resultado de 8, elige en vez de ellos un monstruo de 5.<sup>o</sup> nivel.



## EL MAZO DE ENCUENTRO

Puedes generar encuentros aleatorios reuniendo un mazo de cartas que represente monstruos, trampas y peligros. Las cartas de estadísticas incluidas en los productos de Miniaturas D&D son ideales para este fin, ya que presentan estadísticas resumidas de monstruos para una referencia sencilla. Este enfoque requiere cierta preparación, pero proporciona unos resultados divertidos y flexibles.

Antes de la partida, necesitas configurar un mazo de encuentros. Para una aventura que contenga de 8 a 10 encuentros, trata de tener unas 50 cartas. Probablemente no las utilices todas, pero esta mezcla te permite una buena diversidad. Crea una variedad de roles parecida a la siguiente lista:

### MEZCLA DE MONSTRUOS

- ◆ 18 soldados o brutos
- ◆ 14 hostigadores
- ◆ 5 esbirros
- ◆ 5 artilleros
- ◆ 5 controladores
- ◆ 2 acechadores
- ◆ 1 solitario

Dentro de esta selección de monstruos, reúne un rango de desafíos que se ciña a las siguientes directrices. En cada caso, "nivel" se refiere al nivel de los personajes.

### NIVEL DE LOS MONSTRUOS

- ◆ 7 de nivel - 2
- ◆ 30 de nivel - 1 a nivel + 1
- ◆ 8 de nivel + 2 o nivel +3
- ◆ 5 de nivel +4 o nivel +5

Puedes elegir monstruos aleatoriamente, pero puedes crear encuentros más interesantes y coloridos trabajando con un tema, como monstruos aberrantes o sectarios malignos. Mezclar temas funciona bien; por ejemplo, junto a las criaturas aberrantes, puedes tener un fuerte contingente de demonios y adoradores de demonios. Varias cartas también pueden representar al mismo monstruo.

### CÓMO GENERAR ENCUENTROS

Cuando sea el momento de generar un encuentro, saca una carta del mazo por cada personaje en el grupo. Cada carta representa a un monstruo de ese rol, con dos excepciones. Una carta que indique a un soldado o un bruto representa a dos monstruos iguales, y cada carta de esbirro representa a cuatro criaturas.

Una vez que hayas sacado todas tus cartas, crea un encuentro utilizando los principios que se indican a continuación. Baraja cualquier carta que no utilices de vuelta al mazo para el siguiente encuentro.



RALPH HORSEY

- ◆ Cada encuentro debería contener dos brutos o soldados más dos o tres monstruos de otros roles. Si tu grupo tiene más de cinco jugadores, añade un monstruo por cada personaje adicional.
- ◆ Si sacas un acechador, déjalo aparte y saca otra carta. Crea un encuentro a partir del resto de las cartas y de la nueva, y después añade el acechador a la mezcla.
- ◆ Un monstruo solitario es la única criatura del encuentro. Devuelve todas las demás al mazo.

Si ciertos monstruos parecen encajar juntos de forma natural en una situación concreta, simplemente elígelos del mazo en lugar de sacar cartas al azar.

## GIROS IMPREVISTOS

Puedes añadir características especiales a algunas de las cartas de tu mazo dar vitalidad a tus encuentros y hacer que tengan más aspecto de aventura.

**Jefe:** añade una carta de un monstruo poderoso (seis o siete niveles por encima del de los personajes), y designalo como el "jefe", el villano principal de la aventura. El objetivo del grupo es derrotar a ese monstruo. La primera vez que saques la carta, no la añadas al encuentro; saca una carta de reemplazo y vuelve a barajar la del jefe de vuelta al mazo. Hacer esto proporciona a los personajes su primer tentador vistazo, preparando el terreno para el enfrentamiento posterior con ese enemigo. El jefe puede ser visto cruzando una puerta tras las otras criaturas, o situado en un punto de observación seguro desde el que observar el desarrollo de la batalla (esta es una magnífica oportunidad para lanzar una provocación como "¡Habéis caído en mi trampa, aventureros estúpidos!" y hacer que ría de forma maníaca antes de marcharse). Un jefe realmente artero podría escapar dos veces antes de enfrentarse finalmente a los aventureros.

Otra forma de manejar un monstruo jefe es dejar la carta fuera del mazo al principio de la aventura. Después de que los PJs hayan derrotado a uno o dos monstruos que hayas designado como clave, baraja la carta en el mazo. Por ejemplo, puedes decidir que el jefe llegará después de que el grupo se encuentre con tu monstruo solitario.

**Mazo en evolución:** para crear una sensación de progreso, puedes hacer que tu dungeon cambie con el paso del tiempo. Para hacerlo, comienza con un mazo de encuentros. Conforme los personajes avancen a través del dungeon, añade cartas de un segundo mazo con encuentros más difíciles. Cada vez que el grupo derrote monstruos, active trampas o supere peligros del primer mazo, reemplaza esas cartas con una cantidad igual de cartas aleatorias del segundo mazo. A medida que la aventura continúa, los encuentros se irán volviendo cada vez más duros.

Puedes combinar esta opción con un monstruo jefe. En esa situación, deja fuera la carta del jefe hasta que los personajes derroten a una o más criaturas del segundo mazo. Tras ello, baraja su carta en el segundo mazo.

Para tener una variante interesante, prueba a dar a los dos mazos temas diferentes. El primer mazo puede contener sobre todo sabandijas y bestias, mientras que el segundo puede estar compuesto de clérigos malignos, sus criaturas muertas vivientes y sus guardias humanoides. En este ejemplo, los personajes han salido para localizar y destruir un templo maligno. Comenzarán encontrándose con habitantes variados del dungeon, pero finalmente darán con los miembros del templo, lo cual conducirá a la batalla final.

**Trampas y peligros:** puedes añadir trampas, peligros y rasgos de terreno interesantes a tus encuentros aleatorios. Para hacerlo, incluye cartas que los representen, además de tus 50 cartas de monstruo. Cada vez que una de estas cartas entre en juego, añádela al encuentro y saca otra carta del mazo.

## CÓMO JUGAR SIN DM

Este puede parecer un consejo extraño para una Guía del Dungeon Master, pero es totalmente posible jugar al D&D sin Dungeon Master. Si todo lo que estás buscando es un combate divertido y emocionante, con tan sólo el mínimo trazo de trama o finalidad, un dungeon aleatorio con un mazo de encuentro aleatorio es todo lo que necesitas. Alguien tiene que preparar el mazo, y alguien tiene que jugar con los monstruos durante la partida. Pero no tiene por qué ser la misma persona. Todos los jugadores pueden decidir juntos qué hacen los monstruos, y dejar que el jugador que es el objetivo de un ataque sea quien tire los dados (o hacer que la persona a su izquierda tire por el monstruo).

Un dungeon aleatorio sin DM es un buen modo de pasar una tarde de juego cuando tu DM habitual no puede jugar. También es una actividad divertida para la hora de comer, siempre que en tu instituto u oficina no tengan problemas con un grupo de personas tirando dados y lanzando gritos de batalla.

# CIMA DEL SALTO

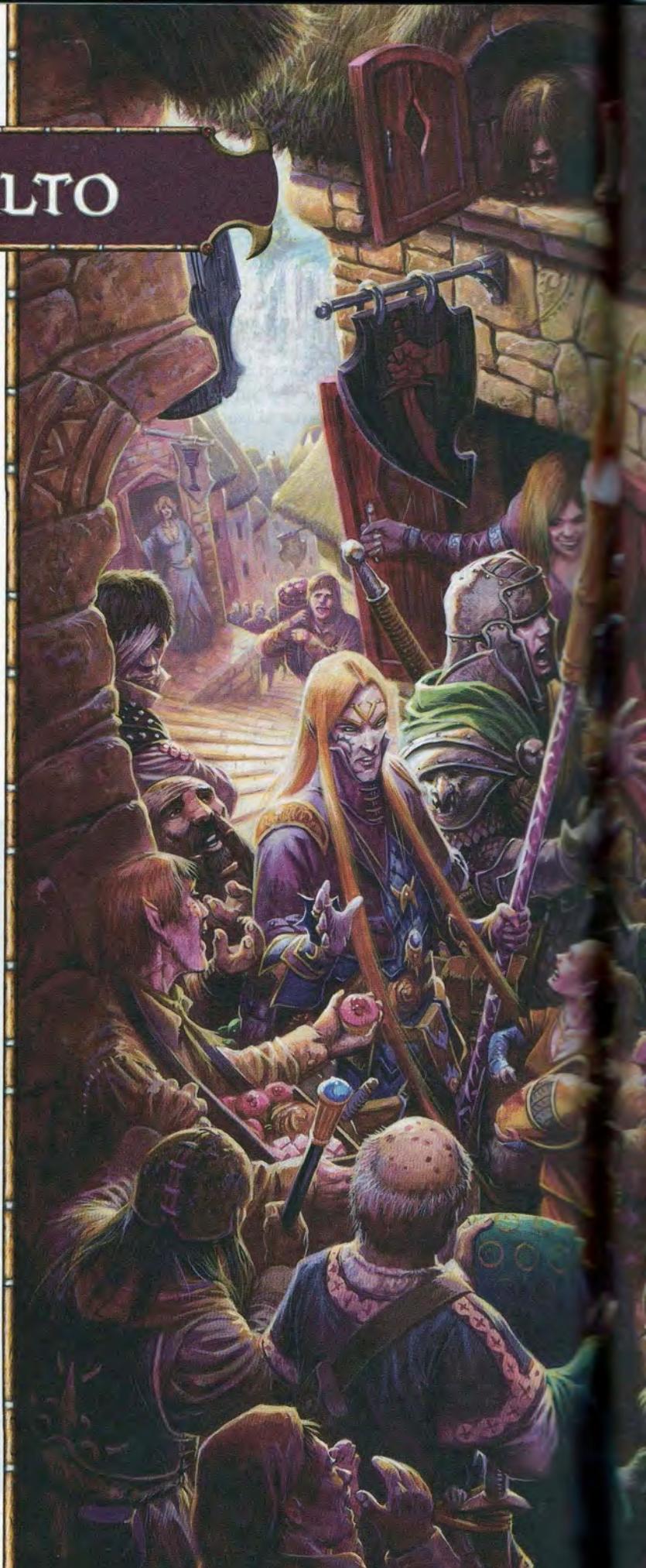
¿DÓNDE VAN los PJs cuando no se dedican a abrirse paso a espaldazos por siniestros dungeons o a explorar ruinas antiguas? ¿Dónde gastan su botín y descansan antes de la siguiente aventura? La respuesta es sencilla: en un pueblo que haga las veces de base de operaciones.

Este “pueblo base” será un refugio seguro en el que los héroes puedan entrar en contacto con contratantes, escuchar rumores, vender objetos de arte o mágicos, y comprar equipo nuevo. Puede ser un pueblo arborícola elfo ubicado cerca del dungeon que estén explorando los aventureros, una próspera villa comercial humana por la que transita gente muy variopinta, una fortaleza enana aislada en las tierras fronterizas, o toda una ciudad habitada por miles de almas. Sea cual sea la naturaleza de ese “pueblo base” será el lugar al que regresarán tus personajes tras sus aventuras, y donde empezarán las siguientes.

Este capítulo describe una villa llamada Cima del salto, que puedes emplear como “pueblo base” en tu primera partida de D&D.

- ♦ **La villa de Cima del salto:** esta sección ofrece una breve historia del pueblo, personajes importantes y sus habitantes más notables. Cima del salto ofrece a los aventureros posadas en las que dormir, tabernas que frecuentar, mercaderes con los que regatear, y contactos o contratantes que pueden ponerlos en el rumbo correcto hacia su siguiente aventura.
- ♦ **El valle del Nentir:** la región que rodea Cima del salto es una región fronteriza escasamente colonizada, jalona da de ruinas y de guaridas de monstruos. Esta sección ofrece una visión general de las tierras que rodean Cima del salto.
- ♦ **Cómo enganchar a los jugadores:** en esta sección te ofrecemos alguna sugerencia para que proporciones a tus personajes jugadores conexiones argumentales con Cima del salto y sus gentes.
- ♦ **El salón de los Kóbolds:** el capítulo concluye con una aventura de iniciación lista para jugar: el salón de los Kóbolds. Si buscas la oportunidad de empezar tu carrera como Dungeon Master, ésta es tu aventura.

RALPH HORSLEY





# LA VILLA DE CIMA DEL SALTO

Cima del salto se asienta en las colinas de la Luna, junto a la catarata del río Nentir. Aquí se encuentran todos los viajeros y comerciantes que emplean el viejo camino Real que discurre de norte a sur, la ruta Comercial enana que viene del este y el propio río. Los riscos circundantes albergan varios pequeños valles, donde viven granjeros y leñadores; pocos de ellos están a más de seis o siete millas de la villa. En general, la gente que vive fuera de los muros de Cima del salto se gana la vida con la agricultura o cuidando ganado, mientras que los que habitan en la urbe son artesanos, peones o mercaderes. La gente sin otras expectativas puede ir viviendo contratándose como porteadores, para llevar los cargamentos desde los muelles Inferiores hasta los Superiores (o viceversa).

Cima del salto importa bienes manufacturados de las ciudades de mayor tamaño que hay corriente abajo, así como trabajos en hierro de la villa enana de Baluarte del martillo, y a su vez exporta madera, cuero, frutas y grano. También comercia con la cercana ciudad de Refugio invernal. Las colinas circundantes albergan varias canteras de mármol que antaño produjeron una buena cantidad de piedra, pero en la actualidad la zona no tiene mucha demanda de piedra ornamental, por lo que sólo un puñado de canteros sigue con su negocio.

## CIMA DEL SALTO

Cima del salto, una villa pequeña construida sobre las ruinas de una ciudad mayor, se asienta en la encrucijada comercial del valle del Nentir.

**Población:** 1.350; otros 900 o así habitan la campiña cercana a pocas millas de la villa. La población de Cima del salto es mayoritariamente humana, mediana y enana. No hay residentes permanentes dracónidos o eladrines, pero siempre hay de paso viajeros de todas las razas.

**Gobierno:** el noble humano Faren Markelhay es el Señor guardián (título hereditario) de la villa. Está al cargo de la justicia, defensa y leyes locales. El Señor guardián nombra un consejo municipal, que se encarga de las rutinas comerciales y las obras públicas.

**Defensa:** la Guardia de Cima del salto cuenta con 60 combatientes, que también actúan como alguaciles. La fortaleza de la Adularia es su base de operaciones. El Señor guardián puede llamar a las armas a una milicia de 350 hombres, si es necesario.

**Posadas:** posada Nentir; el Unicornio de plata. El Unicornio de plata es más cara y ofrece un servicio mejor. La posada Nentir alberga a una clientela mucho más interesante y variopinta.

**Tabernas:** cervería de la Luna azul; bodega del Gnomo afortunado; taberna de la posada Nentir.

**Suministros:** tienda Luna creciente; provisiones Sandercot.

**Templos:** templo de Erathis; templo de la Canción lunar (Sehanine); casa del Sol (Pelor).

## HISTORIA DE CIMA DEL SALTO

Hasta hace unos cuatro siglos, las colinas de la Luna y el colindante valle del Nentir eran tierras fronterizas poco colonizadas, hogar de belicosos caciques humanos en las colinas y reinos remotos de no humanos, como enanos y elfos. Gigantes, minotauros, orcos, ogros y goblins plagaban la zona. Las ruinas que se pueden contemplar en las lomas Grises, o los fuertes circulares sobre las Viejas colinas, datan

de aquellos días, igual que las historias del héroe Vendar y el dragón de Nentir.

Con el auge del imperio de Nerath, al sur, los colonos humanos empezaron a ascender por la corriente del Nentir, fundando villas y pueblos como Fastormel, Bosque de Harken y Refugio invernal. Una heroína nerathana, de nombre Aranda Markelhay, obtuvo una prebenda del rey para construir una fortificación en el cruce de las cataratas Nentir. Hace 310 años erigió una sencilla torre en el lugar en el que hoy se alza la fortaleza de la Adularia, y bajo su protección empezó a crecer la villa de Cima del salto.

En el transcurso de los siguientes 200 años, Cima del salto llegó a convertirse en una pequeña y próspera ciudad. Era una encrucijada comercial natural y los Markelhay la gobernaban con justicia. Cuando el imperio de Nerath empezó a desmoronarse hace aproximadamente un siglo, Cima del salto siguió floreciendo... durante un tiempo. Hace 90 años una horda de orcos salvajes, conocidos como las Lanzas sangrientas, descendió de la marca de Piedra y barrió el valle. El ejército de Cima del salto fue derrotado en un apresurado intento por detener a las Lanzas sangrientas en las lomas de Gardbury. Los orcos saquearon e incendiaron Cima del salto, y nada pudo evitar ya que extendiesen su destrucción a todo el valle del Nentir.

En las décadas transcurridas desde la Guerra de las Lanzas sangrientas, Cima del salto ha luchado para volver a levantar cabeza. La villa es una sombra de la antigua ciudad; poco comercio atraviesa el río en estos días. La campiña está jalona de haciendas y mansiones abandonadas en decenas de millas a la redonda, originarias de los días del imperio de Nerath. De nuevo, el valle del Nentir vuelve a ser una zona fronteriza poco poblada. Un lugar que necesita héroes.

## LOCALIZACIONES CLAVE

Cima del salto está dividida en dos barrios por un acantilado que la atraviesa. La zona al norte del risco se conoce como la Parte alta, una zona que sobrevivió casi intacta a la caída de la ciudad y que fue la primera en volver a colonizarse. Al sur del acantilado está la Parte baja, que tiende a ser una zona más nueva y pobre. En caso de una amenaza seria, los habitantes se retiran a la Parte alta: el acantilado y los muros de la ciudad rodean por completo ese barrio, lo que lo hace muy fácil de defender.

El mapa de la página siguiente muestra todas las ubicaciones numeradas que se describen en esta sección. Cuatro de estas localizaciones incluyen estadísticas de los PNJs que podrían entrar en conflicto con los aventureros.

### 1. LA TORRE DE LA ESPERA

Esta vieja fortificación fue construida sobre un pequeño islote en el Nentir, para vigilar la ciudad ante cualquier ataque por río desde el norte. Ya había quedado en ruinas antes del saqueo de la antigua ciudad, y ahora es poco más que un cascarón vacío conquistado por ratones y aves.



CHAPTER 11 | Fallcrest

**Ayuda para el DM:** según las leyendas locales, la torre sirvió antaño como prisión para nobles con demasiados contactos como para sufrir la ignominia de la cárcel, o para ser ejecutados en el acto. El fantasma de una princesa maligna, involucrada en actos de adoración diabólica, acecha en la torre. Puedes crear tu propio mini-dungeon bajo las ruinas, habitado por un espectro vengativo y demonios menores.

## 2. LOS MUELLES SUPERIORES

Los barcos que descienden por el Nentir deben detenerse aquí y desembarcar sus cargamentos, que serán transportados a través de la ciudad hasta los muelles Inferiores, donde volverán a cargarse en otras embarcaciones al pie de la catarata. De igual forma, las mercancías que van en dirección contraria se traen a este lugar para cargarse en gabarras que se dirijan río arriba.

Un hosco boxeador enano, llamado Barstomun Barba-fuerte, dirige el gremio de porteadores y se lleva un pellizco de cualquier tasa abonada a los operarios que transportan los cargamentos a la parte superior o inferior de la cascada. Barstomun y sus matones intentan extender su negocio, extorsionando a los mercaderes que transportan sus mercancías por tierra para obligarlos a contratar a sus porteadores en cuanto ponen pie en la villa.

<b>Barstomun Barbafuerte</b>	Nivel 4 Bruto
Humanoide natural Mediano, enano	PX 175
Iniciativa +3	Sentidos Percepción +4; visión en la penumbra
PG 67; Maltrecho 33	
CA 16; Fortaleza 18, Reflejos 15, Voluntad 15	
Tiradas de salvación +5 contra efectos de veneno	
Velocidad 5	
↓ Directo (estándar; a voluntad)	
+7 contra CA; 1d6+4 de daño	
↓ Gancho (menor; a voluntad)	
+7 contra CA; 1d6+4 de daño	
Esquiva y empuja (reacción inmediata; encuentro; después de que un enemigo falle un ataque c/c)	
+7 contra Fortaleza; desliza al objetivo 1 casilla y lo derriba.	
<b>Aguantar la posición</b>	
Cuando un efecto obligue a Barstomun a moverse (ya sea un empujón, tirón o deslizamiento), se moverá 1 casilla menos de lo especificado en su descripción. Cuando un ataque haga que Barstomun caiga derribado, podrá realizar una tirada de salvación para evitar caer.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común, enano
Habilidades Aguante +7	
Fue 18 (+6)	Des 13 (+3)
Con 17 (+5)	Int 11 (+2)
	Sab 13 (+3)
	Car 8 (+1)

## 3. EL PUENTE DE LOS CINCO ARCOS

Los artesanos enanos de la ciudadela de Baluarte del martillo construyeron un excelente puente de piedra sobre el Nentir hace 200 años. Aunque el puente quedó destruido con la caída de Cima del salto, los grandes pilares de piedra que lo sustentaban quedaron intactos y hace unos años los lugareños erigieron una estructura de madera sobre los antiguos cimientos de piedra.

Una pequeña garita vigila el acceso occidental del puente. Cinco guardias, bajo el mando de la sargento Thurmina, están apostados en ese lugar. Cobran un peaje de 1 pc por

cabeza (1 pp por montura) a todo aquel que haga uso del puente en cualquier dirección. Thurmina es una mujer ceñuda, aunque dicen las malas lenguas que hace la vista gorda ante cualquier movimiento extraño de mercancías por el puente, siempre que haya recibido el pago adecuado. La corriente del río empieza a acelerar al sur del puente. Los botes o nadadores que se alejen más río abajo correrán el riesgo de verse arrastrados hasta la cascada.

## 4. LA POSADA NENTIR

La posada Nentir, un bello edificio construido en piedra sin desbastar y recia madera, se alza en la orilla occidental del río. Los mercaderes de Refugio invernal y Baluarte del martillo componen gran parte de su clientela, así como viajeros de paso. Una buena habitación doble en este lugar cuesta 5 pp por noche. La posada Nentir también cuenta con una concurrida taberna, muy popular entre la gente que vive en los valles al oeste del río.

El propietario es un encantador semielfo llamado Erandil Zemoar, que apareció en Cima del salto un buen día de hace dos años, compró un pedazo de tierra y construyó la posada. El dinero que Erandil empleó para asentarse en Nentir no era suyo; sedujo a una noble anciana en el lejano sur y le sacó hasta el último cobre, para después huir un paso por delante de las autoridades.

Uno de los clientes actuales de la posada Nentir es un expatriado del sur de nombre Serim Selduzar, que alberga grandes ambiciones perjudiciales para Cima del salto. Este tiflin es muy astuto y finge tomarse con sentido del humor sus "actuales circunstancias desafortunadas", haciendo gala de un retorcido sarcasmo. Serim afirma ser el tercer hijo de un noble sureño, con pocas expectativas de heredar. A cualquiera que se interese le contará que está pensando en construir una pequeña mansión en algún lugar cercano, pero en realidad ha puesto sus miras en la ruina de la familia Markelhay y su nombramiento como nuevo Señor guardián. El tiflin busca socios capaces de ayudarlo en esta empresa, y una banda de aventureros entusiastas encajaría en el papel de maravilla. Si tiene oportunidad Serim trabarán amistad con los personajes jugadores, con la esperanza de engañarlos para derrocar a los Markelhay en su lugar.

## 5. LA PUERTA DEL CABALLERO

La puerta norte de Cima del salto es conocida como puerta del Caballero, ya que los jinetes del Señor guardián suelen entrar y salir de la villa por ella. La puerta consiste en unas recias jambas exteriores, de madera reforzada con planchas de hierro, y un rastrillo interior, todo ello acunado entre dos sólidas torres de piedra. El rastrillo suele bajarse al anochecer, aunque las puertas sólo se cierran en caso de peligro.

Los barracones anexos a la puerta acomodan a cinco guardias de la ciudad, además de al sargento Nereth, responsable del puesto. Nereth es un perfeccionista envarado, que aplica al pie de la letra todas las leyes habidas y por haber; los guardias bajo su mando no pueden verlo ni en pintura.



## LA MURALLA DE LA CIUDAD

La Parte alta de Cima del salto está protegida en dos lados por una muralla (el río y el acantilado protegen los otros dos). Consiste en dos muros paralelos de piedra, con un relleno de tierra entre ambos, de unos 20' de alto. Cada 100 yardas, más o menos, la muralla está reforzada con una pequeña torre. Dos parejas de centinelas (guardias del castillo) patrullan por encima del muro cada noche, pero a menos que haya algún peligro inminente, las torres están cerradas con llave y desocupadas. Las puertas siempre tienen una guarnición activa.

## 6. LA POSADA DEL UNICORNIO DE PLATA

Durante muchos años, el Unicornio de plata se ha autodenominado "el orgullo de Cima del salto", cobrando un buen dinero por su servicio exquisito y sus habitaciones de primera. La reciente apertura de la posada Nentir ha supuesto un gran tropiezo para el negocio, y su dueña, una estricta matriarca mediana llamada Wisara Osterman, está con la mosca tras la oreja. Está segura de que Erandil Zemoar no es trigo limpio, pero no puede demostrar nada. Una habitación en el Unicornio de plata cuesta 2 po por noche.

## 7. LA TIENDA LUNA CRECIENTE

La familia Luna creciente es un extenso clan de medianos, que regenta pequeños puestos comerciales en varios asentamientos por todo el valle del Nentir. Este es el más grande e importante de todos ellos. Está bajo el cuidado de Selarund Luna creciente, un mediano amigable que ofrece un torrente interminable de consejos a sus clientes, como "¡No llueve

hasta que alguien se moja!", o "¡Un clavo no tiene miedo de un martillo sin mango!". La mayoría de las veces nadie sabe de qué demonios está hablando, pero Selarund es mucho más avisado de lo que parece y mantiene los ojos abiertos ante cualquier acontecimiento en la villa.

La tienda Luna creciente es un lugar excelente para comprar todas las herramientas, equipo, provisiones o ropajes mundanos descritos en el *Manual del jugador*.

## 8. LA FORTALEZA DE LA ADULARIA

Sede del poder del Señor guardián Faren Markelhay, la fortaleza de la Adularia es un viejo castillo que se alza sobre una empinada colina que domina la villa. El patio de armas exterior alberga unos barracones con capacidad para hasta 60 guardias, aunque lo normal es que unos 20 de ellos estén fuera de servicio. Los demás edificios del patio incluyen un establo, una armería, una capilla, una herrería y varios almacenes. La fortaleza propiamente dicha es el gran edificio con forma de 'D' en la sección norte del castillo.

Faren Markelhay es un humano de mediana edad y cada vez menos cabello, de mente despierta pero con poca imaginación. Es un hombre atareado, que se ocupa en persona de todos los asuntos locales, por lo que los aventureros que deseen verle tendrán que esperar mucho para obtener una corta entrevista. No obstante, siempre está ansioso por obtener informes de los demás pueblos del valle (o de tierras más lejanas), por lo que nunca dejará de ver a quienes le traigan noticias.



WAYNE REYNOLDS

**Ayuda para el DM:** el Señor guardián siempre tiene necesidad de mercenarios o aventureros que acepten un encargo para limpiar un nido de bandoleros, expulsar a alguna bestia peligrosa o escoltar algún cargamento valioso. Los kóbolds del salón de los Kóbolds han estado causando muchos problemas recientemente en el camino Real, así que ocupan el primer lugar de su lista de quebraderos de cabeza; si los personajes jugadores buscan trabajo, el Señor Markelhay los dirigirá en primer lugar hacia el salón de los Kóbolds (consulta la aventura al final de este capítulo). También le han llegado rumores de problemas en Refugio invernal, por lo que animará a los personajes a que vayan a ayudar al alcalde de dicho lugar.

La esposa del Señor Markelhay es la dama Allande Markelhay (humana maga 4). Es una mujer fría y reservada, 10 años más joven que su marido. Estudiante de las artes arcanas, emplea su poder para aconsejar a su esposo. Tienen cuatro hijos; el mayor, Ernesto, se encuentra actualmente en el sur, viviendo en la corte de otro gobernante.

## 9. EL BOSQUE DE LAS LÁPIDAS

A lo largo de la falda meridional de la colina de la Adularia crece un espeso bosquecillo, que nunca ha sido despejado del todo. Entre su enmarañada fronda yacen los restos del antiguo cementerio del castillo, devorado en la actualidad por la maleza, así como pequeños montículos funerarios de hace siglos.

**Ayuda para el DM:** estas viejas criptas están unidas por pasadizos secretos, que llevan a partes peligrosas y aisladas de las cavernas de la Adularia, bajo la villa. Aquí puedes crear tu propio dungeon.

## 10. LA CASA DEL SOL

Cuando Cima del salto era una ciudad más grande, albergaba varios templos de buen tamaño ubicados en el barrio de la parte alta. Con la pérdida de población del lugar, varios de estos templos fueron abandonados, entre ellos la casa del sol de Pelor. El lugar también contiene capillas a Kord y Bahamut. No hace mucho, un fanático sacerdote enano de Pelor, conocido como Grundelmar, llegó a Cima del salto desde Baluarte del martillo y reabrió las puertas del antiguo templo. Grundelmar es vocinglero y ferviente en sus opiniones, un auténtico luchador siempre dispuesto a aplastar al mal allá donde pueda aparecer.

**Ayuda para el DM:** Grundelmar está preocupado por la situación en la ruta Comercial, por lo que animará a cualquier héroe potencial a que busque la guarida de los bandidos en Percha del cuervo y se encargue de ellos. Este escondite es una buena oportunidad para que crees tu propio dungeon.

## 11. LA CASA AZAER

La casa Azaer, una pequeña compañía comercial en alza, es propiedad de los tiflin de la familia Azaer. Importan bienes (que incluyen armas y armaduras) de Baluarte del martillo, Bosque de Harken y las tierras del sur, además de organizar caravanas hacia Refugio invernal varias veces al año. La casa Azaer es un buen lugar para comprar cualquier equipo mundial del *Manual del jugador*, aunque sus precios tienden un poco al alza.

Amara Azaer está al cargo de los negocios familiares en Cima del salto, y se pasa la vida tras el mostrador. Aunque joven, la tiflin es avispa y no deja pasar ninguna oportunidad de obtener beneficios para su negocio.

## 12. LAS CATARATAS DEL NENTIR

En este punto el río Nentir cae a pico 200', a lo largo de tres saltos de agua (que dan nombre a la villa) de gran belleza natural. En el pequeño islote que hay en el centro de las cataratas se alza la estatua de un antiguo héroe humano, llamado Vendar, con su mano alzada como si retase a cualquier enemigo que ascienda por el río. Las leyendas locales dicen que Vendar mató a un dragón, cuya guarida estaba oculta en las cuevas tras la cascada.

## 13. EL TEMPLO DE ERATHIS

Este enorme e impresionante templo de piedra tiene los acabados en mármol proveniente de las canteras de Cima del salto. Su capilla consiste en una gran rotonda cubierta por una cúpula de 30' de altura. El templo de Erathis es el santuario de mayor tamaño e influencia de toda la villa, y también alberga capillas consagradas a Ioun y Moradin.

La Suma sacerdotisa Dirina Alborada está al cargo de dos sacerdotes menores y varios acólitos: lugareños que dedican parte de su jornada diaria a ayudar en las tareas del templo. Dirina ronda los 60 años y está convencida de la superioridad del dogma de Erathis, por lo que siente cierto resentimiento ante la idea de que mucha gente de Cima del salto no preste el respeto debido a "nuestro patrón". Está familiarizada con varios rituales de adivinación y restablecimiento, y puede ayudar a los aventureros con cualquier magia ritual que necesiten... a cambio de una donación adecuada a Erathis, claro. Tiene acceso limitado a los siguientes pergaminos de rituales: *Mano del destino* (1), *Curar enfermedad* (4), *Revivir a los muertos* (1), *Eliminar aflicción* (2).

## 14. LOS ACANTILADOS

Cima del salto está dividida en dos por un gran farallón, que serpentea de noroeste a sureste a través de sus calles. Los acantilados oscilan entre los 150' y 250' de altura. No son perfectamente verticales, pero sí demasiado altos y escarpados como para poder ser escalados con facilidad. Quien salte (o sea empujado) por el borde caerá y rodará durante  $2d6 \times 10'$  antes de detenerse con violencia, seguramente sobre un saliente o arbusto de lo más precario.

## 15. LAS CATAUMBAS

Los acantilados de caliza que hay entre la Parte alta y la Parte baja albergan un gran número de cuevas, que los habitantes de Cima del salto han empleado como criptas funerarias durante siglos. A medida que las cuevas se van llenando, son tapiadas y olvidadas. Naturalmente, existen cientos de historias en la villa sobre tesoros ocultos en estas catacumbas, y de los vengativos muertos vivientes que los vigilan.

**Ayuda para el DM:** las historias tienen visos de verdad; buena parte de las catacumbas actualmente en uso son

seguras, pero los aventureros que se abran paso hasta las zonas abandonadas podrían toparse con trampas letales, maldiciones antiguas, capillas malignas y más de un puñado de muertos vivientes malévolos.

## 16. EL TEMPLO DE LA CANCIÓN LUNAR

El tercer templo en importancia de Cima del salto está consagrado a Sehanine. También alberga capillas a Corellon, Melora y Avandra. Los Markelhay consideran a Sehanine su diosa patrona familiar, y en el transcurso de todos sus años de gobierno han concedido generosas donaciones al templo. El edificio ocupa un lugar preponderante en lo alto de los acantilados, y sus blancos minaretes se pueden ver desde cualquier rincón de la parte baja.

El líder del templo es el Sumo sacerdote Ressilmae Brilloestelar, un elfo sabio y compasivo que se retiró de su carrera aventurera hace décadas para dedicarse a la vida contemplativa. También es un músico de gran habilidad, que enseña con gran pasión a los chicos del lugar, incluso a aquellos de origen humilde que no pueden permitirse pagar sus lecciones. Tiene acceso limitado a los siguientes pergaminos de rituales: *Curar enfermedad* (2), *Revivir a los muertos* (1), *Eliminar aflicción* (1).

## 17. LOS ESTABLOS DE CIMA DEL SALTO

Lannar Thistleton es el dueño de este negocio, donde ofrece a los viajeros arreos, arneses, servicios de cuadras, herraduras, carretas y cualquier cosa que tenga que ver con caballos, mulas o ponis. Posee un gran corral a una milla de la ciudad, y en el recinto junto a la puerta del Mago siempre dispondrá de un buen número de caballos de monta, de tiro o mulas. Este mediano es una fuente de rumores de primera, ya que siempre trata con todos los viajeros que van o vienen por los caminos. Es un tipo amable de unos 40 años, que mantiene a toda una tribu de hijos en su casa de las afueras.

## 18. LA PUERTA DEL MAGO

La puerta oriental de Cima del salto es conocida como la puerta del Mago, ya que es la más cercana a la torre del Septarca. El camino del este se adentra varias millas en las colinas circundantes, comunicando varias granjas y haciendas de los alrededores con la villa.

Su construcción es similar a la de la puerta del Caballero, y cuenta también con una guardia de cinco hombres y un sargento. El líder del puesto es el sargento Murgeddin, un veterano enano que luchó en la Guerra de las Lanzas sanguinarias y estuvo presente en la batalla de Gardbury, donde el ejército de Cima del salto fue derrotado. Una invitación a un trago siempre es de gran ayuda a la hora de soltar la lengua de Murgeddin en referencia a dicha guerra lejana en el tiempo.

**Ayuda para el DM:** durante la batalla, Murgeddin vio al antiguo Señor Markelhay huir hacia las catacumbas bajo la abadía Gardmore, de donde nunca volvió a salir. El enano sospecha que la espada ancestral de los Markelhay (la espada mágica de Aranda Markelhay, llamada *Azote lunar*), yace en algún lugar bajo el monasterio. Puedes crear tu propio dungeon en las ruinas de la abadía.

## 19. IMPORTACIONES NAERUMAR

Importaciones Naerumar, considerado uno de los establecimientos de más nivel de Cima del salto, comercia con gemas, joyas, arte y cachivaches mágicos. El dueño es Orest Naerumar, un tiflin que muestra unos modales y discreción exquisitos. Orest está en contacto con parientes y colegas en varias villas y ciudades lejos del valle del Nentir; si dispone de algunas semanas, podrá pedir objetos mágicos de nivel bajo u otros objetos de valor inusual. De forma similar, Orest está dispuesto a comprar objetos exóticos de origen parecido, ya que los comerciantes de otras ciudades distantes pueden estar interesados en ellos.

Orest no hace preguntas acerca del origen de los objetos que le pretenden vender los personajes, pero no es ningún perista; si sabe que un artículo ha sido obtenido de forma ilegal, se negará a comprarlo.

**Ayuda para el DM:** Orest suele contratar a los medianos del clan Aguas rápidas para el transporte de pedidos especiales: joyas, gemas u objetos mágicos de valor. No obstante, a veces llega a otro tipo de acuerdos para objetos especialmente valiosos o peligrosos. Si los personajes jugadores buscan trabajo, Orest puede contratarlos para transportar o vigilar alguna mercancía que vaya a enviar a un mercader de otra ciudad.

<b>Orest Naerumar</b>	Nivel 8 Hostigador
Humanoide natural Mediano, pícaro tiflin	PX 350
Iniciativa +8	Sentidos Percepción +5; visión en la penumbra
PG 79; Maltrecho 39	CA 21; Fortaleza 19, Reflejos 23, Voluntad 22
Resistencia fuego 9	
Velocidad 6	
+ Daga +1 (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+11 contra CA; 1d4+1 de daño	
+ Finta astuta (estándar; a voluntad) ♦ Marcial, arma	
+14 contra CA; 1d4+9 de daño	
+ Golpe aturdidor (estándar; encuentro) ♦ Marcial, arma	
+14 contra CA; 1d4+1 de daño y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno de Orest	
Ira infernal (menor; encuentro)	
Orest gana un bonificador +1 de poder a su siguiente tirada de ataque contra un enemigo que le haya golpeado el turno anterior. Si el ataque impacta y causa daño, Orest causará 5 puntos de daño adicional.	
Primer golpe	
Al inicio de un encuentro, Orest dispone de ventaja en combate contra cualquier criatura que aún no haya actuado.	
Ataque furtivo	
Una vez por asalto, Orest obtiene un bonificador +2d6 a daño si dispone de ventaja en combate frente a su objetivo.	
Búsqueda de sangre	
Orest gana un bonificador +1 racial a las tiradas de ataque contra criaturas maltrechas.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común, enano
Habilidades Diplomacia +14, Engañar +13, Perspicacia +11, Sigilo +10	
Fue 13 (+5)	Des 19 (+8)
Con 15 (+6)	Sab 14 (+6)
Int 15 (+6)	Car 20 (+9)
Equipo suele ir sin armadura, y puede llevar una daga mágica de niveles 6 a 8	

## 20. LA HACIENDA KAMROTH

Este es el hogar del autodenominado "Señor" Armos Kamroth, un terrateniente acaudalado que cobra los alquileres de decenas de granjeros y pastores que habitan en la campiña circundante. Armos es un hombre cincuentón, brusco y de poco pelo, que hace gran ostentación de sus préstamos de dinero con toda su buena fe a cambio únicamente los intereses permitidos por la ley. Pero de alguna forma se las ha arreglado para comprar docenas de granjas particulares a lo largo de los últimos años, convirtiendo a sus dueños en sus arrendatarios.

Armos es un avaro de la peor clase, adorador secreto de Tiamat. Lidera un pequeño círculo de amigos con ideas similares, que se reúnen en secreto en cámaras ocultas bajo su lujosa mansión. Cualquier noticia sobre un nuevo tesoro descubierto por aventureros inflamará su codicia, y empezará a maquinar la forma de separar a los héroes de su recién adquirida riqueza.

Armos Kamroth	Nivel 5 Controlador (líder)	
Humanoide natural Mediano, clérigo humano	PX 200	
Iniciativa +3	Sentidos Percepción +6	
PG 54; Maltrecho 27		
CA 18; Fortaleza 16, Reflejos 15, Voluntad 20		
Velocidad 5		
Maza (estándar; a voluntad) ♦ Arma +7 contra CA; 1d8+3 de daño		
Lanza de la fe (estándar; a voluntad) ♦ Divino, utensilio A distancia 5; +7 contra Reflejos; 1d8+5 de daño y un aliado obtiene un +2 de poder a su siguiente ataque contra el mismo objetivo.		
Causar miedo (estándar; encuentro) ♦ Divino, utensilio A distancia 10; +7 contra Voluntad; el objetivo mueve su velocidad +1 para alejarse de Armos. El objetivo que huye evitará las casillas inseguras o de terreno difícil, si puede. Este movimiento provoca ataques de oportunidad.		
Fortuna divina (gratuito; encuentro) ♦ Divino		
Armos obtiene un bonificador +1 a su siguiente tirada de ataque o de salvación, antes del final de su siguiente turno.		
Palabra curativa (menor; 2/encuentro) ♦ Divino, curación		
Explosión cercana 5; Armos o uno de sus aliados pueden gastar un esfuerzo curativo y recuperar 1d6 pg adicionales.		
Alineamiento maligno	Idiomas común, dracónico	
Habilidades Diplomacia +18, Religión +7		
Fue 14 (+4)	Des 12 (+3)	Sab 18 (+6)
Con 14 (+4)	Int 11 (+2)	Car 12 (+3)
Equipo cota de mallas, maza, símbolo de Tiamat bajo la camisa		

## 21. LAS CATARATAS DEL BAÑO LUNAR

Un pequeño arroyo de aguas rápidas, conocido como el Baño lunar, atraviesa Cima del salto para desembocar en el Nentir. El arroyo nunca alcanza más de 20' de anchura o 5' de profundidad. A los niños de la zona les encanta jugar durante el verano en el estanque que se forma en la parte inferior de este pequeño salto de agua.

## 22. LA TORRE DEL SEPTARCA

Esta estructura aislada es una alta espira de siete pisos, construida con una piedra verde pálido que no se parece a nada más en la villa. En los días anteriores a la Guerra de las Lanzas Sangrientas, ésta era la sede del gremio de magos de Cima del salto: una orden de una docena o así de magos y eruditos arcanos. Los encantamientos defensivos evitaron que los

orcros saqueasen la torre, pero los miembros del gremio murieron defendiendo la ciudad o huyeron a tierras más seguras.

En la actualidad la torre es propiedad de Nimoaran el Verde, un anciano mago que en el pasado fue aprendiz del último de los magos del gremio. Nimoaran se considera a sí mismo el "Sumo septarca de Cima del salto" y maestre gremial, cuyos miembros actuales son él mismo y un mediano bastante decepcionante llamado Tobolar Piesveloces. Nimoaran espera que cualquier nuevo miembro potencial de su gremio pague una elevada tasa de admisión, y hasta ahora ninguno de los practicantes arcanos que viven o pasan por la villa ha visto ninguna buena razón para unirse al grupo. Puede enseñar un número limitado de rituales, como Comprender idioma, Ojo de alarma y Encantar objeto mágico.

El nivel más alto de la torre consiste en una única habitación, que alberga un círculo de teleportación permanente. Los personajes que empleen rituales de viaje pueden usarlo como destino (aunque le darán un buen susto al viejo Nimoaran si lo hacen).

## 23. LA CERVECERÍA DE LA LUNA AZUL

Esta destilería en las orillas del arroyo del Baño lunar es la mejor taberna de Cima del salto. El propietario es un individuo asustadizo y nervioso de unos 50 años, que responde al nombre de Par Winnomer. El verdadero genio tras el éxito de la Luna azul es la maestra cervecera mediana Kemara Jarramarrón. No tiene problemas en que Par pierda los nervios con la gestión diaria de la taberna, mientras ella pasa su tiempo perfeccionando su selección de cervezas rubias y negras.

La Luna azul es muy popular entre los comerciantes medianos cuyos botes amarran en los muelles Superiores, mercaderes locales acomodados, y granjeros que habitan en los campos al sur de la villa. Los viejos enanos Teldorthan (zona 24) y el sargento Murgeddin (zona 18) comparten una o dos jarras en este lugar de vez en cuando, y ambos pueden ofrecer a los aventureros novatos buenas pistas para iniciar sus aventuras.

## 24. LAS ARMAS DE TELDORTHAN

El enano Teldorthan Forjaférrea es el herrero y armero local. Es un anciano parlanchín, que pasa buena parte de su tiempo con su pipa en los labios y compartiendo viejas historias con sus clientes, mientras sus aprendices (dos de los cuales son hijos suyos) hacen todo el trabajo duro. Pero que no haya malentendidos: Teldorthan es un maestro armero, y bajo su supervisión experta, sus aprendices pueden obtener resultados de calidad excepcional.

Teldorthan tiene en existencia (o puede fabricar con rapidez) cualquier arma o armadura mundana del Manual del jugador, aunque siempre aconsejará a los novatos que se decanten por un buen martillo: "Si puedes clavar un clavo, puedes matar un orco! Sabes clavar un clavo, ¿verdad?".

**Ayuda para el DM:** Teldorthan ha perdido hace poco un valioso pedazo de piel de dragón, que pretendía convertir en una armadura de escamas. Una caravana comercial la transportaba desde Refugio invernal, pero los kóbolds la asaltaron cerca del bosque Manto y se llevaron toda la mercancía. El enano sospecha que las criaturas se ocultan



en una mansión en ruinas conocida como el salón de los Kóbolds, y desea que alguien vaya a recuperar su propiedad. Está dispuesto a pagar a los personajes jugadores para que lo intenten; esta oferta llevará a los aventureros a la aventura de ejemplo incluida al final del capítulo.

## 25. LA PUERTA DEL REY

La puerta sur de Cima del salto quedó destruida durante el ataque que devastó la ciudad hace tanto tiempo, y aún no ha sido reconstruida por completo. Una de las dos torres que la flanquean aún es un montón de escombros, y se pueden ver varias brechas en los muros al sur de los acantilados, a través de las cuales cualquiera podría entrar con facilidad a la villa.

A pesar de estas carencias, la puerta del Rey aún cuenta con un destacamento de guardias locales. El sargento Gerdrand está al mando del grupo; es un hombre alto, desgarbado y de pocas palabras, que responderá a cualquier pregunta con un simple gruñido o un movimiento de cabeza.

## 26. LA PLAZA DEL MERCADO

La mayor parte de la gente de Cima del salto vive en lo alto de los acantilados, en la Parte alta, y desciende a trabajar o comerciar en las calles de la Parte baja, que bullen con todo tipo de negocios. Esta amplia plaza es poco más que un campo de hierba abierto al público, donde los mercaderes de Cima del salto o comerciantes de paso pueden abrir sus tiendas cuando hace buen tiempo. Los niños locales también usan el lugar para jugar a las canicas o a la petanca.

## 27. PROVISIONES SANDERCOT

Provisiones Sandercot, la tienda de mayor tamaño de Cima del salto, comercia con casi cualquier cosa: comida, ropa, raciones, cuerda, herramientas, equipo mundano, objetos de cuero y mucho más. Comparado con la tienda Luna creciente, el local de Sandercot ofrece precios algo más bajos por objetos de una calidad en cierto sentido menor.

La dueña es Nimena Sandercot, viuda del difunto y no llorado Marken Sandercot. Marken se asoció con bandoleros y haraganes, amasando una bonita suma a base de vender los objetos robados a sus vecinos. Su viuda ha continuado con la tradición familiar. Nimena cultiva un aire de encanto rústico, pero cuando llega el momento de hablar de "negocios de trastienda", se muestra implacable, codiciosa y avarienta. Tiene tres hijos jóvenes, todos los cuales aprenden con rapidez el negocio familiar.

Nimena es una perista de primera, dispuesta a comprar cualquier cosa que alguien quiera vender, pero no pagará un cobre de más de lo que crea justo.

## 28. LA BODEGA DEL GNOMO AFORTUNADO

El Gnomo afortunado es considerado por muchos como el más barato y de peor reputación de todos los establecimientos hosteleros de Cima del salto. Sirve a los peones y porteadores que trabajan en los muelles cercanos, y las peleas a puñetazos son el pan nuestro de cada día.

El dueño del Gnomo afortunado es un personaje particular conocido como Kelson. Kelson controla a las Ratas

de río, una pequeña banda callejera que asola la Parte baja, desde la trastienda de su bodega.

<b>Kelson</b>	Nivel 5 Hostigador
Humanoide natural Mediano, pícaro humano	PX 200
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +6
PG 52; Maltrecho 26	
CA 20; Fortaleza 16, Reflejos 21, Voluntad 16	
Resistencia fuego 9	
Velocidad 6	
+ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+8 contra CA; 1d4+3 de daño	
+ Golpe hábil (estándar; a voluntad) ♦ Marcial, arma	
Kelson puede moverse 2 casillas antes de atacar. +11 contra CA; 1d4+6 de daño	
+ Enroque (estándar; encuentro) ♦ Marcial, arma	
+11 contra Reflejos; 2d4+6 de daño; Kelson también puede cambiar de lugar con cualquier aliado adyacente voluntario.	
Primer golpe	
Al inicio de un encuentro, Kelson dispone de ventaja en combate contra cualquier criatura que aún no haya actuado.	
Reacción sutil	
Kelson obtiene un bonificador +2 racial a su CA contra los ataques de oportunidad.	
Segunda oportunidad (reacción inmediata; encuentro)	
Cuando un ataque impacte a Kelson, obligará a su rival a volver a hacer la tirada de ataque. El enemigo tendrá que quedarse con la segunda tirada.	
Ataque furtivo	
Una vez por asalto, Kelson obtiene un bonificador +2d6 a daño si dispone de ventaja en combate frente a su objetivo.	
Alineamiento maligno	Idiomas común
Habilidades Diplomacia +9, Engañar +9, Recursos +7, Sigilo +12	
Fue 14 (+4)	Des 20 (+7)
Con 12 (+3)	Int 10 (+2)
	Sab 11 (+2)
	Car 15 (+4)
Equipo armadura de cuero, daga, un objeto mágico de nivel 4 a 6	

## 29. LOS MUELLES INFERIORES

Las chalupas y demás tráfico fluvial amarran aquí para descargar sus bodegas y transferirlas a otros botes sobre las cataratas. Como se describe en el apartado de los atracaderos superiores, el gremio de porteadores desfiende con ahínco su monopolio del transporte de cargas por las cascadas, y suele realizar intentos frecuentes de intimidar a los mercaderes locales para que les paguen por sus servicios, tanto si los necesitan como si no. Además del gremio de porteadores, hay otra banda de malhechores al acecho en los atracaderos inferiores: las Ratas de río. Estos matones callejeros y ladrones siempre andan a la caza de algún borracho al que desvalijar en un callejón, o de almacenes que allanar con osadía.

En este lugar amarran los barcos de muchos viajeros diferentes, siendo los más comunes las chalupas del clan mediano Aguas rápidas. Los Aguas rápidas transportan mercancías río abajo hasta la desembocadura del Nentir, a cientos de millas. Están más que dispuestos a aceptar pasajeros a cambio de una pequeña tasa. Irena Aguas rápidas es la matriarca del clan. Es una mercader avisada, que se hace pasar por una pitonisa despistada y fabricante de fetiches menores.

# EL VALLE DEL NENTIR

Cima del salto se asienta en medio de una extensa región fronteriza, conocida como el valle del Nentir. En la actualidad el valle está casi desierto, con apenas un puñado de pueblos y villas esparcidos por toda su extensión. Granjas abandonadas, haciendas en ruinas y fortalezas derruidas jalónan el paisaje. Bandidos, animales salvajes y monstruos campan a sus anchas por todo el valle, amenazando a cualquiera que se aleje algunas millas de alguno de los asentamientos supervivientes. Viajar por los caminos o el río normalmente resulta seguro; normalmente. Pero de vez en cuando, los viajeros tienen alguna sorpresa desagradable entre pueblo y pueblo.

El valle del Nentir es una tierra norteña, pero no suele ver el manto de la nieve; los inviernos son ventosos, eso sí, y extremadamente fríos. El río Nentir es demasiado grande para congelarse, excepto unas pocas semanas en la parte más fría del año. Los veranos son suaves y frescos.

Las zonas "limpias" del mapa consisten en una mescolanza de terrenos: grandes extensiones de prados, grupos de bosques dispersos, colinas suaves y algún grupo ocasional de bosque denso o maleza espesa. Las lomas señaladas en el mapa son de hierba rala con pocos árboles. Las colinas son más empinadas y abruptas, con zonas de bosque disperso en sus faldas.

Los lugares más interesantes del valle del Nentir se describen a continuación.



CAPÍTULO 11 | Cima del salto

## ABADÍA DE GARDMORE

Las lomas de Gardbury reciben su nombre de estas impresionantes ruinas, pertenecientes a un gran monasterio abandonado durante casi 150 años. La abadía estaba dedicada a Bahamut y servía como base de operaciones de una orden de paladines militantes, que obtuvieron gran fama luchando en las distantes cruzadas de Nerath. Según cuenta el relato, los paladines trajeron consigo de una de sus cruzadas un artefacto siniestro para ocultarlo, pero las fuerzas del mal se reunieron para asaltar el monasterio y recuperarlo. Existen extensos dungeons bajo las ruinas, que aún podrían ocultar la riqueza acumulada por los antiguos paladines cruzados.

## BALUARTE DEL MARTILLO

Baluarte del martillo, una fortaleza enana excavada en la roca de un profundo valle de las montañas de la Forja del alba, es la villa más grande y próspera de la región. La ruta Comercial atraviesa sus puertas y sigue hacia el este más allá de las montañas de la Forja del alba. Baluarte del martillo está gobernado por un consejo de maestres, cada uno de los cuales es el líder de uno de los poderosos gremios locales. El Gran maestre actual es la líder del Gremio de mercaderes, una enana llamada Marsinda Hilo de oro. Los enanos de Baluarte del martillo siempre miran por sus intereses y nunca dan nada gratis, pero son trabajadores, y honestos en sus tratos.

## EL BOSQUE HARKEN

Esta gran masa forestal se extiende desde el río Nentir hasta las montañas, y muchas millas más hacia el sur. Separa el valle del Nentir de los enclaves costeros más poblados del sur. En algún punto de su linde suroccidental se encuentra una fortaleza goblin llamada Dagaburgo, no muy lejos de la mansión Kalton; a veces los goblins asaltan el tráfico fluvial del Nentir, o envían pequeños grupos de incursión a las fronteras de Harken.

Una tribu elfa, conocida como el Clan de los Cantores forestales, vaga por la sección oriental del bosque. A veces comercian con los humanos de Bosque de Harken y vigilan a los viajeros que atraviesan el antiguo camino Real. Mantienen una larga rivalidad con los goblins de Dagaburgo, por lo que estas criaturas se mantienen en la parte occidental del bosque para evitar la muerte silenciosa de las flechas elfas. No obstante, los goblins cada vez son más numerosos y se están volviendo más osados.

## BOSQUE DE HARKEN

Media docena de pueblos pequeños se asientan en los valles superiores del río Blanco. En su conjunto componen la baronía de Bosque de Harken, un pequeño reino cuya población total no es mucho mayor que la de Cima del salto. Los habitantes de Bosque de Harken son granjeros, leñadores y talladores; poco comercio pasa ya por el viejo camino Real. El gobernante de Bosque de Harken es el barón Stockmer, un anciano que fue conocido por la fuerza de su brazo en su juventud. Es un gobernante justo y compasivo.

## LA CASA DE LAS CINCO LEGUAS

La casa de las Cinco leguas sería llamada con más propiedad posada de las Cinco leguas. Es una taberna de construcción recia, rodeada por una empalizada de madera. La casa de las Cinco leguas atiende a viajeros y mercaderes en ruta hacia Baluarte del martillo (o desde allí), a un día de viaje (cinco leguas) al este. El propietario es un humano grande como un oso, llamado Barton. Barton hace gala de una gran jovialidad, pero se ha aliado en secreto con los bandidos de Percha del cuervo y les avisa sobre los viajeros a los que merece la pena robar, y que se dirijan hacia el oeste a Cima del salto.

## LA ESPIRA DEL TRUENO

Este impresionante pico es la cota más alta de las Viejas colinas. Bajo la Espira del trueno yace una antigua ciudad minotaura, llamada Saruun Khel. El reino minotauro cayó casi cien años antes de la fundación de Cima del salto, cuando una lucha por la sucesión al trono desembocó en una sangrienta guerra civil. Una misteriosa orden de magos, conocida como los Magos de Saruun, ha establecido una base de operaciones clandestina en los salones superiores de la ciudad minotaura; los mercaderes que pasan por la ruta Comercial a veces se cobijan en este lugar para pernoctar.

El laberinto de Saruun Khel es la ambientación de la aventura H2: *El laberinto de la Espira del trueno*.

## LA FORTALEZA DEL PÁRAMO SOMBRÍO

Hace mucho, los soldados de Nerath construyeron una imponente fortaleza sobre una grieta conectada con el Páramo sombrío, para custodiarla. La vieja fortaleza yace ahora en ruinas, y una nueva generación de sectarios ha establecido su residencia en ella sin llamar la atención. Desean anular las guardas mágicas que sellan la grieta, abriendo así la puerta a incontables horrores muertos vivientes.

La fortaleza se describe en detalle en la aventura H1: *La fortaleza del Páramo sombrío*.

## MANSIÓN KALTON

En los días en los que Nerath se asentó por vez primera en el valle del Nentir, los señores menores que buscaban tierras que reclamar como propias erigieron sus mansiones y fortalezas por toda la zona. La mansión Kalton fue una de ellas, un pequeño baluarte construido por el Señor Arrol Kalton hace unos 200 años. El Señor Arrol pretendía colonizar el valle inferior del río Blanco, pero no pudo ser: los monstruos de los pantanos de la Luz bruja aniquilaron a los súbditos que el noble había traído consigo. Al final, Arrol y un puñado de sirvientes y familiares acabaron viviendo solos, en una fortaleza a medio construir que poco a poco iba quedando en ruinas, hasta que también ellos terminaron por desaparecer. Las leyendas cuentan historias sobre un tesoro oculto (la vieja fortuna familiar de los Kalton), olvidado en viejas cámaras secretas bajo la mansión derruida.

## LA MARCA DE PIEDRA

La marca de Piedra, una región agreste de colinas pedregosas y profundas cañadas atravesadas por arroyos rugientes, es el hogar de tribus de peligrosos humanoides y gigantes. Orcos, ogros, gigantes y trolls abundan en los confines de estos páramos. Por suerte para los habitantes del valle, los monstruos no suelen desplazarse más al este de los picos Cairngorm. Una gran madriguera orca, conocida como las Fauces colmilludas de Kulkoszar, se asienta en la zona norteña de la marca; allí, el caudillo de la tribu de las Lanzas sangrientas gobierna sobre cientos de fieros guerreros.

## NENLAST

Este pequeño pueblo humano se asienta en la orilla oriental del lago Nen. Sus habitantes se ganan la vida precariamente comerciando pescado ahumado con los enanos de Baluarte del martillo. También tratan con los bárbaros de la Garra del tigre, en el bosque del Tronco invernal. Cuando estos hombres salvajes desean comerciar, acuden a Nenlast para realizar trueques por sus pieles y madera, a cambio de buena artesanía enana en metal.

## PERCHA DEL CUERVO

Esta pequeña fortaleza se alza en el extremo sureño de las Viejas colinas. Antaño fue el núcleo de una modesta hacienda, pero quedó en desuso hace mucho y ha sido tomada recientemente por una banda de salteadores de caminos. Los líderes de los bandidos son un trío de shadar-kai, llamados Samminel, Erzoun y Geriesh. Tienen tratos secretos con Barton, el propietario de la casa de las Cinco leguas, y

le entregan una parte de los botines cuando les da un buen "soplo" sobre los viajeros de la ruta Comercial.

## REFUGIO INVERNAL

Muy al sur de las Cairngorn, en el extremo occidental del valle del Nentir, se asienta la villa de Refugio invernal. Al igual que Cima del salto, Refugio invernal es una pequeña villa rodeada por varias millas de pastos y campos de la-branza. Este lugar sirve como base de operaciones de los PJs en la aventura H1: *La fortaleza del Páramo sombrío*.

## LAS RUINAS DE FASTORMEL

Antaño una próspera ciudad a orillas del lago Nen, Fastormel fue destruida por los orcos de las Lanzas sangrientas y nunca fue repoblada. El lugar estaba gobernado por un Señor arca-no (el mago más poderoso de la ciudad, que reclamaba para sí el cetro de gobernante), y la torre Brumosa del último Se-ñor arcano aún se alza entre las ruinas de la ciudad. La torre está rodeada por una extraña bruma plateada que nunca se disipa, sin importar el clima reinante en la zona.

## EL SALÓN DE LOS KÓBOLDS

Al igual que la mansión Kalton, las ruinas conocidas en la actualidad como el salón de los Kóbolds fueron la hacienda de un noble menor, que llegó al valle del Nentir para establecer su propio señorío. Saqueado durante la Guerra de las Lanzas sangrientas, el viejo castillo ha sido pasto de la maleza durante casi un siglo. Las tribus kóbolds del bosque Manto acechan en la actualidad en sus profundidades.

La aventura corta del final de este capítulo está ambientada en el salón de los Kóbolds.

## EL TEMPLO DE LAS CALAVERAS AMARILLAS

Estas ruinas de una capilla maligna yacen en medio de las desiertas colinas. Las leyendas afirman que un príncipe rakshasa convocó a muchos demonios en este lugar, y los subyugó a su servicio, aprisionando sus esencias vitales en calaveras humanas cubiertas de oro. Ninguno de estos fabulosos cráneos dorados ha aparecido jamás en las ruinas, pero las historias persisten igualmente. Las cuevas más pro-fundas bajo las ruinas llevan hasta la Infraoscuridad, y de vez en cuando aparecen monstruos peligrosos de las profun-didades para causar el caos en la región limítrofe.

## EL TÚMULO DE LAS ESPADAS

Este gran montículo funerario se alza cerca del centro de las lomas Grises, una región desolada. Los antiguos clanes humanos que habitaban el valle erigieron el túmulo siglos antes de la llegada de la civilización a Cima del salto. Estos clanes han desaparecido hace mucho, pero sus siniestros enterramientos siguen en pie. El túmulo de las Espadas recibe su nombre de las decenas de espadas oxidadas, de diseño arcaico, que hay enterradas a su alrededor apuntando hacia su centro; cualquier visitante puede desenterrar unas cuan-tas en apenas unos minutos de trabajo. Las espadas tienen

un aspecto ordinario, totalmente ajeno a la antigua magia protectora que rodea el lugar.

## CÓMO ENGANCHAR A LOS JUGADORES

Cuando empiezas una nueva campaña de Dungeons & Dra-gons, sería buena idea animar a tus jugadores para que creen personajes provenientes de tu ambientación. Antes de tu primera sesión de juego, pregúntales qué tipo de personajes les gustaría interpretar. Con esta información, podrás crear lazos entre los PJs y la villa de Cima del salto. Los jugadores se preocuparán mucho más por lo que ocurre en la zona si ven alguna razón para que a sus personajes les importe.

Si no te gustan las ideas ofrecidas en esta sección, no hay problema; eres libre de inventar nuevas conexiones para tus PJs, o ignorarlas por completo. A veces un jugador se divierte interpretando el papel de extranjero.

## RAZAS

**Dracónico:** no hay dracónidos nativos de Cima del salto, pero a menudo aparecen como viajeros y aceptan tra-bajos temporales, sobre todo como guardaespaldas o guardias de caravanas. Los medianos Luna creciente, la casa Azaer y el importador Naerumar casi siempre tienen trabajo para un aventurero competente.

**Enano:** un buen número de enanos tiene su residencia en Cima del salto, por lo que un personaje de esta raza se consideraría casi nativo del lugar; quizás sea un pariente de Teldorthan Forjaférrea. Si no, el asentamiento enano más cercano es Baluarte del martillo, a una semana de viaje. Los mercaderes y artesanos de esa ciudad viajan hasta Cima del salto para trabajar o comerciar, aloján-dose en alguna de las posadas locales durante varias semanas.

**Eladrín:** los eladrines no suelen ser muy frecuentes en Cima del salto. Algunas de las antiguas mansiones de las colinas de la Luna y las zonas cercanas del valle fueron antaño el hogar de familias eladrines acaudaladas; un personaje jugador eladrín podría poseer el título de una hacienda abandonada, a una o dos millas de la villa, lo cual sería una excusa perfecta para entrevistarse con el Señor Markelhay (y ganarse la enemistad eterna de Armos Kamroth, que desea esas tierras para sí).

**Elfo:** los elfos también son escasos en Cima del salto, pero existe un reducido número de ellos en la villa. Ressil-mae Brilloestelar, del templo de Sehanine, podría ser pariente o una vieja amiga de un personaje elfo. Los elfos de fuera de Cima del salto podrían provenir del Clan de los Cantores forestales, en el bosque Harken.

**Humano:** la mayor parte de los habitantes de Cima del salto es humana. Los personajes con trasfondos rurales habrán crecido en las granjas de las cercanas colinas de la Luna. Aquellos de crianza urbana podrían ser hijos de terratenientes acaudalados, como los Kamroth, o rufianes y mercenarios con una infancia difícil en la Parte baja.

**Mediano:** los medianos son los segundos habitantes más numerosos de Cima del salto, por detrás de los humanos, y provienen de casi cualquier estamento social. Un nativo de la villa podría estar emparentado con la familia Luna creciente, los Osterman del Unicornio de plata o los Thistleton de los establos. Los medianos descendientes de los comerciantes de paso por Cima del salto podrían pertenecer al clan Aguas rápidas.

**Semielfo:** algunos semielfos viven en Cima del salto o sus cercanías. La mayoría son granjeros o sencillos pastores, que habitan las colinas de la Luna cerca de la villa; los demás son artesanos expertos (joyeros, sastres o talladores de madera) en la urbe. Un PJ semielfo podría ser hijo o pariente de una familia de Cima del salto.

**Tiflin:** dos familias tiflin y un puñado de individuos viven y prosperan en Cima del salto, incluyendo a los clanes Azaer y Naerumar.

## CLASES

**Brujo:** la gente de Cima del salto considera a los brujos igual que los magos: individuos misteriosos a los que tratar con cuidado. Los mercaderes o nobles más ricos suelen contar con un “mago casero” para recibir consejos en asuntos arcanos, por lo que un brujo podría trabajar para los Markelhay, Armos Kamroth u otro habitante acaudalado.

**Clérigo:** ya que hay templos a Erathis, Pelor y Sehanine en la villa, un personaje jugador clérigo devoto de uno de estos dioses podría contar con aliados y colegas en la zona.

**Explorador:** muchos de los habitantes de la zona rural alrededor de Cima del salto son cazadores y leñadores; un personaje explorador podría pertenecer con toda

lógica a una de estas familias. Los exploradores no nativos podrían venir de la baronía de Bosque de Harken o el remoto villorio de Nenlast, al noreste.

**Guerrero:** Cima del salto es una ciudad comercial, y los mercaderes necesitan guardaespaldas o guardias para sus caravanas cuando viajan a ciudades lejanas. Los Luna creciente o la casa Azaer podrían contratar a un guerrero. Los combatientes de familias más acaudaladas podrían ser soldados a sueldo de los Markelhay, jóvenes “espadas de la corte” un peldaño por encima del típico soldado de la guardia.

**Mago:** un personaje jugador mago podría ser aprendiz de Nimozan, de la torre del Septarca. La Dama Markelhay también es una maga capaz, que podría acoger a algún PJ mago bajo su protección personal.

**Paladín:** al igual que ocurre con los clérigos, los paladines seguidores de Erathis, Pelor o Sehanine tendrían aliados naturales en los templos correspondientes. Además, un PJ paladín podría ser un aspirante a caballero, al servicio de la familia Markelhay.

**Pícaro:** los miembros de grupos como el gremio de porteadores o las Ratas de río serían elecciones obvias para un PJ pícaro. La gente con dedos hábiles siempre es bien recibida en cualquier sitio, por lo que un pícaro también podría encajar como agente de una casa mercantil, como los Luna creciente o los Azaer.

**Señor de la guerra:** igual que los guerreros o paladines, los señores de la guerra podrían estar ligados a la casa Markelhay. Aquellos de menor rango podrían actuar como mercenarios o agentes de compañías mercantiles, como la casa Azaer.



## EL SALÓN DE LOS KÓBOLDS

La mansión en ruinas conocida como el salón de los Kóbolds fue antaño la orgullosa hacienda de un noble, una pequeña fortaleza amurallada que dominaba el paso por el camino Real. Eso fue hace muchos años, y el nombre del noble o las hazañas que realizase en vida se han perdido con el paso del tiempo. En la actualidad, este lugar recibe su nombre por los malvados humanoides que infestan sus salas. El bosque Manto ha invadido todo el lugar, con sus árboles abriéndose paso en medio de jardines y patios abandonados.

Varias tribus kóbolds habitan en las ruinas, ocultas en multitud de túneles, escombreras y sótanos. Estos clanes guerren entre sí, atacan los asentamientos cercanos y asaltan las caravanas del viejo camino Real. En los últimos tiempos los kóbolds se están volviendo cada vez más agresivos. La tribu Pateacráneos ha conquistado o expulsado a las demás tribus rivales. Envalentonados, los Pateacráneos emboscaron una caravana en el camino Real y robaron una carreta cargada con una mercancía valiosa. Cuando empieza la aventura, los personajes se encuentran en la villa de Cima del salto. Explica a los jugadores que sus personajes se conocen y buscan aventuras.

Emplea uno de los ganchos incluidos más adelante para preparar el trasfondo de los aventureros, o crea uno que te vaya mejor. No necesitas gran cantidad de detalles; sólo lo justo para explicar por qué los PJ's están juntos y por qué se dirigen a investigar el salón de los Kóbolds.

Si empleas uno de estos ganchos, los PJ's también podrían ganar PX adicionales por completar la misión correspondiente. Cuando el grupo termine una misión, divide la recompensa en PX entre todos los personajes que hayan participado.

### GANCHO: PIEL DE DRAGÓN

Los personajes jugadores son contratados por Teldorhan, el armero enano. Entre las mercancías robadas estaba una piel curtida de dragón verde, destinada a su tienda, donde pretendía convertirla en una hermosa armadura de escamas. Teldorhan contrata al grupo para entrar en la guarida de los kóbolds y recuperar la piel. Si tienen éxito, les dará 200 po.

**Alternativa:** los PJ's oyen rumores sobre el robo del carroñato y la piel de dragón, así que se ponen en contacto con Teldorhan para ver si hay alguna recompensa por su recuperación.

**PX de la misión:** 500 PX por recuperar la piel de dragón y devolvérsela al herrero Teldorhan.

### GANCHO: CAZA DE KÓBOLDS

El Señor guardián de Cima del salto ya se ha hartado de los asaltos kóbolds en el viejo camino Real. Si los PJ's acuden a él en busca de trabajo, les ofrecerá de inmediato una recompensa por limpiar el salón de los Kóbolds. El Señor guardián promete un pago de 10 po por cada kóbald muerto y otras 100 po más si los PJ's le llevan alguna prueba de que las ruinas han sido saneadas por completo, como por ejemplo la máscara de hueso que lleva el cacique kóbald.

**Alternativa:** el Señor guardián convoca a su presencia a los PJ's para encargarles específicamente la misión.

**PX de la misión:** 750 PX por llevar la máscara de hueso del sacerdote de la serpe al Señor guardián, como prueba de la aniquilación de la amenaza kóbald.

## GANCHO: UN TERRIBLE SECRETO

Nimozaran el Verde, Sumo septarca de Cima del salto, cree que hay algo más terrible y peligroso tras los ataques de los kóbolds. Parecen demasiado bien organizados y muy agresivos, comparados con otros de su raza con los que se enfrentó el mago en el pasado. Se pondrá en contacto con los PJ's para ver si están dispuestos a entrar en la guarida de las criaturas, para descubrir el secreto del salón de los Kóbolds. Les ofrecerá el uso del círculo de teleportación de su torre, si aceptan esta misión.

**Alternativa:** los PJ's contactan con el viejo mago para ofrecerle sus servicios, a cambio de algún favor o ayuda mágica que pueda prestarles.

**PX de la misión:** 500 PX por informar a Nimozaran de la presencia de un dragón blanco en las ruinas.

## INTRODUCCIÓN DE LOS JUGADORES

Cuando los PJ's decidan explorar el salón de los Kóbolds, lee o parafrasea el siguiente párrafo a los jugadores.

*Viajáis 15 millas desde Cima del salto a través de las zonas rurales, hasta que encontráis la antaño majestuosa mansión que conocéis como las ruinas del salón de los Kóbolds. En el interior de la fortaleza, halláis una trampilla en la base de una antigua torre de guardia. Debe conducir bajo las ruinas.*

## INTRODUCCIÓN DEL DM

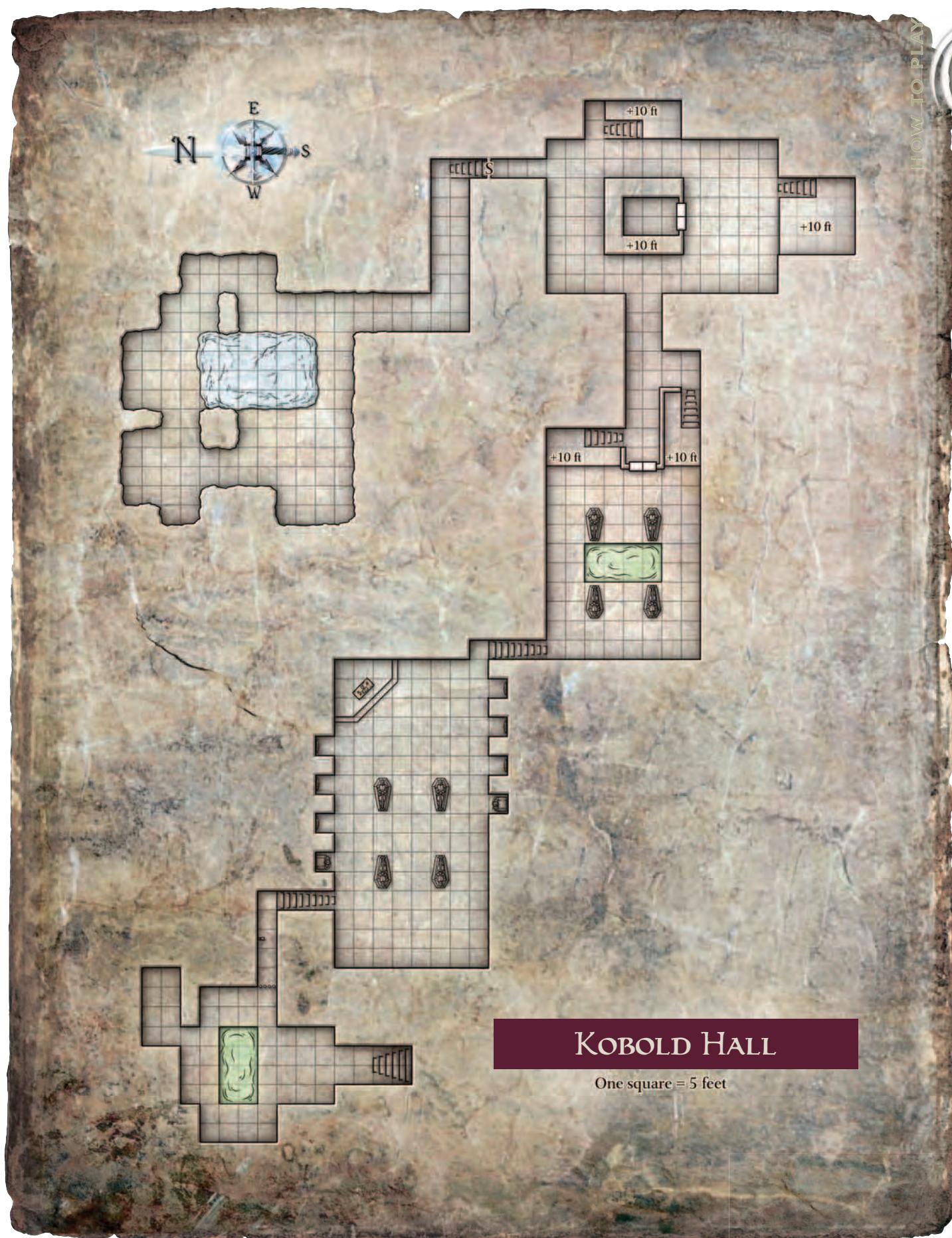
“El salón de los Kóbolds” es una aventura de D&D sencilla, para personajes jugadores de nivel 1. Es breve en cuanto a argumento y puntos de decisión; no es más que cinco encuentros de combate uno detrás de otro. La aventura está pensada para darte algo fácil de dirigir la primera vez que asumas el papel de Dungeon Master, a la vez que das pie a tus jugadores para que exploren las habilidades de sus personajes y aprendan la mecánica del juego.

Intenta dar vida a los kóbolds y su entorno. El primer encuentro es una simple lucha, pero los siguientes cuatro emplean entornos interactivos y trampas para mostrar algunos de los elementos distintivos de D&D.

Asegúrate de leer bien con antelación cada encuentro antes de dirigir la aventura, prestando especial atención a las trampas y el terreno. También deberías examinar con detalle los bloques de estadísticas de los monstruos. ¡Guardan algunos trucos sucios en sus mangas para los personajes jugadores!

## ALTERACIÓN DEL TESORO

Al igual que con cualquier otra aventura publicada, es posible que los tesoros descritos aquí no sean los más idóneos para tu grupo de juego. Sería buena idea sustituirlos por objetos que sean atractivos para tus personajes. Se indican los niveles de los dos objetos hallados como tesoro en esta aventura, para que te sea más fácil encontrar un reemplazo adecuado.



## KOBOLD HALL

One square = 5 feet

# ZONA 1: EL POZO DE FANGO

Nivel de encuentro 1 (500 PX)

## PREPARACIÓN

Esta zona sirve como sala de guardia de los kóbolds. Un pozo lleno de fango es el mayor obstáculo para los intrusos. Cuando lleguen los PJs, verán un kóbolo. Los demás permanecerán ocultos hasta que los personajes se adentren en la zona. Este encuentro incluye a las siguientes criaturas.

2 honderos kóbols (Hn)

3 hostigadores kóbols (Hs)

**Cuando los aventureros entren en esta cámara, lee:**  
*El rasgo más sobresaliente de la cámara que hay ante vosotros es una amplia zanja, llena de una reluciente sustancia verde. Más allá de la zanja, un pequeño humanoide reptiliano permanece entre las sombras de la estancia, mirándolo con la boca abierta. Lleva una honda en la mano, y su mano se mueve con rapidez hacia un saquillo en su cinto, en busca de una piedra. Sisea y grita "¡Intrusos! ¡Intrusos!".*

### 3 Hostigadores kóbols (Hs)

Humanoides naturales Pequeños

Nivel 1 Hostigador

PX 100 c/u

Iniciativa +5      Sentidos Percepción +0; visión en la oscuridad  
PG 27; Maltrecho 13

CA 15; Fortaleza 11, Reflejos 14, Voluntad 13; consulta sentido de las trampas

Velocidad 6

⊕ Lanza (estándar; a voluntad) ♦ Arma

+6 contra CA; 1d8 de daño; consulta ataque en masa

Ventaja en combate

+1d6 de daño a los ataques c/c y a distancia, contra un objetivo sobre el cual el hostigador posea ventaja en combate.

Ataque en masa

Bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado kóbolo adyacente al objetivo.

Tramposo (menor; a voluntad)

Se desplaza 1 casilla como acción menor.

Sentido de las trampas

Bonificador +2 a todas las defensas contra trampas.

Alineamiento maligno

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +8, Hurto +10, Sigilo +10

Fue 8 (-1)      Des 16 (+3)      Sab 10 (+0)

Con 11 (+0)      Int 6 (-2)      Car 15 (+2)

Equipo armadura de cuero, daga, honda con 20 balas y 3 balas de disparo pegajoso

## RASGOS DE LA ZONA

**Foso:** el foso tiene 10' de profundidad y está lleno hasta los 4' de un espeso fango verde. Cualquier PJ que caiga en él quedará inmovilizado. Una prueba de Fuerza contra CD 13 permitirá a un personaje liberarse. El fango se considera terreno difícil. Se puede caminar por él, pero una criatura que termine su movimiento en su interior quedará inmovilizada como se ha descrito arriba.

Salir del pozo requiere una prueba de Atletismo contra CD 10. Una criatura que caiga en él sufrirá 1d10-2 puntos de daño, ya que el fango amortigua el golpe.

**Rastrillo:** el pasadizo hacia el este tiene un rastrillo, diseñado para evitar el paso de criaturas más grandes que los kóbolds. Las criaturas Pequeñas pueden ignorarlo, pero las de mayor tamaño no podrán pasar. Forzar el rastrillo re-

quiere una prueba de Fuerza contra CD 15. La palanca para abrirlo está en la sala al otro lado.

### 2 Honderos kóbols (Hn)

Humanoides naturales Pequeños

Nivel 1 Artillero

PX 100 c/u

Iniciativa +3      Sentidos Percepción +1; visión en la oscuridad

PG 24; Maltrecho 12

CA 13; Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12; consulta sentido de las trampas

Velocidad 6

⊕ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma

+5 contra CA; 1d4+3 de daño

⊗ Honda (estándar; a voluntad) ♦ Arma

A distancia 10/20; +6 contra CA; 1d6+3 de daño; consulta disparo pegajoso

Disparo pegajoso

A distancia 10/20; +6 contra Reflejos; el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Tramposo (menor; a voluntad)

Se desplaza 1 casilla como acción menor.

Sentido de las trampas

Bonificador +2 a todas las defensas contra trampas.

Alineamiento maligno      Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +8, Hurto +10, Sigilo +10

Fue 9 (-1)      Des 17 (+3)      Sab 12 (+1)

Con 12 (+1)      Int 9 (-1)      Car 10 (+0)

Equipo armadura de cuero, daga, honda con 20 balas y 3 balas de disparo pegajoso

## TÁCTICAS

El hondero kóbolo de guardia intentará atraer a los PJs hacia el interior de la sala, donde se ocultan los demás. El hondero disparará contra los personajes, mientras los dos hostigadores se dividirán para bordear el pozo y atacar.

Mientras tanto, los kóbolds tras el rastrillo esperarán hasta que los PJs estén a la vista desde su posición. Cuando se hayan acercado lo suficiente, atacarán.

Los kóbolds tienen cuidado de evitar ataques de área. Nunca se juntarán en una zona, a menos que puedan obtener flanqueos claros.



# ZONA 2: LA TUMBA

Nivel de encuentro 1 (550 PX)

## PREPARACIÓN

Esta cámara fue antaño una tumba. Los kóbolds emplean las trampas de la zona para defender su guarida.

Este encuentro incluye las siguientes criaturas y trampas.

3 hostigadores kóbolds (Hs)

2 trampas de dardos (1 y 2)

Cuando los aventureros entren en esta cámara, lee:

*La habitación ante vosotros contiene cuatro sarcófagos de piedra, todos los cuales muestran signos de vandalismo y profanación. A su izquierda hay una serie de seis nichos, divididos en dos grupos de tres. Dos nichos más en los muros albergan otras tantas armaduras.*

*En el extremo opuesto de la sala hay una zona de suelo elevado, con un altar casero a Tiamat sobre él. Tres kóbolds con lanzas aguardan frente al altar.*

**3 Hostigadores kóbolds (Hs)**

Humanoide natural Pequeño

Nivel 1 Hostigador

PX 100 c/u

Consulta la página 212

**Trampa de dardos**

Trampa

Nivel 1 Arrasadora

PX 100

Salen dardos disparados desde la armadura, cubriendo la cámara con sus púas.

**Trampa:** cuando una de las trampas se active, disparará un dardo desde el visor de la armadura.

### Percepción

- ◆ CD 20: el personaje detecta el mecanismo de disparo en la armadura.
- ◆ CD 25: el personaje detecta una losa de activación.

### Activación

Si un personaje entra en una casilla de activación o empieza su turno en ella, la trampa de dardos atacará.

### Ataque

**Interrupción inmediata** A distancia 10

**Objetivo:** un personaje que entre o empiece su turno sobre una casilla de activación.

**Ataque:** +8 contra CA.

**Impacto:** 1d6+2 de daño y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de su siguiente turno.

### Contramedidas

- ◆ Un personaje adyacente puede desactivar una losa de activación mediante una prueba de Hurto contra CD 20.
- ◆ Un personaje adyacente puede desactivar un mecanismo de disparo mediante una prueba de Hurto contra CD 25.
- ◆ Se pueden destruir las armaduras. Cada una tiene CA 12, 30 pg y resistencia 5 contra todo tipo de daño.

## TÁCTICAS

Los kóbolds tratarán de usar las trampas en beneficio propio. Intentarán atraer a los PJs para que los persigan por la habitación, aprovechándose del hecho de que las criaturas de tamaño Pequeño son demasiado ligeras como para activar las trampas.

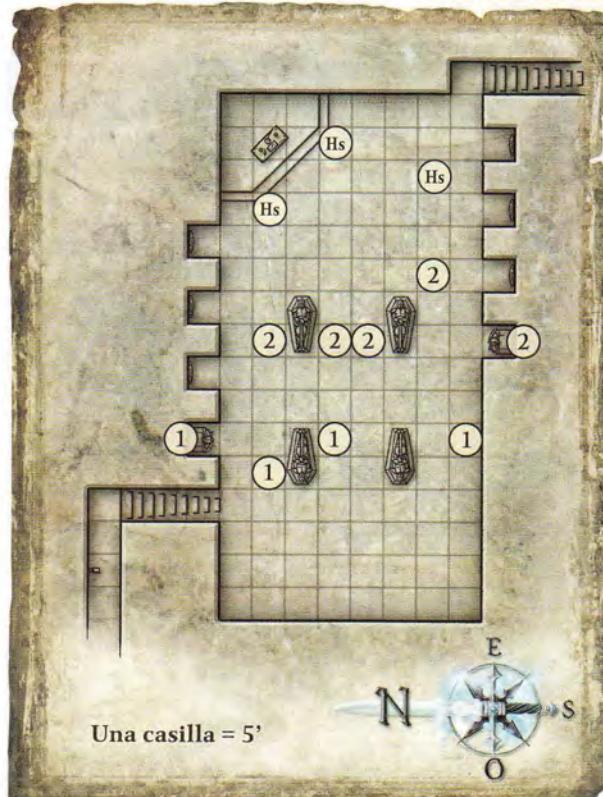
## RASGOS DE LA ZONA

**Ataúdes:** los sarcófagos de piedra son terreno difícil y ofrecen cobertura.

**Armaduras:** estos dos juegos de armaduras completas se alzan en posición de firmes. Cuando se activa la trampa de dardos, los visores de sus cascos se abren para revelar el mecanismo de disparo.

**Puntos de activación:** varias casillas del mapa están marcadas con los números 1 y 2. El 1 se corresponde con las casillas que activan la trampa de dardos número 1, mientras que el 2 lo hace con la otra. Ambas armaduras están también marcadas con los números 1 y 2, indicando la ubicación del mecanismo de disparo de cada trampa.

**Altar:** los kóbolds han manufacturado con todo su cariño este primitivo altar a la maligna diosa de los dragones. Una pequeña bolsa sobre él contiene 60 po, una ofrenda de las criaturas a Tiamat.



# ZONA 3: ¡CALAVERA-CALAVERA!

Nivel de encuentro 2 (675 PX)

## PREPARACIÓN

Esta sala ha sido convertida en un campo de juego de calavera-calavera, el deporte favorito del salón de los Kóbolds. Los personajes jugadores entran en el recinto mientras se juega un partido, para comprobar que no es más que un ejercicio de violencia gratuita (como podría esperarse de los kóbolds).

Este encuentro incluye a las siguientes criaturas.

**2 honderos kóbolds (Hn)**

**2 dracos guardianes (D)**

**4 esbirros kóbolds (E)**

Cuando los aventureros entren en esta cámara, lee:

Esta sala parece haber sido en el pasado una tumba, pero los kóbolds la han transformado en lo que casi se podría llamar un campo de juegos.

Hay cuatro sarcófagos de piedra repartidos por la habitación, con una zanja llena de cieno en el medio. En el extremo opuesto hay una puerta doble de madera. A ambos lados de la puerta hay dos plataformas elevadas, a unos 10' de altura del suelo, con dos kóbolds encaramados en cada una de ellas.

Situadas en fila sobre los sarcófagos hay varias calaveras de animales, amontonadas en pequeños montículos. Un kóbold sostiene una piedra cubierta del fango del pozo, atada a una cuerda que cuelga del techo.

### 2 Dracos guardianes (D)

Bestia natural Pequeña (reptil)

Nivel 2 Bruto

PX 125 c/u

Iniciativa +3      Sentidos Percepción +7

PG 48; Maltrecho 24

CA 15; Fortaleza 15, Reflejos 13, Voluntad 12

Velocidad 6

(+) Mordisco (estándar; a voluntad)

+6 contra CA; 1d10+3 de daño, o 1d10+9 de daño si está a 2 casillas de un aliado

Alineamiento no alineado      Idiomas -

Fue 16 (+4)

Des 15 (+3)

Sab 12 (+2)

Con 18 (+5)

Int 3 (-3)

Car 12 (+2)

### 4 Esbirros kóbolds (E)

Humanoide natural Pequeño

Nivel 1 Esbirro

PX 25 c/u

Iniciativa +3      Sentidos Percepción +1; visión en la oscuridad

PG 1; un ataque fallado nunca puede hacer daño a un esbirro

CA 15; Fortaleza 11, Reflejos 13, Voluntad 11; consulta sentido de las trampas

Velocidad 6

(+) Lanza (estándar; a voluntad) ♦ Arma

+5 contra CA; 2 de daño

(-) Jabalina (estándar; a voluntad) ♦ Arma

A distancia 10/20; +5 contra CA; 2 de daño

Tramposo (menor; a voluntad)

Se desplaza 1 casilla como acción menor.

Sentido de las trampas

Bonificador +2 a todas las defensas contra trampas.

Alineamiento maligno      Idiomas común, dracónico

Habilidades Hurto +5, Sigilo +5

Fue 8 (-1)      Des 16 (+3)      Sab 12 (+1)

Con 12 (+1)      Int 9 (-1)      Car 10 (+0)

Equipo armadura de pieles, escudo ligero, 3 jabalinas, 1 lanza

### 2 Honderos kóbolds (Hn)

Humanoide natural Pequeño

Nivel 1 Artillero

PX 100 c/u

Iniciativa +3      Sentidos Percepción +1; visión en la oscuridad

PG 24; Maltrecho 12

CA 13; Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12; consulta sentido de las trampas

Velocidad 6

(+) Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma

+5 contra CA; 1d4+3 de daño

(-) Honda (estándar; a voluntad) ♦ Arma

A distancia 10/20; +6 contra CA; 1d6+3 de daño; consulta disparo pegajoso

Disparo pegajoso

A distancia 10/20; +6 contra Reflejos; el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Tramposo (menor; a voluntad)

Se desplaza 1 casilla como acción menor.

Sentido de las trampas

Bonificador +2 a todas las defensas contra trampas.

Alineamiento maligno      Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +8, Hurto +10, Sigilo +10

Fue 9 (-1)      Des 17 (+3)      Sab 12 (+1)

Con 12 (+1)      Int 9 (-1)      Car 10 (+0)

Equipo armadura de cuero, daga, honda con 20 balas y 3 balas de disparo pegajoso

**Piedra de calavera-calavera****Trampa**

Esta piedra cubierta de fango está atada a una larga cuerda, que cuelga de un gancho en el techo.

**Trampa:** cuando un kóbold lance la piedra, ésta atacará a un objetivo y luego volverá a otro kóbold en la plataforma opuesta.

**Activación**

Un kóbold puede usar una acción estándar para atacar con la piedra. Sólo la pueden usar dos kóbolds distintos cada asalto.

**Ataque****Acción estándar Cuerpo a cuerpo**

**Objetivo:** un personaje en la zona marcada en el mapa.

**Ataque:** +8 contra CA.

**Impacto:** 1d8+2 de daño y el objetivo es empujado 2 casillas.

**Contramedidas**

◆ Un personaje en la zona marcada puede preparar una acción para atacar la cuerda de la piedra (CA 14, 10 pg y resistencia 5 contra todo tipo de daño).

◆ Un personaje puede realizar ataques a distancia contra la cuerda.

**Nivel 1 Arrasadora**

PX 100

Salir del pozo requiere una prueba de Atletismo contra CD 10. Una criatura que caiga en él sufrirá 1d10-2 puntos de daño, ya que el fango amortigua el golpe.

**Puerta:** la puerta tiene 20 pg. Derribarla requiere una prueba de Fuerza contra CD 16.

**Piedra de calavera-calavera:** este extraño invento se considera una trampa. Los kóbolds normalmente la usan sobre los montones de calaveras, situados sobre los sarcófagos. El objetivo del juego es conseguir que alguno de los cráneos se quede pegado en la roca, para después recogerlo de la que vuelve al lanzador. Cuando los PJs hagan acto de presencia, los kóbolds no dudarán en usar la piedra contra ellos.

**Plataformas:** no hay barandillas en las plataformas. Trepar por la pared hasta una de ellas desde el suelo requiere una prueba de Atletismo contra CD 15. Repartidas por el suelo, en un pequeño montón en la plataforma norte, hay 100 po en monedas, un rubí por valor de 50 po y dos granates por valor de 25 po cada uno.

## TÁCTICAS

Los kóbolds intentarán dejar fuera de combate a los personajes, sin llegar a trabarse en cuerpo a cuerpo.

Los esbirros kóbolds se dividirán, dos en cada plataforma. Dos de ellos se turnarán para activar la trampa de calavera-calavera; uno lanzará la piedra y el otro una jabalina, para después recoger la roca que regresa con la cuerda. Los otros dos esbirros se quedarán en las escaleras, fuera de la vista, listos para reemplazar a sus camaradas caídos y seguir activando la trampa.

Los honderos dispararán contra los aventureros, con la esperanza de que sus disparos especiales los retrasen y sean objetivos más fáciles para la piedra.

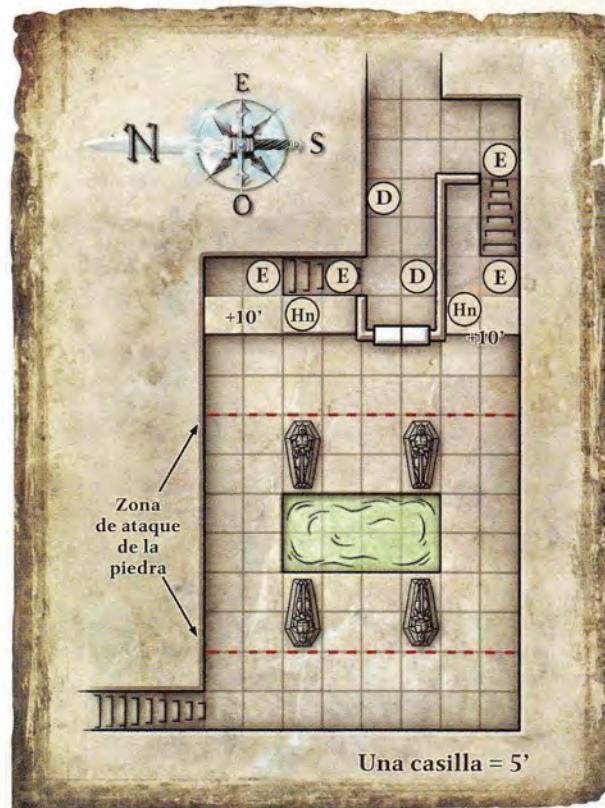
Las mascotas dracos guardianes de los kóbolds permanecerán al otro lado de la puerta. Se lanzarán por las escaleras para atacar a los personajes que trepen hasta las plataformas. Si no, atacarán a cualquiera que atraviese la puerta.

## RASGOS DE LA ZONA

**Foso:** el foso tiene 10' de profundidad y está lleno hasta los 4' con un espeso fango verde. Este barro tiene dos características importantes.

Primero, cualquier PJ que caiga en él quedará inmovilizado. Una prueba de Fuerza contra CD 13 permitirá a un personaje liberarse.

El fango se considera terreno difícil. Se puede caminar por él, pero una criatura que termine su movimiento en su interior quedará inmovilizada como se ha descrito arriba.



# ZONA 4: EL GRAN JEFE

Nivel de encuentro 4 (850 PX)

## PREPARACIÓN

El cacique kóbold gobierna a su tribu desde este lugar. Panico ante la llegada de cualquier intruso, el caudillo y sus esbirros han construido una elaborada trampa de roca aplastante. Cuando los PJs entran en la sala, el cacique activará la trampa y se esconderá en su guarida. Mientras tanto, aparecerán varios kóbols para luchar por él.

Este encuentro incluye las siguientes criaturas y trampa.

**2 honderos kóbols (Hn)**

**1 sacerdote de la sierpe (S)**

**2 escudos del dragón kóbols (E)**

**1 draco de lo alto las espiras (D)**

**1 roca rodante (R)**

### Cuando los aventureros entran en esta cámara, lee:

Llegáis a una cámara con un techo de 20' de altura. Ante vosotros hay un muro de 10' de alto, que permite el paso por sus extremos abiertos a izquierda y derecha. De pronto, el sonido de madera rotá retumba por todo el lugar. El suelo tiembla, caen nubes de polvo desde el techo y algo grande y pesado avanza sobre vosotros!

### Sacerdote de la sierpe (S)

Nivel 3 Artillero (Líder)

Humanoide natural Pequeño

PX 150

Iniciativa +4      Sentidos Percepción +4; visión en la oscuridad  
PG 36; Maltrecho 18

CA 17; Fortaleza 13, Reflejos 15, Voluntad 15; consulta sentido de las trampas

Velocidad 6

⊕ Lanza (estándar; a voluntad) • Arma

+7 contra CA; 1d8 de daño

⊗ Orbe de energía (estándar; a voluntad) • Ver texto

A distancia 10; +6 contra Reflejos; 1d10+3 de daño por frío

↔ Incentivar la fe (menor; encuentro)

Explosión cercana 10; aliados kóbols en la explosión ganan 5 pg temporales y pueden desplazarse 1 casilla.

↔ Aliento de dragón (estándar; encuentro)

Estallido cercano 3; +6 contra Fortaleza; 1d10+3 de daño por frío. Fallo: mitad de daño.

Tramposo (menor; a voluntad)

Se desplaza 1 casilla como acción menor.

Sentido de las trampas

Bonificador +2 a todas las defensas contra trampas.

Alineamiento maligno      Idiomas común, dracónico

Habilidades Hurto +11, Sigilo +11

Fue 9 (+0)      Des 16 (+4)      Sab 17 (+4)

Con 12 (+2)      Int 9 (+0)      Car 12 (+2)

Equipo armadura de pieles, lanza, máscara de hueso, vara del mago de guerra +1

### 2 Escudos del dragón kóbols (E)

Nivel 2 Soldado

PX 125

Iniciativa +4      Sentidos Percepción +2; visión en la oscuridad  
PG 30; Maltrecho 15

CA 18; Fortaleza 14, Reflejos 13, Voluntad 13; consulta sentido de las trampas

Resistencia 5 al frío

Velocidad 6

⊕ Espada corta (estándar; a voluntad) • Arma

+7 contra CA; 1d6+3 de daño, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del escudo del dragón.

Tácticas de escudo del dragón (reacción inmediata, cuando un enemigo adyacente se desplace para alejarse o un enemigo se acerque hasta quedar adyacente; a voluntad)

El escudo del dragón se desplaza 1 casilla.

Ataque en masa

Bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado kóbold adyacente al objetivo.

Tramposo (menor; a voluntad)

Se desplaza 1 casilla como acción menor.

Sentido de las trampas

Bonificador +2 a todas las defensas contra trampas.

Alineamiento maligno      Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +7, Hurto +9, Sigilo +9

Fue 14 (+3)      Des 13 (+2)      Sab 12 (+2)

Con 12 (+2)      Int 9 (+0)      Car 10 (+1)

Equipo armadura de escamas, escudo pesado, espada corta

### Draco de las espiras (D)

Nivel 1 Hostigador

Bestia natural Pequeña (reptil)

PX 100

Iniciativa +6      Sentidos Percepción +3

PG 29; Maltrecho 14

CA 16; Fortaleza 11, Reflejos 14, Voluntad 13

Velocidad 4, volar 8 (flotar); consulta también ataque en vuelo

⊕ Mordisco (estándar; a voluntad)

+6 contra CA; 1d6+4 de daño

⊕ Arrebatar (estándar; a voluntad)

+4 contra Reflejos; 1 de daño y el draco roba un objeto pequeño del objetivo, como un vial, pergamo o moneda.

⊕ Ataque en vuelo (estándar; a voluntad)

El draco vuela hasta 8 casillas, pudiendo realizar un ataque básico en cuerpo a cuerpo en cualquier momento de su movimiento. El draco no provoca ataques de oportunidad al alejarse de la víctima de su ataque.

Alineamiento no alineado      Idiomas —

Fue 11 (+0)      Des 18 (+4)      Sab 16 (+3)

Con 13 (+1)      Int 3 (-4)      Car 11 (+0)

<b>2 Honderos kóbolds (Hn)</b>	Nivel 1 Artillero	
Humanoide natural Pequeño	PX 100 c/u	
Initiativa +3	Sentidos Percepción +1; visión en la oscuridad	
PG 24; Maltrecho 12		
CA 13; Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12; consulta sentido de las trampas		
<b>Velocidad 6</b>		
↓ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	+5 contra CA; 1d4+3 de daño	
↗ Honda (estándar; a voluntad) ♦ Arma	A distancia 10/20; +6 contra CA; 1d6+3 de daño; consulta disparo pegajoso	
<b>Disparo pegajoso</b>	A distancia 10/20; +6 contra Reflejos; el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).	
<b>Tramposo (menor; a voluntad)</b>	Se desplaza 1 casilla como acción menor.	
<b>Sentido de las trampas</b>	Bonificador +2 a todas las defensas contra trampas.	
Alineamiento maligno	Idiomas común, dracónico	
Habilidades Acrobacias +8, Hurto +10, Sigilo +10		
Fue 9 (-1)	Des 17 (+3)	Sab 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Car 10 (+0)
Equipo armadura de cuero, daga, honda con 20 balas y 3 balas de disparo pegajoso		

<b>Roca rodante</b>	Nivel 3 Arrasadora
Trampa	PX 150

Una roca esférica gigante rueda por la habitación.

**Trampa:** la roca aplasta todo lo que se le pone delante.

#### Percepción

♦ CD 10: el personaje ve la roca que se le viene encima.

Initiativa +5      Velocidad 8

#### Activación

Tan pronto como empiece el encuentro, la trampa tirará iniciativa.

#### Ataque

**Acción de oportunidad      Cuerpo a cuerpo**

**Objetivo:** ataca a cualquier personaje en cuyo espacio entre.

**Ataque:** +7 contra Reflejos.

**Impacto:** 2d6 de daño y derribado.

**Especial:** si la roca termina su turno en un espacio con un personaje, realizará un segundo ataque. Entonces el personaje se verá desplazado a cualquier casilla adyacente libre (a su elección).

#### Contramedidas

♦ Un personaje puede intentar una prueba de Atletismo (CD 20) como reacción inmediata, para saltar por encima de la roca sin sufrir daño.

## TÁCTICAS

Los kóbolds prefieren dejar que "su" roca aplaste a los PJs. Se mantendrán a ambos lados de la cámara, disparando contra los aventureros. Los honderos subirán por las escaleras del interior de la sala, para tener una posición elevada desde la que abrir fuego a voluntad.

El cacique (el sacerdote de la sierpe) y los dos escudos del dragón permanecerán en la plataforma. Si un PJ se acerca a ellos, los escudos del dragón se adelantarán para atacar. El caudillo usará su vara del mago de guerra +1 para aumentar el área de su ataque de aliento de dragón.

El draco espirado es la mascota del cacique. Remontará el vuelo para hostigar a los personajes. Si puede robar una poción de uno de ellos, lo hará y regresará para dársela a su amo.

## RASGOS DE LA ZONA

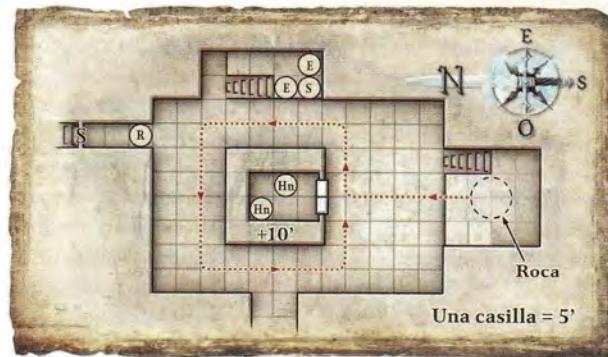
**Sala central:** el muro en esta zona tiene 10' de altura, y el techo está a 20' por encima del suelo. Los PJs y kóbolds pueden trepar por la pared para llegar a la sala central. Esta escalada requiere una prueba de Atletismo contra CD 10.

El muro es lo bastante ancho como para que una criatura permanezca de pie sobre él.

**Puerta:** la puerta de la sala central tiene 20 pg. Derribarla requiere una prueba de Fuerza contra CD 16.

**Roca:** las estadísticas de la trampa se indican con anterioridad. Inicia su movimiento en el punto marcado en el mapa, y sigue la ruta establecida.

**Plataforma:** no hay barandilla en la plataforma. Trepar por la pared hasta ella desde el suelo requiere una prueba de Atletismo contra CD 15. La plataforma está a 10' de altura.



## FIN DEL ENCUENTRO

Cuando los personajes derrotan a los kóbolds, encontrarán una pequeña llave de plata en el saquillo del cinto del cacique, así como un pedazo de pergamo que describe la ubicación de una puerta secreta en la alcoba del norte. La llave abre dicha puerta, que revela unos escalones que descienden a la zona del encuentro final.

El caudillo kóbold lleva una vara del mago de guerra +1 (objeto de nivel 3).

**Vara del mago de guerra +1:** esta vara ofrece a su usuario un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño. Si se obtiene un golpe crítico, causará 1d8+1 puntos de daño adicionales. Además, una vez al día y como acción gratuita, su usuario puede aumentar el tamaño de una explosión o estallido en 1.

# ZONA 5: LA VERDADERA AMENAZA

Nivel de encuentro 3 (750 PX)

## PREPARACIÓN

Esta cámara es la guarida del dragón blanco joven Szartharrax. Aunque aún es pequeño para el estándar de su raza, Szartharrax es con mucho el monstruo más peligroso del salón de los Kóbolds. Es la razón por la que los Pateacráneos han conseguido el dominio sobre los demás clanes kóbolds de la zona; Szartharrax decidió apoyarlos y devoró a los caciques rivales, lo cual persuadió a los demás monstruos escamosos para que jurasen lealtad a los Pateacráneos. Szartharrax siente apetito de oro, y el dragón blanco no ha dejado de exigir más y más tributos a sus leales siervos. El temor a despertar la ira del dragón ha empujado a los kóbolds a atacar caravanas y asaltar los asentamientos cercanos.

Szartharrax es un rival de cuidado; los aventureros tendrán que luchar muy bien para salir victoriosos.

Este encuentro incluye la siguiente criatura:

### 1 dragón blanco joven (D)

**Cuando los aventureros entran en esta cámara, lee:**  
Seguís un largo pasadizo serpenteante desde la sala del trono del cacique kóbold, que se adentra más en la tierra. Al cabo de un tiempo, los túneles de piedra trabajada dan paso a cavernas naturales. Por último, desembocáis en una gran cueva, cuyo aire os parece antinaturalmente frío. En el centro de la gruta hay un gran estanque de agua congelada. Todo está tranquilo.

## TÁCTICAS

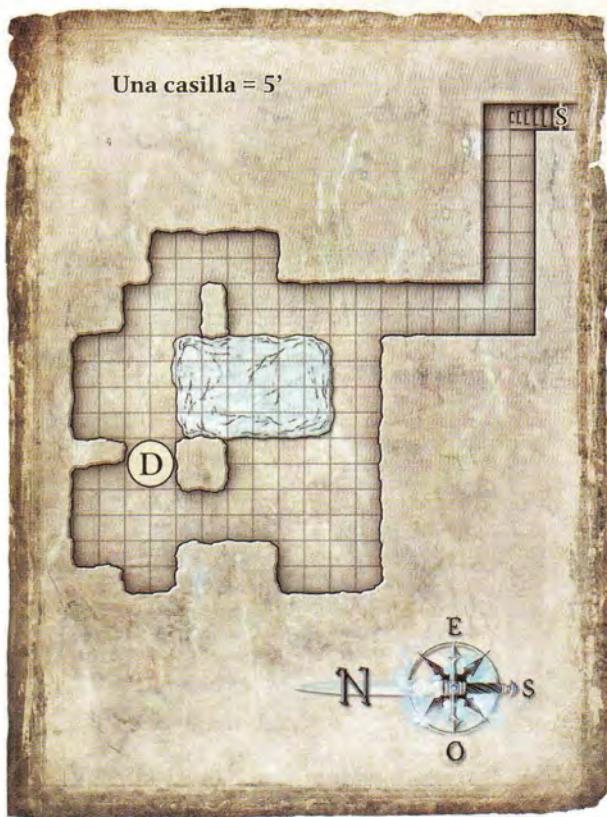
El dragón empieza el encuentro oculto en la zona señalada en el mapa. Dado que está escondido tras una gran columna, realiza una prueba de Sigilo para él y haz que los jugadores tiren pruebas de Percepción para sus personajes. Aquellos PJs cuyas pruebas de Percepción sean inferiores al resultado de la prueba de Sigilo del dragón serán sorprendidos por su aparición. Tira iniciativas y empieza el combate.

El dragón volará a un punto en frente del grupo, para usar su aliento helado contra tantos personajes como pueda atrapar en su área de efecto. Después gastará de inmediato 1 punto de acción para emplear su aptitud de Presencia pavorosa. En turnos subsiguientes, el dragón despedazará a los aventureros con su ataque de Furia del dragón. Si a Szar-

Dragón blanco joven (D)	Nivel 3 Bruto solitario
Bestia mágica natural Grande (dragón)	PX 750
Iniciativa +1	Sentidos Percepción +7; visión en la oscuridad
PG 232; Maltrecho 116; consulta Aliento agónico	
CA 18; Fortaleza 20, Reflejos 18, Voluntad 17	
Resistencia 15 al frío	
Tiradas de salvación +5	
Velocidad 6 (caminar por el hielo), volar 6 (flotar), vuelo terrestre 10	
Puntos de acción 2	
⊕ Mordisco (estándar; a voluntad) ♦ Frío	
Alcance 2; +6 contra CA; 1d8+4 más 1d6 de frío de daño (más 1d6 de daño adicional por frío con cada ataque de oportunidad con éxito)	
⊕ Garra (estándar; a voluntad)	
Alcance 2; +6 contra CA; 1d8+4 de daño	
† Furia del dragón (estándar; a voluntad)	
El dragón realiza dos ataques de garra. Si impacta a un mismo objetivo con ambos ataques, podrá morderlo.	
↔ Arma de aliento (estándar; recarga ) ♦ Frío	
Estallido cercano 5; +4 contra Reflejos; 3d6+4 de daño por frío, y el objetivo queda ralentizado y debilitado (salvación termina ambas).	
↔ Aliento agónico (gratuito, cuando quede maltrecho por primera vez; encuentro) · Frío	
El arma de aliento del dragón se recarga y éste puede utilizarla de inmediato.	
↔ Presencia pavorosa (estándar; encuentro) ♦ Miedo	
Explosión cercana 5; afecta a enemigos; +4 contra Voluntad; el objetivo queda aturdido hasta el final del siguiente turno del dragón. Efecto secundario: el objetivo sufre un penalizador -2 a sus tiradas de ataque (salvación termina).	
Alineamiento maligno	Idiomas dracónico
Habilidades Atletismo +15	
Fue 18 (+5)	Des 10 (+1)
Con 18 (+5)	Int 10 (+1)
	Sab 12 (+2)
	Car 8 (+0)

tharrax se le presenta alguna vez la posibilidad de realizar ataques de oportunidad, usará su mordisco.

Szartharrax evitará a los personajes con armaduras sólidas, prefiriendo ensañarse con los peor defendidos. Si el dragón queda maltrecho, entrará en furia. Atacará al PJ más cercano, ignorando cualquier táctica racional en favor de la fuerza bruta.



## RASGOS DE LA ZONA

**Estanque:** el estanque de agua tiene 2' de profundidad y está congelado. El hielo se considera terreno difícil, pero el dragón lo ignora gracias a su aptitud de caminar por el hielo.

## CONCLUSIÓN

Si los PJs logran derrotar al dragón, encontrarán una pequeña cueva más adelante con un cofre del tesoro cerrado (Hurto CD 20 para abrirla). El cofre contiene el trozo de piel de dragón robado a Teldorthan, 100 po, una perla valorada en 20 po en un pequeño saquillo de fieltro, y una **espada larga +5 bebevidas** (objeto de nivel 5).

**Espada larga +5 bebevidas:** esta espada larga concede a su usuario un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño. Con un golpe crítico, causa 1d6 de daño necrótico adicional. Además, cuando el usuario deje a un rival con 0 pg o menos mediante un ataque en cuerpo a cuerpo con esta arma, obtendrá 5 pg temporales.

## AVENTURAS FUTURAS

El grupo ha matado al dragón y derrotado a los kóbolds, pero los PJs no han hecho sino empezar su carrera aventurera.

Matar al dragón no es una gesta sencilla, y Szartharrax podría tener aliados poderosos que quisiesen vengarlo. Quizá su madre, o algún hermano de camada, persigan a los personajes y sus amigos.

Esta aventura también podría dar paso a asuntos más serios. Los personajes pueden encontrar una carta en el tesoro de Szartharrax. Escrita en dracónico, sería una oferta de alianza de un señor de la guerra goblin, que desea unir a los monstruos de la zona contra los habitantes de Cima del salto. Si pretendes dirigir la aventura H1: *La fortaleza del páramo Sombrío*, ese trasgo podría ser Diente de hierro. La carta pondrá a los personajes en camino a su siguiente aventura.

Por último, no hay nada como una vieja exploración dungeonera a la vieja usanza. Tras derrotar a los kóbolds, los personajes podrían explorar las cuevas de Szartharrax para descubrir pasadizos secundarios que se adentren más en las profundidades. Usa un generador aleatorio de dungeons o crea una aventura propia que incluya al resto de los lacayos del dragón. Quizá un clérigo kóbald, junto a sus esbirros muertos vivientes, haya descubierto una antigua capilla a Tiamat, y Szartharrax necesitaba la piel de dragón de Teldorthan para completar un terrible ritual a la diosa dragón. Empleando los encuentros de este capítulo como guía, será el momento perfecto para empezar a crear tus propias aventuras. Recluta a unos cuantos monstruos violentos, dibuja algunos mapas de encuentro, crea una historia para conducir a los PJs a la aventura... ¡y sigue jugando!

Resultado de iniciativa	TARJETA DE COMBATE DE PJ	
Nombre del personaje		
<b>Inicio del turno: aplica daño continuado</b>		
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Nuevas energías usadas:	Puntos de acción usados:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esfuerzos curativos usados:	<input type="checkbox"/>	
Daño sufrido		
Notas		
<b>Fin del turno: intenta TS, acaban efectos con duración</b>		
Condiciones: atontado, aturrido, cegado, daño continuado, debilitado, dominado, dormido, ensordecido, neutralizado, inconsciente, indefenso, inmovilizado, moribundo, petrificado, señalado (indica por quién), sorprendido, tumbado. Abreviaturas de fin de estado: FdT=Fin del turno; IdT=Inicio del turno; TS=hasta TS; FdE=Fin del encuentro. Indica turno de quién; Ej.: "Aturdido/FdT Tordek", tacha la condición cuando acabe.		

Resultado de iniciativa	TARJETA DE COMBATE DE PJ	
Nombre del personaje		
<b>Inicio del turno: aplica daño continuado</b>		
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado	
Nuevas energías usadas:	Puntos de acción usados:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esfuerzos curativos usados:	<input type="checkbox"/>	
Daño sufrido		
Notas		
<b>Fin del turno: intenta TS, acaban efectos con duración</b>		
Condiciones: atontado, aturrido, cegado, daño continuado, debilitado, dominado, dormido, ensordecido, neutralizado, inconsciente, indefenso, inmovilizado, moribundo, petrificado, señalado (indica por quién), sorprendido, tumbado. Abreviaturas de fin de estado: FdT=Fin del turno; IdT=Inicio del turno; TS=hasta TS; FdE=Fin del encuentro. Indica turno de quién; Ej.: "Aturdido/FdT Tordek", tacha la condición cuando acabe.		

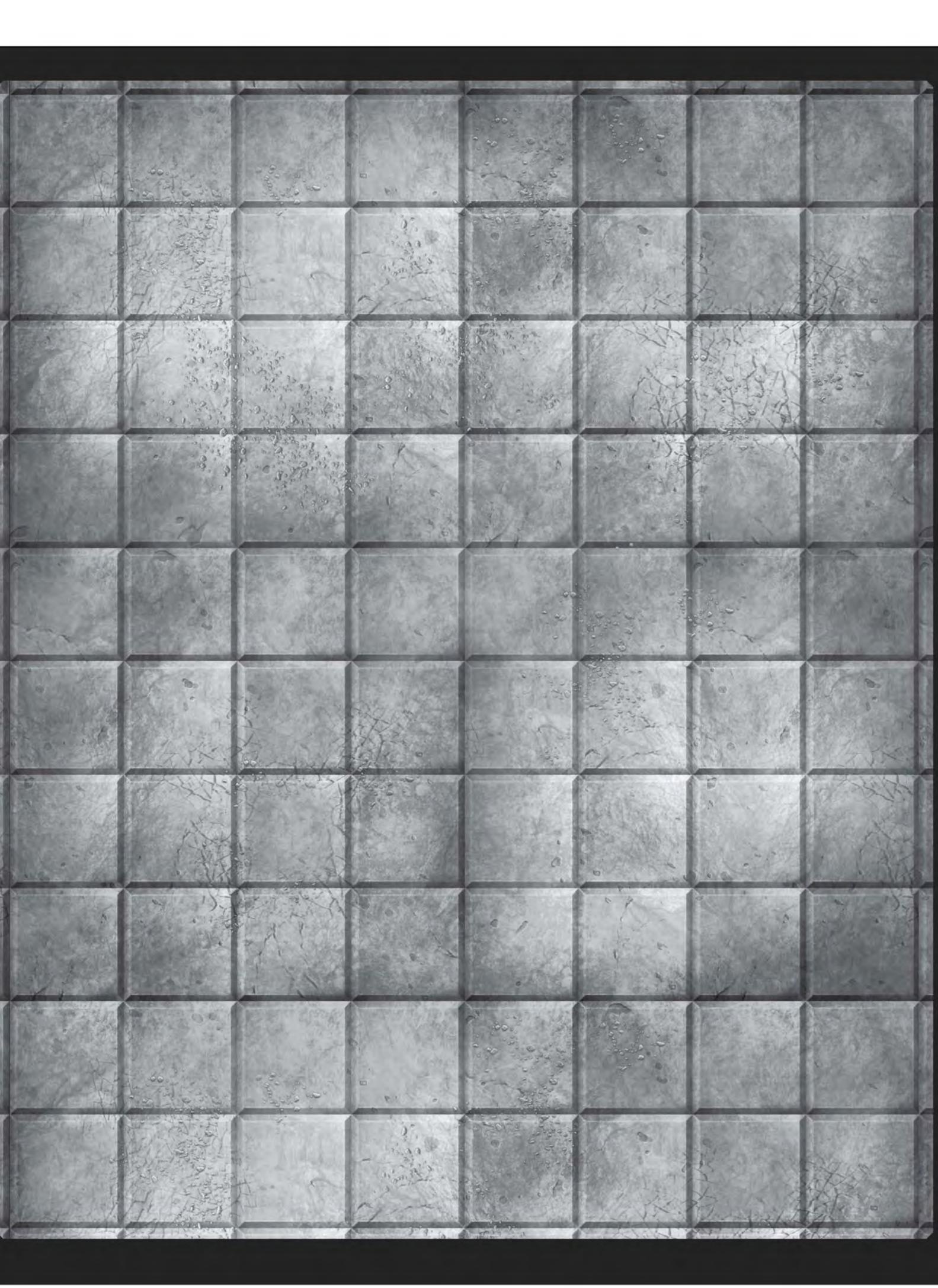
Resultado de iniciativa	TARJETA DE COMBATE DE MONSTRUO				
Nombre del monstruo					
<b>Inicio del turno: comprueba recarga, aplica daño continuado</b>					
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
poder de encuentro/ diario utilizado	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	poder de encuentro/ diario utilizado	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
poder de encuentro/ diario utilizado	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Puntos de acción usados (si élite o solitario):	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Maltrato:	<input type="checkbox"/>
Daño sufrido					
Notas					
<b>Fin del turno: intenta TS, acaban efectos con duración</b>					
Condiciones: atontado, aturrido, cegado, daño continuado, debilitado, dominado, dormido, ensordecido, neutralizado, inconsciente, indefenso, inmovilizado, moribundo, petrificado, señalado (indica por quién), sorprendido, tumbado. Abreviaturas de fin de estado: FdT=Fin del turno; IdT=Inicio del turno; TS=hasta TS; FdE=Fin del encuentro. Indica turno de quién; Ej.: "Aturdido/FdT Tordek", tacha la condición cuando acabe.					

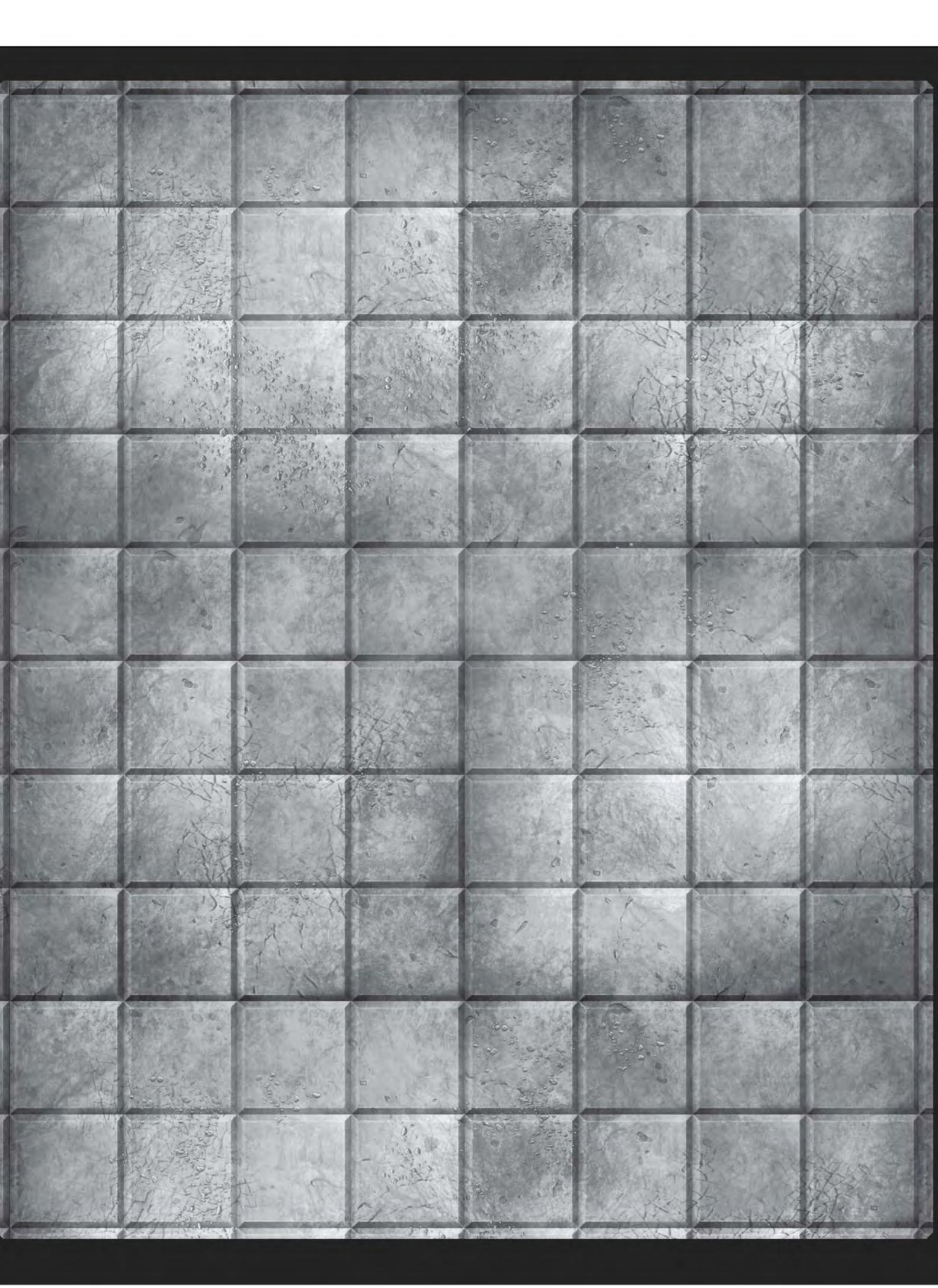
Resultado de iniciativa	TARJETA DE COMBATE DE MONSTRUO				
Nombre del monstruo					
<b>Inicio del turno: comprueba recarga, aplica daño continuado</b>					
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
Condición/Fin del estado	Condición/Fin del estado				
poder de encuentro/ diario utilizado	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	poder de encuentro/ diario utilizado	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
poder de encuentro/ diario utilizado	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Puntos de acción usados (si élite o solitario):	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Maltrato:	<input type="checkbox"/>
Daño sufrido					
Notas					
<b>Fin del turno: intenta TS, acaban efectos con duración</b>					
Condiciones: atontado, aturrido, cegado, daño continuado, debilitado, dominado, dormido, ensordecido, neutralizado, inconsciente, indefenso, inmovilizado, moribundo, petrificado, señalado (indica por quién), sorprendido, tumbado. Abreviaturas de fin de estado: FdT=Fin del turno; IdT=Inicio del turno; TS=hasta TS; FdE=Fin del encuentro. Indica turno de quién; Ej.: "Aturdido/FdT Tordek", tacha la condición cuando acabe.					



## ÍNDICE ALFABÉTICO

- "El mejor amigo del DM" 42  
 Abismo, el 160  
 Acechador (rol de monstruo) 54, 62  
 Acechador (rol de monstruo) 54, 62  
 Acechador nativo de las sombras (plantilla) 166  
 Acechadora (rol de trampa o peligro) 86  
 Acerca lógicos 82, 84  
 Acólito demoníaco (plantilla) 177  
 actor (motivación de jugadore) 8  
 Adepto de la escarcha (plantilla) 167  
 Adivinanzas 83  
 Agitador (motivación de personaje) 8  
 Aguante, habilidad 49, 50, 158, 159  
 alerta (presteza de un monstruo) 36  
 aliados (reparto de personajes) 116  
 aliados como objetivo 40  
 altitud (entorno) 159  
 ambientación de la aventura 106  
 Ambientaciones al aire libre 114  
 Amo de la muerte (plantilla) 177  
 Aptitudes de monstruos duplicadas 176  
 Árboles (terreno) 66  
 Arcanos, habilidad 26  
 Arena y polvo (terreno) 66  
 Arma del alma 178  
 armonía (artefactos) 164  
 arrasadora (rol de trampa o peligro) 86  
 artefactos 164  
 artillero (rol de monstruo) 54, 62  
 Asentamientos fantásticos 157  
 asfixia 159  
 aspilleras (terreno) 66  
 Aventuras basadas en acontecimientos 115  
 aventuras, basadas en acontecimientos 115  
 aventuras, cómo enlazarlas 144  
 aventuras, publicadas 96  
 Ayudas de juego 25  
 Bersérker salvaje (plantilla) 177  
 Bonificador de nivel de PNJ y umbral mágico (tabla) 187  
 bruto (rol de monstruo) 54, 62  
 Buhederas (terreno) 66  
 Caballero de la muerte (plantilla) 178  
 Calles (terreno) 66  
 Calor (entorno) 159  
 campañas, publicadas 132  
 campeón de batalla (plantilla) 178  
 Campeón momia (plantilla) 179  
 Caos elemental 160  
 carga (combate sobre una montura) 47  
 Círculo sagrado (terreno) 67  
 Círculos de teleportación 156  
 civilización 152  
 Civilización 152  
 Clase de dificultad de la prueba de habilidad (tabla) 61  
 Clase de dificultad por nivel (tabla) 42  
 Clima 158, 159  
 cobertura 43  
 Colinas (terreno) 66  
 combate en el agua 45  
 Combate sobre una montura 46  
 Combinación de encuentros 104  
 comercio (civilización) 154  
 Cómo cartografiar el lugar 112, 154  
 Cómo comenzar a nivel más alto 143  
 Cómo dañar objetos 65  
 Cómo dañar objetos 65  
 cómo elegir poderes de clase 182  
 Cómo generar encuentros 194  
 Cómo hacer monstruos 184  
 Cómo hacer PNJ 186  
 Cómo jugar sin DM 195  
 Cómo obtener PX 120  
 Cómo personalizar monstruos 174  
 Cómo subir de nivel 121  
 Cómo terminar una campaña 147  
 Cómo vestir el Dungeon 64  
 complejidad (desafios de habilidad) 72  
 complejidad (encuentros) 104  
 condiciones y efectos 27, 40  
 controlador (rol de monstruo) 54, 62  
 corrientes (terreno subacuático) 45  
 criptogramas 82, 83  
 D&D Insider 7  
 Dameros 82, 83  
 Daño por caída 44  
 Daño por nivel (tabla) 42, 185  
 Daño, improvisado 42  
 Defensa (civilización) 154  
 Demagogo (plantilla) 179  
 Desafios de habilidad 72, 84  
 Descanso breve 41  
 Descanso prolongado 41  
 Devastador (plantilla) 179  
 diamantes astrales 124  
 Dióses 172  
 Distrito (presteza de monstruo) 36  
 dormido (presteza de un monstruo) 36  
 Dungeons aleatorios 190  
 Dungeons, habilidad 26  
 edificios urbanos 111  
 El grado épico 156  
 El mundo de D&D 150  
 El ojo de Vecna 167  
 El páramo sombrío 161  
 Encuentro demasiado duro 30  
 Encuentros aleatorios 193  
 Enemigos (reparto de personajes) 116  
 Energía nigromántica (entorno) 159  
 Enfermedad 49  
 Esbirro (rol de monstruo) 54, 59  
 Escalas 65  
 Escaleras 65  
 escarcha asfixiante (terreno) 67  
 Escuchar a través de una puerta 37  
 Escurrirse (combate sobre una montura) 47  
 Esfuerzos curativos 76, 159  
 Espejo planario (terreno) 67  
 Estadísticas del monstruo por rol (tabla) 184  
 Estanques 65  
 Estatuas y pilares 65  
 Estorbo (rol de trampa o peligro) 86  
 Estorbos 27  
 estructura de las aventuras 100  
 éxito y fracaso crítico (regla casera) 189  
 Explorador (motivación de personaje) 9  
 Extras (reparto de personajes) 117  
 Follaje, hojas y lianas (terreno) 66  
 frío (entorno) 159  
 Fuente de poder (terreno) 67  
 Fuentes de luz 66  
 Gemas 124  
 Gobierno (civilización)  
 Grado de parangón 146  
 Grado heróico 156  
 Grados de juego 146  
 guardaespaldas (plantilla) 179  
 Habitaciones de Dungeons 110  
 hacha de los señores enanos 165  
 Hazañas memorables 123  
 Hielo (terreno) 66  
 Hierba prensil (terreno) 68  
 Historia, habilidad 26  
 historias de campaña 140  
 Humo o cenizas (entorno) 159  
 Idiomas 171  
 Ilusiones (terreno) 68  
 Inanición 159  
 Iniciativa 38, 46  
 Inmortalidad 147  
 Jugadores ausentes 121, 122  
 Jugadores ausentes 14  
 La cota invulnerable de Arnd 170  
 La economía del objeto mágico 155  
 La mano de Vecna 168  
 Las tierras salvajes de las hadas 161  
 Liche (plantilla) 180  
 Líder (rol de monstruo) 55  
 limo de cueva (terreno) 68  
 Limo pegajoso (terreno) 68  
 Lotes de tesoro 126  
 Magnetita (terreno) 68  
 Maleza (terreno) 66  
 maltrecho 27  
 mar Astral 160  
 Miniaturas 7, 25  
 Misiones 102, 122  
 Monstruos de élite 55, 59  
 Monstruos solitarios 55, 59  
 Motivaciones de los jugadores 8, 105  
 Movimiento en tres dimensiones 45  
 Movimiento en tres dimensiones 45  
 Movimiento obligatorio 44, 46  
 Muebles (terreno) 66  
 Muebles y adornos 111  
 Muerte (de los personajes) 30  
 Muro ilusorio (terreno) 68  
 Muros 64  
 Muros diagonales 113  
 Musgo candente (terreno) 67  
 Nacido entre las hadas (plantilla) 180  
 Narrador (motivación de jugadore) 9  
 Naturaleza, habilidad 26  
 Nivel del encuentro 56  
 nubesporas 68  
 Objetivos legítimos 40  
 objetos de arte 124  
 Objetos mágicos (tesoro) 125  
 Objetos mágicos 27, 174  
 Observador (motivación de jugadore) 9  
 ocultación 61  
 Organizaciones (civilización) 155  
 origen y trasfondo de personajes 142  
 Palabras cruzadas 82, 83  
 Palabras de poder 171  
 Pantano (terreno) 66  
 pasarelas (terreno) 66  
 Patrones (reparto de personajes) 116  
 Peligros 27, 59  
 Peligros del entorno 158  
 Pensador (motivación de jugadore) 10  
 Pensamiento de metajuego 15  
 Percepción, habilidad 26, 36, 37, 41  
 Perspicacia, habilidad 26  
 Pifia (regla casera) 189  
 Pilar de vida (terreno) 68  
 Plantilla funcional 176  
 Plantillas 175  
 plantillas de clase 182  
 Pociones (tesoro) 126  
 Poderes por nivel de clase (tabla) 143  
 Power gamer (motivación de jugadore) 8  
 Preparado (presteza de monstruo) 36  
 Pruebas de conocimiento 26  
 Pruebas de habilidad en grupo 75  
 Pruebas de habilidad pasivas 26, 74  
 Pruebas enfrentadas (desafios de habilidad) 74  
 puertas 64  
 Puertas secretas 65  
 Puntos de acción 41, 123  
 Puntos de experiencia 120  
 Puntos de golpes rápidos (tabla) 143  
 rasgos de las ciudades 153  
 Rasgos de las villas 153  
 Rasgos de los pueblos 153  
 Rasgos del terreno 110  
 Rastrillos 64  
 Recompensa en PX (tabla) 57, 120  
 Recompensas de misión 122  
 Registrad la habitación 41  
 Reglas caseras 189  
 Religión (civilización) 155  
 Religión, habilidad 26  
 reparto de personajes 116  
 Resbaladero (terreno) 68  
 Ritmo de avance 121  
 Rituales 27  
 roca sangrienta (terreno) 68  
 roles de personaje 10  
 Salientes y plataformas 65  
 Sanar, habilidad 50  
 Sed 159  
 Sello 160  
 Señor de las momias (plantilla) 180  
 Señor de los vampiros (plantilla) 181  
 sentido ciego 67  
 Sentido de la vibración 67  
 Sigilo, habilidad 36, 37  
 Slayer (motivación del jugadore) 9  
 Soldado (rol de monstruo) 55, 62  
 Solución de problemas 98  
 Sorpresa 36  
 Sudokus (acerca) 82, 84  
 Superaventuras 138  
 tablero de batalla/mapa de batalla 7, 25, 112  
 Tamaño del grupo 6, 31, 58, 125  
 Tapices y cortinas 65  
 tarjetas de combate 38, 220  
 Telarañas (terreno) 69  
 Teleportadores (terreno) 69  
 temas de campaña 134  
 Terreno al aire libre 166  
 terreno desafiante 44, 61  
 Terreno difícil 44, 48, 60, 64, 65  
 Terreno escarpado 44  
 Terreno hostil 44, 61  
 terreno impasable 44, 61  
 Terreno mundano 64  
 terreno protegido 62  
 Terreno resguardado 61  
 Terreno subacuático 45  
 Tesoro 124  
 Tesoro en metálico 124  
 Tierras salvajes 158  
 Tiradas de dados 15  
 Torbellino (terreno) 69  
 Total de PX del encuentro (tabla) 57  
 Trampas 27, 59  
 Trampas de élite y solitarias 86  
 Trampas y peligros 85, 105  
 Trampillas 65  
 trasfondo, personaje 10, 11, 142  
 Umbral mágico de los monstruos (tabla) 174  
 Utensilios 6  
 Varios personajes 14  
 Vástago de la llama (plantilla) 182  
 Veneno 50  
 Ventanas (terreno) 66  
 Vigilantes (rol de trampa o peligro) 86  
 visión bloqueada 37  
 Visión en la oscuridad 67  
 Visión en la penumbra 67  
 Visión y sentidos especiales 67  
 Volar 47







# A GRANDES HÉROES GRANDES AVENTURAS

El mundo se ha hundido en la oscuridad, pero enormes recompensas esperan a los valientes aventureros que estén dispuestos a enfrentarse a los terribles peligros que allí acechan. Este reglamento principal para el juego de rol DUNGEONS&DRAGONS contiene todo lo que un Dungeon Master necesita para crear aventuras memorables y grandiosas campañas que desafien incluso a los aventureros más atrevidos.

La *Guía del Dungeon Master* contiene las reglas e instrucciones de la 4<sup>a</sup> edición que permiten crear y dirigir encuentros, aventuras y campañas. Ofrece una gran cantidad de consejos, útiles tanto para Dungeon Masters veteranos como noveles, e incluye reglas esenciales para otorgar experiencia, distribuir tesoros, crear personajes no jugadores y añadir poderosos artefactos al juego.

Para utilizar con los demás productos D&D como:

*Manual del jugador*®  
*Manual de monstruos*®  
*Miniaturas D&D*®  
*Baldosas de dungeon D&D*™



ISBN 978-84-96934-35-1



9 788496 934351

DD41001  
Impreso en España - Printed in Spain