

GUIA DE
XANATHAR
PARA TODO



GUÍA DE XANATHAR PARA TODO



CRÉDITOS

Traducción: Alvaro1555 (alvaro1555@gmail.com)
Diseñadores Principales: Jeremy Crawford, Mike Mearls
Diseñador: Robert J. Schwalb
Diseño Adicional: Adam Lee, Christopher Perkins, Matt Sennett
Desarrollo: Ben Petrisor

Editor Administrativo: Jeremy Crawford
Editor: Kim Mohan
Edición Adicional: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray
Director Artístico: Kate Irwin
Dirección Artística Adicional: Shauna Narciso

Diseñador Gráfico: Emi Tanji
Ilustrador de Portada: Jason Rainville
Ilustrador de Portada (Portada Alternativa): Hydro74
Interior Illustrators: Rob Alexander, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Jedd Chevrier, JD, Olga Drebias, Jesper Ejsing, Wayne England, Leesha Hannigan, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Julian Kok, Raphael Lübke, Warren Mahy, Mark Molnar, Scott Murphy, Adam Paquette, Claudio Pozas, Vincent Proce, A.M. Sartor, Chris Seaman, David Sladek, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Jose Vega, Richard Whitters, Ben Wootten, Min Yum

Gerencia de Proyecto: Stan!, Heather Fleming
Servicios de Producción: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Kevin Yee

Este libro incluye algunas subclases y conjuros que aparecieron originalmente en Príncipes del Apocalipsis (2015) y La Guía del Aventurero de la Costa de la Espada (2015).

Otros Miembros del Equipo D&D: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Playtesters: Charles Benscoter, Dan Klinestiver, Dave Kovarik, Davena Oaks, Kevin Engling, Teos Abadia, Robert Alaniz, Phil Allison, Robert Allison, Jay Anderson, Paul Aparicio, Paul Van Arcken, Dee Ashe, Andrew Bahls, Chris Balboni, Jason Baxter,

Jerry Behrendt, Teddy Benson, Deb Berlin, Stacy Bermes, Jim Berrier, Lauren Bilanko, Jordan Brass, Ken J. Breese, Robert "Bobby" Brown, Matthew Budde, Matt Burton, David Callander, Mik Calow, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Emre Cihangir, Bruno Cobbi, Garrett Colón, Mark Craddock, Max Cushner, Brian Dahl, Derek DaSilva, Phil Davidson, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Mario A. DiGirolamo, Adam Dowdy, Curt Duval, Jay Elmore, Russell Engel, Andrew Epps, David M. Ewalt, Justin Faris, Jared Fegan, Frank Foulis, Max Frutig, Travis Fuller, Kyle Garms, Ben Garton, Louis Gentile, Genesis Emanuele Martinez Gonzalez, Derek A. Gray, Richard Green, Kevin Grigsby, Christopher Hackler, Bryan Harris, Gregory Harris, Randall Harris, Fred Harvey, Ian Hawthorne, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Justin Hicks, Will Hoffman, Scott Holmgren, Paul Hughes, Daniel E. Chapman II, Stanislav Ivanov, Matt Jarmak, James Jorstad, Evan Jorstad, Alex Kammer, Joshua Kaufman, Bill Grishnak Kerney, Jake Kiefer, Chet King, Atis Kleinbergs, Steven Knight, David Krolik, Yan Lacharite, Jon F. Lamkin, Marjorie Lamkin, Shane Leahy, Stephen Lindberg, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Ginny Loveday, Kevin D. Luebke, Michael Lydon, Matthew Maranda, Joel Marsh, Gleb Masalstev, Chris McDaniel, Chris McGovern, Jim McKay, Mark Meredith, Mark Merida, Lou Michelli, David Middleton, Mike Mihalas, Mark A. Miller, Paige Miller, Ian Mills, Stacy Mills, David Milman, Daren Mitchell, TL Frasqueri-Molina, Scott Moore, David Morris, Tim Mottishaw, JoDee Murch, Joshua Murdock, William Myers, Walter Nau, Kevin Neff, Daniel "KBlin" Oliveira, Grigory Parovichnikov, Alan Patrick, Russ Paulsen, Matt Petruzzelli, Zachary Pickett, Chris Presnall, Nel Pulanco, Jack Reid, Joe Reilly, Renout van Rijn, Sam Robertson, Carlos Robles, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Zane Romine, Nathan Ross, Dave Rosser, David Russell, Ruty Rutenberg, A.C. Ryder, Arthur Saucier, Benjamin Schindewolf, Ken Schreuer, James Schweiss, the Seer, Jonathan Connor Self, Nicholas Sementelli, Arthur Severance, Ben Siekert, Jimmy Spiva, the Dead Squad, Francois P. Lefebvre Sr., Keaton Stamps, Matthew Talley, Dan Taylor, Kirsten A. Thomas, Laura Thompson, Jia Jian Tin, Kyle Turner, Justin Turner, Alex Vine, Yoerl de Voogd, Shane Walker, Matthew Warwick, Chris "Waffles" Wathen, Eric Weberg, Werebear, Gary West, Andy Wieland, Keith Williams, David Williamson, Travis Woodall, Arthur Wright, Keoki Young



EN LA PORTADA

Xanathar mira con cariño a su pez mascota. De hecho, esta portada, pintada por Jason Rainville, presenta una gran cantidad de tesoros y secretos de Xanathar. ¿Puedes encontrarlos?

620C2215000001 EN
ISBN: 978-0 -7 869- 6612-7
Primera Impresión: Noviembre de 2017

DUNGEONS & DRAGONS. D&D, Wizards of the Coast. Forgotten Realms, the dragon ampersand, Manual del Jugador, Manual de Monstruos , Cuia del Dungeon Master, Guía de Xanathar para Todo, todos los demás nombres de productos de Wizards of the Coast, y sus logos respectivos son marcas registradas de Wizards of the Coast en los EEUU y otros países. Todos los personajes y su apariencias distintivas son propiedad de Wizards of the Coast. Este material está protegido por las leyes de derechos de réplica de los Estados Unidos de America. Cualquier reproducción o uso no autorizado del material o arte contenidos aquí están prohibidos sin el permiso escrito expresivo de Wizards of the Coast.



EN LA PORTADA ALTERNATIVA

Hydro74 nos lleva a nadar en este paisaje de ensueño estilizado de Xanathar y su preciado pez.

Descargo de responsabilidad: No se dañó ningún pez dorado en la elaboración de este libro. Especialmente no Sylgar. Sylgar definitivamente no murió porque nos olvidamos de cambiar su agua. Si ves a Xanathar, asegúrate de que lo sepa. Que quede perfectamente claro que a Sylgar no le hicieron daño. Y no tuvimos nada que ver con eso. Mejor aún, no lo mencionen, y no nos mencionen.

CONTENIDOS

Introducción.....	4	Eventos En La Vida.....	70	Otorgar Objetos Mágicos.....	138
Utilizar Este Libro.....	4	Tablas Suplementarias.....	73	Barra Lateral: Detrás Del Diseño:	
Las Reglas Básicas	5	Dotes Raciales	74	Distribución De Objetos Mágicos....	138
Cap. 1: Opciones De Personaje...8		Cap. 2: Herramientas De		Objetos Mágicos Comunes.....	139
Bárbaro.....	9	Dungeon Master.....	78	Barra Lateral: Son Necesarios En Una	
Sendas Primordiales.....	10	Efectos Simultáneos	78	Campaña Los Objetos Mágicos.....	139
Senda Del Guardián Ancestral	10	Caída.....	78	Barra Lateral: Creando Objetos	
Senda Del Heraldo De		Rango De Caída.....	78	Comunes Adicionales.....	143
La Tormenta.....	11	Criaturas Voladoras Y Caídas.....	78	Tablas De Objetos Mágicos.....	144
Senda Del Fanático.....	12	Sueño.....	78	Barra Lateral: Recargar Sin	
Bardo.....	13	Despertar A Alguien.....	78	Un Amanecer.....	147
Colegios De Bardos.....	15	Dormir Con Armadura.....	79	Cap. 3: Conjuros.....	150
Colegio De Glamour.....	15	Seguir Sin Un Descanso Largo.....	79	Listas De Conjuros.....	150
Colegio De Espadas.....	16	Armas De Adamantina	79	Descripciones De Conjuros.....	154
Colegio De Susurros.....	17	Atar Nudos	79	Ap. A: Campañas Compartidas.....	178
Brujo.....	18	Competencias Con Herramientas.....	79	Ap. B: Nombres De Personajes.....	182
Patrones Sobrenaturales.....	19	Herramientas Y Habilidades		Nombres No Humanos	182
El Celestial.....	19	Juntas.....	79	Dracónico.....	182
El Hexblade.....	20	Descripciones De Herramientas.....	79	Elfo.....	183
Invocaciones Sobrenaturales.....	21	Lanzamiento De Conjuros.....	87	Enano.....	184
Clerigo.....	23	Percibir Un Lanzador En Progreso....	87	Gnomo.....	185
Dominios Divinos.....	24	Identificar Un Conjuro.....	87	Mediano.....	186
Barra Lateral: Servir A Un Panteón,		Objetivos De Conjuro No Válidos.....	87	Semiorco.....	187
Filosofía, O Fuerza.....	24	Áreas De Efecto En Una Cuadrícula....88		Tiefling.....	187
Dominio De La Forja.....	24	Preparar Encuentros	90	Nombres Humanos	188
Dominio De La Tumba.....	25	Enfrentamientos Rápidos.....	93	Árabe.....	188
Druida	27	Encuentros Aleatorios: Un Mundo De		Celta.....	189
Círculos Druídicos.....	28	Posibilidades.....	94	Chino.....	189
Círculo De Sueños.....	28	Encuentros Árticos.....	94	Egipcio.....	190
Círculo Del Pastor.....	29	Encuentros Costeros.....	95	Eslavo.....	191
Aprender Formas Salvajes.....	30	Encuentros Desérticos.....	97	Español.....	192
Explorador.....	33	Encuentros En Colinas.....	99	Francés.....	193
Arquetipos De Explorador.....	34	Encuentros En Montañas.....	101	Germano.....	193
Acephador De La Penumbra.....	34	Encuentros En El Pantano.....	102	Griego.....	194
Caminante Del Horizonte.....	35	Encuentros En Pradera.....	103	Indio.....	194
Asesino De Monstruos.....	36	Encuentros en la Underdark.....	105	Inglés.....	195
Guerrero.....	37	Encuentros Forestales.....	107	Japonés.....	196
Arquetipos Marciales.....	38	Encuentros Sub Acuáticos.....	110	Mesoamericano.....	197
Arquero Arcano.....	38	Encuentros Urbanos.....	111	Níger-Congo.....	198
Jinete.....	40	Trampas Revisadas	114	Nórdico.....	198
Samurái.....	41	Trampas Simples.....	114	Polinesio.....	199
Hechicero.....	42	Barra Lateral: Hacer Trampas		Romano.....	199
Orígenes Mágicos.....	44	Significativas.....	115		
Alma Divina.....	44	Diseño De Trampas Simples.....	117		
Magia De Las Sombras.....	44	Trampas Complejas.....	118		
Hechicería De Tormenta.....	45	Diseño De Trampas Complejas.....	122		
Mago.....	47	Barra Lateral: Trampas Complejas			
Tradición Arcana.....	48	Y Monstruos Legendarios.....	125		
Magia De Guerra.....	48	Tiempo De Inactividad Revisado.....	125		
Monje	50	Rivales.....	125		
Tradiciones Monásticas.....	51	Actividades En Tiempo De			
El Camino Del Maestro Borracho..	51	Inactividad.....	127		
El Camino Del Kensei.....	52	Apuestas.....	128		
El Camino Del Alma Del Sol.....	53	Comprar Un Objeto Mágico.....	128		
Paladín.....	54	Crear Un Objeto.....	129		
Juramentos Sagrados.....	55	Delito.....	131		
Juramento De Conquista.....	55	Entrenamiento.....	131		
Juramento De Redención.....	56	Escribir Un Pergamino De			
Pícaro.....	58	Conjuros.....	132		
Arquetipos De Pícaro.....	59	Investigación.....	132		
Inquisitivo.....	59	Juerga.....	133		
Mente Maestra.....	60	Lucha En Boxes.....	135		
Rastreador.....	61	Relajación.....	135		
Espadachín.....	61	Servicio Religioso.....	136		
Esta es Tu Vida.....	62	Trabajo.....	136		
Orígenes.....	62	Vender Un Objeto Mágico	137		
Decisiones Personales.....	65				



INTRODUCCIÓN



AJO LA AGITADA CIUDAD DE WATERDEEP, un contemplador, un señor del crimen vigila a todos y a todo, o al menos eso piensa él. Conocido como Xanathar, este extraño ser cree que puede recopilar información sobre todo en el multiverso DUNGEONS & DRAGONS. ¡El contemplador desea saberlo todo! Pero sin

importar lo que aprenda el espectador y los tesoros que adquiera, su posesión más preciada en todo el multiverso sigue siendo su pez dorado, Sylgar.

La primera gran expansión de reglas a la quinta edición de D&D, la *Guía de Xanathar para Todo*, ofrece una gran cantidad de nuevas opciones para el juego. Es posible que Xanathar no pueda realizar su sueño de saberlo todo, pero este libro profundiza en todas las partes principales del juego: aventureros, sus aventuras y la magia que ejercen.

UTILIZAR ESTE LIBRO

Escrito tanto para jugadores como para Dungeon Masters, este libro ofrece opciones para mejorar las campañas en cualquier mundo, ya sea que te aventures en los Reinos Olvidados, otro escenario oficial de D&D o un mundo de tu creación. Las opciones aquí se basan en las reglas oficiales contenidas en el *Manual del Jugador*, el *Manual de Monstruos* y la *Guía del Dungeon Master*. Piensa en este libro como el compañero de esos volúmenes. Se basa en sus fundamentos, explorando los caminos establecidos por primera vez en esas publicaciones. No se requiere nada en este documento para una campaña de D&D, este no es un cuarto libro de reglas, pero esperamos que te brinde nuevas formas de disfrutar el juego.

El Capítulo 1 ofrece opciones de personajes que amplían las que se ofrecen en el *Manual del Jugador*. El Capítulo 2 es un conjunto de herramientas para el DM que proporciona nuevos recursos para manejar el juego y diseñar aventuras, todo ello basado en el *Manual de Monstruos* y la *Guía del Dungeon Master*. El Capítulo 3 presenta nuevos conjuros para los personajes jugadores y monstruos lanzadores de conjuros por desatar.

El Apéndice A proporciona orientación sobre cómo ejecutar una campaña compartida, similar a las actividades organizadas por la D&D Adventurers League, y el Apéndice B contiene una gran cantidad de tablas que te permiten generar rápidamente nombres para los personajes de tus historias de D&D. A medida que examinas las muchas opciones que se incluyen en este documento, encontrarás observaciones del propio Xanathar. Al igual que la mente errante del contemplador, su lectura te llevará a lugares nuevos y familiares en el juego. ¡Que disfrutes el viaje!

Arcanos Desenterrados

Gran parte del material de este libro apareció originalmente en Arcanos Desenterrados (*Unearthed Arcana*) una serie de artículos en línea que publicamos para explorar reglas que podrían oficialmente formar parte del juego. Algunas cosas de Arcanos desenterrados no terminan resonando con los fanáticos y se dejan de lado por el momento. El material sobre Arcanos desenterrados que inspiró las opciones en los siguientes capítulos fue bien recibido y, gracias a los comentarios de miles de ustedes, se ha refinado en los formularios oficiales que se presentan aquí.



LAS REGLAS BÁSICAS

Este libro se basa en las reglas de los tres libros de reglas principales. El juego hace un uso frecuente de las reglas en los capítulos 7-10 del *Manual del Jugador*: "Uso de puntajes de habilidad", "Aventura", "Combate" y "Lanzamiento de conjuros". El apéndice A de ese libro también es crucial; Contiene definiciones de condiciones, como invisible y derribado. No necesita conocer las reglas de memoria, pero es útil saber dónde encontrarlas cuando las necesite.

Si eres DM, también deberías saber dónde buscar en la *Guía del Dungeon Master*, especialmente las reglas sobre cómo funcionan los objetos mágicos (capítulo 7 de la GDM).

La introducción del *Manual de Monstruos* es tu guía sobre cómo usar el bloque de estadísticas de un monstruo.

EL DM AJUSTA LAS REGLAS

Una regla anula a todas las demás: el DM es la autoridad final sobre cómo funcionan las reglas en el juego.

Las reglas son parte de lo que hace que D&D sea un juego, en lugar de una narración improvisada. Las reglas del juego están destinadas a ayudar a organizar, e incluso inspirar, la acción de una campaña. Las reglas son una herramienta, y queremos que nuestras herramientas sean lo más efectivas posible. No importa lo buenas que puedan ser esas herramientas, necesitan un grupo de jugadores para darles vida y un DM para guiar su uso.

El DM es clave. Muchos eventos inesperados pueden ocurrir en una campaña de D&D, y ningún conjunto de reglas podría justificar razonablemente cada contingencia. Si las reglas lo intentaran, el juego se convertiría en un problema. Una alternativa sería que las reglas limiten severamente lo que los personajes pueden hacer, lo que sería contrario al final abierto de D&D. Aquí está el camino que toma el juego: establece una base de reglas en las que un DM puede construir, y abarca el papel del DM como el puente entre las cosas que abordan las reglas y las cosas que no.

10 REGLAS A RECORDAR

Algunas reglas en los libros de reglas principales a veces hacen tropezar a un jugador o DM nuevo. Aquí están diez de esas reglas. Mantenerlas en mente te ayudará a interpretar las opciones en este libro.

LAS EXCEPCIONES SUPERAN LAS REGLAS GENERALES.

Las reglas generales rigen cada parte del juego. Por ejemplo, las reglas de combate te dicen que los ataques con armas cuerpo a cuerpo usan Fuerza y los ataques con armas a distancia usan Destreza. Esa es una regla general, y una regla general está vigente siempre que algo en el juego no diga explícitamente lo contrario.

El juego también incluye elementos (rasgos de clase, conjuros, objetos mágicos, habilidades de monstruos y similares) que a veces contradicen una regla general. Cuando una excepción y una regla general no están de acuerdo, la excepción gana. Por ejemplo, si un rasgo dice que puedes realizar ataques de armas cuerpo a cuerpo usando tu Carisma, puedes hacerlo, aunque esa afirmación no esté de acuerdo con la regla general.

REDONDEAR A LA BAJA

Siempre que dividas o multipliques un número en el juego, redondea hacia abajo si terminas con una fracción, incluso si la fracción es la mitad o mayor.

VENTAJA Y DESVENTAJA

Incluso si más de un factor le da ventaja o desventaja en una tirada, lo tiene solo una vez, y si tiene ventaja y desventaja en la misma tirada, se cancelan entre sí.

COMBINAR DIFERENTES EFECTOS

Diferentes efectos de juego pueden afectar a un objetivo al mismo tiempo. Por ejemplo, dos beneficios diferentes pueden otorgarle una bonificación a su clase de armadura. Pero cuando dos o más efectos tienen el mismo nombre propio, solo uno de ellos (el más poderoso si sus beneficios no son idénticos) se aplica mientras que las duraciones de los efectos se superponen. Por ejemplo, si se lanzabendición sobre ti cuando aún estás bajo el efecto de una bendición anterior, solo obtienes el beneficio de una conjuración. De manera similar, si se encuentra en el radio de más de un Aura de Protección, solo se beneficia del que otorga la bonificación más alta.

TIEMPO DE REACCIÓN

Ciertos rasgos del juego te permiten realizar una acción especial, llamada reacción, en respuesta a algún evento. Hacer ataques de oportunidad y lanzar el conjuro escudo son dos usos típicos de las reacciones. Si no estás seguro de cuándo se produce una reacción en relación con su desencadenante, aquí está la regla: la reacción se produce después de que se complete su desencadenante, a menos que la descripción de la reacción indique explícitamente lo contrario.

Una vez que tomas una reacción, no puedes tomar otra hasta el comienzo de tu próximo turno.

RESISTENCIA Y VULNERABILIDAD

Aquí está el orden en que aplican los modificadores al daño: (1) cualquier inmunidad al daño relevante, (2) cualquier suma o resta al daño, (3) una resistencia al daño relevante y (4) una vulnerabilidad al daño relevante.

Incluso si múltiples fuentes le dan resistencia a un tipo de daño que está recibiendo, puede aplicar resistencia solo una vez. Lo mismo ocurre con la vulnerabilidad.

BONO DE COMPETENCIA

Si tu bono de competencia se aplica a una tirada, puedes agregar el bono solo una vez a la tirada, incluso si varias cosas en el juego dicen que tu bono se aplica. Además, si más de una cosa te dice que dobles o reduzcas a la mitad tu bono, puedes duplicarlo solo una vez o reducirlo a la mitad una vez antes de aplicarlo. Ya sea multiplicado, dividido o dejado en su valor normal, el bono se puede usar solo una vez por tirada.

CONJUROS DE ACCIÓN ADICIONAL

Si quieres lanzar un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción adicional, recuerda que no puedes lanzar ningún otro conjuro antes o después de él en el mismo turno, excepto los trucos con un tiempo de lanzamiento de 1 acción.

CONCENTRACIÓN

Tan pronto como comiences a lanzar un conjuro o uses una habilidad especial que requiera concentración, tu concentración en otro efecto termina instantáneamente.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Los puntos de golpe temporales no son acumulativos. Si tienes puntos de vida temporales y recibes más, no los sumas, a menos que un rasgo del juego diga que puedes. En su lugar, tú decides cuáles puntos de golpe temporales deseas conservar.





CAPÍTULO 1

OPCIONES DE PERSONAJES



AS FIGURAS PRINCIPALES EN cualquier campaña de D&D son los personajes creados por los jugadores. La heroicidad, la locura, la rectitud y la posible maldad de tus personajes están en el corazón de la historia. Este capítulo proporciona una variedad de nuevas opciones para ellos, centrándose en subclases adicionales para cada una de las clases en el *Manual del Jugador*. Cada clase ofrece una opción de definición de personaje en el 1º, 2º o 3º nivel que desbloquea una serie de rasgos especiales, que no están disponibles para la clase en general. Esa elección se llama una subclase. Cada clase tiene un término colectivo que describe sus subclases; en el luchador, por ejemplo, las subclases se llaman arquetipos marciales, y en el paladín, son juramentos sagrados. La siguiente tabla identifica

cada una de las subclases de este libro. Además, la sección para druidas presenta detalles sobre cómo funciona el rasgo Forma Salvaje, y el brujo recibe una colección de nuevas opciones para el rasgo Invocaciones Sobrenaturales de la clase. Cada una de las presentaciones de la clase comienza con consejos sobre cómo agregar profundidad y detalle a la personalidad de tu personaje. Puedes usar las tablas de estas secciones como fuente de inspiración, o tirar un dado para determinar aleatoriamente un resultado, si lo deseas. Siguiendo las subclases, la sección llamada "Esta es tu Vida" presenta una serie de tablas para agregar detalles a la historia de tu personaje. El capítulo concluye con una selección de dotes para las razas en el *Manual del Jugador*, que ofrece formas de profundizar en la identidad racial de un personaje.

SUBCLASES

Clase	Subclase	Nivel Disponible	Descripción
Bárbaro	Senda del Guardián Ancestral	3º	Invoca los espíritus de ancestros honorables para proteger a otros.
Bárbaro	Senda del Heraldo de la Tormenta	3º	Llenos de la furia que canaliza la magia primigenia de la tormenta.
Bárbaro	Senda del Fanático	3º	Impulsado por un celo religioso que lleva la destrucción a sus enemigos.
Bardo	Colegio de Glamour	3º	Manipula la gloriosa magia seductora del Feywild.
Bardo	Colegio de Espadas	3º	Entretiene y mata con audaces hazañas de destreza con armas.
Bardo	Colegio de Susurros	3º	Planta el miedo y la duda en la mente de otros.
Brujo	El Celestial	1	Forja un pacto con un ser de los reinos celestiales.
Brujo	El Hexblade	1	Sirve a una entidad oscura que otorga maldiciones terroríficas.
Clérigo	Dominio de la Forja	1	Vestido con armadura pesada, sirve a un dios de la fragua o la creación.
Clérigo	Dominio de la Tumba	1	Se opone a la plaga de los muertos vivientes.
Druida	Círculo de Sueños	2	Repara las heridas, protege a los cansados y camina a través de los sueños.
Druida	Círculo del Pastor	2	Invoca a espíritus de la naturaleza para apoyar a amigos y acosar a enemigos.
Explorador	Acechador de la Penumbra	3º	Sin miedo a la oscuridad, acecha y embosca implacablemente a los enemigos.
Explorador	Caminante del Horizonte	3º	Encuentra portales a otros mundos y canaliza magia planar.
Explorador	Asesino de Monstruos	3º	Caza criaturas de la noche y portadores de magia nefasta.
Guerrero	Arquero Arcano	3º	Infunde flechas con efectos mágicos espectaculares.
Guerrero	Jinete	3º	Defiende a los aliados y derriba a los enemigos, a menudo a caballo.
Guerrero	Samurái	3º	Combina la resistencia con elegancia cortesana y golpes poderosos.
Hechicero	Alma Divina	1	Controla la magia otorgada por un dios u otra fuente divina.
Hechicero	Magia de las Sombras	1	Esguime la sombría magia del Shadowfell.
Hechicero	Hechicería de Tormenta	1	Cruje con el poder de la tormenta.
Mago	Magia de Guerra	2	Mezcla magia de evocación y abjuración para dominar el campo de batalla.
Monje	Camino del Maestro Borracho	3º	Confunde a los enemigos a través de una tradición de artes marciales inspirada en el balanceo de un ebrio.
Monje	Camino del Kensei	3º	Canaliza ki a través de la maestría de un conjunto de armas.
Monje	Camino del Alma del Sol	3º	Transforma el ki en ráfagas de fuego y rayos de luz abrasadores.
Paladín	Juramento de Conquista	3º	Causa terror en los enemigos y aplasta a las fuerzas del caos.
Paladín	Juramento de Redención	3º	Ofrece redención a los dignos y destrucción a aquellos que rechazan la misericordia o la justicia.
Pícaro	Inquisitivo	3º	Desvela secretos, similar a un detective magistral.
Pícaro	Mente Maestra	3º	Un maestro táctico, manipula a los demás.
Pícaro	Rastreador	3º	Combina el sigilo con un don para sobrevivir.
Pícaro	Espadachín	3º	Asesta ataques mortales con velocidad y gracia.



BÁRBARO

HE ATESTIGUADO EL DESEMPEÑO INDOMABLE DE bárbaros en el campo de batalla, y me pregunto qué fuerza yace en el corazón de su furia.

-Seret, archimago

La ira que siente una persona normal se asemeja a la furia de un bárbaro de la misma manera en que una brisa suave es similar a una tormenta eléctrica furiosa. La fuerza motriz del bárbaro proviene de un lugar que trasciende la mera emoción, haciendo su manifestación aún más terrible. Ya sea que el ímpetu por la furia provenga totalmente de adentro o de forjar un enlace con un animal espiritual, un bárbaro furioso se vuelve capaz de realizar hazañas sobrenaturales de fuerza y resistencia. El arrebato es temporal, pero mientras dura, se apodera del cuerpo y de la mente, impulsando al bárbaro a pesar del peligro y las lesiones, hasta que cae el último enemigo.

Puede ser tentador interpretar a un personaje bárbaro que es una aplicación directa del arquetipo clásico: un bruto y, por lo general, un imbécil, que se apresura hacia donde otros temen pisar. Pero no todos los bárbaros del mundo están cortados de esa tela, así que ciertamente puedes poner tu propio toque en las cosas. De cualquier manera, considera agregar algunos adornos para hacer que tu bárbaro se destaque de todos los demás; Ve las siguientes secciones para algunas ideas.

TÓTEMES PERSONALES

Los bárbaros tienden a viajar ligeros, cargando poco en cuanto a efectos personales u otros equipos innecesarios. Las pocas posesiones que llevan a menudo incluyen objetos pequeños que tienen un significado especial. Un tótem personal es significativo porque tiene un origen místico o está relacionado con un momento importante en la vida del personaje, tal vez un recuerdo del pasado del bárbaro o un presagio de lo que está por venir.

Un tótem personal de este tipo podría estar asociado con un animal espíritu bárbaro, o podría ser en realidad el objeto tótem para el animal, pero tal conexión no es esencial. Uno que tiene un espíritu de tótem de oso, por ejemplo, todavía podría llevar una pluma de águila como un tótem personal.

Considera la posibilidad de crear uno o más tótems personales para tu personaje, objetos que tengan un vínculo especial con el pasado o el futuro de su personaje. Piensa en cómo un tótem puede afectar las acciones de tu personaje.

TÓTEMES PERSONALES

d6 Tótem

- | | |
|---|--|
| 1 | Un mechón de pelo de un lobo solitario del que te hiciste amigo durante una cacería |
| 2 | Tres plumas de águila que te dio un sabio chamán, quien te dijo que jugarían un papel en la determinación de tu destino |
| 3 | Un collar hecho de las garras de un joven oso de las cavernas que mataste solo cuando eras niño |
| 4 | Una pequeña bolsa de cuero con tres piedras que representan a tus antepasados. |
| 5 | Unos huesos pequeños de la primera bestia que mataste, unidos con lana de colores |
| 6 | Una piedra del tamaño de un huevo con la forma de tu espíritu animal, la cual apareció un día en la bolsa de tu cinturón |

TATUAJES

Los miembros de muchos clanes bárbaros decoran sus cuerpos con tatuajes, cada uno de los cuales representa un momento significativo en la vida del portador o de los antepasados del portador, o que simboliza un sentimiento o una actitud. Al igual que con los tótems personales, los tatuajes de un bárbaro pueden o no estar relacionados con un espíritu animal.

Cada tatuaje que un bárbaro muestra contribuye a la identidad de ese individuo. Si tu personaje lleva tatuajes, ¿qué aspecto tienen y qué representan?

TATUAJES

d6 Tatuaje

- | | |
|---|---|
| 1 | Las alas de un águila se extienden por toda la parte superior de la espalda. |
| 2 | Grabado en el dorso de tus manos están las patas de un oso de las cavernas. |
| 3 | Los símbolos de tu clan se muestran en patrones serpenteantes a lo largo de tus brazos. |
| 4 | Las astas de un alce están entintadas en tu espalda. |
| 5 | Las imágenes de tu espíritu animal están tatuadas a lo largo del brazo y la mano de tu arma. |
| 6 | Los ojos de un lobo están marcados en tu espalda para ayudarte a ver y a alejar a los espíritus malignos. |

SUPERSTICIONES

Los bárbaros varían ampliamente en cómo entienden la vida. Algunos siguen a los dioses y buscan la guía de esas deidades en los ciclos de la naturaleza y los animales que encuentran. Estos bárbaros creen que los espíritus habitan las plantas y los animales del mundo, y los bárbaros los buscan en busca de presagios y poder.

Otros bárbaros solo confían en la sangre que corre por sus venas y en el acero que tienen en sus manos. No tienen ningún uso para el mundo invisible, en lugar de confiar en sus sentidos para cazar y sobrevivir como las bestias salvajes que emulan.



Ambas actitudes pueden dar lugar a supersticiones. Estas creencias a menudo se transmiten dentro de una familia o se comparten entre los miembros de un clan o grupo de caza.

Si tu personaje bárbaro tiene supersticiones, ¿fueron arraigadas en ti por tu familia o son el resultado de una experiencia personal?

SUPERSTICIONES

d6 Superstición

- | | |
|---|---|
| 1 | Si perturbas los huesos de los muertos, heredas todos los problemas que tuvieron en vida. |
| 2 | Nunca confies en un mago. Son todos diablos disfrazados, especialmente los amigables. |
| 3 | Los enanos han perdido sus espíritus, y son casi como los muertos vivientes. Por eso viven bajo tierra. |
| 4 | Las cosas mágicas traen problemas. Jamás duermas con un objeto mágico a 10 pies de ti o menos. |
| 5 | Al caminar por un cementerio, asegúrate de llevar plata, o un fantasma podría asaltar tu cuerpo. |
| 6 | Si una elfa te mira a los ojos, está tratando de leer tu mente. |

SENDAS PRIMORDIALES

En el 3er nivel, un bárbaro gana el rasgo Senda Primordial. Las siguientes opciones están disponibles para un bárbaro, además de las ofrecidas en el *Manual del Jugador*: la Senda del Guardián Ancestral, la Senda del Heraldo de la Tormenta y la Senda del Fanático.

SENDA DEL GUARDIÁN ANCESTRAL

Algunos bárbaros provienen de culturas que veneran a sus antepasados. Estas tribus enseñan que los guerreros del pasado permanecen en el mundo como espíritus poderosos, que pueden guiar y proteger a los vivos. Cuando un bárbaro que sigue este camino se enfurece, el bárbaro se pone en contacto con el mundo espiritual y pide ayuda a estos espíritus guardianes.

Los bárbaros que recurren a sus guardianes ancestrales pueden luchar mejor para proteger a sus tribus y sus aliados. Para consolidar los lazos con sus guardianes ancestrales, los bárbaros que siguen este camino se cubren con elaborados tatuajes que celebran los actos de sus ancestros. Estos tatuajes cuentan sagas de victorias contra monstruos terribles y otros rivales temibles.

RASGOS DE LA SENDA DEL GUARDIÁN ANCESTRAL

Nivel de Bárbaro	Rasgo
3°	Protectores ancestrales
6	Escudo espiritual (2d8)
10°	Consultar a los espíritus, escudo espiritual (3d8)
14°	Ancestros vengativos, escudo espiritual (4d8)

PROTECTORES ANCESTRALES

Comenzando cuando elijas este camino en el 3er nivel, los guerreros espirituales aparecen cuando ingresas a tu furia. Mientras estás furioso, la primera criatura que golpeas con un ataque en tu turno se convierte en el objetivo de los guerreros, lo que dificulta sus ataques. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, ese objetivo tiene una desventaja en cualquier tirada de ataque que no sea contra ti, y cuando el objetivo golpea a otra criatura con un ataque, esa criatura tiene resistencia al daño infligido por el ataque. El efecto en el objetivo termina antes si tu ira termina.

ESCUDO ESPIRITUAL

A partir del nivel 6, los espíritus guardianes que te ayudan pueden brindar protección sobrenatural a quienes defiendes. Si estás enfureciendo y otra criatura que puedes ver a menos de 30 pies de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para reducir ese daño en 2d6. Cuando alcances ciertos niveles en esta clase, puedes reducir el daño en más: por 3d6 en el nivel 10 y por 4d6 en el nivel 14.

CONSULTAR A LOS ESPÍRITUOS

A nivel 10, obtienes la habilidad de consultar con tus espíritus ancestrales. Cuando lo haces, lanzas el conjuro de augurio o clarividencia, sin usar una ranura de conjuro o componentes de material. En lugar de crear un sensor esférico, este uso de la clarividencia invoca invisiblemente a uno de sus espíritus ancestrales a la ubicación escogida. La sabiduría es tu habilidad para lanzar estos conjuros. Después de que lances un conjuro de esta manera, no puedes usar este rasgo de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

ANCESTROS VENGATIVOS

En el nivel 14, tus espíritus ancestrales se vuelven lo suficientemente poderosos como para tomar represalias. Cuando usas tu Escudo Espiritual para reducir el daño de un ataque, el atacante recibe una cantidad de daño de fuerza igual al daño que previene tu Escudo espiritual.

SENDA DEL HERALDO DE LA TORMENTA

Todos los bárbaros albergan una furia interna. Su furia les otorga una fuerza, durabilidad y velocidad superiores. Los bárbaros que siguen la Senda del Heraldo de la Tormenta aprenden a transformar esa furia en un manto de magia primigenia, que se arremolina alrededor de ellos. Cuando está en una furia, un bárbaro de este camino aprovecha las fuerzas de la naturaleza para crear poderosos efectos mágicos. Los heraldos de la tormenta son típicamente campeones de élite que entran junto a druidas, exploradores y otros que juran proteger la naturaleza. Otros heraldos de tormenta afinan su oficio en refugios en regiones devastadas por tormentas, en los tramos congelados en el extremo del mundo o en lo más profundo de los desiertos más cálidos.

RASGOS DE LA SENDA DEL HERALDO DE LA TORMENTA

Nivel de Bárbaro	Rasgo
3°	Aura de tormenta
6	Alma de tormenta
10°	Tormenta protectora
14°	Tormenta furiosa

AURA DE TORMENTA

Comenzando en el 3er nivel, emanas un aura mágica y tormentosa mientras te enfureces. El aura se extiende a 10 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total. Tu aura tiene un efecto que se activa cuando ingresas a tu furia, y puedes activar el efecto nuevamente en cada uno de tus turnos como acción adicional. Elegir desierto, mar, o tundra. El efecto de tu aura depende del entorno elegido, como se detalla a continuación. Puedes cambiar tu elección de entorno siempre que obtengas un nivel en esta clase. Si los efectos de tu aura requieren una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificación de competencia + tu modificador de Constitución.

Desierto. Cuando se activa este efecto, todas las demás criaturas de tu aura reciben 2 de daño de fuego cada una. El daño aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 3 en el nivel 5, 4 en el nivel 10, 5 en el nivel 15 y 6 en el nivel 20.

Mar. Cuando este efecto está activado, puedes elegir otra criatura que puedas ver en tu aura. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. El objetivo recibe 1d6 de daño de relámpago en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. El daño aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 2d6 en el nivel 10, 3d6 en el nivel 15, y 4d6 en el nivel 20.

Tundra. Cuando se activa este efecto, cada criatura de tu elección en tu aura gana 2 puntos de golpe temporales, ya que los espíritus helados lo incurren al sufrimiento. Los puntos de golpe temporales aumentan cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 3 en el nivel 5, 4 en el nivel 10, 5 en el nivel 15 y 6 en el nivel 20.

ALMA DE TORMENTA

En el nivel 6, la tormenta te otorga beneficios incluso cuando tu aura no está activa. Los beneficios se basan en el entorno que elegiste para tu Aura de Tormenta.

Desierto. Obtienes resistencia al daño de fuego y no sufres los efectos del calor extremo, como se describe en la *Guía del Dungeon Master*. Además, como acción, puedes tocar un objeto inflamable que nadie más esté usando o llevando y prenderle fuego.

Mar. Ganas resistencia al daño de los rayos y puedes respirar bajo el agua. También ganas una velocidad de natación de 30 pies.

Tundra. Obtienes resistencia al daño por frío y no sufres los efectos del frío extremo, como se describe en la *Guía del Dungeon Master*. Además, como acción, puedes tocar el agua y convertir un cubo de 5 pies en hielo, que se derrite después de 1 minuto. Esta acción falla si una criatura está en el cubo.

TORMENTA PROTECTORA

En el nivel 10, aprendes a usar tu dominio de la tormenta para proteger a otros. Cada criatura de tu elección tiene la resistencia al daño que obtuviste del rasgo Alma de Tormenta mientras la criatura está en tu Aura de Tormenta.



TORRENTE FURIOSA

En el nivel 14, el poder de la tormenta que canalizas se vuelve más poderoso, arremetiendo contra tus enemigos. El efecto se basa en el entorno que elegiste para tu Alma de Tormenta.

Desierto. Inmediatamente después de que una criatura en tu aura te golpee con un ataque, puedes usar tu reacción para forzar a esa criatura a hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, la criatura recibe daño de fuego igual a la mitad de tu nivel de bárbaro.

Mar. Cuando golpeas a una criatura en tu aura con un ataque, puedes usar tu reacción para forzar a esa criatura a hacer un lanzamiento de salvación de Fuerza. En una salvación fallida, la criatura es derribada, como si fuera golpeada por una ola.

Tundra. Siempre que se active el efecto de tu Alma de Tormenta, puedes elegir una criatura que puedas ver en el aura. Esa criatura debe tener éxito en un lanzamiento de salvación de Fuerza, o su velocidad se reduce a 0 hasta el comienzo de tu siguiente turno, mientras la escarcha mágica lo cubre.

SENDA DEL FANÁTICO

Algunas deidades inspiran a sus seguidores a lanzarse a una furia de batalla feroz. Estos bárbaros son fanáticos, guerreros que canalizan su furia hacia poderosas demostraciones del poder divino.

Una variedad de dioses en los mundos de D&D inspiran a sus seguidores a abrazar este camino. Tempus de los Reinos Olvidados y Hextor y Erythnul de Falcogrís son todos ejemplos principales. En general, los dioses que inspiran a los fanáticos son deidades de combate, destrucción y violencia. No todos son malos, pero pocos son buenos.

RASGOS DE LA SENDA DEL FANÁTICO

Nivel de Bárbaro	Rasgo
3°	Furia divina, guerrero de los dioses
6	Enfoque fanático
10°	Presencia fanática
14°	Furia más allá de la muerte

FURIA DIVINA

Comenzando cuando elijas este camino en el 3er nivel, puedes canalizar la furia divina hacia tus ataques con armas. Mientras estás furioso, la primera criatura que golpeas en cada uno de tus turnos con un ataque con arma recibe un daño extra igual a $1d6 + \text{la mitad de tu nivel bárbaro}$. El daño extra es necrótico o radiante; Eliges el tipo de daño cuando ganas este rasgo.

GUERRERO DE LOS DIOSSES

En el 3er nivel, tu alma está marcada para una batalla sin fin. Si un conjuro, como alzara los muertos, tiene el único efecto de devolverte a la vida (pero no de la muerte), el lanzador no necesita componentes materiales para lanzarte el conjuro.

ENFOQUE FANÁTICO

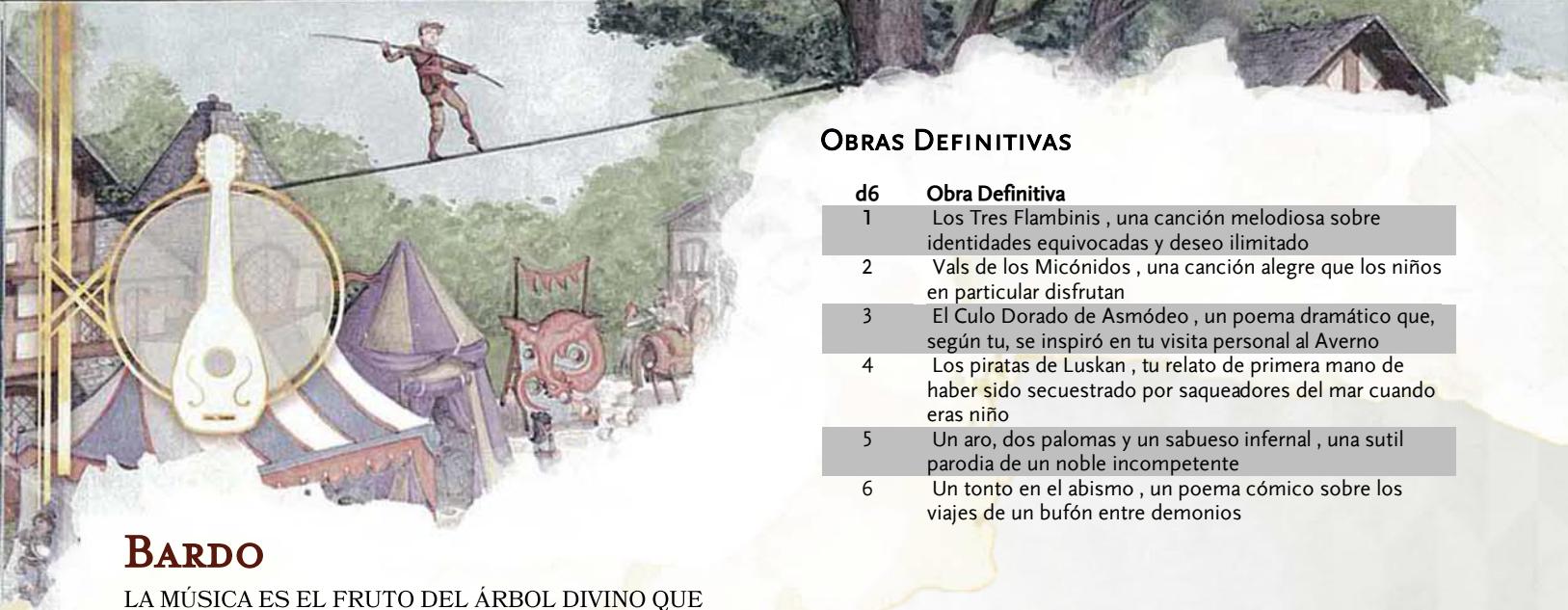
A partir del 6º nivel, el poder divino que alimenta tu furia puede protegerte. Si fallas una tirada de salvación mientras estás enfurecido, puedes volver a lanzar y debes usar el nuevo resultado. Puedes usar esta habilidad solo una vez por Furia.

PRESENCIA FANÁTICA

En el nivel 10, aprendes a canalizar el poder divino para inspirar fanatismo en otros. Como acción adicional, liberas un grito de batalla infundido con energía divina. Hasta diez criaturas de tu elección a 60 pies de ti que pueden escucharte ganan ventaja en las tiradas de ataque y en los tiros de salvación hasta el comienzo de tu siguiente turno. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

FURIA MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

Comenzando en el nivel 14, el poder divino que alimenta tu furia te permite evitar los golpes fatales. Mientras estás furioso, tener 0 puntos de golpe no te deja inconsciente. Aún debes hacer tiros de salvación, y sufres los efectos normales de recibir daño mientras estás en 0 puntos de golpe. Sin embargo, si morirías por fallar tiradas de salvación, no morirás hasta que tu furia termine, y morirás solo si aún tienes 0 puntos de golpe.



BARDO

LA MÚSICA ES EL FRUTO DEL ÁRBOL DIVINO QUE vibra con las palabras de la creación. Pero la pregunta que te hago es, si un bardo puede ir a la raíz de este árbol. ¿Se puede aprovechar la fuente de ese poder? ¡Ah, entonces qué tipo de música traerían a este mundo!

-Fletcher Danairia, maestro bardo

Los bardos traen la levedad durante los tiempos graves; imparten sabiduría para contrarrestar la ignorancia; y hacen que lo ridículo parezca sublime. Los bardos son conservadores de la historia antigua, sus canciones y cuentos perpetúan la memoria de grandes eventos a través del tiempo, este conocimiento es tan importante. que se memoriza y se transmite como historia oral, para que sobreviva incluso cuando no quede registro escrito.

También es el rasgo del bardo la crónica de eventos más pequeños y contemporáneos: las historias de los héroes de hoy, incluidas sus hazañas de valor y sus fracasos menos impresionantes.

Por supuesto, el mundo tiene muchas personas que pueden llevar una melodía o contar una buena historia, y hay mucho más para cualquier bardo aventurero que una lengua simplista y una voz melodiosa. Sin embargo, lo que realmente diferencia a los bardos de los demás, y entre sí, es el estilo y la esencia de sus actuaciones.

Para captar y mantener la atención de una audiencia, los bardos suelen ser extravagantes y extrovertidos cuando actúan. Los más famosos de ellos son esencialmente el equivalente de las estrellas del pop del mundo D&D. Si interpretas a un bardo, considera usar a uno de tus músicos favoritos como modelo para tu personaje.

Puedes agregar algunos aspectos únicos a tu personaje de bardo considerando las sugerencias que siguen.

OBRA DEFINITIVA

Cada bardo exitoso es famoso por al menos una obra de arte de actuación, típicamente una canción o un poema que es popular entre todos los que lo escuchan. Estas actuaciones son comentadas durante años por quienes las ven, y algunos espectadores han cambiado sus vidas para siempre debido a la experiencia.

Si tu personaje apenas está comenzando, su trabajo de definitivo está probablemente en el futuro. Pero para poder vivir de cualquier forma en tu profesión, es probable que ya tengas una o dos piezas en tu repertorio que hayan demostrado ser de interés para el público.

OBRAS DEFINITIVAS

d6 Obra Definitiva

- | | |
|---|--|
| 1 | Los Tres Flambinis , una canción melodiosa sobre identidades equivocadas y deseo ilimitado |
| 2 | Vals de los Micónidos , una canción alegre que los niños en particular disfrutan |
| 3 | El Culo Dorado de Asmódeo , un poema dramático que, según tu, se inspiró en tu visita personal al Averno |
| 4 | Los piratas de Luskan , tu relato de primera mano de haber sido secuestrado por saqueadores del mar cuando eras niño |
| 5 | Un aro, dos palomas y un sabueso infernal , una sutil parodia de un noble incompetente |
| 6 | Un tonto en el abismo , un poema cómico sobre los viajes de un bufón entre demonios |

INSTRUMENTO

En la búsqueda de un bardo por la actuación definitiva y la mayor aclamación, el instrumento es al menos tan importante como la habilidad vocal. La calidad de fabricación del instrumento es un factor crítico, por supuesto; Los mejores hacen la mejor música, y algunos bardos están continuamente en busca de una mejora. Quizás igual de importante, sin embargo, es el propio valor de entretenimiento del instrumento; los que están construidos de manera extraña o hechos de materiales exóticos pueden dejar una impresión duradera en la audiencia.

Es posible que tengas un instrumento "sacado del mostrador", tal vez porque es todo lo que puedes pagar ahora mismo. O, si tu primer instrumento te fue regalado, podría ser de una forma más elaborada. ¿Estás satisfecho con el instrumento que tienes, o aspiras a reemplazarlo con algo realmente distintivo?

INSTRUMENTOS

d6 Instrumento

- | | |
|---|--|
| 1 | Un violín mediano magistralmente elaborado |
| 2 | Un cuerno de mitral hecho por elfos |
| 3 | Una cítara hecha con seda de araña drow |
| 4 | Un tambor orco |
| 5 | Una caja croata de bullywug de madera |
| 6 | El arpa de diseño gnómico de un manitas |

VERGÜENZA

Casi todos los bardos han sufrido al menos una mala experiencia frente a una audiencia, y es probable que no seas una excepción. Nadie se hace famoso de inmediato, después de todo; tal vez tuviste algunas pequeñas dificultades al principio de tu carrera, o tal vez tardaste un poco en recuperar tu reputación después de una noche agonizante en la que el destino conspiró para provocar tu ruina teatral.



Las formas en que una actuación puede salir mal son tan variadas como los peces en el mar. Sin embargo, no importa qué tipo de desastre pueda ocurrir, un bardo tiene el coraje y la confianza para recuperarse, ya sea presionando con el programa (si es posible) o prometiendo volver mañana con una nueva actuación que seguramente complacerá.

VERGÜENZAS

d6 Vergüenza

- | | |
|---|---|
| 1 | El momento en que tu canción cómica, Las travesuras de Big Tom , que, por cierto, pensaste que era brillante, no salió bien con Big Tom |
| 2 | La actuación matutina cuando el oso búho de un circo se soltó y aterrorizó a la multitud |
| 3 | Cuando tu canción de apertura fue tu entusiasta pero universalmente odiada interpretación de Canción del Frogemoth |
| 4 | La primera y última presentación pública de Mirt, el hombre llega al pueblo |
| 5 | El momento en el escenario cuando tu peluca se incendió y la arrojaste abajo, lo que prendió fuego al escenario |
| 6 | Cuando te sentaste en tu laúd por error durante la estrofa final de Serenata de luz celeste |

LA MUSA DE UN BARDO

Naturalmente, cada bardo tiene un repertorio de canciones e historias. Algunos bardos son generalistas que pueden extraer de una amplia gama de temas para cada actuación y que se enorgullecen de su versatilidad. Otros adoptan un enfoque más personal de su arte, impulsado por su apego a una musa, un concepto particular que inspira mucho de lo que hacen esos bardos frente a una audiencia.

Un bardo que sigue a una musa generalmente lo hace para obtener una comprensión más profunda de lo que representa esa musa y la mejor manera de transmitir esa comprensión a los demás a través de la interpretación.

Si tu personaje de bardo tiene una musa, podría ser uno de los tres que se describen aquí, o uno de su propio diseño.

Naturaleza.Sientes un parentesco con el mundo natural, y su belleza y misterio te inspiran. Para ti, un árbol es profundamente simbólico, sus raíces profundizando en la oscuridad desconocida para sacar el poder de la tierra, mientras que sus ramas se estiran al sol para nutrir sus flores y frutas. La naturaleza es el antiguo testigo que ha visto cadárnate alzarse y caer, incluso aquellos cuyos nombres han sido olvidados y esperan ser redescubiertos. Los dioses de la naturaleza comparten sus secretos con druidas y sabios, abriendo sus corazones y mentes a nuevas formas de ver, y al igual que con esos individuos, encuentras que tu creatividad florece mientras paseas por un campo abierto de césped ondeante o caminas en silenciosa reverencia a través de un bosque de robles antiguos.

Amor.Estás en una búsqueda para identificar la esencia del amor verdadero. Aunque no desprecies el amor superficial a la carne y la forma, la forma más profunda de amor que puedes inspirar a miles o traer alegría a cada momento es lo que te interesa. El amor de este tipo adquiere muchas formas, y se puede ver su presencia en todas partes, desde el brillo de una hermosa joya a la canción de un pescador simple agradeciendo al mar por su generosidad. Estás en el camino del amor, la más preciosa y misteriosa de las emociones, y tu búsqueda llena tus historias y tus canciones con vitalidad y pasión.

Conflictio. El drama encarna el conflicto, y las mejores historias tienen el conflicto como un elemento clave. Desde el relato de la mañana siguiente de una pelea en una taberna hasta la saga de una batalla épica, desde la disputa de un amante hasta la ruptura entre dinastías poderosas, el conflicto es lo que inspira a los narradores como tú para crear tu mejor trabajo. El conflicto puede sacar lo mejor de algunas personas, haciendo que su naturaleza heroica brille y transforme el mundo, pero puede hacer que otros graviten hacia la oscuridad y caigan bajo el dominio del mal. Te esfuerzas por experimentar o presenciar todas las formas de conflicto, grandes y pequeños, para estudiar este aspecto eterno de la vida e inmortalizarlo en tus palabras y música.

COLEGIOS DE BARDOS

En el 3er nivel, un bardo gana el rasgo Colegio de Bardos. Las siguientes opciones están disponibles para un bardo, además de las que se ofrecen en el *Manual del Jugador*: Colegio del Glamour, Colegio de Espadas y Colegio de Susurros.

COLEGIO DE GLAMOUR

El Colegio de Glamour es el hogar de bardos que dominaron su oficio en el vibrante reino de Feywild (Parajes Feéricos en español) o bajo la tutela de alguien que vivía allí. Tutelados por sátiros, eladrines y otros feéricos, estos bardos aprenden a usar su magia para deleitar y cautivar a otros.

Los bardos de este colegio son considerados con una mezcla de admiración y temor. Sus actuaciones son materia de leyendas. Estos bardos son tan elocuentes que un discurso o una canción que uno de ellos interpreta puede hacer que los captores liberen ileso al bardo y pueden adormecer a un dragón furioso para que se vuelva complaciente. La misma magia que les permite sofocar bestias también puede torcer las mentes. Los bardos malvados de este colegio pueden enquistarse en una comunidad durante semanas, haciendo un uso indebido de su magia para convertir a sus anfitriones en esclavos. Los bardos heroicos de este colegio usan este poder para alegrar a los oprimidos y minar a los opresores.

RASGOS DEL COLEGIO DEL GLAMOUR

Nivel de Bardo	Rasgo
3°	Manto de inspiración, actuación envolvente
6	Manto de majestad
14°	Majestad inquebrantable

MANTO DE INSPIRACIÓN

Cuando te unes a Colegio of Glamour en el 3er nivel, obtienes la habilidad de tejer una canción de magia feérica que imparte vigor y velocidad a tus aliados.

Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica para otorgarte una apariencia maravillosa. Cuando lo hagas, elige un número de criaturas que puedas ver y que puedan verte dentro de 60 pies de ti, hasta un número igual a tu modificador de Carisma (mínimo de uno). Cada uno de ellos gana 5 puntos de golpe temporales. Cuando una criatura gana estos puntos de golpe temporales, puede usar inmediatamente su reacción para avanzar hasta su velocidad, sin provocar ataques de oportunidad.

El número de puntos de golpe temporales aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 8 en 5º nivel, 11 en el 10º nivel y 14 en el 15º nivel.

ACTUACIÓN ENVOLVENTE

A partir del 3er nivel, puedes cargar tu interpretación con la magia feérica seductora.

Si actúas durante al menos 1 minuto, puedes intentar inspirar asombro en tu audiencia cantando, recitando un poema obailando. Al final de la presentación, elige un número de humanoides a 60 pies de ti que haya visto y escuchado todo, hasta un número igual a tu modificador de Carisma (mínimo de uno). Cada objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o ser encantado por ti. Mientras está encantado de esta manera, el objetivo te idolatra, habla muy bien deti a quien habla con él y le impide el avance de quien se opone a ti, aunque evita la violencia, a menos que ya estuviera inclinado a luchar en tu nombre. Este efecto termina en un objetivo después de 1 hora, si recibe algún daño, si lo atacas o si es testigo de que atacas o dasñas a alguno de sus aliados.

Si un objetivo tiene éxito en su tirada de salvación, el objetivo no tiene ninguna pista de que hayas intentado encantarlo.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

MANTO DE MAJESTAD

En el nivel 6, obtienes la habilidad de envolverte en una magia feérica que hace que otros quieran servirte. Como acción adicional, lanzas orden imperiosa, sin gastar una ranura de conjuro, y tomas una apariencia de belleza sobrenatural durante 1 minuto o hasta que tu concentración finaliza (como si estuvieras concentrado en un conjuro). Durante este tiempo, puedes lanzar orden imperiosa como una acción adicional en cada uno de tus turnos, sin gastar una ranura de conjuro.

Cualquier criatura encantada por ti falla automáticamente su tirada de salvación contra la orden imperiosa que lanzas con este rasgo.

Una vez que use esta función, no podrá volver a usarla hasta que termine un descanso largo.

MAJESTAD INQUEBRANTABLE

En el nivel 14, tu apariencia gana permanentemente un aspecto de otro mundo que te hace lucir más adorable y feroz.

Además, como acción adicional, puedes asumir una presencia mágicamente majestuosa durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado. Mientras dure, cada vez que una criatura intente atacarte por primera vez en un turno, el atacante debe hacer una tirada de salvación de Carisma contra tu DC de salvación con conjuros. En una salvación fallida, no puede atacarte en este turno, y debe elegir un nuevo objetivo para su ataque o el ataque se desperdicia. En una salvación exitosa, puede atacarte en este turno, pero tiene desventaja en cualquier tirada de salvación que haga contra tus conjuros en tu próximo turno.

Una vez que asumas esta presencia majestuosa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

COLEGIO DE ESPADAS

Los bardos del Colegio de Espadas se llaman cuchillas y entretienen mediante atrevidas proezas de destreza con armas. Las cuchillas realizan acrobacias, como tragarse espadas, lanzar cuchillos y hacer malabares, y simulacros de combate. Aunque usan sus armas para entretener, también son guerreros altamente entrenados y hábiles por derecho propio.

Su talento con las armas inspira muchas cuchillas para llevar vidas dobles. Una cuchilla podría usar una compañía de circo como cobertura para acciones infames como el asesinato, el robo y el chantaje. Otras cuchillas atacan a los malvados, llevando la justicia a los crueles y poderosos. La mayoría de las compañías se complacen en aceptar el talento de una cuchilla por la emoción que agrega a una actuación, pero pocos artistas confían plenamente en una cuchilla en sus filas.

Las cuchillas que abandonan sus vidas como artistas a menudo se encuentran con problemas que hacen imposible mantener sus actividades secretas. Una cuchilla atrapada robando o comprometiéndose en la justicia de vigilantes es una responsabilidad demasiado grande para la mayoría de las compañías. Con sus habilidades de armas y su magia, estas cuchillas o trabajan como ejecutores de los gremios de ladrones o se lanzan por su cuenta como aventureros.

RASGOS DEL COLEGIO DE ESPADAS

Nivel de Bardo	Rasgo
3°	Competencias adicionales, Estilo de combate, ademán de cuchilla
6	Ataque adicional
14°	Ademán del maestro

COMPETENCIAS ADICIONALES

Cuando te unes a la Escuela de Espadas en el 3er nivel, ganas dominio con armadura media y la cimitarra.

Si eres competente con un arma cuerpo a cuerpo simple o marcial, puedes usarla como un foco de conjuro para tus conjuros de bardo.

ESTILO DE COMBATE

En el 3er nivel, adoptas un estilo de combate como tu especialidad. Escoja una de las siguientes opciones: No puedes tomar una opción de Estilo de lucha más de una vez, incluso si algo en el juego te permite elegir de nuevo.

Duelo. Cuando manejas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ninguna otra arma, obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

Lucha con dos armas. Cuando te enfrentas en combate blandiendo dos armas, puedes agregar tu modificador de habilidad al daño del segundo ataque.

ADEMÁN DE CUCHILLA

En el 3er nivel, aprendes a realizar demostraciones impresionantes de destreza y velocidad marcial.

Cada vez que tomas la acción de Ataque en tu turno, el ritmo de tu caminata aumenta 10 pies hasta el final del turno, y si un ataque de arma que realizas como parte de esta acción golpea a una criatura, puedes usar una de las



siguientes opciones de ademán de tu elección. Puedes usar solo una opción de Ademán de Cuchilla por turno.

Ademán Defensivo. Puedes gastar un uso de tu

Inspiración Bárdica para hacer que el arma provoque daño extra al objetivo que golpeas. El daño es igual al número que tires en el dado de inspiración bárdica. También agregas el número obtenido a tu CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Ademán Cortante. Usted puede gastar un uso de su

Inspiración Bárdica para hacer que el arma provoque daño extra al objetivo que golpeas y a cualquier otra criatura de tu elección que puedas ver a menos de 5 pies de ti. El daño es igual al número que tires en el dado de inspiración bárdica.

Ademán móvil. Puedes gastar un uso de tu Inspiración

Bárdica para hacer que el arma provoque daño extra al objetivo que golpeas. El daño es igual al número que tires en el dado de inspiración bárdica. También puedes empujar el objetivo a una distancia de hasta 5 pies de ti, más un número de pies iguales al número que tires en ese dado. Puedes entonces inmediatamente usar tu reacción para moverte a un máximo de tu velocidad a pie a un espacio desocupado dentro de 5 pies del objetivo.

ATAQUE ADICIONAL

Comenzando en el nivel 6, puedes atacar dos veces, en lugar de una, cada vez que tomes la acción de Ataque en tu turno.



ADEMÁN DEL MAESTRO

A partir del nivel 14, cada vez que uses una opción de Ademán de Cuchilla, puedes lanzar un d6 y usarlo en lugar de gastar un dado de inspiración bárdica.

COLEGIO DE LOS SUSURROS

La mayoría de la gente está feliz de dar la bienvenida a un bardo en medio de ellos. Los bardos del Colegio de los Susurros usan esto para su ventaja. Parecen ser como otros bardos, compartiendo noticias, cantando canciones y contando cuentos a las audiencias que se reúnen. En verdad, el Colegio de Susurros enseña a sus estudiantes que son lobos entre ovejas. Estos bardos usan su conocimiento y su magia para descubrir secretos y moverlos contra otros a través de la extorsión y las amenazas.

Muchos otros bardos odian el Colegio de los Susurros, viéndolo como un parásito que usa la reputación de un bardo para adquirir riqueza y poder. Por esta razón, los miembros de este colegio rara vez revelan su verdadera naturaleza. Por lo general, afirman seguir a algún otro colegio, o mantienen en secreto su verdadero llamado para infiltrarse y explotar las cortes reales y otros escenarios de poder.

RASGOS DEL COLEGIO DE LOS SUSURROS

Nivel de Bardo	Rasgo
3°	Cuchillas psíquicas, palabras del terror
6	Manto de susurros
14°	Palabra sombría

UCHILLAS PSÍQUICAS

Cuando te unes al Colegio de Susurros en el 3er nivel, obtienes la habilidad de hacer que tus ataques con armas sean mágicamente tóxicos para la mente de una criatura.

Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica para infligir un daño psíquico adicional de 2d6 a ese objetivo. Puedes hacerlo solo una vez por ronda en tu turno.

El daño psíquico aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 3d6 en el nivel 5, 5d6 en el nivel 10 y 8d6 en el nivel 15.

PALABRAS DEL TERROR

En el nivel 3, aprendes a infundir palabras de apariencia inocente con una magia insidiosa que puede inspirar terror.

Si hablas solo con un humanoide durante al menos 1 minuto, puedes intentar sembrar paranoia en su mente. Al final de la conversación, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o tener miedo de ti u otra criatura de tu elección. El objetivo se asusta de esta manera durante 1 hora, hasta que es atacado o dañado, o hasta que es testigo de que sus aliados son atacados o dañados.

Si el objetivo tiene éxito en su tirada de salvación, el objetivo no tiene ninguna pista de que hayas intentado asustarlo.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

MANTO DE SUSURROS

En el nivel 6, ganas la habilidad de adoptar una persona humanoide. Cuando un humanoide muere a 30 pies de ti, mágicamente puedes capturar su sombra usando tu reacción. Conservas esta sombra hasta que la usas o terminas un descanso largo.

Puedes usar la sombra como acción. Cuando lo haces, se desvanece, transformándose mágicamente en un disfraz que aparece en ti. Ahora pareces la persona muerta, pero sana y viva. Este disfraz dura 1 hora o hasta que lo termines como acción adicional.

Mientras está disfrazado, obtienes acceso a toda la información que el humanoide compartiría libremente con un conocido casual. Dicha información incluye detalles generales sobre sus antecedentes y vida personal, pero no incluye secretos. La información es suficiente para que puedas hacerte pasar por la persona haciendo uso de sus recuerdos.

Otra criatura puede ver a través de este disfraz al tener éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a tu prueba de Carisma (Engaño). Ganas un bono de +5 a tu prueba.

Una vez que capturas una sombra con este rasgo, no puedes capturar otra con el hasta que termines un descanso corto o largo.

PALABRA SOMBRÍA

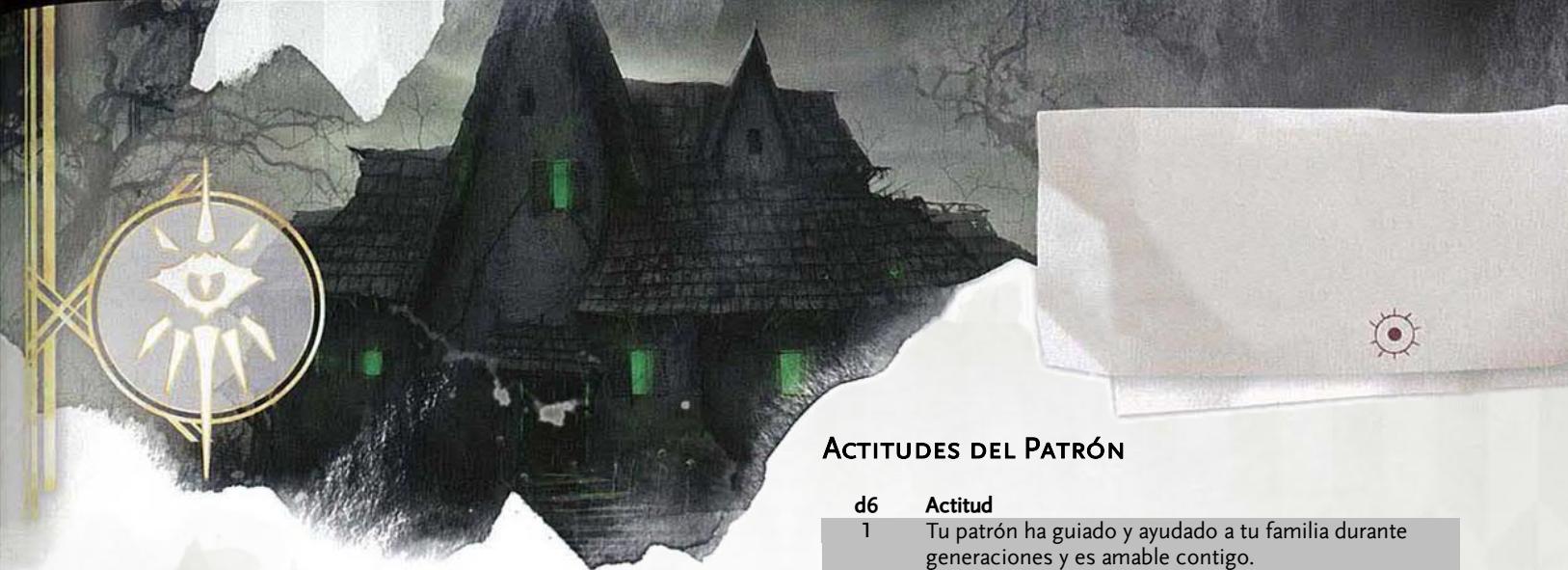
En el nivel 14, obtienes la habilidad de tejer magia oscura en tus palabras y aprovechar los miedos más profundos de una criatura.

Como acción, mágicamente susurras una frase que solo una criatura de tu elección dentro de los 30 pies de distancia puede escuchar. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuro. Tiene éxito automáticamente si no comparte un idioma contigo o si no puede escucharte. En una tirada de salvación exitosa, tu susurro suena como un murmullo ininteligible y no tiene ningún efecto.

En una tirada de salvación fallida, el objetivo queda encantado por ti durante las próximas 8 horas o hasta que tú o tus aliados lo ataquen, lo dañen o lo obliguen a realizar una tirada de salvación. Interpreta los susurros como una descripción de su secreto más mortificante. No obtienes ningún conocimiento de este secreto, pero el objetivo está convencido de que lo sabes.

La criatura encantada obedece tus órdenes por temor a que reveles su secreto. No arriesgará su vida por ti ni luchará por ti, a menos que ya estuviera dispuesto a hacerlo. Te otorga favores y regalos que ofrecería a un amigo cercano.

Cuando el efecto termina, la criatura no comprende por qué te tenía tan asustado. Una vez que uses este rasgo, no podrá volver a usarla hasta que terminas un descanso largo.



BRUJO

¿ME CREEES LOCO? CREO QUE LA VERDADERA locura es contentarse con vivir una vida de trabajo penoso cuando el conocimiento y el poder están ahí para ser tomados en el reino del más allá.

-Xarren, heraldo de Acamar.

Los brujos son buscadores y guardianes de secretos. Empujan al límite de nuestra comprensión del mundo, siempre buscando expandir su experiencia. Donde los sabios o magos podrían prestar atención a una clara señal de peligro y poner fin a su investigación, un brujo se precipita hacia adelante, sin prestar atención al costo. Por lo tanto, se necesita una mezcla peculiar de inteligencia, curiosidad y temeridad para producir un brujo. Mucha gente describiría esa combinación como evidencia de locura. Los brujos lo ven como una demostración de valentía.

Los brujos están definidos por dos elementos que trabajan en concierto para forjar su camino en esta clase. El primer elemento es el evento o las circunstancias que llevaron a un brujo a entrar en un pacto con una entidad planar. El segundo es la naturaleza de la entidad a la que está vinculado un brujo. A diferencia de los clérigos, que típicamente abrazan una deidad y el espíritu de ese dios, un brujo podría no tener amor por un patrón, o viceversa.

Las secciones que siguen proporcionan formas de embellecer a un personaje brujo que podría generar algunas historias interesantes y oportunidades de juego de rol.

ACTITUD DEL PATRÓN

Cada relación es una calle de doble sentido, pero en el caso de los brujos y sus patrones no es necesariamente cierto que ambos lados de la calle tengan el mismo ancho o estén hechos del mismo material. El sentimiento que un brujo tiene por su patrón, ya sea positivo o negativo, puede ser correspondido por el patrón, o los dos participantes en el pacto pueden verse entre sí con emociones opuestas.

Cuando determines la actitud de tu personaje brujo hacia tu patrón, también considera cómo se ven las cosas desde la perspectiva del patrón. ¿Cómo se comporta tu patrón contigo? ¿Es tu patrón un amigo y aliado, o un enemigo que te otorga poder solo porque forzaste un pacto?

ACTITUDES DEL PATRÓN

d6 Actitud

- | | |
|---|--|
| 1 | Tu patrón ha guiado y ayudado a tu familia durante generaciones y es amable contigo. |
| 2 | Cada interacción con tu patrón caprichoso es una sorpresa, ya sea agradable o dolorosa. |
| 3 | Tu patrón es el espíritu de un héroe muerto hace mucho tiempo que ve tu pacto como una forma de seguir influyendo en el mundo. |
| 4 | Tu patrón es un estricto disciplinario pero te trata con un poco de respeto. |
| 5 | Tu patrón te engaña para hacer un pacto y te trata como un esclavo. |
| 6 | La mayoría de las veces te dejan a tus propios medios sin interferencia de tu patrón. A veces temes las demandas que hará cuando aparezca. |

CONDICIONES ESPECIALES DEL PACTO.

Un pacto puede abarcar desde un acuerdo flexible hasta un contrato formal con cláusulas detalladas y listas de requisitos.

Los términos de un pacto (lo que debe hacer un brujo para recibir el favor de un usuario) siempre son dictados por el usuario. En ocasiones, esos términos incluyen una condición especial que puede parecer extraña o caprichosa, pero los brujos toman estos dictados tan seriamente como lo hacen con los otros requisitos de sus pactos.

¿Tu personaje tiene un pacto que requiere que cambies tu comportamiento de una manera inusual o aparentemente frívola? Incluso si su patrón no le ha impuesto ya un deber así, eso no quiere decir que todavía no pueda suceder.

CONDICIONES ESPECIALES

d6 Condición

- | | |
|---|---|
| 1 | Cuando se te indique, debes tomar medidas inmediatas contra un enemigo específico de tu patrón. |
| 2 | Tu pacto pone a prueba tu fuerza de voluntad; debes abstenerte de tomar alcohol y otras sustancias tóxicas. |
| 3 | Al menos una vez al día, debes escribir o tallar el nombre o símbolo de tu patrón en la pared de un edificio. |
| 4 | De vez en cuando debes realizar rituales extraños para mantener tu pacto. |
| 5 | Nunca puedes usar el mismo atuendo dos veces, ya que tu patrón considera que esa previsibilidad es aburrida. |
| 6 | Cuando utilizas una invocación sobrenatural, debes pronunciar el nombre de tu patrón en voz alta o arriesgarte a sufrir su desagrado. |



MARCA VINCULANTE

Algunos patrones tienen un hábito de, y usualmente disfrutan, marcar a los brujos bajo su dominio de alguna manera. Una marca vinculante deja en claro a aquellos que saben de tales cosas que la persona en cuestión está vinculada al servicio del usuario. Un brujo podría aprovecharse de tal marca, reclamarla como prueba de su pacto, o podría querer mantenerla en secreto (si es posible) para evitar las dificultades que podría traer.

Si el pacto de tu brujo viene con una marca vinculante, la forma en que te sientas al mostrarlo probablemente depende de la naturaleza de tu relación con la persona que te lo dio. ¿Es la marca una fuente de orgullo o algo de lo que te avergüenzas en secreto?

MARCAS VINCULANTES

d6	Marca
1	Uno de tus ojos se ve igual que uno de los ojos de tu patrón.
2	Cada vez que te despiertas, la pequeña mancha en tu rostro aparece en un lugar diferente.
3	Muestras síntomas externos de una enfermedad pero no sufres efectos negativos.
4	Tu lengua es de un color antinatural.
5	Tienes una cola vestigial.
6	Tu nariz brilla en la oscuridad.

PATRONES SOBRENATURALES

En el nivel 1, un brujo gana el rasgo de Patrón de Otro Mundo. Las siguientes opciones están disponibles para un brujo, además de las que se ofrecen en el *Manual del Jugador: Celestial y Hexblade*.

EL CELESTIAL

Tu patrón es un ser poderoso de los planos superiores. Te has unido a una antigua entidad empírea, solar, kirin, unicornio u otra entidad que reside en los planos de la felicidad eterna. Tu pacto con ese ser te permite experimentar el toque más simple de la luz sagrada que ilumina el multiverso.

Estar conectado a tal poder puede causar cambios en tu comportamiento y creencias. Podrías encontrarte obligado a aniquilar a los no muertos, a derrotar a los demonios y a proteger a los inocentes. A veces, tu corazón también puede estar lleno de un anhelo por el reino celestial de tu patrón y el deseo de vagar por ese paraíso por el resto de tus días. Pero sabes que tu misión está entre los mortales por ahora, y que tu pacto te obliga a llevar la luz a los lugares oscuros del mundo.

RASGOS DEL CELESTIAL

Nivel de Brujo	Rasgo
1	Lista De Conjuros Ampliada, Trucos Adicionales, Luz Sanadora
6	Alma Radiante
10	Resiliencia Celestial
14	Venganza Ardiente

LISTA DE CONJUROS AMPLIADA

El Celestial te permite elegir de una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se agregan a la lista de conjuros de brujo para ti.

CONJUROS ADICIONALES DEL CELESTIAL

Nivel	Conjuros
1	curar heridas, saeta guía,
2	esfera flamígera, restablecimiento menor
3	luz del día, revivir
4	guardián de la fe, muro de fuego
5	restablecimiento mayor, descarga flamígera

TRUCOS ADICIONALES

En el primer nivel, aprendes los trucos luz y llamas sagradas. Cuentan como trucos de brujo para ti, pero no cuentan contra tu número de trucos conocidos.

Luz Sanadora

En el primer nivel, obtienes la habilidad de canalizar la energía celestial para curar heridas. Tienes una reserva de d6s que gastas para alimentar esta curación. El número de dados en el grupo es igual a 1 + tu nivel de brujo.

Como acción adicional puedes curar una criatura que puedas ver a 60 pies de ti, gastando dados de la reserva. El número máximo de dados que puedes gastar al mismo tiempo es igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 1 dado).

Tira los dados que gastes, súmalos y restaura una cantidad de puntos de golpe igual al total. Tu reserva recupera todos los dados gastados cuando terminas un descanso largo.

ALMA RADIANTE

Comenzando en el nivel 6, tu enlace con el Celestial te permite servir como un conducto para la energía radiante. Tienes resistencia al daño radiante, y cuando lanzas un conjuro que infinge daño radiante o de fuego, puedes agregar tu modificador de Carisma a una tirada de daño radiante o de fuego de ese conjuro contra uno de sus objetivos.

RESILIENCIA CELESTIAL

A partir del nivel 10, ganas puntos de golpe temporales cada vez que terminas un descanso corto o largo. Estos puntos de golpe temporales son iguales a tu nivel de brujo + tu modificador de Carisma. Además, elige hasta cinco criaturas que puedes ver al final del descanso. Cada una de esas criaturas gana puntos de golpe temporales igual a la mitad de tu nivel de brujo + tu modificador de Carisma.

VENGANZA ARDIENTE

Comenzando en el nivel 14, la energía radiante que canalizas te permite resistir la muerte. Cuando tienes que hacer una tirada de salvación al comienzo de tu turno, puedes volver a ponerte de pie con un estallido de energía radiante. Recuperas puntos de golpe iguales a la mitad de tus puntos de golpe máximos, y luego te levantas si así lo deseas. Cada criatura de tu elección que se encuentre a 30 pies de ti recibe un daño radiante igual a $2d8 +$ tu modificador de Carisma, y queda cegada hasta el final del turno actual.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

EL HEXBLADE

Has hecho tu pacto con una entidad misteriosa del Shadowfell, una fuerza que se manifiesta en armas mágicas inteligentes talladas de la materia de la sombra. La poderosa espada Blackrazor es la más notable de estas armas, que se han extendido a través del multiverso a lo largo de los siglos. La fuerza sombría detrás de estas armas puede ofrecer poder a los brujos que forman pactos con ella. Muchos brujos hexblade crean armas que emulan a las que se forman en el Shadowfell. Otros renuncian a tales armas, contentos con tejer la magia oscura de ese plano en su lanzamiento de conjuros.

Debido a que se sabe que la Reina Cuervo forjó la primera de estas armas, muchos sabios especulan que ella y la fuerza son una y que las armas, junto con los brujos hexblade, son herramientas que utiliza para manipular los eventos en el Plano Material para sus fines inescrutables.

RASGOS DEL HEXBLADE

Nivel de Brujo	Rasgo
1	Lista de Conjuros Ampliada, Maldición De Hexblade, Guerrero Maléfico
6	Espectro Maldito
10	Armadura de Maleficios
14	Maestro de Maleficios

LISTA DE CONJUROS AMPLIADA

El Hexblade te permite elegir de una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se agregan a la lista de conjuros de brujo para ti.

CONJUROS EXPANDIDOS DEL HEXBLADE

Nivel	Conjuro
1	escudo, castigo furioso
2	contorno borroso, castigo marcador
3	intermitencia, arma elemental
4	asesino fantasmal, castigo abrumador
5	castigo desterrador, cono de frío

MALDICION DE HEXBLADE

Comenzando en el primer nivel, obtienes la habilidad de colocar una maldición funesta sobre alguien. Como acción adicional, elige una criatura que puedes ver a 30 pies de ti. El objetivo está maldito durante 1 minuto. La maldición termina antes si el objetivo muere, tu mueres o quedas incapacitado. Hasta que la maldición termine, ganas los siguientes beneficios:

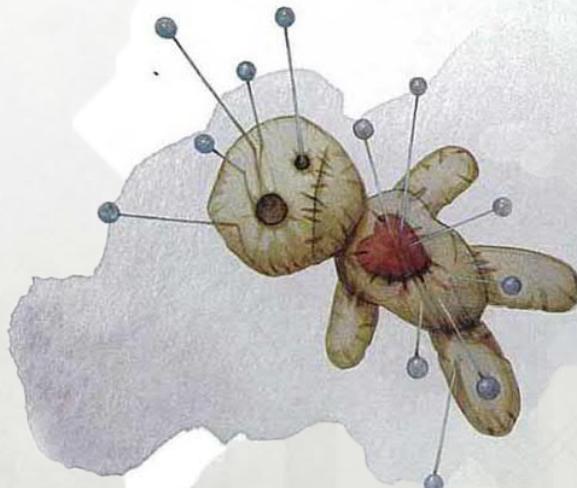
- Ganas una bonificación a las tiradas de daño contra el objetivo maldito. El bono es igual a tu bono de competencia.
- Cualquier tirada de ataque que hagas contra el objetivo maldito es un golpe crítico en una tirada de 19 o 20 en el d20.
- Si el objetivo maldito muere, recuperas puntos de golpe iguales a tu nivel de brujo + tu modificador de Carisma (mínimo de 1 punto de golpe).

No puedes usar este rasgo de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

GUERRERO MALÉFICO

En el 1er nivel, adquieres el entrenamiento necesario para armarte efectivamente para la batalla. Obtienes competencia con armaduras medianas, escudos y armas marciales.

La influencia de tu patrón también te permite canalizar tu voluntad de forma mística a través de un arma en particular. Cuando termines un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que carezca de la propiedad de dos manos. Cuando atacas con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en lugar de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño. Este beneficio dura hasta que termines un descanso largo. Si más tarde obtienes el rasgo Pacto de la Cuchilla, este beneficio se extiende a cada arma de pacto que conjures con ese rasgo, sin importar el tipo de arma.





Cuando aplicas la maldición de esta manera, no recuperas puntos de golpe de la muerte de la criatura maldita anteriormente.

INVOCACIONES SOBRENATURALES

En el segundo nivel, un brujo gana el rasgo Invocaciones Sobrenaturales. Aquí hay nuevas opciones para ese rasgo, además de las opciones en el Manual del Jugador.

Si una invocación sobrenatural tiene un requisito previo, debes cumplirlo para aprender la invocación. Puedes aprender la invocación al mismo tiempo que cumples con su requisito previo. Un requisito previo de nivel se refiere a tu nivel en esta clase.

ASPECTO DE LA LUNA

Requisito previo: rasgo del Pacto del Grimorio

Ya no necesitas dormir y no puedes ser forzado a dormir por ningún medio. Para obtener los beneficios de un descanso largo, puedes pasar las 8 horas realizando actividades ligeras, como leer tu Libro de las Sombras y vigilar.

CAPA DE MOSCAS

Requisito previo: 5º nivel

Como acción adicional, puedes rodearte de un aura mágica que se parece a moscas zumbadoras. El aura se extiende a 5 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total. Dura hasta que caigas incapacitado o la descartes como acción adicional.

El aura te otorga ventaja en pruebas de Carisma (Intimidación) pero desventaja en todos los demás pruebas de carisma. Cualquier otra criatura que comience su turno en el aura recibe daño de veneno igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 0 puntos de daño).

Una vez que usas esta invocación, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso breve o largo.

CASTIGO SOBRENATURAL

Requisito previo: 5º nivel, rasgo del Pacto del Filo

Una vez por turno cuando golpeas a una criatura con tu arma de pacto, puedes gastar una ranura de conjuro de Brujo para infiligrir 1d8 de daño de fuerza adicional al objetivo, más otro 1d8 por nivel de la ranura de conjuro, y puedes derribar al objetivo con el golpe si es enorme o más pequeño.

MIRADA FANTASMAL

Requisito previo: 7º nivel

Como acción, obtienes la habilidad de ver a través de objetos sólidos en un rango de 30 pies. Dentro de ese rango, tienes visión oscura si aún no la tienes. Esta vista especial dura 1 minuto o hasta que tu concentración finaliza (como si estuvieras concentrado en un conjuro).

Una vez que usas esta invocación, no puedes volver a usarla hasta que termines undescanso corto o largo.

REGALO DE LAS PROFUNDIDADES

Requisito previo: 5º nivel

Puedes respirar bajo el agua, y obtienes una velocidad de natación igual a tu velocidad de caminata.

También puedes lanzar *respirar bajo el agua* una vez sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo.

REGALO DE LOS INMORTALES

Requisito previo: rasgo del Pacto de la Cadena

Siempre que recuperes puntos de golpe mientras tu familiar esté a 100 pies de ti, trata cualquier dado que se lance para determinar los puntos de golpe que recuperes como ha obtenido su valor máximo para ti.

AGARRE DE HADAR

Requisito previo: truco descarga sobrenatural

Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a una criatura con tu *descarga sobrenatural*, puedes mover esa criatura en línea recta 10 pies más cerca de ti.

ARMA MEJORADA DEL PACTO

Requisito previo: rasgo del Pacto del Filo

Puedes usar cualquier arma que invocas con tu rasgo Pacto del Filo como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de brujo.

Además, el arma gana una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque y daño, a menos que sea un arma mágica que ya tenga una bonificación a esas tiradas.

Finalmente, el arma que conjuras puede ser un arco corto, un arco largo, una ballesta ligera o una ballesta pesada.

LANZA DE LETARGO

Requisito previo: truco descarga sobrenatural

Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a una criatura con tu explosión de energía eléctrica, puedes reducir la velocidad de esa criatura en 10 pies hasta el final de tu siguiente turno.

MALEFICIO ENLOQUECEDOR

Requisito previo: 5to nivel, conjuro maleficio o un rasgo de brujo que maldiga

Como acción adicional, causas una perturbación psíquica alrededor del objetivo maldecido por tu conjuro *maleficio* o por un rasgo tuyo de brujo, como la Maldición de Hexblade o Señal de Mal Augurio. Cuando lo haces, infinges daño psíquico al objetivo maldito ya cada criatura de tu elección que puedas ver dentro de 5 pies de distancia del mismo. El daño psíquico es igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 1 de daño). Para usar esta invocación, debes poder ver el objetivo maldito y debe estar a no más de 30 pies de ti.

MALEFICIO IMPLACABLE

Requisito previo: 7mo nivel, conjuro maleficio o un rasgo de brujo que maldiga

Tu maldición crea un vínculo temporal entre tú y tu objetivo. Como acción extra, puedes mágicamente teletransportarte hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedes ver a 5 pies del objetivo maldecido por tu conjuro *maleficio* o por un rasgo tuyo de brujo, como la Maldición de Hexblade o Señal de Mal Augurio.

Para teletransportarte de esta manera, debes poder ver el objetivo maldito.

SUDARIO DE SOMBRAS

Requisito previo: 15º nivel

Puedes lanzar invisibilidad a voluntad, sin gastar una ranura de conjuro.

TUMBA DE LEVISTUS

Requisito previo: 5º nivel

Como reacción cuando recibes daño, puedes enterrarte en hielo, que se derrite al final de tu siguiente turno. Obtiene 10 puntos de golpe temporales por nivel de brujo, que reciben la mayor cantidad posible del daño desencadenante. Inmediatamente después de recibir el daño, te vuelves vulnerable al daño de fuego, tu velocidad se reduce a 0 y quedas incapacitado. Estos efectos, incluidos los puntos de golpe temporales restantes, terminan cuando el hielo se derrite.

Una vez que usas esta invocación, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

ESCAPE DEL EMBAUCADOR

Requisito previo: 7º nivel

Puedes lanzar libertad de movimiento una vez sobre ti sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo.





CLÉRIGO

CONVERTIRSE EN UN CLÉRIGO ES VOLVERSE UN mensajero de los dioses. El poder que ofrece lo divino es grande, pero siempre viene con tremenda responsabilidad
-Riggby el patriarca

Casi todas las personas en el mundo que veneran a una deidad viven sus vidas sin ser tocadas directamente por un ser divino. Como tales, nunca pueden saber lo que se siente al ser un clérigo, alguien que no solo es un adorador devoto, sino que también ha sido investido con una medida del poder de una deidad.

La pregunta ha sido debatida durante mucho tiempo: ¿Un mortal se convierte en un clérigo como consecuencia de una profunda devoción a la deidad de uno, atrayendo así el favor del dios? ¿O es la deidad quien ve el potencial en una persona y llama a ese individuo al servicio? En última instancia, tal vez, la respuesta no importa. Sin embargo, los clérigos nacen, el mundo necesita clérigos tanto como los clérigos y las deidades se necesitan mutuamente.

Si estás jugando con un personaje clérigo, las siguientes secciones ofrecen formas de agregar algunos detalles a la historia y personalidad de ese personaje.

TEMPLOS

La mayoría de los clérigos comienzan su vida de servicio como sacerdotes en una orden, y luego se dan cuenta de que han sido bendecidos por su dios con las cualidades necesarias para convertirse en clérigos. Para prepararse para este nuevo deber, los candidatos normalmente reciben instrucción de un clérigo de un templo u otro lugar de estudio dedicado a su deidad.

Algunos templos están aislados del mundo para que sus ocupantes puedan concentrarse en las devociones, mientras que otros templos abren sus puertas para ministrar y sanar a las masas.

¿Qué hay de notable en el templo en el que estudiaste?

TEMPLOS

d6 Templo

- | | |
|---|--|
| 1 | Se dice que tu templo es la estructura sobreviviente más antigua construida para honrar a tu dios. |
| 2 | Acólitos de varias deidades de ideas afines, todos recibieron instrucción juntos en tu templo. |
| 3 | Vienes de un templo famoso por la cervecería que opera. Algunos dicen que hueles como una de sus cervezas. |
| 4 | Tu templo es una fortaleza y un campo de pruebas que entrena a sacerdotes guerreros. |
| 5 | Tu templo es un lugar pacífico y humilde, lleno de huertos y sacerdotes simples. |
| 6 | Serviste en un templo en los planos exteriores. |

RECUERDO

Muchos clérigos tienen artículos entre sus equipos personales que simbolizan su fe, les recuerdan sus votos o les ayudan a mantenerse en los caminos elegidos. A pesar de que tal elemento no está impregnado de poder divino, es de vital importancia para su dueño debido a lo que representa.

RECUERDOS

d6 Recuerdo

- | | |
|---|--|
| 1 | El hueso del dedo de un santo |
| 2 | Un libro encuadrado en metal que dice cómo cazar y destruir criaturas infernales |
| 3 | Un silbato de cerdo que te recuerda a tu humilde y querido mentor |
| 4 | Una trenza de cabello tejido de la cola de un unicornio. |
| 5 | Un pergamo que describe la mejor manera de librarse al mundo de los nigromantes. |
| 6 | Una piedra con runas que se dice fue bendita por tu dios |

SECRETO

Ningún alma mortal está completamente libre de dudas o segundas opiniones. Incluso un clérigo debe lidiar con los deseos oscuros o la atracción prohibida de volverse contra las enseñanzas de la deidad de uno.

Si aún no has considerado este aspecto de tu personaje, mira las entradas de la tabla para algunas posibilidades, o úsalas como inspiración. Tu profundo y oscuro secreto puede involucrar algo que hiciste (o estás haciendo), o podría estar enraizado en la forma en que te sientes acerca del mundo y tu papel en él.

SECRETOS

d6 Secreto

- | | |
|---|--|
| 1 | Un diablillo te ofrece consejos. Intentas ignorar a la criatura, pero a veces su consejo es útil. |
| 2 | Crees que, en el análisis final, los dioses no son más que criaturas mortales ultrapoderosas. |
| 3 | Reconoces el poder de los dioses, pero crees que la mayoría de los eventos son dictados por pura casualidad. |
| 4 | Aunque puedes usar magia divina, nunca has sentido realmente la presencia de una esencia divina en tu interior. |
| 5 | Estás plagado de pesadillas que crees que son enviadas por tu dios como castigo por alguna transgresión desconocida. |
| 6 | En tiempos de desesperación, sientes que no eres más que un juguete de los dioses, y te molesta su lejanía. |



AL SERVICIO DE UN PANTEÓN, FILOSOFÍA o FUERZA

El clérigo típico es un sirviente ordenado de un dios en particular y elige un Dominio Divino asociado con esa deidad. La magia del clérigo fluye del dios o del reino sagrado del dios, y con frecuencia el clérigo lleva un símbolo sagrado que representa esa divinidad.

Algunos clérigos, especialmente en un mundo como Eberron, sirven a un panteón entero, en lugar de a una sola deidad. En ciertas campañas, un clérigo podría en cambio servir una fuerza cósmica, como la vida o la muerte, o una filosofía o concepto, como el amor, la paz o una de las nueve alineaciones. Capítulo 1 de La Guía de Dungeon Master explora opciones como estas en la sección "Dioses de tu Mundo".

Habla con tu DM sobre las opciones divinas disponibles en tu campaña, ya sean dioses, panteones, filosofías o fuerzas cósmicas. Cualquiera sea el ser o la cosa que su clérigo termine sirviendo, elige un Dominio Divino que sea apropiado para él y, si no tiene un símbolo sagrado, trabaja con tu DM para diseñar uno.

Los rasgos de clase del clérigo a menudo se refieren a tu deidad. Si estás dedicado a un panteón, una fuerza cósmica o una filosofía, los rasgos de tu clérigo todavía funcionan para ti tal como están escritas. Piensa en las referencias a un dios como referencias a la cosa divina que sirves que te da tu magia.

DOMINIOS DIVINOS

En el primer nivel, un clérigo gana el rasgo Dominio divino. Las siguientes opciones de dominio están disponibles para un clérigo, además de las que se ofrecen en el *Manual del Jugador*: Forja y Tumba.

DOMINIO DE LA FORJA

Los dioses de la forja son patrones de artesanos que trabajan con metal, desde un humilde herrero que mantiene una aldea en herraduras y hojas de arado hasta el poderoso artesano elfo cuyas flechas de mitral con punta de diamante han derribado a los señores demoníacos. Los dioses de la fragua enseñan que, con paciencia y arduo trabajo, incluso el metal más intratable puede transformarse de un trozo de mineral a un objeto bellamente forjado. Los clérigos de estas deidades buscan objetos perdidos por las fuerzas de la oscuridad, liberan minas invadidas por minerales y descubren materiales raros y maravillosos necesarios para crear poderosos objetos mágicos. Los seguidores de estos dioses se enorgullecen de su trabajo, y están dispuestos a fabricar y usar armaduras pesadas y armas poderosas para protegerlos. Las deidades de este dominio incluyen Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hefesto y Goibhniu.

RASGOS DEL DOMINIO DE LA FORJA

Nivel de Clérigo	Rasgo
1	Conjurados de dominio, competencias adicionales, bendición de la forja
2	Canalizar divinidad: bendición del artesano
6	Alma de la forja
8°	Golpe divino (1d8)
14	Golpe divino (2d8)
17	Santo de forja y fuego

CONJUROS DE DOMINIO

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo que figuran en la tabla Conjuros del Dominio de la Forja. Mira la rasgo de clase Dominio Divino para ver cómo funcionan los conjuros de dominio.

CONJUROS DEL DOMINIO DE LA FORJA

Nivel de Clérigo	Conjuros
1	<i>identificar, castigo abrasador</i>
3°	<i>calentar metal, arma mágica</i>
5°	<i>arma elemental, protección contra la energía</i>
7°	<i>fabricar, muro de fuego</i>
9°	<i>animar objetos, creación</i>



COMPETENCIAS ADICIONALES

Cuando eliges este dominio en el primer nivel, obtienes dominio de las herramientas de armadura pesada y herrero.

BENDICIÓN DE LA FORJA

En el primer nivel, obtienes la habilidad de imbuir magia en un arma o armadura. Al final de un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico que sea una armadura o un arma simple o marcial. Hasta el final de tu próximo descanso largo o hasta que mueras, el objeto se convierte en un objeto mágico, otorgando una bonificación de +1 a la CA si es una armadura o una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y daño si es un arma.

Una vez que use este rasgo, no podrá volver a usarlo hasta que Terminas un descanso largo.

CANALIZAR DIVINIDAD: LA BENDICIÓN DEL ARTESANO

Comenzando en el segundo nivel, puedes usar tu Canalizar Divinidad para crear objetos simples.

Conduces un ritual de una hora de duración que crea un objeto no mágico que debe incluir algo de metal: un arma simple o marcial, una armadura, diez piezas de municiones, un conjunto de herramientas u otro objeto metálico (consulta el capítulo 5, "Equipo," en el *Manual del Jugador* para ejemplos de estos artículos). La creación se completa al final de la hora, uniéndose en un espacio desocupado de tu elección en una superficie a menos de 5 pies de ti.

Lo que creas puede ser algo que no valga más de 100 gp. Como parte de este ritual, debes colocar el metal, que puede incluir monedas, con un valor igual a la creación. El metal irremediablemente se une y se transforma en la creación al final del ritual, formando mágicamente incluso partes no metálicas de la creación.

El ritual puede crear un duplicado de un elemento no mágico que contenga metal, como una llave, si posee el original durante el ritual.

ALMA DE LA FORJA

A partir del nivel 6, tu dominio de la forja te otorga habilidades especiales:

- Ganas resistencia al daño de fuego.
- Mientras llevas una armadura pesada, ganas un bonificador de +1 a la CA.

GOLPE DIVINO

En el nivel 8, obtienes la habilidad de infundir tus golpes de armas con el poder ardiente de la forja. Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, puedes provocar que el ataque inflija 1d8 de daño de fuego adicional al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional aumenta a 2d8.



SANTO DE FORJA Y FUEGO

En el nivel 17, tu bendita afinidad con el fuego vuelve más poderosa:

- Ganas inmunidad contra daño de fuego.
- Mientras llevas una armadura pesada, tienes resistencia a los golpes, perforaciones y daños por ataques no mágicos.

DOMINIO DE LA TUMBA

Los dioses de la tumba vigilan la línea entre la vida y la muerte. Para estas deidades, la muerte y la vida futura son una parte fundamental del multiverso. Profanar la paz de los muertos es una abominación. Las deidades de la tumba incluyen a Kelemvor, Wee Jas, los espíritus ancestrales de la Corte Inmortal, Hades, Anubis y Osiris. Los seguidores de estas deidades tratan de apaciguar a los espíritus errantes, destruir a los no muertos y aliviar el sufrimiento de los moribundos. Su magia también les permite evitar la muerte por un tiempo, particularmente para una persona que todavía tiene un gran trabajo por realizar en el mundo. Esta es una demora de la muerte, no una negación de la misma, ya que la muerte finalmente tendrá su merecido.



RASGOS DEL DOMINIO DE LA TUMBA

Nivel de Clérigo	Rasgo
1ero	Conjuros de dominio, círculo de mortalidad, secretos de la tumba
2do	Canalizar divinidad: camino a la tumba
6. ^a	Centinela en las puertas de la muerte
8. ^a	Lanzamiento de conjuros potente
17. ^a	Guardián de las almas

CONJUROS DE DOMINIO

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigos que figuran en la tabla Conjuros de Dominio de la Tumba. Ve la rasgo de clase Dominio Divino para ver cómo funcionan los conjuros de dominio.

CONJUROS DEL DOMINIO DE LA TUMBA

Nivel de Clérigo	Conjuros
1	<i>perdición, falsa vida</i>
3	<i>apacible descanso, rayo de debilitamiento</i>
5. ^a	<i>revivir, toque vampírico</i>
7. ^a	<i>asolar, custodia contra la muerte</i>
9. ^a	<i>caparazón antivida, revivir a los muertos</i>

CÍRCULO DE MORTALIDAD

A nivel 1, obtienes la habilidad de manipular la línea entre la vida y la muerte. Cuando normalmente tirarías uno o más dados para restaurar los puntos de golpe con un conjuro a una criatura en 0 puntos de golpe, en su lugar, usarás el mayor número posible para cada dado.

Además, aprendes eltruco perdonar a los moribundos, que no cuenta en el número de trucos de clérigo que conoces. Para ti, tiene un alcance de 30 pies, y puedes lanzarlo como acción adicional.

SECRETOS DE LA TUMBA.

En el primer nivel, obtienes la habilidad de sentir ocasionalmente la presencia de los no muertos, cuya existencia es un insulto al ciclo natural de la vida. Como acción, puedes abrir tu conciencia para detectar mágicamente a los no muertos. Hasta el final de tu siguiente turno, sabes la ubicación de cualquier no-muerto, a 60 pies de ti que no está detrás de la cobertura total y que no está protegido de la magia de adivinación. Este sentido no te dice nada sobre las capacidades o la identidad de una criatura.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando termines un descanso corto o largo.

CANALIZAR DIVINIDAD: CAMINO A LA TUMBA

Comenzando en el segundo nivel, puedes usar tu Canalizar Divinidad para marcar la fuerza vital de otra criatura para su exterminación.

Como acción, eliges una criatura que puedes ver a 30 pies de ti, maldiciéndola hasta el final de tu siguiente turno. La próxima vez que tú o un aliado tuyos golpee a la criatura maldita con un ataque, la criatura tiene vulnerabilidad a todo el daño de ese ataque, y entonces la maldición termina.

CENTINELA EN LAS PUERTAS DE LA MUERTE

En el nivel 6, obtienes la habilidad de impedir el progreso de la muerte. Como reacción cuando tú o una criatura que puedes ver a menos de 30 pies de ti sufre un golpe crítico, puedes convertir ese golpe en un golpe normal. Cualquier efecto provocado por un golpe crítico se cancela.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando termines un descanso largo.

LANZAMIENTO DE CONJUROS POTENTE

Comenzando en el nivel 8, agregas tu modificador de Sabiduría al daño que haces con cualquier truco de clérigo.

GUARDIÁN DE LAS ALMAS

Comenzando en el nivel 17, puedes tomar un rastro de vitalidad de un alma que se va y usarlo para curar a los vivos. Cuando un enemigo que puedes ver muere a menos de 60 pies de ti, tú o una criatura de tu elección que está a menos de 60 pies de ti recupera puntos de golpe iguales a la cantidad de dados de golpe del enemigo.

Puedes usar este rasgo solo si no estás incapacitado. Una vez que lo uses, no puedes volver a hacerlo hasta el comienzo de tu próximo turno.

DRUIDA

INCLUSO EN LA MUERTE, CADA CRIATURA JUEGA SU papel en mantener el Gran Equilibrio. Pero ahora crece un desequilibrio, una fuerza que busca dominar la naturaleza. Este es el comportamiento destructivo de las razas mortales. Cuanto más lejos de la naturaleza les llevan sus acciones, más corrompen su influencia. Como druidas, buscamos principalmente proteger y educar, preservar el Gran Equilibrio, pero hay momentos en que debemos enfrentarnos al peligro y erradicarlo.

-Safhran, archidruida

Los druidas son los cuidadores del mundo natural, y se dice que con el tiempo un druida se convierte en la voz de la naturaleza, diciendo la verdad que es demasiado sutil para que la población general la escuche. Muchos de los que se convierten en druidas encuentran que naturalmente gravitan hacia la naturaleza; Sus fuerzas, ciclos y movimientos llenan sus mentes y espíritus con asombro y percepción. Muchos sabios han estudiado la naturaleza, escribiendo volúmenes sobre su misterio y poder, pero los druidas son un tipo especial de ser: en algún momento, comienzan a encarnar estas fuerzas naturales, produciendo fenómenos mágicos que los vinculan al espíritu de la naturaleza y al flujo de la vida. Debido a su extraño y misterioso poder, los druidas a menudo son venerados, rechazados o considerados peligrosos por las personas que los rodean.

Tu personaje druida puede ser un verdadero adorador de la naturaleza, uno que siempre ha despreciado la civilización y ha encontrado consuelo en la naturaleza. O su personaje podría ser un hijo de la ciudad que ahora se esfuerza por armonizar el mundo civilizado con lo salvaje. Puedes usar las secciones que siguen para desarrollar tu druida, independientemente de cómo tu personaje llegó a la profesión.

ARTÍCULO ATESORADO

Algunos druidas llevan uno o más objetos que son sagrados para ellos o que tienen un profundo significado personal. Tales elementos no son necesariamente mágicos, pero cada uno es un objeto cuyo significado conecta la mente y el corazón del druida a un concepto profundo o perspectiva espiritual.

Cuando decidas cuál es el artículo preciado de tu personaje, piensa en darle una historia de origen: ¿cómo llegaste al artículo y por qué es importante para ti?

ARTÍCULOS ATESORADOS

d6 Artículo

- | | |
|---|---|
| 1 | Una rama del árbol de reunión que se encuentra en el centro de tu pueblo. |
| 2 | Un vial de agua de la fuente de un río sagrado. |
| 3 | Hierbas especiales unidas en un racimo |
| 4 | Un pequeño cuenco de bronce grabado con imágenes de animales |
| 5 | Un sonajero hecho de una calabaza seca y bayas de acebo |
| 6 | Una hoz dorada en miniatura que te entregó tu mentor |

ASPECTO GUIA

Muchos druidas sienten un fuerte vínculo con un aspecto específico del mundo natural, como un cuerpo de agua, un animal, un tipo de árbol o algún otro tipo de planta. Te identificas con tu aspecto elegido; por su comportamiento o su misma naturaleza, establece un ejemplo que buscas emular.

ASPECTOS GUIA

d6 Aspecto rector

- | | |
|---|---|
| 1 | Los tejos te recuerdan renovar tu mente y espíritu, dejando que lo viejo muera y lo nuevo brote. |
| 2 | Los robles representan fuerza y vitalidad. Meditar debajo de un roble llena tu cuerpo y mente de determinación y fortaleza. |
| 3 | El flujo interminable del río te recuerda la gran extensión del mundo. Buscas actuar con los intereses a largo plazo de la naturaleza en mente. |
| 4 | El mar es un caldero constante y agitado de poder y caos. Te recuerda que aceptar el cambio es necesario para sostenerse en el mundo. |
| 5 | Las aves en el cielo son evidencia de que incluso las criaturas más pequeñas pueden sobrevivir si permanecen por encima de la refriega. |
| 6 | Como lo demuestran las acciones del lobo, la fuerza de un individuo no es nada en comparación con el poder de la manada. |

MENTOR

No es inusual que los posibles druidas busquen (o sean buscados por) instructores o ancianos que les enseñen lo básico de sus artes mágicas. La mayoría de los druidas que aprenden de un mentor comienzan su entrenamiento a una edad temprana, y el mentor tiene un papel vital en la configuración de las actitudes y creencias de un estudiante.

Si tu personaje recibió capacitación de otra persona, ¿quién o qué era esa persona y cuál era la naturaleza de su relación? ¿Tu mentor te proporcionó una perspectiva particular o influyó de otra manera en tu enfoque para lograr los objetivos de tu camino?



MENTORES

d6	Mentor
1	Tu mentor fue un ent sabio que te enseñó a pensar en términos de años y décadas en lugar de días o meses.
2	Fuiste instruido por una dríada que vigilaba un portal dormido hacia el Abismo. Durante tu entrenamiento, te encargaron vigilar las amenazas ocultas para el mundo.
3	Tu tutor siempre interactuó contigo en forma de halcón, nunca viste la forma humanoide del tutor.
4	Fuiste uno de varios jóvenes que fueron guiados por un viejo druida, hasta que uno de tus compañeros traicionó a tu grupo y mató a tu maestro.
5	Tu mentor se te apareció solo en visiones. Todavía tienes que conocer a esta persona, y no estás seguro de que tal persona exista en forma mortal.
6	Tu mentor fue un oso oso que te enseñó a tratar a todos los seres vivos con igual consideración.

CÍRCULOS DRUÍDICOS

En el 2º nivel, un druida gana el rasgo Círculo Druídico. Las siguientes opciones están disponibles para un druida, además de las ofrecidas en el *Manual del Jugador*: el Círculo de los Sueños y el Círculo del Pastor.

CÍRCULO DE SUEÑOS

Los druidas del Círculo de los Sueños provienen de regiones que tienen fuertes vínculos con el Feywild y sus reinos de ensueño. La tutela de los druidas del mundo natural hace que haya una alianza natural entre ellos y un feérico alineado al bien. Estos druidas buscan llenar el mundo de maravillas de ensueño. Su magia repara las heridas y da alegría a los corazones abatidos, y los reinos que protegen son lugares brillantes y fructíferos, donde el sueño y la realidad se confunden y donde los cansados pueden encontrar descanso.

RASGOS DEL CÍRCULO DE SUEÑOS

Nivel de Druida	Rasgo
2	Bálsamo del tribunal de verano
6	Hoguera de luz de luna y sombra
10º	Caminos ocultos
14º	Caminante en sueños

BÁLSAMO DEL TRIBUNAL DE VERANO

En el segundo nivel, te imbuirás de las bendiciones de la Corte de verano. Eres una fuente de energía que ofrece un respiro de las lesiones. Tienes un pozo de energía feérica representada por un número de d6s igual a tu nivel de druida. Como acción adicional, puedes elegir una criatura que puedas ver hasta 120 pies de ti y gastar un número de esos dados igual a la mitad de tu nivel de druida o menos. Tira los dados gastados y súmalos. El objetivo recupera un número de puntos de golpe igual al total. El objetivo también gana 1 punto de golpe temporal por cada dado gastado. Recuperas todos los dados gastados al terminar un descanso largo.

HOGUERA DE LUZ DE LUNA Y SOMBRA

A nivel 6, el hogar puede estar donde sea que estés. Durante un descanso corto o largo, puedes invocar el poder sombrío de la Corte Crepuscular para ayudar a proteger tu descanso. Al comienzo del descanso, toca un punto en el espacio y aparece una esfera de magia invisible de 30 pies de radio, centrada en ese punto. La cubierta total bloquea la esfera. Mientras estás dentro de la esfera, tus aliados y tú obtienen una bonificación de +5 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y Sabiduría (Percepción), y no se ve ninguna luz de llamas abiertas en la esfera (una fogata, antorchas o similares) desde afuera. La esfera se desvanece al final del descanso o cuando dejas la esfera.

CAMINOS OCULTOS

Comenzando en el 10º nivel, puedes usar los caminos mágicos ocultos que algunos feéricos utilizan para atravesar el espacio en un abrir y cerrar de ojos. Como acción adicional en tu turno, puedes teletransportarte hasta 60 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, puedes usar tu acción para teletransportar a una criatura dispuesta que toques hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

CAMINANTE EN SUEÑOS

En el nivel 14, la magia de Feywild te otorga la capacidad de viajar mental o físicamente a través de las tierras de los sueños.

Cuando termines un descanso corto, puedes lanzar uno de los siguientes conjuros, sin gastar una ranura de conjuro ni requerir componentes materiales: sueño (contigo como mensajero), *escudriñar* o *círculo de teletransportación*.

Este uso del *círculo de teletransportación* es especial. En lugar de abrir un portal a un círculo de teletransportación permanente, abre un portal a la última ubicación donde terminaste un descanso largo en tu plano de existencia actual. Si no has tomado un descanso largo en tu plano actual, el conjuro falla pero no se desperdicia.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

CÍRCULO DEL PASTOR

Los druidas del Círculo del Pastor se comunican con los espíritus de la naturaleza, especialmente con los espíritus de las bestias y los feéricos, y piden ayuda a esos espíritus. Estos druidas reconocen que todos los seres vivos desempeñan un papel en el mundo natural, sin embargo, se centran en la protección de los animales y las criaturas feéricas que tienen dificultades para defenderse. Los pastores, como se les conoce, ven a esas criaturas como sus cargas. Protegen a los monstruos que los amenazan, reprenden a los cazadores que matan más presas de las necesarias y evitan que la civilización invada en hábitats de animales raros y en sitios sagrados para los feéricos. Muchos de estos druidas son más felices lejos de las ciudades y pueblos, se contentan con pasar sus días en compañía de animales y las criaturas de la fauna salvaje.

Los miembros de este círculo se convierten en aventureros para oponerse a las fuerzas que amenazan sus cargos o para buscar el conocimiento y el poder que les ayudará a proteger mejor sus cargos. Dondequiera que vayan estos druidas, los espíritus salvajes están con ellos.

RASGOS DEL CÍRCULO DEL PASTOR

Nivel de Druida	Rasgo
2	Lenguaje del bosque, tótem espiritual
6	Invocador poderoso
10°	Espíritu guardián
14°	Invocaciones leales

LENGUAJE DEL BOSQUE

En el segundo nivel, obtienes la habilidad de conversar con bestias y muchos feéricos.

Aprendes a hablar, leer y escribir Sylvano. Además, las bestias pueden entender tu habla y obtienes la capacidad de descifrar sus ruidos y movimientos. La mayoría de las bestias carecen de la inteligencia para transmitir o comprender conceptos sofisticados, pero una bestia amigable podría transmitir lo que ha visto u oído en el pasado reciente. Esta habilidad no te otorga amistad con las bestias, aunque puedes combinar esta habilidad con los regalos para obtener el favor de ellos como lo harías con cualquier personaje que no sea jugador.



TÓTEM ESPIRITUAL

Comenzando en el segundo nivel, puedes llamar a los espíritus de la naturaleza para influir en el mundo que te rodea. Como acción adicional, puedes invocar mágicamente un espíritu incorpóreo a un punto que puedas ver hasta 60 pies de ti. El espíritu crea un aura en un radio de 30 pies alrededor de ese punto. No se considera ni una criatura ni un objeto, aunque tiene el aspecto espectral de la criatura que representa.

Como acción adicional, puedes mover el espíritu hasta 60 pies a un punto que puedas ver.

El espíritu persiste durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

El efecto del aura del espíritu depende del tipo de espíritu que invoques de las siguientes opciones.

Espíritu del oso. El espíritu del oso te otorga a ti y a tus aliados su poder y resistencia. Cada criatura de tu elección en el aura cuando aparece el espíritu gana puntos de golpe temporales iguales a $5 + \text{nivel de druida}$. Además, tus aliados y tú obtienen ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza mientras están en el aura.

Espíritu de halcón. El espíritu halcón es un cazador consumado, que ayuda a tus aliados y a ti con su visión aguda. Cuando una criatura hace una tirada de ataque contra un objetivo en el aura del espíritu, puedes usar tu reacción para otorgar ventaja a esa tirada de ataque. Además tus aliados y tú tienen ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) mientras están en el aura.

Espíritu del Unicornio. El espíritu del unicornio presta su protección a los que están cerca. Tú y tus aliados obtienen ventaja en todas las pruebas de habilidad realizadas para detectar

criaturas en el aura del espíritu. Además, si lanzas un conjuro usando una ranura de conjuro que restaura los puntos de golpe a cualquier criatura dentro o fuera del aura, cada criatura de tu elección en el aura también recupera puntos de golpe iguales a tu nivel de druida.

INVOCADOR PODEROSO

Comenzando en el nivel 6, las bestias y feéricos que conjuras son más resistentes de lo normal. Cualquier bestia o feérico invocada o creada por un conjuro que lances gana los siguientes beneficios:

- La criatura aparece con más puntos de golpe de lo normal: 2 puntos de golpe extra por Dado de Golpe que tenga.
- El daño de sus armas naturales se considera mágico con el propósito de superar la inmunidad y la resistencia a los ataques y daños no mágicos.

ESPÍRITU GUARDIÁN

A partir del nivel 10, tu Tótem Espiritual protege a las bestias y a los feéricos que invocas con tu magia. Cuando una bestia o un feérico que invocaste o creaste con un conjuro termina su turno en tu aura de Tótem Espiritual, esa criatura recupera un número de puntos de golpe igual a la mitad de tu nivel de druida.

INVOCACIONES LEALES

A partir del nivel 14, los espíritus de la naturaleza con quienes te comunicas te protegen cuando estás más indefenso. Si te reducen a 0 puntos de golpe o estás incapacitado contra tu voluntad, puedes obtener inmediatamente los beneficios de *conjurar animales* como si fueran lanzados usando una ranura de conjuro de 9º nivel. Convoca a cuatro bestias de tu elección que tienen una calificación de desafío de 2 o inferior. Las bestias conjuradas aparecen hasta 20 pies de ti. Si no reciben órdenes de ti, te protegen del daño y atacan a tus enemigos. El conjuro dura 1 hora, no requiere concentración o hasta que lo descartes (no se requiere acción).

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

APRENDER LAS FORMAS

SALVAJES

El rasgo Forma Salvaje en el *Manual del Jugador* te permite transformarte en una bestia que has visto. Esa regla te da una gran cantidad de flexibilidad, lo que facilita la acumulación de una variedad de opciones de formas bestiales para ti mismo, pero debes cumplir con las limitaciones de la tabla de Formas Salvajes en ese libro.

Cuando ganas Forma salvaje como un druida de segundo nivel, puedes preguntarte qué bestias ya has visto. Las siguientes tablas organizan bestias del *Manual de Monstruos* de acuerdo con los entornos más probables de las bestias. Considera el entorno en el que creció tu druida, luego consulta la tabla correspondiente para obtener una lista de los animales que tu druida probablemente haya visto al llegar al segundo nivel.

Estas tablas también pueden ayudarte y a tu DM a determinar qué animales podrías ver en tus viajes. Además, las tablas incluyen la calificación de desafío de cada bestia

y anotan si una bestia tiene una velocidad de vuelo o de natación. Esta información te ayudará a determinar si calificas para asumir la forma de esa bestia.

Las tablas incluyen todas las bestias individuales que son elegibles para Forma Salvaje (hasta una calificación de desafío de 1) o el rasgo Formas de Círculo del Círculo de la Luna (hasta una calificación de desafío de 6).

Artico

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Búho	Volar
1/8	Halcón sangriento	Volar
1/4	Búho gigante	Volar
1	Oso pardo	--
2	Oso polar	Nadar
2	Tigre dientes de sable	--
6	Mamut	--

Costa

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Cangrejo	Nadar
0	Águila	Volar
1/8	Halcón sangriento	Volar
1/8	Cangrejo gigante	Nadar
1/8	Serpiente venenosa	Nadar
1/8	Estirge	Volar
1/4	Lagarto gigante	--
1/4	Tarántula gigante	--
1/4	Pteranodon	Volar
1	Águila gigante	Volar
1	Sapo gigante	Nadar
2	Plesiosaurio	Nadar

Desierto

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Gato	--
0	Hiena	--
0	Chacal	--
0	Escorpión	--
0	Buitre	Volar
1/8	Camello	--
1/8	Serpiente voladora	Volar
1/8	Mula	--
1/8	Serpiente venenosa	Nadar
1/8	Estirge	Volar
1/4	Serpiente constrictora	Nadar
1/4	Lagarto gigante	--
1/4	Serpiente venenosa gigante	Nadar
1/4	Tarántula gigante	--
1	Hiena gigante	--
1	Araña gigante	--
1	Sapo gigante	Nadar
1	Buitre gigante	Volar
1	León	--
2	Serpiente constrictora gigante	Nadar
3	Escorpión gigante	--



BOSQUE

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Babuino	--
0	Tejón	--
0	Gato	--
0	Ciervo	--
0	Hiena	--
0	Búho	Volar
1/8	Halcón sangriento	Volar
1/8	Serpiente voladora	Volar
1/8	Rata gigante	--
1/8	Comadreja gigante	--
1/8	Serpiente venenosa	Nadar
1/8	Mastín	--
1/8	Estirge	Volar
1/4	Jabalí	--
1/4	Serpiente constrictora	Nadar
1/4	Alce	--
1/4	Tejón gigante	--
1/4	Murciélagos gigante	Volar
1/4	Rana gigante	Nadar
1/4	Lagarto gigante	--
1/4	Búho gigante	Volar
1/4	Serpiente venenosa gigante	Nadar
1/4	Tarántula gigante	--
1/4	Pantera	--
1/4	Lobo	--
1/2	Simio	--
1/2	Oso negro	--
1/2	Avispa gigante	Volar
1	Oso pardo	--
1	Lobo terrible	--
1	Hiena gigante	--
1	Araña gigante	--
1	Sapo gigante	Nadar
1	Tigre	--
2	Jabalí gigante	--
2	Serpiente constrictora gigante	Nadar
2	Alce gigante	--

PRADERA

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Gato	--
0	Ciervo	--
0	Águila	Volar
0	Cabra	--
0	Hiena	--
0	Chacal	--
0	Buitre	Volar
1/8	Halcón sangriento	Volar
1/8	Serpiente voladora	Volar
1/8	Comadreja gigante	--
1/8	Serpiente venenosa	Nadar
1/8	Estirge	Volar
1/4	Pico de hacha	--
1/4	Jabalí	--
1/4	Alce	--
1/4	Serpiente venenosa gigante	Nadar
1/4	Tarántula gigante	--
1/4	Pantera (leopardo)	--
1/4	Pteranodon	Volar
1/4	Caballo de monta	--
1/4	Lobo	--
1/2	Cabra gigante	--
1/2	Avispa gigante	Volar
1	Águila gigante	Volar
1	Hiena gigante	--
1	Buitre gigante	Volar
1	León	--
1	Tigre	--
2	Alosaurio	--
2	Jabalí gigante	--
2	Alce gigante	--
2	Rinoceronte	--
3	Anquilosauro	--
4	Elefante	--
5	Tricerátops	--

COLINA

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Babuino	--
0	Águila	Volar
0	Cabra	--
0	Hiena	--
0	Cuervo	Volar
0	Buitre	Volar
1/8	Halcón sangriento	Volar
1/8	Comadreja gigante	--
1/8	Mastín	--
1/8	Mula	--
1/8	Serpiente venenosa	Nadar
1/8	Estirge	Volar
1/4	Pico de hacha	--
1/4	Jabalí	--
1/4	Alce	--
1/4	Búho gigante	Volar
1/4	Tarántula gigante	--
1/4	Pantera (puma)	--
1/4	Lobo	--
1/2	Cabra gigante	--
1	Oso pardo	--
1	Lobo terrible	--
1	Águila gigante	Volar
1	Hiena gigante	--
1	León	--
2	Jabalí gigante	--
2	Alce gigante	--

MONTAÑA

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Águila	Volar
0	Cabra	--
1/8	Halcón sangriento	Volar
1/8	Estirge	Volar
1/4	Pteranodon	Volar
1/2	Cabra gigante	--
1	Águila gigante	Volar
1	León	--
2	Alce gigante	--
2	Tigre dientes de sable	--

PANTANO

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Rata	--
0	Cuervo	Volar
1/8	Rata gigante	--
1/8	Serpiente venenosa	Nadar
1/8	Estirge	Volar
1/4	Serpiente constrictora	Nadar
1/4	Rana gigante	Nadar
1/4	Lagarto gigante	--
1/4	Serpiente venenosa gigante	Nadar
1/2	Cocodrilo	Nadar
1	Araña gigante	--
1	Sapo gigante	Nadar
2	Serpiente constrictora gigante	Nadar
5	Cocodrilo gigante	Nadar

UNDERDARK

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Escarabajo de fuego gigante	--
1/8	Rata gigante	--
1/8	Estirge	Volar
1/4	Murciélagos gigante	Volar
1/4	Ciempies gigante	--
1/4	Lagarto gigante	--
1/4	Serpiente venenosa gigante	Nadar
1	Araña gigante	--
1	Sapo gigante	Nadar
2	Serpiente constrictora gigante	Nadar
2	Oso polar (oso de cueva)	Nadar

BAJO EL AGUA

VD	Bestia	Volar / Nadar
0	Mordedor	Nadar
1/4	Serpiente constrictora	Nadar
1/2	Caballito de mar gigante	Nadar
1/2	Tiburón de arrecife	Nadar
1	Pulpo gigante	Nadar
2	Serpiente constrictora gigante	Nadar
2	Tiburón cazador	Nadar
2	Plesiosaurio	Nadar
3	Orca	Nadar
5	Tiburón gigante	Nadar



EXPLORADOR

PASO MUCHA DE MI VIDA LEJOS DE LA CIVILIZACIÓN, manteniendo sus límites para protegerla. No asumas que por no doblar la rodilla ante tu rey no he hecho más para protegerlo que todos sus caballeros juntos.

-Soveliss

Los exploradores son vagabundos y buscadores libres que patrullan los bordes de territorio civilizado, haciendo retroceder a los habitantes de las tierras silvestres más allá. Es un trabajo ingrato, ya que sus esfuerzos rara vez se comprenden y casi nunca se recompensan. Sin embargo, los exploradores persisten en sus deberes, sin dudar nunca de que su trabajo haga del mundo un lugar más seguro.

Una relación con la civilización informa la personalidad y la historia de cada explorador. Algunos exploradores se ven a sí mismos como ejecutores de la ley y portadores de justicia en la frontera de la civilización, que no responden a ningún poder soberano. Otros son los supervivientes que evitan por completo la civilización. Ellos vencen a los monstruos para mantenerse seguros mientras viven y viajan a través de las peligrosas áreas silvestres del mundo. Si sus esfuerzos también benefician a los reinos y otros reinos civilizados que evitan, que así sea.

Si estás creando o jugando un personaje explorador, la siguiente sección ofrece ideas para embellecer al personaje y mejorar tu experiencia en el juego de rol.

VISIÓN DEL MUNDO

La visión del mundo de un explorador comienza (ya veces termina) con la opinión de ese personaje hacia la gente civilizada y los lugares que ocupan. Algunos exploradores tienen una actitud hacia la civilización que está profundamente arraigada en el desdén, mientras que otros se compadecen de las personas que han jurado proteger, aunque en el campo de batalla, es imposible distinguir la diferencia entre un explorador y otro. De hecho, para aquellos que los han visto operar y han sido los beneficiarios de su destreza, apenas importa por qué los exploradores hacen lo que hacen. Dicho esto, no hay dos exploradores que puedan expresar sus opiniones sobre cualquier asunto de la misma manera.

Si aún no has pensado en los detalles de la cosmovisión de tu personaje, considera poner un punto más fino en las cosas al resumir ese punto de vista en una breve declaración (como las entradas en la siguiente tabla). ¿Cómo podría ese sentimiento afectar la forma en que te comportas?

VISIONES DEL MUNDO

d6 Visión

- | | |
|---|---|
| 1 | Los pueblos y las ciudades son los mejores lugares para aquellos que no pueden sobrevivir solos. |
| 2 | El avance de la civilización es la mejor manera de frustrar el caos, pero su alcance debe ser monitoreado. |
| 3 | Los pueblos y las ciudades son un mal necesario, pero una vez que lo salvaje sea purgado de amenazas sobrenaturales, ya no los necesitaremos. |
| 4 | Los muros son para cobardes, que se apiñan detrás de ellos mientras otros trabajan para hacer que el mundo sea más seguro. |
| 5 | Visitar una ciudad no es desagradable, pero después de unos días siente la llamada irresistible de volver a la naturaleza. |
| 6 | Las ciudades generan debilidad al aislar a la gente de las duras lecciones de la naturaleza. |

PATRIA

Todos los exploradores, independientemente de cómo llegaron a ejercer la profesión, tienen una fuerte conexión con el mundo natural y sus diversos terrenos. Para algunos exploradores, las áreas silvestres fueron el lugar donde crecieron, ya sea como resultado de haber nacido allí o mudarse allí a una edad temprana. Para otros exploradores, la civilización era originalmente su hogar, pero el exterior se convirtió en una segunda patria.

Piensa en la historia de fondo de tu personaje y decide qué terreno se siente más en casa, ya sea que hayas nacido allí o no. ¿Qué dice ese terreno sobre tu personalidad? ¿Influye en qué conjuros eliges aprender? ¿Han formado tus experiencias allí quienes son tus enemigos predilectos?

PATRIAS

d6 Patria

- | | |
|---|--|
| 1 | Patrullaste un antiguo bosque, oscurecido y corrompido por varios cruces al Shadowfell. |
| 2 | Como parte de un grupo de nómadas, adquiriste las habilidades para sobrevivir en el desierto. |
| 3 | Tu vida temprana en la Underdark te preparó para los desafíos de combatir a sus habitantes. |
| 4 | Viviste en el borde de un pantano, en un área peligrosa tanto por criaturas terrestres como acuáticas. |
| 5 | Debido a que creciste entre los picos, encontrar el mejor camino a través de las montañas es una segunda naturaleza para ti. |
| 6 | Vagaste por el extremo norte, aprendiendo a protegerte y prosperar en un reino invadido por hielo. |



ENEMIGO JURADO

Cada explorador comienza con un enemigo predilecto (o dos). La determinación de un enemigo predilecto puede estar vinculada a un evento específico en la vida temprana del personaje, o puede ser una cuestión de elección.

¿Qué motivó a tu personaje a seleccionar un enemigo en particular? ¿Se tomó la decisión debido a la tradición o la curiosidad, o tienes un resentimiento por resolver?

ENEMIGOS JURADOS

d6 Enemigo

- | | |
|---|--|
| 1 | Buscas venganza en nombre de la naturaleza por las grandes transgresiones que ha cometido tu enemigo. |
| 2 | Tus antepasados o predecesores lucharon contra estas criaturas, y tú también lo harás. |
| 3 | No tienes enemistad hacia tu enemigo. Acechas a tales criaturas como un cazador rastrea a un animal salvaje. |
| 4 | Encuentras a tu enemigo fascinante y colecciones libros de cuentos e historia sobre él. |
| 5 | Recoges partes de tus enemigos caídos para recordarte cada muerte. |
| 6 | Respetas a tu enemigo elegido y ves tus batallas como una prueba de habilidades respectivas. |

ARQUETIPOS DE EXPLORADOR

En el 3er nivel, un explorador gana el rasgo Arquetipo de explorador. Las siguientes opciones están disponibles para un explorador, además de las ofrecidas en el Manual del Jugador: el Acechador de la penumbra, el Caminante del Horizonte y el Cazador de monstruos.

ACECHADOR DE LA PENUMBRA

Los Acechadores de la Penumbra, están en casa en los lugares más oscuros: en lo profundo de la tierra, en callejones sombríos, en bosques primitivos, y dondequieras que la luz se atenúe. La mayoría de la gente entra en esos lugares con temor, pero un Acechador de la Penumbra, se aventura audazmente en la oscuridad, buscando emboscar amenazas antes de que puedan llegar al mundo más amplio. Tales exploradores se encuentran a menudo en el Underdark, pero irán a cualquier lugar donde el mal se esconda en las sombras.

RASGOS DE ACECHADOR DE LA PENUMBRA

Nivel de Explorador	Rasgo
3	Magia de Acechador de la Penumbra, Emboscador Terrorífico, Visión Umbral
7	Mente de Hierro
11	Ráfaga de Acechador
15	Evasión Sombría

EVAZIÓN SOMBRÍA

A partir del 15º nivel, puedes esquivar de forma imprevista, con briznas de sombra sobrenatural a tu alrededor. Cada vez que una criatura hace una tirada de ataque contra ti y no tiene ventaja en la tirada, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja. Debe usar este rasgo antes de conocer el resultado de la tirada de ataque.

MAGIA DE ACECHADOR DE LA PENUMBRA

Comenzando en el 3er nivel, aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros del Acechador de la penumbra. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

CONJUROS DE ACECHADOR DE LA PENUMBRA

Nivel de Explorador	Conjuro
3	disfrazarse
5	truco de la cuerda
9	terror
13	invisibilidad mejorada
17	apariencia

EMBOSCADOR TERRORÍFICO

En el 3er nivel, dominas el arte de la emboscada. Puedes darte una bonificación a tus tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Sabiduría.

Al comienzo de tu primer turno de cada combate, tu velocidad de caminata aumenta 10 pies, lo que dura hasta el final de ese turno. Si tomas la acción de Ataque en ese turno, puedes realizar un ataque de arma adicional como parte de esa acción. Si ese ataque impacta, el objetivo sufre un daño adicional de 1d8 del tipo de daño del arma.

VISIÓN UMBRAL

En el tercer nivel, obtienes una visión oscura hasta un rango de 60 pies. Si ya tienes visión oscura de tu raza, su alcance aumenta en 30 pies.

También eres experto en evadir criaturas que confían en la visión oscura. Mientras estés en la oscuridad, eres invisible para cualquier criatura que confíe en la visión oscura para verte en esa oscuridad.

MENTE DE HIERRO

En el 7º nivel, has perfeccionado tu capacidad para resistir los poderes de tu presa que alteran la mente. Ganas dominio en tiradas de salvación de Sabiduría. Si ya tienes esta habilidad, en su lugar, adquieres la habilidad de Inteligencia o tiradas de salvación de Carisma (tu elección).

RÁFAGA DE ACECHADOR

En el 11º nivel, aprendes a atacar con una velocidad tan inesperada que puedes convertir un fallo en otro golpe. Una vez en cada uno de tus turnos cuando fallas con un ataque de arma, puedes realizar otro ataque de arma como parte de la misma acción.

EL CAMINANTE DEL HORIZONTE

Los Caminantes del Horizonte protegen al mundo contra las amenazas que se originan en otros planos o que buscan devastar el reino mortal con la magia de otro mundo. Buscan portales planares y los vigilan, aventurándose hacia los Planos Internos y los Planos Externos según sea necesario para perseguir a sus enemigos. Estos exploradores también son amigos de cualquier fuerza en el multiverso, especialmente los dragones benevolentes, feéricos y elementales, que trabajan para preservar la vida y el orden de los planos.

RASGOS DEL CAMINANTE DEL HORIZONTE

Nivel de Explorador	Rasgo
3	Magia del Caminante del Horizonte Portal Detectar, Guerrero Planar
7	Paso Etéreo
11	Golpe Distante
15	Defensa Espectral

MAGIA DEL CAMINANTE DEL HORIZONTE

A partir del 3er nivel, aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de conjuros del Caminante del Horizonte. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

CONJUROS DEL CAMINANTE DEL HORIZONTE

Nivel de Explorador	Conjuro
3	protección contra el bien y el mal
5	paso brumoso
9	acelerar
13	destierro
17	círculo de teletransportación

DETECTAR PORTAL

En el 3er nivel, obtienes la habilidad de percibir mágicamente la presencia de un portal planar. Como acción, detectas la distancia y la dirección al portal planar más cercano dentro de una milla de ti.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Consulta la sección "Viajes Planares" en el capítulo 2 de la Guía del Dungeon Master para ver ejemplos de portales planares.

GUERRERO PLANAR

En el tercer nivel, aprendes a aprovechar la energía del multiverso para aumentar tus ataques.

Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver hasta 30 pies de ti. La próxima vez que golpees a esa criatura en este turno con un ataque con arma, todo el daño infligido por el ataque se convierte en daño de fuerza, y la criatura recibe un daño de fuerza adicional de 1d8 del ataque. Cuando alcanzas el 11º nivel en esa clase, el daño adicional aumenta a 2d8.

PASO ETÉREO

En el 7º nivel, aprendes a pasar a través el plano etéreo. Como acción adicional, puedes lanzar el conjuro de *excusión etérea* con este rasgo, sin gastar una ranura de conjuro, pero el conjuro termina al final del turno actual.

Una vez que use este rasgo, no podrá volver a usarla hasta que termine un descanso corto o largo.

GOLPE DISTANTE

En el 11º nivel, obtienes la habilidad de pasar entre los planos en un abrir y cerrar de ojos. Cuando tomas la acción de ataque, puedes teletransportarse hasta 10 pies antes de cada ataque a un espacio desocupado que puedas ver.

Si atacas al menos a dos criaturas diferentes con la acción, puedes realizar un ataque adicional contra una tercera criatura.

DEFENSA ESPECTRAL

En el 15º nivel, tu habilidad para moverte entre planos te permite deslizarte a través de los límites planares para disminuir el daño que te hacen durante la batalla. Cuando recibes daño de un ataque, puedes usar tu reacción para darte resistencia a todo el daño de ese ataque en este turno.

ASESINO DE MONSTRUOS

Te has dedicado a cazar a las criaturas de la noche y a los portadores de la magia sombría. Un Asesino de Monstruos busca vampiros, dragones, feéricos malvados, demonios y otras amenazas mágicas. Entrenados en técnicas sobrenaturales para vencer a tales monstruos, los asesinos son expertos en desenterrar y derrotar a enemigos poderosos y místicos.

RASGOS DEL ASESINO DE MONSTRUOS

Nivel de Explorador	Rasgo
3	Magia del Asesino de Monstruos, Sentido del Cazador, Presa del Cazador
7	Defensa Sobrenatural
11	Némesis del Usuario Mágico
15	Contraataque del Cazador

MAGIA DEL ASESINO DE MONSTRUOS

A partir del 3er nivel, aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros de Asesino de Monstruos. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

CONJUROS DEL ASESINO DE MONSTRUOS

Nivel de Explorador	Conjuro
3	protección contra el bien y el mal
5	paso brumoso
9	acelerar
13	destierro
17	círculo de teletransportación

SENTIDO DEL CAZADOR

En el 3º nivel, obtienes la habilidad de mirar a una criatura y discernir mágicamente la mejor forma de herirla. Como acción, elige una criatura que puedes ver a 60 pies de ti. Inmediatamente aprendes si la criatura tiene inmunidades de daño, resistencias o vulnerabilidades y qué son. Si la criatura está escondida de la magia de adivinación, sientes que no tiene inmunidades de daño, resistencias o vulnerabilidades.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

PRESA DEL CAZADOR

A partir del 3er nivel, puedes enfocar tu ira en un enemigo, lo que aumenta el daño que le infinges. Como acción adicional, designas una criatura que puedes ver a 60 pies de ti como objetivo de este rasgo. La primera vez en cada turno que golpeas a ese objetivo con un ataque de arma, recibe un daño adicional de 1d6 de la arma.

Este beneficio dura hasta que termines un descanso corto o largo. Termina antes si designas una criatura diferente.

DEFENSA SOBRENATURAL

En el 7º nivel, ganas resistencia adicional contra los ataques de tu presa contra tu mente y tu cuerpo. Siempre que el objetivo de tu Presa de Cazador te obligue a hacer una tirada de salvación y cada vez que hagas una prueba de habilidad para escapar del agarre de ese objetivo, agrega 1d6 a tu tirada.

NÉMESIS DEL USUARIO MÁGICO

En el 11º nivel, obtienes la habilidad de frustrar la magia de otra persona. Cuando ves a una criatura lanzando un conjuro o teletransportándose hasta 60 pies de ti, puedes usar tu reacción para tratar de frustrarla mágicamente. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuro, o su conjuro o teletransporte falla y se desperdicia.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

CONTRAATAQUE DEL CAZADOR

En el 15º nivel, obtienes la habilidad de contraatacar cuando tu presa intenta sabotearte. Si el objetivo de tu Presa de Cazador te obliga a realizar una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para hacer un ataque con un arma contra el oponente. Realizas este ataque inmediatamente antes de realizar la tirada de salvación. Si su ataque impacta, tu salvación automáticamente tiene éxito, además de los efectos normales del ataque.



SIGNOS HERÁLDICOS

d6 Signo

- | | |
|---|--|
| 1 | Un dragón dorado desenfrenado en un campo verde, que representa el valor y la búsqueda de riqueza |
| 2 | El puño de un gigante de tormenta que sostiene un rayo ante una nube de tormenta, simbolizando ira y poder |
| 3 | Espadones cruzados frente a la puerta de un castillo, lo que significa la defensa de una ciudad o reino |
| 4 | Una calavera con una daga a través de ella, que representa el destino que traes a tus enemigos. |
| 5 | Un fénix en un anillo de fuego, una expresión de un espíritu indomable. |
| 6 | Tres gotas de sangre debajo de una espada horizontal sobre un fondo negro, simbolizando a tres enemigos que has jurado matar |

INSTRUCTOR

Algunos guerreros son combatientes naturales que tienen talento para sobrevivir en la batalla. Otros aprendieron los conceptos básicos de su destreza de combate en sus años de formación de pasar tiempo en una organización militar o alguna otra organización marcial, cuando fueron enseñados por los líderes del grupo.

Un tercer tipo de guerrero proviene de las filas de aquellos que recibieron instrucción individualizada de un veterano consumado del oficio. Ese instructor estaba, o tal vez todavía lo esté, bien versado en un cierto aspecto del combate que se relaciona con los antecedentes del estudiante.

Si decides que tu personaje tiene un instructor individual, ¿cuál es la especialidad de esa persona? ¿Emula a su instructor en la forma en que lucha, o tomó las enseñanzas del instructor y las adaptó a sus propios propósitos?

INSTRUCTORES

d6 Instructor

- | | |
|---|--|
| 1 | Gladiador. Tu instructor fue un esclavo que luchó por la libertad en la arena, o uno que voluntariamente eligió la vida del gladiador para ganar dinero y fama. |
| 2 | Militar. Tu entrenador sirvió con un grupo de soldados y sabe mucho sobre cómo trabajar en equipo. |
| 3 | Guardia de la Ciudad. El control de multitudes y el mantenimiento de la paz son las especialidades de tu instructor. |
| 4 | Guerrero Tribal. Tu instructor creció en una tribu, donde luchar por la vida era prácticamente un hecho cotidiano. |
| 5 | Peleador Callejero. Tu entrenador se destaca en el combate urbano, combinando el trabajo a corta distancia con el silencio y la eficiencia. |
| 6 | Maestro de Armas. Tu mentor te ayudó a convertirte en uno con su arma elegida, impartiéndote un conocimiento altamente especializado sobre cómo manejarla de manera más efectiva. |

GUERRERO

AVÍSENME CUÁNDΟ HAYAN TERMINADO DE HABLAR.

-Tordek

De todos los aventureros en los mundos de D&D, el guerrero es quizás la mayor paradoja. Por un lado, una característica singular de la clase es que no hay dos guerreros que ejercen su oficio de la misma manera; sus armas, armaduras y tácticas difieren en un amplio espectro. Por otro lado, independientemente de las herramientas y los métodos que se utilicen, en el corazón de la motivación de cada guerrero se encuentra la misma verdad básica: es mejor herir que ser herido.

Aunque algunos guerreros aventureros arriesgan sus vidas luchando por la gloria o tesoros, otros están principalmente preocupados por el bienestar de los demás. Le dan más valor al bienestar de la sociedad, al pueblo o al grupo que a su propia seguridad. Incluso si hay oro a la vista, la verdadera recompensa para la mayoría de los guerreros proviene de enviar enemigos a su perdición.

Las secciones a continuación ofrecen formas de agregar un poco de profundidad y algunos toques personales a tu personaje guerrero.

SIGNO HERÁLDICO

Los guerreros típicamente luchan por una causa. Algunos luchan en nombre de los reinos asediados por monstruos, mientras que otros solo buscan la gloria personal. En cualquier caso, un guerrero a menudo muestra un signo heráldico que representa esa causa, ya sea adoptando el símbolo de una nación o una línea real, o creando un blasón para representar el interés propio.

Tu personaje podría estar afiliado a una organización o una causa, y por lo tanto ya podría viajar bajo algún tipo de estandarte. Si ese no es el caso, considera diseñar un signo heráldico que simbolice un aspecto de su naturaleza o que se refiera a lo que ve como su propósito en el mundo.

RASGOS DEL ARQUERO ARCANO

Nivel de Guerrero	Rasgo
3	Saber de Arquero Arcano, Disparo Arcano (2 opciones)
7°	Tiro Curvado, Flecha Mágica, Disparo Arcano (3 opciones)
10°	Disparo Arcano (4 opciones)
15°	Tiro Siempre Listo, Disparo Arcano (5 opciones)
18°	Disparo Arcano (6 opciones, tiros mejorados)

SABER DE ARQUERO ARCANO

En el 3er nivel, aprendes teoría mágica o algunos de los secretos de la naturaleza, típicos de los practicantes de esta tradición marcial de los elfos. Eliges ganar dominio en la habilidad Arcana o en la habilidad de Naturaleza, y eliges aprender el truco *prestidigitación* o *saber druídico*.

DISPARO ARCANO

En el 3er nivel, aprendes a desatar efectos mágicos especiales con algunos de tus disparos. Cuando obtienes este rasgo, aprendes dos opciones de Disparo Arcano de tu elección (consulta "Opciones de Disparo Arcano" a continuación).

Una vez por turno, cuando dispare una flecha mágica desde un arco corto o largo como parte de la acción de Ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano a esa flecha. Decides usar la opción cuando la flecha golpea a una criatura, a menos que la opción no implique una tirada de ataque. Tienes dos usos de esta habilidad, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Obtienes una opción adicional de Disparo Arcano de tu elección cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase: 7°, 10°, 15° y 18° nivel. Cada opción también mejora cuando te conviertes en un guerrero de 18° nivel.

FLECHA MÁGICA

A 7° nivel, obtienes la habilidad de infundir flechas con magia. Siempre que dispare una flecha no mágica desde un arco corto o largo, puedes hacerla mágica con el fin de vencer la resistencia y la inmunidad a los ataques y daños no mágicos. La magia se desvanece de la flecha inmediatamente después de que golpea o falla su objetivo.

TIRO CURVADO

En el 7° nivel, aprendes a dirigir una flecha errante hacia un nuevo objetivo. Cuando haces una tirada de ataque con una flecha mágica y fallas, puedes usar una acción adicional para repetir la tirada de ataque contra un objetivo diferente hasta 60 pies del objetivo original.

TIRO SIEMPRE LISTO

A partir del 15° nivel, tu tiro con arco mágico está disponible cada vez que comienza la batalla. Si lanzas iniciativa y no tienes usos de Disparo Arcano, recuperas un solo uso.

OPCIONES DE DISPARO ARCANO

El rasgo Disparo Arcano te permite elegir opciones para ella en ciertos niveles. Las opciones se presentan aquí en orden alfabético. Todas son efectos mágicos, y cada uno está asociado con una de las escuelas de magia.

Si una opción requiere una tirada de salvación, tu CD desalvación de Disparo Arcano es igual a 8 + tu bono de habilidad + tu modificador de Inteligencia.

ESTILO CARACTERÍSTICO

Muchos guerreros se distinguen de sus compañeros al adoptar y perfeccionar un estilo o método particular de combate. Si bien este estilo puede ser una consecuencia natural de la personalidad de un guerrero, ese no es siempre el caso: el enfoque de alguien para el mundo en general no necesariamente determina cómo opera esa persona cuando hay vidas en peligro.

¿Tienes un estilo de combate que refleje tu visión de la vida, o se desata algo más dentro de ti cuando sacas las armas?

ESTILOS CARACTERÍSTICOS

d6	Estilo
1	Elegante. Te mueves con gracia precisa y total control, nunca usando más energía de la que necesitas.
2	Brutal. Tus ataques llueven como golpes de martillo, destinado a astillar huesos o enviar sangre a volar.
3	Astuto. Te lanza a atacar en el momento justo y usas tácticas a pequeña escala para inclinar las probabilidades a tu favor.
4	Sencillo. Raramente transpiras o exhibes algo aparte de una expresión estoica en la batalla.
5	Energético. Cantas y te ríes durante el combate mientras tu espíritu se eleva. Eres más feliz cuando tienes un enemigo delante de ti y un arma en la mano.
6	Siniestro. Frunces el ceño y te burlas mientras luchas, y disfrutas burlarte de tus enemigos mientras los derrotas.

ARQUETIPOS MARCIALES

En el 3er nivel, un guerrero gana el rasgo de Arquetipo Marcial. Las siguientes opciones están disponibles para un guerrero, además de las ofrecidas en el Manual del Jugador: el Arquero Arcano, el Jinete y el Samurái.

ARQUERO ARCANO

Un Arquero Arcano estudia un método élfico único de arquería que teje la magia en ataques para producir efectos sobrenaturales. Los arqueros arcános son algunos de los guerreros más elitistas entre los elfos. Permanecen vigilando las franjas de los dominios élficos, vigilando atentamente a los intrusos y utilizando flechas infundidas con magia para derrotar a los monstruos e invasores antes de que puedan llegar a los asentamientos elfos. A lo largo de los siglos, los métodos de estos arqueros elfos han sido aprendidos por miembros de otras razas que también pueden equilibrar la aptitud arcana con el tiro con arco.



Flecha de Destierro. Utiliza la magia de abjuración para intentar desterrar temporalmente tu objetivo a una ubicación inofensiva en el Feywild. La criatura golpeada por la flecha también debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma o ser desterrada. Mientras está desterrado de esta manera, la velocidad del objetivo es 0, y está incapacitado. Al final de su siguiente turno, el objetivo reaparece en el espacio que desocupó o en el espacio desocupado más cercano si ese espacio está ocupado.

Después de alcanzar el 18º nivel en esta clase, un objetivo también recibe 2d6 de daño de fuerza cuando la flecha lo golpea.

Flecha Seductora. Tu magia de encantamiento hace que esta flecha provoque temporalmente un objetivo. La criatura golpeada por la flecha recibe un daño psíquico adicional de 2d6 y elige a uno de tus aliados a 30 pies del objetivo. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría, o es encantado por el aliado elegido hasta el comienzo de tu próximo turno. Este efecto termina antes si el aliado elegido ataca al objetivo encantado, le infinge daño o lo obliga a realizar una tirada de salvación.

El daño psíquico aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha explosiva. Imbuyes tu flecha con energía de fuerza extraída de la escuela de evocación. La energía detona después de tu ataque. Inmediatamente después de que la flecha golpee a la criatura, el objetivo y todas las demás criaturas dentro de los 10 pies de la misma reciben 2d6 de daño de fuerza cada uno.

El daño de fuerza aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha debilitadora. Tejes magia nigromántica en tu flecha. La criatura golpeada por la flecha sufre un daño

necrótico adicional de 2d6. El objetivo también debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o el daño infligido por sus ataques con armas se reduce a la mitad hasta el comienzo de tu próximo turno.

El daño necrótico aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha de Atadura. Cuando esta flecha golpea su objetivo, la magia de conjuración crea zarzas venenosas que se envuelven alrededor del objetivo. La criatura golpeada por la flecha recibe un daño adicional de 2d6 de veneno, su velocidad se reduce en 10 pies, y recibe 2d6 de daño cortante la primera vez en cada turno que se mueva 1 pie o más sin teletransportarse. El objetivo o cualquier criatura que pueda alcanzarlo puede usar su acción para eliminar las zarzas con una prueba de Fuerza (Atletismo) exitosa contra tu CD de salvación con Disparo Arcano. De lo contrario, las zarzas duran 1 minuto o hasta que vuelvas a utilizar esta opción.

El daño por veneno y el daño cortante aumentan a 4d6 cuando alcanzas el 18º nivel en esta clase.

Flecha Perforante. Usas la magia de transmutación para darle a tu flecha una calidad etérea. Cuando usas esta opción, no haces una tirada de ataque para el ataque. En cambio, la flecha dispara hacia adelante en una línea, que mide 1 pie de ancho y 30 pies de largo, antes de desaparecer. La flecha pasa inofensivamente a través de los objetos, ignorando la cubierta. Cada criatura en esa línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe daño como si hubiera sido golpeada por la flecha, más un daño de perforación adicional de 1d6. En una salvación exitosa, un objetivo recibe la mitad del daño.

El daño de perforación aumenta a 2d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha Rastreadora. Usando magia de adivinación, le otorgas a tu flecha la habilidad de buscar un objetivo. Cuando usas esta opción, no haces una tirada de ataque para el ataque. En su lugar, elige una criatura que hayas visto en el último minuto.

La flecha vuela hacia esa criatura, moviéndose alrededor de las esquinas si es necesario e ignorando cobertura de tres cuartos y cobertura media. Si el objetivo está dentro del alcance del arma y hay un camino lo suficientemente grande como para que la flecha viaje hacia el objetivo, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. De lo contrario, la flecha desaparece después de viajar tan lejos como puede. En una salvación fallida, el objetivo recibe daño como si fuera golpeado por la flecha, más un daño de fuerza adicional de 1d6, y aprendes la ubicación actual del objetivo. En una salvación exitosa, el objetivo recibe la mitad de daño y no aprendes su ubicación.

El daño de fuerza aumenta a 2d6 cuando alcanzas 18° nivel en esta clase.

Flecha Sombria. Tejes magia de ilusión en tu flecha, haciendo que ocluya la visión de tu enemigo con sombras.

La criatura golpeada por la flecha recibe 2d6 de daño psíquico adicional, y debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o ser incapaz de ver nada a más de 5 pies de distancia hasta el comienzo de tu próximo turno.

El daño psíquico aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18° nivel en esta clase.

JINETE

El arquetipo Jinete sobresale en el combate montado. Por lo general, nacido entre la nobleza y criado en la corte, un Jinete está igualmente en casa liderando un cargo de caballería o intercambiando reparte en una cena de estado. Los Jinetes también aprenden cómo proteger del daño a los que están a su cargo, a menudo como protectores de sus superiores y de los débiles. Obligados a corregir los males o ganar prestigio, muchos de estos guerreros abandonan sus vidas de comodidad para embarcarse en una aventura gloriosa.

RASGOS DEL JINETE

Nivel de Guerrero	Rasgo
3	Competencia Adicional, Nacido para la Silla, Marca Inquebrantable
7°	Maniobra Defensiva
10°	Mantener la Línea
15°	Cargador Feroz
18 °	Defensor Vigilante

COMPETENCIA ADICIONAL

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, adquieres competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Manejo de animales, historia, perspicacia, rendimiento o persuasión. Alternativamente, aprendes un idioma de tu elección.

NACIDO PARA LA SILLA

A partir del 3er nivel, tu maestría como jinete se hace evidente. Tienes ventaja en tiradas de salvación hechas para evitar caer de tu montura. Si te caes de tu montura y no desciendes más de 10 pies, puedes aterrizar sobre tus pies si no estás incapacitado.

Finalmente, montar o desmontar una criatura te cuesta sólo 5 pies de movimiento, en lugar de la mitad de tu velocidad.

JINETES, SAMURAI, E HISTORIA

Aunque tanto los caballeros como los samuráis existían en el mundo real, nuestras inspiraciones para ambos arquetipos de combate están tomadas de la cultura popular (cuentos populares, películas y cómics), node la historia. Nuestra intención es captar el elemento cinematográfico, heroico de ambos arquetipos en el juego, en lugar de crear una representación histórica precisa de cualquiera de los dos.

MARCA INQUEBRANTABLE

A partir del 3er nivel, puedes amenazar a tus enemigos, frustrar sus ataques y castigarlos por dañar a otros. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes marcar la criatura hasta el final de tu siguiente turno. Este efecto termina temprano si estás incapacitado o mueres, o si alguien más marca la criatura.

Mientras está a 5 pies de ti, una criatura marcada por ti tiene desventaja en cualquier tirada de ataque que no te apunte.

Además, si una criatura marcada por ti infinge daño a alguien que no seas tú, puedes realizar un ataque de arma cuerpo a cuerpo especial contra la criatura marcada como acción adicional en tu próximo turno. Tienes ventaja en la tirada de ataque, y si golpea, el arma del ataque infinge daño adicional al objetivo igual a la mitad de tu nivel de guerrero.

Independientemente de la cantidad de criaturas que marques, puedes hacer este ataque especial varias veces igual a tu modificador de Fuerza (mínimo de una vez), y recuperar todos los usos gastados de él cuando termines un descanso largo.

MANIOBRA DEFENSIVA

En el 7° nivel, aprendes a defenderte de los golpes dirigidos hacia ti, tu montura u otras criaturas cercanas. Si tú o una criatura que puedes ver a 5 pies de ti es golpeada por un ataque, puedes lanzar 1d8 como reacción si estás empuñando un arma cuerpo a cuerpo o un escudo. Tira el dado y agrega el número lanzado a la CA del objetivo contra ese ataque. Si el ataque todavía golpea, el objetivo tiene resistencia contra el daño del ataque.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Constitución (mínimo de una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

MANTENER LA LÍNEA

En el 10° nivel, te conviertes en un maestro del bloqueo de tus enemigos. Las criaturas provocan un ataque de oportunidad cuando se mueven 5 pies o más mientras están a tu alcance, y si golpeas a una criatura con un ataque de oportunidad, la velocidad del objetivo se reduce a 0 hasta el final del turno actual.

CARGADOR FEROZ

A partir del 15º nivel, puedes acabar con tus enemigos, estés montado o no. Si te mueves al menos 10 pies en línea recta justo antes de atacar a una criatura y la golpeas con el ataque, ese objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza (DC 8 + tu bonificador de habilidad + tu modificador de Fuerza) o ser derribado. Puedes usar este rasgo solo una vez en cada uno de tus turnos.

DEFENSOR VIGILANTE

A partir del 18º nivel, respondes al peligro con una vigilancia extraordinaria. En combate, obtienes una reacción especial que puedes tomar una vez en el turno de cada criatura, excepto en tu turno. Puedes usar esta reacción especial solo para hacer un ataque de oportunidad, y no puedes usarla en el mismo turno en que tomas tu reacción normal.

SAMURÁI

El Samurái es un guerrero que recurre a un espíritu de lucha implacable para vencer a los enemigos. La resolución de un Samurái es casi inquebrantable, y los enemigos en el camino de un Samurái tienen dos opciones: ceder o morir luchando.

RASGOS DEL SAMURÁI

Nivel de Guerrero	Rasgo
3	Competencia Adicional, Espíritu de Lucha (5 Hp temp.)
7º	Cortesano Elegante
10º	Espíritu Incansable, Espíritu de Lucha (10 Hp temp.)
15º	Golpe Rápido, Espíritu de Lucha (15 Hp temp.)
18 °	Fuerza Antes de la Muerte

COMPETENCIA ADICIONAL

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, adquieres competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Historia, perspicacia, rendimiento o persuasión. Alternativamente, aprendes un idioma de tu elección.

ESPÍRITU DE LUCHA

Comenzando en el 3er nivel, tu intensidad en la batalla puede protegerte y ayudarte a golpear de manera certera. Como acción adicional en tu turno, puedes darte ventaja en las tiradas de ataque de armas hasta el final del turno actual. Cuando lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales. El número de puntos de golpe temporales aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 10 en el 10º nivel y 15 en el 15º nivel.

Puedes usar este rasgo tres veces, y recuperas todos los usos gastados de ella cuando terminas un descanso largo.

CORTESANO ELEGANTE

A partir del 7º nivel, tu disciplina y atención a los detalles te permitirán sobresalir en situaciones sociales. Cada vez que haces una prueba de Carisma (Persuasión), ganas un bono a la prueba igual a tu modificador de Sabiduría.

Tu autocontrol también hace que adquieras competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría. Si ya tienes esta habilidad, en su lugar, adquieres competencia en tiradas de salvación de Inteligencia o Carisma (tu elección).



ESPÍRITU INCANSABLE

A partir del 10º nivel, cuando lanzas la iniciativa y no tienes usos restantes de Espíritu de Lucha, recuperas un uso.

GOLPE RÁPIDO

A partir del 15º nivel, aprendes a intercambiar precisión por golpes rápidos. Si tomas la acción de Ataque en tu turno y tienes ventaja en una tirada de ataque contra uno de los objetivos, puedes renunciar a la ventaja de esa tirada para realizar un ataque de arma adicional contra ese objetivo, como parte de la misma acción. Puedes hacerlo no más de una vez por turno.

FUERZA ANTES DE LA MUERTE

A partir del 18º nivel, tu espíritu de lucha puede retrasar el abrazo de la muerte. Si recibes daño que te reduce a 0 puntos de golpe y no te mata del todo, puedes usar tu reacción para retrasar caer inconsciente e inmediatamente puedes tomar un turno extra, interrumpiendo el turno actual. Mientras tienes 0 puntos de golpe durante ese turno extra, recibir daño causa los fallos de tiradas de salvación de muerte de forma normal, y tres fallos de tiradas de salvación de muerte aún pueden matarte. Cuando termina el turno extra, quedas inconsciente si aún tienes 0 puntos de golpe.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.



HECHICERO

LA PRÁCTICA Y EL ESTUDIO SON PARA PRINCIPIANTES.
El poder verdadero es un derecho de nacimiento.

-Hennet, sion de Tiamat.

Cuando se trata de desarrollar sus habilidades en momentos de necesidad, los hechiceros lo tienen fácil en comparación con otros personajes. Su poder no solo descansa dentro de ellos, sino que probablemente requiera cierto esfuerzo para mantenerlo a raya. Todo hechicero nace con el rol, o tropieza con él a través de la posibilidad cósmica. A diferencia de otros personajes, que deben aprender activamente, abrazar y perseguir sus talentos, los hechiceros son atravesados por su poder.

Debido a que la idea de un ser innatamente mágico viaje entre ellos no sienta bien con mucha gente, los hechiceros tienden a generar desconfianza y sospecha en otros con los que se encuentran. No obstante, muchos hechiceros logran superar ese prejuicio a través de hechos que benefician a sus contemporáneos menos dotados de magia.

Los hechiceros son a menudo definidos por los eventos que rodean la manifestación de su poder. Para aquellos que lo reciben como un derecho de nacimiento esperado, su aparición es un motivo de celebración. Otros hechiceros son tratados como marginados, expulsados de sus hogares después de la repentina y aterradora llegada de sus habilidades.

Jugar con un personaje hechicero puede ser tan gratificante como desafiante. Las secciones a continuación ofrecen sugerencias sobre cómo desarrollar y personalizar tu persona.

ORIGEN ARCANO

Algunos hechiceros entienden de dónde proviene su poder, según cómo se manifiestan sus habilidades. Otros solo pueden especular, ya que sus poderes llegaron a ellos de una manera que no sugiere ninguna causa en particular.

¿Tu personaje conoce la fuente de tu poder mágico? ¿Se vincula con algún pariente lejano, un evento cósmico o una posibilidad ciega? Si tu hechicero no sabe de dónde surgió su poder, tu DM puede usar esta tabla (o seleccionar un origen) y revelarla cuando la información juegue un papel en la campaña.

ORÍGENES ARCANOS

d6 Orígenes

- | | |
|---|--|
| 1 | Tu poder surge del linaje de tu familia. Estás emparentado con alguna criatura poderosa, o has heredado una bendición o una maldición. |
| 2 | Eres la reencarnación de un ser de otro plano de existencia. |
| 3 | Una entidad poderosa entró en el mundo. Su magia te cambió. |
| 4 | Tu nacimiento fue profetizado en un texto antiguo, y se pronostica que usarás tu poder para fines terribles. |
| 5 | Eres el producto de generaciones de crianza cuidadosa y selectiva. |
| 6 | Fuiste hecho en un recipiente por un alquimista. |

REACCIÓN

Cuando un nuevo hechicero ingresa al mundo, ya sea al nacer o después, cuando el poder de uno se hace evidente, las consecuencias de ese evento dependen en gran medida de cómo reaccionan sus testigos a lo que han visto.

Cuando aparecieron los poderes de tu hechicero, ¿cómo respondió el mundo que te rodeaba? ¿Otras personas se atemorizaron, fueron de apoyo, o en algún punto intermedio?

REACCIONES

d6 Reacción

- | | |
|---|---|
| 1 | Tus poderes son vistos como una gran bendición por quienes te rodean, y se espera que los uses al servicio de la comunidad. |
| 2 | Tus poderes causaron destrucción e incluso la muerte cuando se hicieron evidentes y fuiste tratado como un criminal. |
| 3 | Tus vecinos odian y temen tu poder, haciendo que te eviten. |
| 4 | Llamaste la atención de un culto siniestro que planea explotar tus habilidades. |
| 5 | Las personas a tu alrededor creen que tus poderes son una maldición impuesta a tu familia por una transgresión pasada. |
| 6 | Se cree que tus poderes están vinculados a una antigua línea de reyes locos que supuestamente terminaron en una sangrienta revuelta hace más de un siglo. |

MARCA SOBRENATURAL

Un hechicero en reposo es casi imposible de distinguir de una persona normal; Es solo cuando su magia vuela que los hechiceros revelan su verdadera naturaleza. Aun así, muchos hechiceros tienen un rasgo físico sutil pero contundente que los diferencia de otras personas.



Si tu hechicero tiene una marca sobrenatural, podría ser una que se oculte fácilmente, o podría ser una fuente de orgullo que mantengas en exhibición constante.

MARCAS SOBRENATURALES

d6	Marca
1	Sus ojos son de un color inusual, como el rojo.
2	Tienes un dedo extra en un pie.
3	Una de tus orejas es notablemente más grande que la otra.
4	Tu cabello crece a un ritmo prodigioso.
5	Arrugas la nariz repetidamente mientras masticas.
6	Una mancha roja aparece en tu cuello una vez al día, luego desaparece después de una hora.

SIGNO DE HECHICERÍA

Como bien sabe el mundo, algunos hechiceros son mejores que otros para controlar el lanzamiento de conjuros. A veces, un hechicero que lanza unconjuro emana un despliegue de magia salvaje que salió mal. Pero incluso cuando la magia de uno se dispara según lo planeado, el acto de lanzar está a menudo acompañado por un signo revelador que deja en claro de dónde proviene esa energía mágica.

Cuando tu personaje hechicero lanza un conjuro, ¿el esfuerzo se revela en un signo de hechicería? ¿Está este signo vinculado a tu origen o algún otro aspecto de quién eres, o es un fenómeno aparentemente aleatorio?

SIGNOS DE HECHICERÍA

d6	signo
1	Recitas los componentes verbales de tus conjuros en la voz retumbante de un titán.
2	Por un momento después de lanzar un conjuro, el área a tu alrededor se vuelve oscura y sombría.
3	Sudas profusamente mientras lanzas un conjuro y durante unos segundos después.
4	Tu cabello y Tus prendas son golpeados brevemente, como por una brisa, cada vez que invocas un conjuro.
5	Si estás parado cuando lanzas un conjuro, te elevas seis pulgadas en el aire y flotas suavemente hacia abajo.
6	Llamas azules ilusorias cubren tu cabeza cuando comienzas tu lanzamiento, luego desaparecen abruptamente.

ORIGEN MAGICO

En el primer nivel, un hechicero obtiene el rasgo Origen Mágico. Las siguientes opciones están disponibles para un hechicero, además de las que se ofrecen en el *Manual del Jugador*: Alma divina, Magia de las sombras y Hechicería de tormenta.

ALMA DIVINA

A veces, la chispa de magia que alimenta a un hechicero proviene de una fuente divina que brilla en el alma. Tener un alma tan bendecida es una señal de que tu magia innata podría provenir de una conexión familiar lejana pero poderosa a un ser divino. Quizás tu antepasado fue un ángel, transformado en mortal y enviado a luchar en nombre de un dios. O tu nacimiento podría alinearse con una antigua profecía, marcándote como un sirviente de los dioses o un recipiente elegido de magia divina.

Un alma divina, con un magnetismo natural, es vista como una amenaza por algunas jerarquías religiosas. Como un forastero que comanda el poder sagrado, un Alma Divina puede socavar un orden existente al reclamar un vínculo directo con lo divino. En algunas culturas, solo aquellos que pueden reclamar el poder de un Alma Divina pueden comandar el poder religioso. En estas tierras, las posiciones eclesiásticas son dominadas por unas pocas líneas de sangre y conservadas durante generaciones.

RASGOS DEL ALMA DIVINA

Nivel de Hechicero	Rasgo
1°	Magia Divina, Favorecido por los Dioses
6°	Curación Empoderada
14°	Alas de otro Mundo
18	Recuperación Sobrenatural

MAGIA DIVINA

Tu enlace a lo divino te permite aprender conjuros de la clase clérigo. Cuando tu rasgo de Lanzamiento de Conjuros te permita aprender o reemplazar un truco de hechicero o unconjuro de hechicero de nivel 1 o superior, puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de clérigos o la lista de conjuros de hechicero. De lo contrario, debes obedecer todas las restricciones para seleccionar el conjuro, y se convierte en un conjuro hechicero para ti.

Además, elige una afinidad para la fuente de tu poder divino: el bien, el mal, la ley, el caos o la neutralidad. Aprendes un conjuro adicional basado en esa afinidad, como se muestra a continuación. Es un conjuro de hechicero para ti, pero no cuenta para la cantidad de conjuros conocidos. Si luego reemplazas este conjuro, debes reemplazarlo con un conjuro de la lista de conjuros de clérigo.

Afinidad	Conjuro
Bien	curar heridas
Mal	infilar heridas
Ley	bendecir
Caos	perdición
Neutralidad	protección contra el bien y el mal

FAVORECIDO POR LOS DIOSSES

A partir del 1er nivel, el poder divino guarda tu destino. Si fallas una tirada de salvación o fallas con una tirada de ataque, puedes tirar 2d4 y sumarlo al total, posiblemente cambiando el resultado. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

CURACIÓN EMPODERADA

Comenzando en el 6º nivel, la energía divina que te recorre puede potenciar los conjuros de sanación. Siempre que tu o un aliado a 5 pies de ti lance los dados para determinar el número de puntos de golpe que restaura un conjuro, puedes gastar 1 punto de conjuro para volver a tirar cualquier número de esos dados una vez, siempre que no estés incapacitado. Puedes usar este rasgo solo una vez por turno.

ALAS DE OTRO MUNDO

A partir del 14º nivel, puedes usar una acción adicional para manifestar un par de alas espirituales desde tu espalda. Mientras las alas están presentes, tienes una velocidad de vuelo de 30 pies. Las alas duran hasta que seas incapacitado, mueras o las descartes como acción adicional.

La afinidad que elegiste para tu rasgo de magia divina determina la apariencia de las alas espirituales: alas de águila para el bien o la ley, alas de murciélago para el mal o el caos y alas de libélula para la neutralidad.

RECUPERACIÓN SOBRENATURAL

En el 18º nivel, obtienes la habilidad de superar lesiones graves. Como acción adicional cuando te quedan menos de la mitad de tus puntos de golpe, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a la mitad de tus puntos de golpe máximos.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

MAGIA DE SOMBRAS

Eres una criatura de la sombra, porque tu magia innata proviene del propio Shadowfell. Puedes rastrear tu linaje hasta una entidad de ese lugar, o quizás estuviste expuesto a su energía corrupta y fuiste transformado por ella.

El poder de la magia de la sombra arroja una extraña capa sobre tu presencia física. La chispa de la vida que te sostiene está apagada, como si luchara por permanecer viable contra la energía oscura que impregna tu alma. A tu elección, puedes elegir o tirar en la tabla de Peculiaridades de Hechicero Sombrío para crear una peculiaridad para tu personaje.

PECULIARIDADES DEL HECHICERO SOMBRIÓ

d6	Peculiaridad
1	Siempre estás frío como el hielo al tacto.
2	Cuando duermes, no pareces respirar (aunque tienes que respirar para sobrevivir).
3	Apenas sangras, incluso cuando estás malherido.
4	Tu corazón late una vez por minuto. Este evento a veces te sorprende.
5	Te cuesta recordar que las criaturas vivas y los cadáveres deberían ser tratados de forma distinta.
6	Parpadeaste. Una vez. La semana pasada.

RASGOS DE MAGIA DE SOMBRAS

Nivel de Hechicero	Rasgo
1°	Ojos de la Oscuridad, Fuerza de la Tumba
3°	Ojos de la Oscuridad (<i>oscuridad</i>)
6°	Sabueso de Mal Augurio
14°	Paso de Sombras
18°	Forma Umbral

OJOS DE LA OSCURIDAD

Comenzando en el primer nivel, tienes visión oscura con un alcance de 120 pies.

Cuando alcanzas el 3er nivel en esta clase, aprendes el conjuro *oscuridad*, que no cuenta para la cantidad de conjuros conocidos. Además, puedes lanzarlo gastando 2 puntos de conjuro o gastando una ranura de conjuro. Si lo lanzas con puntos de hechicería, puedes ver a través de la oscuridad creada por el conjuro.

FUERZA DE LA TUMBA

Comenzando en el primer nivel, tu existencia en un estado crepuscular entre la vida y la muerte te hace difícil de vencer. Cuando el daño te reduce a 0 puntos de golpe, puedes hacer una tirada de salvación de Carisma (DC 5 + el daño recibido). En un éxito, en lugar de eso, caes a 1 punto de golpe. No puedes usar este rasgo si eres reducido a 0 puntos de golpe por daño radiante o por golpe crítico.

Después de que la tirada de salvación tenga éxito, no se puede usar este rasgo nuevamente hasta que termines un descanso largo.

SABUESO DE MAL AUGURIO

En el nivel 6, obtienes la habilidad de invocar a una criatura aullante de la oscuridad para acosar a tus enemigos. Como acción adicional, puedes gastar 3 puntos de conjuro para invocar mágicamente a un sabueso de mal augurio para atacar a una criatura que puedes ver a 120 pies de ti. El perro utiliza las estadísticas de lobo terrible (consulta el *Manual de Monstruos* o el apéndice C en el *Manual del Jugador*), con los siguientes cambios:

- El perro es de tamaño mediano, no grande, y cuenta como una monstruosidad, no como una bestia.
- Aparece con un número de puntos de golpe temporales igual a la mitad de tu nivel de brujo.
- Puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terrenos difíciles. El perro sufre 5 de daño de fuerza si termina su turno dentro de un objeto.
- Al comienzo de su turno, el perro conoce automáticamente la ubicación de su objetivo. Si el objetivo estaba oculto, ya no está oculto para el perro.

El perro aparece en un espacio desocupado de tu elección a no más de 30 pies del objetivo. Tira iniciativa para el perro. En su turno, solo puede moverse hacia su objetivo por la ruta más directa, y puede usar su acción solo para atacar a su objetivo. El sabueso puede hacer ataques de oportunidad, pero solo contra su objetivo.



Además, mientras que el perro está a 5 pies del objetivo, el objetivo tiene desventaja en tiradas de salvación contra cualquier conjuro que lance. El perro desaparece si se reduce a 0 puntos de golpe, si su objetivo se reduce a 0 puntos de golpe, o después de 5 minutos.

PASO DE SOMBRAS

En el nivel 14, obtienes la habilidad de pasar de una sombra a otra. Cuando estás en luz tenue u oscuridad, como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 120 pies a un espacio desocupado que puedes ver que también está en luz tenue u oscuridad.

FORMA UMBRAL

A partir del nivel 18, puedes gastar 6 puntos de conjuro como acción adicional para transformarte mágicamente en una forma sombría. En esta forma, tienes resistencia a todos los daños, excepto a la fuerza y al daño radiante, y puedes moverte a través de otras criaturas y objetos como si fueran terrenos difíciles. Recibes 5 de daño de fuerza si terminas tu turno dentro de un objeto. Permaneces en esta forma durante 1 minuto. Termina antes si te incapacitan, si mueres o si la descartas como acción adicional.

HECHICERÍA DE TORMENTA

Tu magia innata proviene del poder del aire elemental. Muchos con este poder pueden rastrear su magia hasta una experiencia cercana a la muerte causada por la Gran Lluvia, pero tal vez naciste durante una tormenta aullante tan poderosa que la gente todavía cuenta historias sobre ella, o tu linaje podría incluir la influencia de potentes criaturas de aire tales como djinn. En cualquier caso, la magia de la tormenta impregna tu ser.

Los hechiceros de la tormenta son miembros invaluables de la tripulación de un barco. Su magia les permite ejercer control sobre el viento y el clima en su área inmediata. Sus habilidades también resultan útiles para repeler los ataques de sahuagin, piratas y otras amenazas acuáticas.

RASGOS DE LA HECHICERÍA DE TORMENTA

Nivel de Hechicero	Rasgo
1°	Orador de Viento, Magia Tempestuosa
6°	Corazón de la Tormenta, Guía de Tormenta
14°	Furia de la Tormenta
18°	Alma de Viento

ORADOR DE VIENTO

La magia arcana que diriges está infundida con aire elemental. Puedes hablar, leer y escribir Primordial. Conocer este idioma te permite entender y ser entendido por aquellos que hablan sus dialectos: Aquano, Aurano, Ígneo y Terrano.

MAGIA TEMPESTUOSA

Comenzando en el primer nivel, puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que ráfagas de aire elemental te rodeen brevemente, inmediatamente antes o después de lanzar un conjuro de primer nivel o superior. Si lo haces, te permite volar hasta 10 pies sin provocar ataques de oportunidad.

CORAZÓN DE LA TORMENTA

A nivel 6, obtienes resistencia al daño de rayo y trueno.

Además, cada vez que comienzas a lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que hace daño de relámpagos o truenos, brota de ti una magia tormentosa. Esta erupción causa que criaturas de tu elección que puedes ver hasta 10 pies de ti reciban daño de relámpagos o truenos (elige cada vez que esta habilidad se active) igual a la mitad de tu nivel de hechicero.

GUÍA DE TORMENTA

En el nivel 6, obtienes la habilidad de controlar sutilmente el clima que te rodea.

Si está lloviendo, puedes usar una acción para hacer que la lluvia deje de caer en una esfera de 20 pies de radio centrada en ti. Puedes terminar este efecto como una acción adicional.

Si hace viento, puedes usar una acción adicional en cada ronda para elegir la dirección en la que sopla el viento en una esfera de 100 pies de radio centrada en ti. El viento sopla en esa dirección hasta el final de tu siguiente turno. Este rasgo no altera la velocidad del viento.

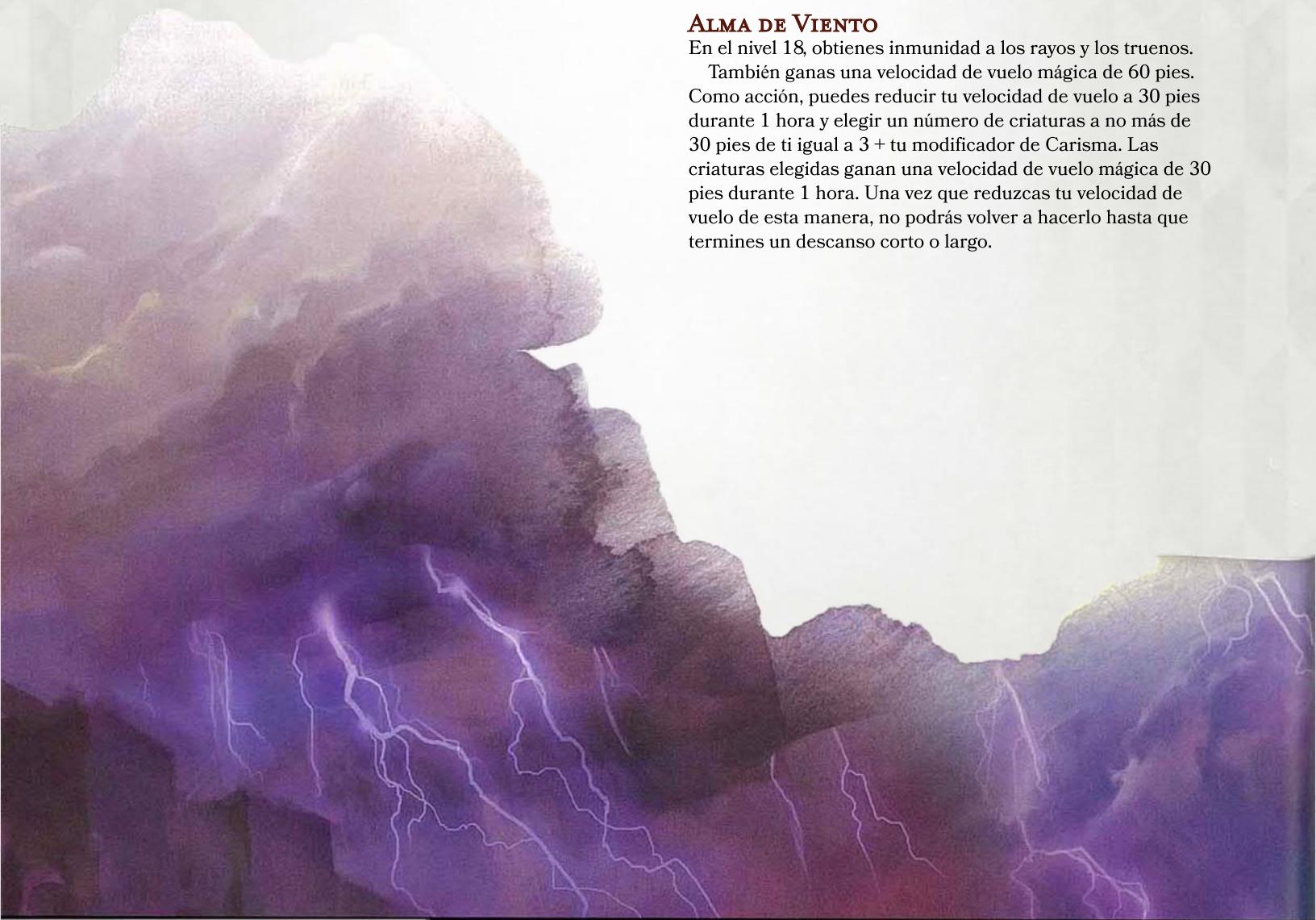
FURIA DE LA TORMENTA

Comenzando en el nivel 14, cuando te golpea un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para infligir daño de rayo al atacante. El daño es igual a tu nivel de hechicero. El atacante también debe hacer una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación deconjurado de hechicero. En una salvación fallida, el atacante es empujado en una línea recta hasta 20 pies de distancia de ti.

ALMA DE VIENTO

En el nivel 18, obtienes inmunidad a los rayos y los truenos.

También ganas una velocidad de vuelo mágica de 60 pies. Como acción, puedes reducir tu velocidad de vuelo a 30 pies durante 1 hora y elegir un número de criaturas a no más de 30 pies de ti igual a $3 + \text{tu modificador de Carisma}$. Las criaturas elegidas ganan una velocidad de vuelo mágica de 30 pies durante 1 hora. Una vez que reduzcas tu velocidad de vuelo de esta manera, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.





LIBROS DE CONJUROS

d6 Libro de Conjuros

- 1 Un tomo con páginas que son delgadas láminas de metal, los conjuros son grabados en ellas con ácido
- 2 Largas correas de cuero en las que se escriben conjuros, envueltas alrededor de un bastón para facilitar el transporte.
- 3 Un tomo maltratado lleno de pictografías que solo tú puedes entender.
- 4 Pequeñas piedras inscritas con conjuros y guardadas en una bolsa de tela.
- 5 Un libro chamuscado, devastado por el fuego de dragón, con la escritura de tus conjuros apenas visible en sus páginas.
- 6 Un tomo lleno de páginas negras cuya escritura es visible solo con luz tenue u oscuridad.

AMBICIÓN

Pocos magos aspirantes emprenden el estudio de la magia sin un objetivo personal en mente. Muchos magos usan sus conjuros como una herramienta para producir un beneficio tangible, en bienes materiales o en estatus, para ellos o para sus compañeros. Para otros, el aspecto teórico de la magia podría tener un gran atractivo, empujando a esos magos a buscar conocimientos que apoyen nuevas teorías de lo arcano o confirmen las antiguas.

Más allá de lo obvio, ¿por qué tu mago estudia la magia y qué quieres lograr? Si no has pensado mucho en estas preguntas, puedes hacerlo ahora, y las respuestas que surjan probablemente afectarán la forma en que se desarrolla tu futuro.

AMBICIONES

d6 Ambición

- 1 Probarás que los dioses no son tan poderosos como la gente cree.
- 2 La inmortalidad es el objetivo final de tus estudios.
- 3 Si puedes entender completamente la magia, puedes desbloquear su uso para todos y marcar el comienzo de una era de igualdad.
- 4 La magia es una herramienta peligrosa. La usas para proteger lo que atesoras.
- 5 El poder arcano debe ser quitado de aquellos que abusarían de él.
- 6 Te convertirás en el mago más grande que el mundo haya visto en generaciones.

MAGO

LA MAGIA REQUIERE ENTENDER EL CONOCIMIENTO de cómo y por qué funciona la magia, y nuestros esfuerzos para ampliar ese entendimiento, han traído los principales avances en la civilización a lo largo de los siglos.

-Gimble el ilusionista

Solo unas pocas personas seleccionadas en el mundo son portadoras de magia. De todos esos, los magos se paran en el pináculo del oficio. Incluso el más pequeño de ellos puede manipular fuerzas que burlan las leyes de la naturaleza, y los más logrados pueden lanzar conjuros con efectos que sacuden el mundo. El precio que los magos pagan por su dominio es el más valioso de los productos básicos: el tiempo. Se requieren años de estudio, instrucción y experimentación para aprender a aprovechar la energía mágica y llevar conjuros en la propia mente. Para los magos aventureros y otros lanzadores de conjuros que aspiran a los niveles más altos de la profesión, el estudio nunca termina, ni tampoco la búsqueda del conocimiento y el poder.

Si estás jugando a un mago, aprovecha la oportunidad para hacer que tu personaje sea más que un simple hechicero. Usa los consejos que siguen para agregar algunos detalles interesantes sobre cómo interactúa tu mago con el mundo.

LIBRO DE CONJUROS

El objeto máspreciado de tu personaje mago, tu libro de conjuros, podría ser un volumen de aspecto inocuo cuyas portadas no muestran ningún indicio de lo que hay dentro. O puede mostrar algo de estilo, como lo hacen muchos magos, al llevar un libro de conjuros de un tipo inusual. Si aún no posees un objeto de este tipo, uno de sus objetivos podría ser encontrar un libro de conjuros que te diferencie por su apariencia o sus medios de fabricación.

EXCENTRICIDAD

Las interminables horas de estudio e investigación solitaria pueden tener un efecto negativo en las habilidades sociales de cualquier persona. Los magos, que son una raza aparte para empezar, no son la excepción. Sin embargo, uno o dos gestos extraños no son necesariamente un inconveniente; una excentricidad de este tipo generalmente es inofensiva y podría proporcionar una fuente de diversión o servir como una especie de tarjeta de visita.

Si tu personaje tiene una excentricidad, ¿es un tic físico o mental? ¿Eres conocido en algunos círculos por eso? ¿Luchas para superarlo, o abrazas este reclamo menor para tu fama?

EXENTRICIDADES

d6 Excentricidad

- | | |
|---|--|
| 1 | Tiene la costumbre de golpear el pie sin cesar, lo que a menudo molesta a quienes te rodean. |
| 2 | Tu memoria es bastante buena, pero no tienes problemas para fingir estar distraído cuando se adapta a tus propósitos. |
| 3 | Nunca entras a una habitación sin mirar para ver qué cuelga del techo. |
| 4 | Tu posesión más preciada es un gusano muerto que guardas dentro de un frasco de poción. |
| 5 | Cuando quieras que la gente te deje en paz, comienzas a hablar contigo mismo. Eso generalmente funciona. |
| 6 | Tu sentido de la moda y tu aseo personal, o la falta de estos para ser más precisos, a veces hacen que otros asuman que eres un mendigo. |

TRADICIÓN ARCANA

En el segundo nivel, un mago gana el rasgo Tradición Arcana. La siguiente opción de Magia de Guerra está disponible para un mago, además de las opciones que se ofrecen en el *Manual del Jugador*.

MAGIA DE GUERRA

Una variedad de colegios arcanos se especializa en la formación de magos para la guerra. La tradición de Magia de Guerra combina los principios de evocación y abjuración, en lugar de especializarse en cualquiera de esas escuelas. Enseña técnicas que fortalecen los conjuros de un lanzador, mientras que también proporciona métodos para que los magos refuerzen sus propias defensas.

Los seguidores de esta tradición son conocidos como magos de guerra. Ven su magia como un arma y una armadura, un recurso superior a cualquier pieza de acero. Los magos de guerra actúan rápido en la batalla, usando sus conjuros para tomar el control táctico de una situación. Sus conjuros golpean con fuerza, mientras que sus habilidades defensivas frustran los intentos de contraataque de sus oponentes. Los magos de guerra también son expertos en volver la energía mágica de otros lanzadores de conjuros en su contra.



En grandes batallas, un mago de guerra a menudo trabaja con evocadores, abjuradores y otros tipos de magos. Los evocadores, en particular, a veces molestan a los magos de guerra por dividir su atención entre la ofensiva y la defensa. La respuesta típica de un mago de guerra: "¿De qué sirve poder lanzar una bola de fuego poderosa si muero antes de poder conjurarla?"

RASGOS DE MAGIA DE GUERRA

Nivel de Mago

Nivel de Mago	Rasgo
2	Desviación Arcana, Astucia Táctica
6	Sobrecarga de Poder
10	Magia Duradera
14	Sudario Deflector

DESVIACIÓN ARCANA

En el 2º nivel, has aprendido a tejer tu magia para fortalecerte contra el daño. Cuando es golpeado por un ataque o fallas una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para obtener una bonificación de +2 a tu CA contra ese ataque o una bonificación de +4 a esa tirada de salvación.

Cuando usas este rasgo, no puedes lanzar otros conjuros, excepto trucos hasta el final de tu siguiente turno.

ASTUCIA TÁCTICA

Comenzando en el segundo nivel, tu gran habilidad para evaluar situaciones tácticas te permite actuar rápidamente en la batalla. Puedes darte un bono a tus tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Inteligencia.

SOBRECARGA DE PODER

Comenzando en el 6º nivel, puedes almacenar energía mágica dentro de ti mismo para luego potenciar tus conjuros dañinos. En su forma almacenada, esta energía se denomina sobrecarga de poder.

Puedes almacenar un número máximo de sobrecargas de energía igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo de uno). Cada vez que finalizas un descanso largo, tu número de sobrecargas de poder se restablece en uno. Siempre que termines con éxito un conjuro con *disipar magia* o *contraconjuro*, ganas una sobrecarga de poder mientras robas la magia del conjuro que frustraste. Si finaliza un descanso corto sin sobrecargas de poder, ganarás una sobrecarga de poder.

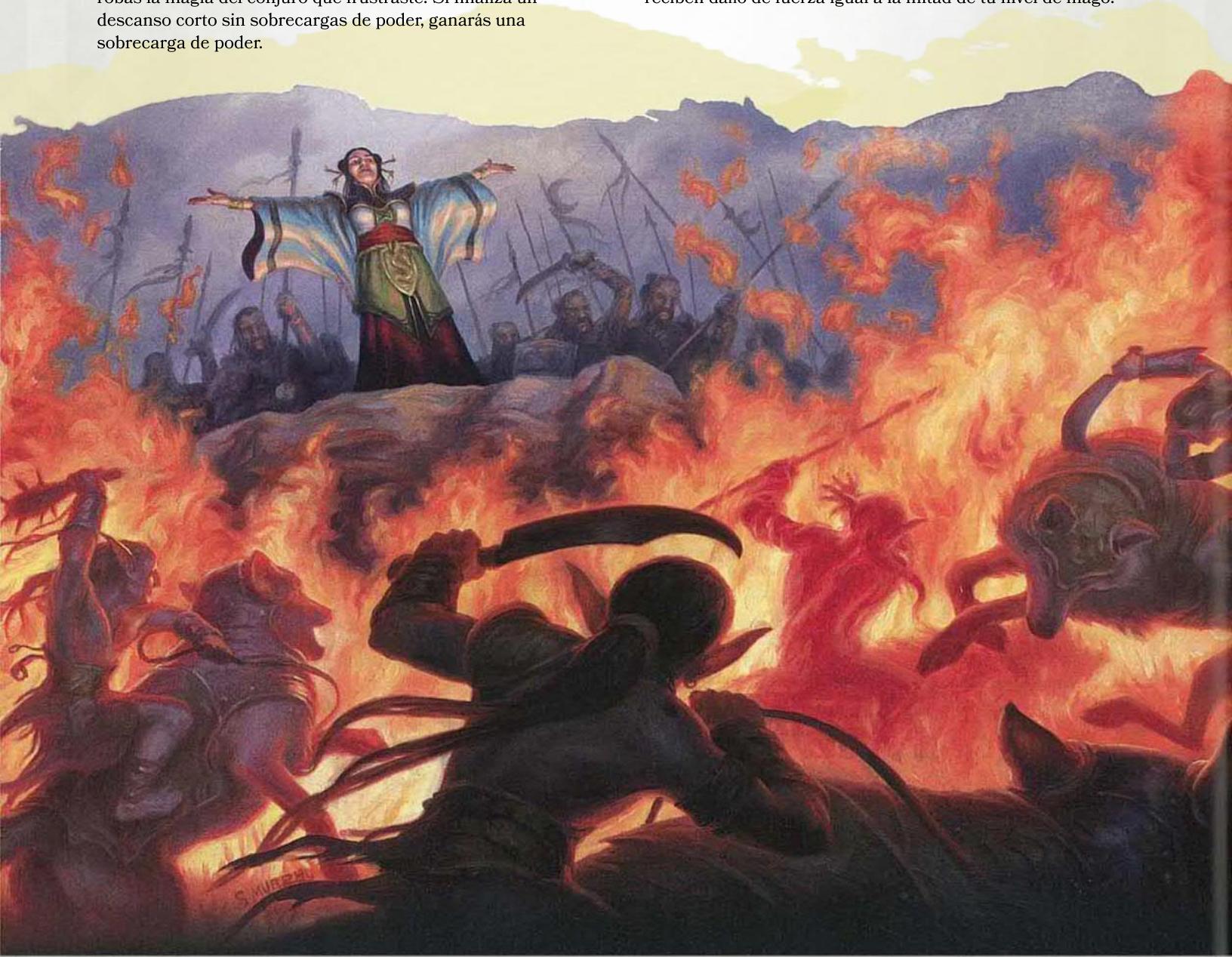
Una vez por turno, cuando infliges daño a una criatura u objeto con un conjuro de mago, puedes gastar una sobrecarga de poder para infilir un daño de fuerza adicional a ese objetivo. El daño extra es igual a la mitad de tu nivel de mago.

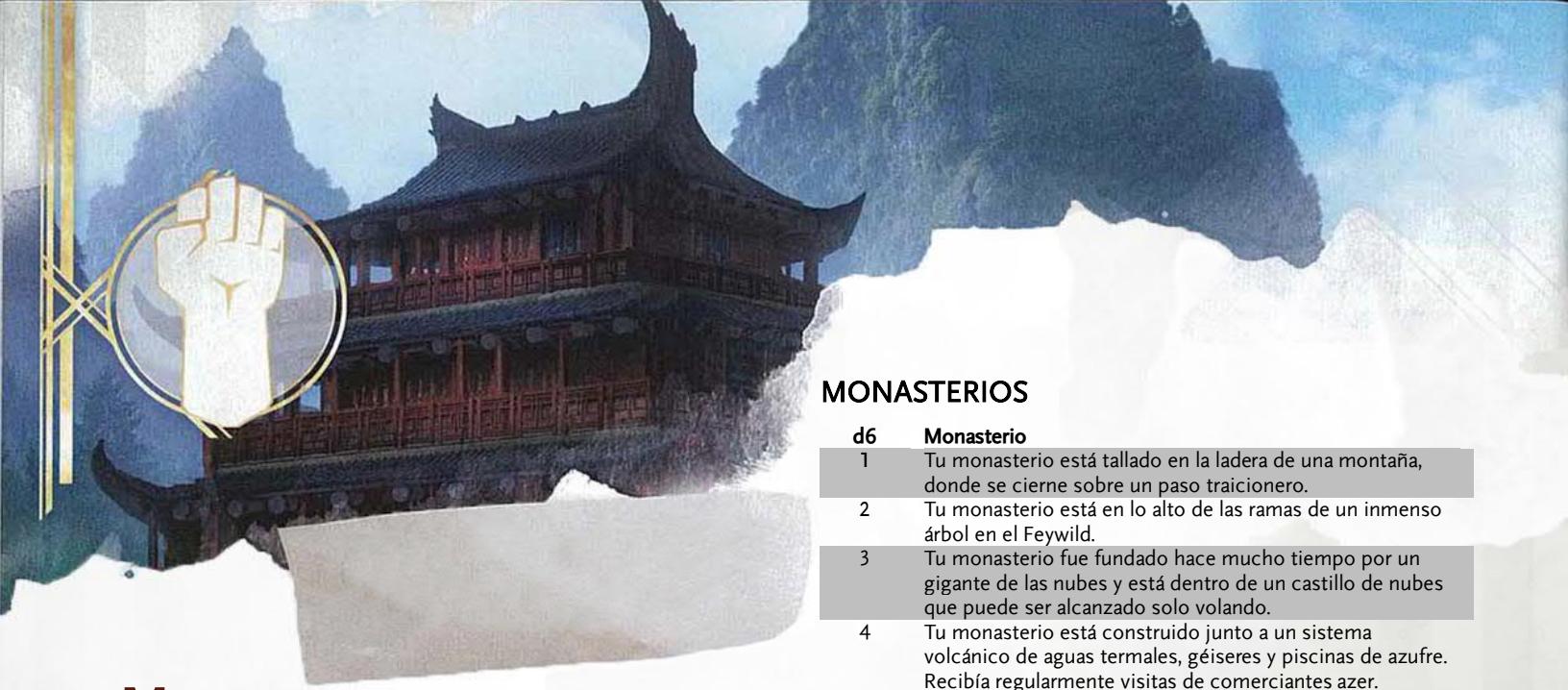
MAGIA DURADERA

A partir del nivel 10, la magia que canalizas ayuda a evitar daños. Mientras mantienes la concentración en un conjuro, tienes un bonificador +2 a la CA y todos los tiros de salvación.

SUDARIO DEFLECTOR

A nivel 14, tu Desviación Arcana se infunde con magia mortal. Cuando usas tu rasgo de Desviación Arcana, puedes hacer que la energía mágica se derive de ti. Hasta tres criaturas de tu elección que puedes ver a 60 pies de cada una de ellas, reciben daño de fuerza igual a la mitad de tu nivel de mago.





MONJE

NO CONFUNDAS MI SILENCIO CON ACEPTACIÓN DE tu villanía. Mientras estallabas y amenazabas, planeé cuatro formas diferentes de romperle el cuello con mis propias manos.

-Ember, gran maestro de las flores.

Los monjes recorren un camino de contradicción. Estudian su arte como lo hace un mago, y como un mago, no usan armaduras y normalmente evitan las armas. Sin embargo, son combatientes mortales, sus habilidades a la par con las de un bárbaro furioso o un guerrero muy bien entrenado. Los monjes abrazan esta aparente contradicción, ya que habla del núcleo de todo estudio monástico. Al llegar a conocernos completamente, uno aprende mucho del mundo en general.

El enfoque de un monje en el dominio interno lleva a muchos de estos individuos a separarse de la sociedad, más preocupados por su experiencia personal que por los acontecimientos en otros lugares. Los monjes aventureros son una raza rara de un tipo de personaje ya raro, que buscan su perfección más allá de las paredes del monasterio y lo llevan al mundo en general.

Jugar un personaje de monje ofrece muchas oportunidades interesantes para probar algo diferente. Para ayudar a distinguir tu personaje monje aún más, considera las opciones en las secciones que siguen.

MONASTERIO

Un monje estudia en un monasterio en preparación para una vida de ascetismo. La mayoría de los que entran en un monasterio lo convierten en su hogar por el resto de sus vidas, con la excepción de los aventureros y otros que tienen razones para irse. Para esas personas, un monasterio podría servir como refugio entre excursiones al mundo o como una fuente de apoyo en momentos de necesidad.

¿Qué tipo de lugar era tu monasterio y dónde está ubicado? ¿La asistencia contribuyó a tu experiencia de una manera inusual o distintiva?

MONASTERIOS

d6 Monasterio

- | | |
|---|---|
| 1 | Tu monasterio está tallado en la ladera de una montaña, donde se cierne sobre un paso traicionero. |
| 2 | Tu monasterio está en lo alto de las ramas de un inmenso árbol en el Feywild. |
| 3 | Tu monasterio fue fundado hace mucho tiempo por un gigante de las nubes y está dentro de un castillo de nubes que puede ser alcanzado solo volando. |
| 4 | Tu monasterio está construido junto a un sistema volcánico de aguas termales, géiseres y piscinas de azufre. Recibes regularmente visitas de comerciantes azer. |
| 5 | Tu monasterio fue fundado por gnomos y es un laberinto subterráneo de túneles y habitaciones. |
| 6 | Tu monasterio fue tallado en un iceberg en los confines gélidos del mundo. |

ICONO MONASTICO

Incluso en el estilo de vida monástico, que evita el materialismo y las posesiones personales, el simbolismo juega un papel importante en la definición de la identidad de una orden. Algunas órdenes monásticas tratan a ciertas criaturas con especial atención, ya sea porque la criatura está atada a la historia de la orden o porque sirve como ejemplo de una cualidad que los monjes buscan emular.

Si el monasterio de tu personaje tuviera un ícono especial, podrías usar una imagen cruda de la criatura en algún lugar discreto en tu ropa para que sirva como una marca de identificación. O quizás el ícono de tu orden no tenga una forma física, sino que se exprese a través de un gesto o una postura que adopte, y que otros monjes puedan saber interpretar.

ICONOS MONÁSTICOS

d6 Icono

- | | |
|---|--|
| 1 | Mono. Reflejos rápidos y la capacidad de viajar a través de las copas de los árboles son dos de las razones por las cuales tu orden admira al mono. |
| 2 | Tortuga Dragón. Los monjes de tu monasterio junto al mar veneran a la tortuga dragón, recitan oraciones antiguas y ofrecen guirnaldas de flores para honrar a este espíritu vivo del mar. |
| 3 | Ki-rin. Tu monasterio ve su propósito principal en vigilar y proteger la tierra a la manera del ki-rin. |
| 4 | Oso búho. Los monjes de tu monasterio veneran una familia de osos búho y han convivido con ellos por generaciones. |
| 5 | Hidra. Tu orden destaca a la hidra por su capacidad de desatar varios ataques simultáneamente. |
| 6 | Dragón. Un dragón una vez estuvo en tu monasterio. Su influencia permanece mucho después de su partida. |



MAESTRO

Durante tus estudios, probablemente estabas bajo la tutela de un maestro que te impartió los preceptos de la orden. Tu maestro fue el más responsable de moldear tu comprensión de las artes marciales y tu actitud hacia el mundo. ¿Qué tipo de persona era tu maestro y cómo te afectó tu relación con tu maestro?

MAESTROS

d6 Maestro

- | | |
|---|---|
| 1 | Tu maestro era un tirano al que tuviste que derrotar en combate individual para completar tu instrucción. |
| 2 | Tu maestro fue amable y te enseñó a perseguir la causa de la paz. |
| 3 | Tu maestro fue despiadado al empujarte hasta tus límites. Casi pierdes un ojo durante una sesión de práctica especialmente brutal. |
| 4 | Tu maestro parecía de buen corazón mientras te daba clases particulares, pero traicionó al monasterio al final. |
| 5 | Tu amo era frío y distante. Sospechas que ustedes dos podrían estar emparentados. |
| 6 | Tu maestro fue amable y generoso, nunca criticó tu progreso. Sin embargo, sientes que nunca estuviste totalmente a la altura de las expectativas puestas en ti. |

TRADICIONES MONÁSTICAS

En el 3er nivel, un monje gana el rasgo de la tradición monástica. Las siguientes opciones están disponibles para un monje, además de las ofrecidas en el Manual del Jugador: el Camino del Maestro Ebrío, el Camino del Kensei y el Camino del Alma del Sol.

EL CAMINO DEL MAESTRO BORRACHO

El camino del maestro borracho enseña a sus estudiantes a moverse con los movimientos impredecibles de un borracho.

Un maestro borracho se balancea, tambaleándose sobre los pies inestables, para presentar lo que parece ser un combatiente incompetente que resulta frustrante encarar. Los tropiezos erráticos del maestro borracho ocultan una danza cuidadosamente ejecutada de bloqueos, paradas, avances, ataques y retiros.

Un maestro borracho a menudo disfruta jugando al tonto para traer alegría al desanimado o para demostrar humildad al arrogante, pero cuando se une ala batalla, el maestro borracho puede ser un enemigo enloquecedor y magistral.

RASGOS DEL CAMINO DEL MAESTRO BORRACHO

Nivel de

monje Rasgo

3°	Competencias Adicionales, técnica ebria
6	Vaivén Tambaleante
11°	Suerte del Borracho
17°	Frenesí Intoxicado



EL CAMINO DEL KENSEI

Los monjes del Camino del Kensei entrenan implacablemente con sus armas, hasta el punto en que el arma se convierte en una extensión del cuerpo. Fundada en un dominio de la lucha con espadas, la tradición se ha expandido para incluir muchas armas diferentes.

Un kensei ve un arma de la misma manera en que un calígrafo o pintor mira una pluma o un pincel. Cualquiera que sea el arma, el kensei lo ve como una herramienta utilizada para expresar la belleza y la precisión de las artes marciales. Que tal dominio haga de un kensei un guerrero sin par no es más que un efecto secundario de la intensa devoción, la práctica y el estudio.

RASGOS DEL CAMINO DEL KENSEI

Nivel de monje	Rasgo
3°	Camino del Kensei (2 armas)
6	Uno con la Hoja, Camino del Kensei (3 armas)
11°	Afilar la Cuchilla, Camino del Kensei (4 armas)
17°	Precisión Infalible, Camino del Kensei (5 armas)

COMPETENCIAS ADICIONALES

Cuando eliges esta tradición en el 3er nivel, adquieres competencia en la habilidad de Interpretación (Performance) si aún no la tienes. Tu técnica de artes marciales combina el entrenamiento de combate con la precisión de un bailarín y las travesuras de un bufón. También adquieres competencia con los suministros de cervecero si aún no la tienes.

TÉCNICA EBRIA

En el 3er nivel, aprendes a girar y cruzar rápidamente como parte de tu Ráfaga de Golpes. Siempre que uses Ráfaga de Golpes, obtienes el beneficio de la acción Desvincular y tu velocidad de movimiento aumenta 10 pies hasta el final del turno actual.

VAIVÉN TAMBALEANTE

Comenzando en el 6º nivel, puedes moverte de forma repentina y ondulante. Obtienes los siguientes beneficios.

Saltar a tus pies. Cuando eres derribado, puedes levantarte gastando 5 pies de movimiento, en lugar de la mitad de tu velocidad.

Redirigir el ataque. Cuando una criatura falla con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes gastar 1 punto de ki como reacción para provocar que el ataque golpee a una criatura de tu elección, que no sea el atacante, que puedas ver a 5 pies de ti.

SUERTE DE BORRACHO

Comenzando en el 11º nivel, parece que siempre tienes un rebote afortunado en el momento adecuado. Cuando haces una prueba de habilidad, una tirada de ataque o una tirada de salvación y tienes desventaja en la tirada, puedes gastar 2 puntos de ki para cancelar la desventaja de esa tirada.

FRENÉSÍ INTOXICADO

A nivel 17, obtienes la habilidad de realizar una cantidad abrumadora de ataques contra un grupo de enemigos. Cuando usas tu Lluvia de Golpes, puedes realizar hasta tres ataques adicionales con él (hasta un total de cinco ataques de Lluvia de Golpes), siempre que cada ataque de Lluvia de Golpes apunte a una criatura diferente en este turno.

SENDERO DEL KENSEI

Cuando eliges esta tradición en el 3er nivel, tu entrenamiento especial en artes marciales te lleva a dominar el uso de ciertas armas. Este camino también incluye instrucciones sobre los hábiles trazos de caligrafía o pintura. Obtienes los siguientes beneficios.

Armas Kensei. Elige dos tipos de armas para que sean tus armas kensei: una arma cuerpo a cuerpo y un arma a distancia. Cada una de estas armas puede ser cualquier arma marcial o simple que carezca de propiedades pesadas y especiales. El arco largo es también una opción válida. Obtienes competencia con estas armas si aún no las tienes. Las armas de los tipos elegidos son armas de monje para ti. Muchas de las rasgos de esta tradición solo funcionan con tus armas kensei. Cuando llegues a los niveles 6, 11 y 17 en esta clase, puedes elegir otro tipo de arma, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, para que sea un arma kensei para ti, siguiendo los criterios anteriores.

Parada Ágil. Si haces un golpe desarmado como parte de la acción de Ataque en tu turno y tienes un arma kensei, puedes usarla para defenderte si es un arma cuerpo a cuerpo. Ganas un bonificador de +2 a la CA hasta el comienzo de tu siguiente turno, mientras el arma está en tu mano y no estás incapacitado.

Tiro de Kensei. Puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que tus ataques a distancia con un arma kensei sean más letales. Cuando lo haces, cualquier objetivo que golpees con un ataque a distancia usando un arma kensei recibe un daño adicional de 1d4 del tipo de arma. Conservas este beneficio hasta el final del turno actual.

Camino del Pincel. Ganas competencia con tu elección de suministros de calígrafo o de pintor.

UNO CON LA HOJA

En el 6º nivel, extiendes tu ki a tus armas kensei, otorgándote los siguientes beneficios.

Armas de Kensei Mágicas. Sus ataques con sus armas kensei cuentan como mágicos con el fin de superar la resistencia y la inmunidad a los ataques y daños no mágicos.

Golpe Ágil Cuando golpeas a un objetivo con un arma kensei, puedes gastar 1 punto de ki para hacer que el arma inflja daño adicional al objetivo igual a tu dado de artes marciales. Puedes usar este rasgo solo una vez en cada uno de tus turnos.

AFILAR LA CUCHILLA

En el 11º nivel, obtienes la habilidad de aumentar tus armas aún más con tu ki. Como acción adicional, puedes gastar hasta 3 puntos de ki para otorgar a un arma kensei que toques una bonificación en tiradas de ataque y de daño cuando atacas con ella. El bono es igual al número de puntos de ki que gastaste. Este bono dura 1 minuto o hasta que vuelvas a usar este rasgo. Este rasgo no tiene efecto en un arma mágica que ya tiene una bonificación para tiradas de ataque y daño.

PRECISIÓN INFALIBLE

En el nivel 17, tu dominio de las armas te otorga una precisión extraordinaria. Si fallas con una tirada de ataque usando un arma de monje en tu turno, puedes volver a tirar. Puedes usar este rasgo solo una vez en cada uno de tus turnos.

EL CAMINO DEL ALMA DEL SOL

Los Monjes del Camino del Alma del Sol aprenden a canalizar la energía vital en destellos de luz ardiente. Enseñan que la meditación puede desbloquear la capacidad de liberar la luz indomable que arroja el alma de cada criatura viviente.

RASGOS DEL CAMINO DEL ALMA DEL SOL

Nivel de monje	Rasgo
3º	Rayo de Sol Radiante
6	Golpe de Arco Abrasador
11º	Explosión Solar Abrasadora
17º	Escudo Solar

RAYO DE SOL RADIANTE

Comenzando cuando elijas esta tradición en el 3er nivel, puedes lanzar rayos de resplandor mágico.

Obtienes una nueva opción de ataque que puedes usar con la acción de Ataque. Este ataque especial es un ataque de conjuro a distancia con un alcance de 30 pies. Eres competente con él, y agregas tu modificador de Destreza a sus tiradas de ataque y daño. Su daño es radiante, y su dado de daño es un d4. Este dado cambia a medida que ganas niveles de monje, como se muestra en la columna de Artes Marciales de la tabla de Monje.

Cuando tomas la acción de Ataque en tu turno y usas este ataque especial como parte de él, puedes gastar 1 punto de ki para realizar el ataque especial dos veces como acción adicional.



Cuando ganas el rasgo de Ataque Extra, este ataque especial puede usarse para cualquiera de los ataques que hagas como parte de la acción de Ataque.

GOLPE DE ARCO ABRASADOR

En el 6º nivel, obtienes la habilidad de canalizar tu ki en olas de energía abrasadoras. Inmediatamente después de realizar la acción de ataque en tu turno, puedes gastar 2 puntos de ki para lanzar el conjuro *manos ardientes* como acción adicional.

Puedes gastar puntos de ki adicionales para lanzar *manos ardientes* como un conjuro de nivel superior. Cada punto de ki adicional que gastes aumenta el nivel del conjuro en 1. El número máximo de puntos de ki (2 más cualquier punto adicional) que puedes gastar en el conjuro es igual a la mitad de tu nivel de monje.

EXPLOSIÓN SOLAR ABRASADORA

En el 11º nivel, obtienes la habilidad de crear un orbe de luz que estalla en una explosión devastadora. Como acción, mágicamente creas un orbe y lo arrojas a un punto que elijas dentro de un área de 150 pies, donde estalla en una esfera de luz radiante por un breve pero mortal instante.

Cada criatura en esa esfera de 20 pies de radio debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 2d6 de daño radiante. Una criatura no necesita hacer la salvación si la criatura está detrás de cobertura total que sea opaca.

Puedes aumentar el daño de la esfera gastando puntos de ki. Cada punto que gastos, hasta un máximo de 3, aumenta el daño en 2d6.

ESCUDO SOLAR

En el 17º nivel, quedas envuelto en un aura luminosa y mágica. Arrojas luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue por 30 pies adicionales. Puedes apagar o restaurar la luz como una acción adicional.

Si una criatura te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo mientras esta luz brilla, puedes usar tu reacción para infijir un daño radiante a la criatura. El daño radiante es igual a 5 + tu modificador de Sabiduría.



PALADÍN

EL VERDADERO VALOR DE UN PALADÍN NO SE MIDE en los enemigos derrotados o las mazmorras saqueadas. Se mide en vidas salvadas y corazones convertidos a las causas de la misericordia y la justicia.

-Isteval

Un paladín es una encarnación viviente de un juramento, una promesa o un voto hecho manifiesto en la persona de un guerrero santo que tiene la habilidad y la determinación de ver la causa hasta el final. Algunos paladines se dedican expresamente a proteger a los inocentes y a difundir la justicia en el mundo, mientras que otros deciden alcanzar ese objetivo conquistando a quienes se muestran desafiantes y sometiéndolos al imperio de la ley.

Aunque ningún paladín en el mundo podría describirse como típico, algunos de ellos son bienhechores de mente estrecha que se niegan a tolerar incluso la más pequeña desviación de su propia perspectiva. Sin embargo, los paladines que toman la vida de aventura rara vez se mantienen tan rígidos en sus actitudes, aunque solo sea para evitar alienar a sus compañeros.

Puedes desarrollar tu personaje paladín usando las sugerencias a continuación. Es importante tener en cuenta que la mayoría de los paladines no son robots. Tienen dudas y prejuicios y albergan pensamientos contradictorios como cualquier otro personaje. Algunos se ven obligados por una motivación interna que a veces puede estar en desacuerdo con los principios de sus juramentos.

OBJETIVO PERSONAL

Los preceptos del juramento de un paladín brindan un propósito al personaje y dictan un objetivo final o una intención general que el paladín respeta y avanza. Aparte de eso, algunos paladines son impulsados por un objetivo personal que complementa o trasciende los dictados de sus juramentos. Los paladines que siguen diferentes juramentos pueden tener el mismo objetivo personal, diferenciándose solo en la forma en que aplican ese objetivo a sus acciones cuando defienden sus juramentos.

Si tu personaje paladín tiene un objetivo personal, podría extraerse de algún evento de la vida y, por lo tanto, no estar directamente vinculado al juramento.

OBJETIVO PERSONAL

d6 Objetivo

- 1 **Paz.** Luchas para que las futuras generaciones no tengan que hacerlo
- 2 **Venganza.** Tu juramento es el vehículo a través del cual corregirás una antigua ofensa.
- 3 **Deber.** Vivirás para cumplir lo que juraste o morirás en el intento.
- 4 **Liderazgo.** Ganarás una gran batalla que los bardos cantarán, y al hacerlo, te convertirás en un ejemplo que inspire a otros.
- 5 **Fe.** Sabes que tu camino es justo, o los dioses no te habrían puesto en él.
- 6 **Gloria.** Guiarás al mundo a una grandiosa nueva era, una que llevará tu nombre grabado.

SÍMBOLO

Los paladines son conscientes de la influencia de los símbolos, y muchos de ellos adoptan o diseñan un dispositivo artístico que lleva una imagen distintiva. Tu símbolo ejemplifica el juramento que has tomado y comunica ese mensaje a quienes te rodean, amigos y enemigos por igual. Tu símbolo puede aparecer en un estandarte, una bandera o tu ropa para que todos lo vean. O podría ser menos obvio, como una baratija o una ficha que llevas oculta en tu persona.

SÍMBOLOS

d6 Símbolo

- 1 Un dragón, emblemático de tu nobleza en la paz y tu ferocidad en combate.
- 2 Un puño cerrado, porque siempre estás listo para luchar por tus creencias.
- 3 Una mano abierta en alto, indicando tu preferencia por la diplomacia sobre el combate.
- 4 Un corazón rojo, mostrando al mundo tu dedicación a la justicia.
- 5 Un corazón negro, simbolizando que emociones como la piedad no desviarán la dedicación a tu juramento.
- 6 Un ojo abierto, que significa que siempre estás alerta a todas las amenazas contra tu causa.

NEMESIS

Su adhesión a un juramento sagrado exige que los paladines adopten una postura activa para llevar sus creencias al mundo. Esta actividad naturalmente conduce a un conflicto con las criaturas o entidades que se oponen a esas creencias. Entre esos oponentes, uno se destaca a menudo como el enemigo más persistente o formidable de un paladín, una némesis cuya presencia o influencia es un factor constante en la vida de un paladín.

Tu personaje paladín puede tener un enemigo que data de los días anteriores a que tomaste el camino. O podrías ser un objetivo porque cuando te convertiste en un paladín, inmediatamente atrajiste la atención de aquellos que te dejarían en evidencia. Si tienes una némesis, ¿quién o qué es? ¿A quién entre tus enemigos consideras que es la mayor amenaza para lograr tus objetivos?

NÉMESIS

d6 Némesis

- | | |
|---|--|
| 1 | Un poderoso caudillo orco que amenaza con perseguir y destruir todo lo que es sagrado para ti. |
| 2 | Un demonio o celestial, el agente de un poder de los Planos Externos, encargado de corromper o redimirte, según corresponda. |
| 3 | Un dragón cuyos sirvientes huelen tus pasos. |
| 4 | Un sumo sacerdote quien te ve como un tonto mal guiado y quiere que abandones tu religión. |
| 5 | Un paladín rival que entrenó contigo pero rompió su juramento y te hace responsable. |
| 6 | Un vampiro que ha jurado venganza contra todos los paladines después de haber sido vencido por uno. |

TENTACIÓN

Aunque los paladines están dedicados a sus juramentos, son mortales y, por lo tanto, tienen fallas. Muchos de ellos exhiben un tipo de comportamiento o se aferran a una actitud que no se ajusta a los ideales más elevados de su vocación.

¿Cuál es la tentación a la que tu personaje sucumbe o le cuesta resistir?

TENTACIONES

d6 Tentación

- | | |
|---|--|
| 1 | Furia. Cuando tu ira se alza, tienes dificultad para pensar claro y temes que puedas arrepentirte de lo que hagas. |
| 2 | Orgullo. Tus acciones son notorias, y nadie las reconoce más que tu. |
| 3 | Lujuria. No puedes resistir un rostro atractivo y una sonrisa agradable. |
| 4 | Evidia. Eres consciente de lo que algunos famosos han logrado, y te sientes inadecuado cuando tus hazañas no se comparan a las suyas. |
| 5 | Desesperanza. Consideras la gran fuerza de los enemigos que debes vencer, y a veces no encuentras la manera de alcanzar la victoria. |
| 6 | Avaricia. Sin importar cuanta gloria y tesoros amases, nunca es suficiente para ti. |

JURAMENTOS SAGRADOS

En el 3er nivel, un paladín gana el rasgo de Juramento Sagrado. Las siguientes opciones están disponibles para un paladín, además de las ofrecidas en el *Manual del Jugador*: el Juramento de Conquista y el Juramento de Redención.



JURAMENTO DE CONQUISTA

El Juramento de la Conquista llama a los paladines que buscan la gloria en la batalla y la subyugación de sus enemigos. No es suficiente que estos paladines establezcan el orden. Deben aplastar las fuerzas del caos. A veces llamados tiranos caballeros o traficantes de hierro, los que siguen este juramento se reúnen en severas órdenes que sirven a los dioses o filosofías de la guerra y al poder bien ordenado.

Algunos de estos paladines llegan tan lejos como para juntarse con los poderes de los Nueve Infiernos, valorando el imperio de la ley sobre el bálsamo de la misericordia. El archidiablo Bel, señor de la guerra del Averno, cuenta con muchos de estos paladines, llamados caballeros infernales, como sus más fervientes seguidores. Los caballeros infernales cubren su armadura con trofeos tomados de los enemigos caídos, una sombría advertencia para cualquiera que se atreva a oponerse a ellos y los decretos de sus señores. Estos caballeros son a menudo más ferozmente resistidos por otros paladines de este juramento, que creen que los caballeros del infierno han vagado demasiado en la oscuridad.

PRINCIPIOS DE CONQUISTA

Un paladín que toma este juramento tiene los principios de la conquista grabados en la parte superior del brazo.

Apaga la Llama de la Esperanza. No es suficiente simplemente derrotar a un enemigo en la batalla. Tu victoria debe ser tan abrumadora que la voluntad de lucha de tus enemigos se rompa para siempre. Una cuchilla puede acabar con una vida. El miedo puede acabar con un imperio.

Gobierna con Puño de Hierro. Una vez que hayas vencido, no toleres el disentimiento. Tu palabra es ley. Quienes lo obedezcan serán favorecidos. Aquellos que lo desafian serán castigados como ejemplo para todos los que puedan seguir.

AURA DE CONQUISTA

Comenzando en el 7º nivel, constantemente emanás un aura amenazante mientras no estás incapacitado. El aura se extiende a 10 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total.

Si una criatura te teme, su velocidad se reduce a 0 mientras está en el aura, y esa criatura recibe un daño psíquico igual a la mitad de tu nivel de paladín si comienza su turno allí.

A nivel 18, el rango de esta aura aumenta a 30 pies.

Fuerza Sobre Todo. Gobernarás hasta que surja uno más fuerte. Entonces debes hacerte más fuerte y enfrentar el desafío, o caer en tu propia ruina.

RASGOS DEL JURAMENTO DE CONQUISTA.

Nivel de Paladín	Rasgos
3	Conjuros de Juramento, Canalizar Divinidad
7	Aura de Conquista (10 pies)
15	Reprimenda de Desprecio
18	Aura de conquista (30 pies)
20	Conquistador Invencible

CONJUROS DEL JURAMENTO

Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín listados en la tabla de Conjuros de juramento de conquista. Ve el rasgo de clase Juramento Sagrado para ver cómo funcionan los conjuros de juramento.

CONJUROS DEL JURAMENTO DE CONQUISTA

Nivel de Paladín	Conjuros
3	<i>armadura de Agathys, orden imperiosa</i>
5	<i>inmovilizar persona, arma espiritual</i>
9	<i>lanzar maldición, miedo</i>
13	<i>dominar bestia, piel pétrea</i>
17	<i>nube aniquiladora, dominar persona</i>

CANALIZAR DIVINIDAD

Cuando toma este juramento en el 3er nivel, obtiene las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Ve el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Presencia Conquistadora. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para exudar una presencia aterradora. Como acción, forzas a cada criatura de tu elección a la que puedes ver hasta 30 pies de ti a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. En una salvación fallida, una criatura se asusta de ti durante 1 minuto. La criatura asustada puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Golpe Guiado. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para atacar con precisión sobrenatural. Cuando haces una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para obtener un bonificador de + 10 a la tirada. Realiza esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque impacta o falla.

REPRIMENDA DE DESPRECIO

A partir del 15º nivel, los que se atreven a golpearte son castigados psíquicamente por su audacia. Cada vez que una criatura te golpea con un ataque, esa criatura recibe daño

psíquico igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1) si no estás incapacitado.

CONQUISTADOR INVENCIBLE

En el 20º nivel, obtienes la habilidad de desplegar una destreza marcial extraordinaria. Como acción, puedes convertirte mágicamente en un avatar de conquista, obteniendo los siguientes beneficios durante 1 minuto:

- Tienes resistencia a todo daño.
- Cuando tomas la acción de Ataque en tu turno, puedes realizar un ataque adicional como parte de esa acción.
- Los ataques con armas cuerpo a cuerpo anotan un golpe crítico en una tirada de 19 o 20 en el d20.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

JURAMENTO DE REDENCIÓN

El Juramento de la Redención coloca a un paladín en un camino difícil, uno que requiere que un guerrero santo use la violencia solo como último recurso. Los paladines que se dedican a este juramento creen que cualquier persona puede ser redimida y que el camino de la benevolencia y la justicia es uno que todos pueden caminar. Estos paladines se enfrentan a criaturas malvadas con la esperanza de convertir a sus enemigos a la luz, y matan a sus enemigos solo cuando tal hecho claramente salvará otras vidas. Los paladines que siguen este camino son conocidos como redentores.

Aunque que los redentores son idealistas, no son tontos. Los redentores saben que los muertos vivientes, los demonios, los diablos y otras amenazas sobrenaturales pueden ser inherentemente malos. Contra tales enemigos, los paladines que siguen este juramento traen toda la ira de sus armas y conjuros. Sin embargo, los redentores aún rezan para que, un día, incluso las criaturas malvadas inviten a su propia redención.

PRINCIPIOS DE REDENCIÓN

Los principios del Juramento de la Redención hacen que un paladín alcance un alto nivel de paz y justicia.

Paz. La violencia es un arma de último recurso. La diplomacia y la comprensión son los caminos hacia la paz duradera.

Inocencia. Todas las personas comienzan la vida en un estado inocente y es su entorno o la influencia de las fuerzas oscuras lo que los lleva al mal. Al establecer el ejemplo adecuado y trabajar para curar las heridas de un mundo profundamente defectuoso, puedes poner a cualquiera en un camino recto.

Paciencia. El cambio requiere tiempo. Los que han transitado el camino de los impíos deben ser recordados para mantenerlos honestos y verdaderos. Una vez que hayas plantado la semilla de la justicia en una criatura, debes trabajar día tras día para permitir que esa semilla sobreviva y florezca.

Sabiduría. Tu corazón y tu mente deben permanecer claros, porque eventualmente te verás obligado a admitir la derrota. Si bien todas las criaturas pueden ser redimidas, algunas están tan lejos en el camino del mal que no tienes más remedio que terminar sus vidas por el bien mayor. Cualquier acción de este tipo debe sopesarse cuidadosamente y las consecuencias deben entenderse en su totalidad, pero una vez que hayas tomado la decisión, sigue adelante sabiendo que tu camino es justo.

RASGOS DEL JURAMENTO DE LA REDENCIÓN

Nivel de Paladín	Rasgos
3	Conjuros de Juramento, Canalizar Divinidad
7	Aura del Guardián (10 pies)
15	Espíritu Protector
18	Aura del Guardián (30 pies)
20	Emisario de la Redención

CONJUROS DEL JURAMENTO

Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín que figuran en la tabla de Conjuros de Juramento de Redención. Ve el rasgo de la clase Juramento Sagrado para ver cómo funcionan los conjuros de juramento.

CONJUROS DEL JURAMENTO DE REDENCIÓN

Nivel de Paladín	Conjuros
3	santuario, dormir
5	calmar emociones, inmovilizar persona
9	contrahechizo, patrón hipnótico
13	esfera elástica de Otiluke, piel pétrea
17	inmovilizar monstruo, muro de fuerza

CANALIZAR DIVINIDAD

Cuando tomas este juramento en el 3er nivel, obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad.

Emisario de la Paz. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para aumentar tu presencia con poder divino. Como acción adicional, te otorgas una bonificación de +5 a las pruebas de Carisma (Persuasión) durante los próximos 10 minutos.

Reprender a los Violentos Puedes usar tu Canalizar Divinidad para reprender a aquellos que usan la violencia. Inmediatamente después de que un atacante a 30 pies de ti haga daño con un ataque a una criatura que no seas tú, puedes usar tu reacción para forzar al atacante a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. En una salvación fallida, el atacante recibe daño radiante igual al daño que acaba de infijir. En una salvación exitosa, toma la mitad de daño.



AURA DEL GUARDIÁN

A partir del 7º nivel, puedes proteger a otros de daños a costa de tu propia salud. Cuando una criatura a menos de 10 pies de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para recibir ese daño mágicamente, en lugar de que esa criatura lo tome. Este rasgo no transfiere ningún otro efecto que pueda acompañar el daño, y este daño no puede reducirse de ninguna manera.

A nivel 18, el rango de esta aura aumenta a 30 pies.

ESPIRITU PROTECTOR

A partir del 15º nivel, una presencia sagrada repara tus heridas en la batalla. Recuperas puntos de golpe iguales a $1d6 + \text{la mitad de tu nivel de paladín}$ si terminas tu turno en combate con menos de la mitad de tus puntos de golpe restantes y no estás incapacitado.

EMISARIO DE REDENCIÓN

En el 20º nivel, te conviertes en un avatar de la paz, lo que te brinda dos beneficios:

- Tienes resistencia a todo el daño infligido por otras criaturas (sus ataques, conjuros y otros efectos).
- Cada vez que una criatura te golpea con un ataque, recibe un daño radiante igual a la mitad del daño que recibes del ataque.

Si atacas a una criatura, le lanzas un conjuro o le haces daño por cualquier medio que no sea este rasgo, ninguno de los beneficios funciona contra esa criatura hasta que finalices un descanso largo.



thieves are the worst. I hate anyone that handles my stuff when I'm not looking, especially if they don't put it back where they found it.



PÍCARO

LAS PERSONAS SE OLVIDAN DE QUE TODO EL PUNTO de aventurarse en una tumba polvorienta es volver con los premios escondidos allí. La lucha es para los tontos. Los hombres muertos no pueden gastar su fortuna.

-Barnabas Cortafilos

Cuando la fuerza bruta no hace el trabajo, o cuando la magia no está disponible o no es apropiada, el pícaro se eleva a la palestra. Con habilidades relacionadas con el sigilo, el subterfugio y el engaño, los pícaros pueden meterse en, y salir de, problemas de una manera que pocos otros personajes pueden emular.

Algunos pícaros que recurren a la aventura son antiguos criminales que han decidido que esquivar monstruos es preferible a mantenerse un paso por delante de la ley.

Otros son asesinos profesionales en busca de una aplicación rentable de sus talentos entre contratos. Algunos simplemente aman la emoción de superar cualquier desafío que se cruce en su camino.

En las aventuras, un pícaro es probable que mezcle un enfoque notablemente cauteloso - pocos pícaros disfrutan de combate- con un hambre voraz por el botín. La mayoría de las veces, en lamento de un pícaro, tomar las armas contra una criatura no se trata de matar a la criatura, sino de convertirse en el nuevo propietario de su tesoro.

Las siguientes secciones exploran ciertas facetas de lo que significa ser un pícaro, que puedes usar para agregar profundidad a tu personaje.

PLACER CULPOSO

La mayoría de lo que hacen los pícaros gira en torno a la obtención de tesoros y la prevención de que otros hagan lo mismo. Poco se interpone en el camino de alcanzar esos objetivos, excepto que muchos de los pícaros se apartan de ese camino por una compulsión que nubla su pensamiento, una necesidad irresistible que debe satisfacerse, incluso si hacerlo es arriesgado.

El placer culposo de un pícaro podría ser la adquisición de un objeto físico, algo que se experimenta o una forma de conducirse uno mismo en ciertos momentos. Es posible que un pícaro no pueda pasar ningún botín de plata, por ejemplo, incluso si dicho botín cuelga del cuello de un guardia del castillo. Otro no puede pasar un día en la ciudad sin levantar un bolso o dos, solo para mantenerse en práctica.

¿Cuál es la única forma de tentación que tu personaje pícaro no puede resistir cuando se presenta la oportunidad, incluso si ceder podría significar problemas para ti y tus compañeros?

PLACERES CULPOSOS

d6 encacetador

- | | |
|---|---|
| 1 | Gemas grandes |
| 2 | Una sonrisa de una cara bonita |
| 3 | Un nuevo anillo para tu dedo |
| 4 | La oportunidad de desinflar el ego de alguien |
| 5 | La mejor comida y bebida. |
| 6 | Sumar a tu colección de monedas exóticas |

ADVERSARIO

Naturalmente, aquellos que hacen cumplir la ley están obligados a enfrentarse a quienes la violan, y es raro el pícaro que no aparezca en al menos un póster buscado. Más allá de eso, es en la naturaleza de su profesión que los pícaros a menudo entran en contacto con elementos criminales, ya sea por elección o por necesidad. Algunas de esas personas también pueden ser adversarios, y es probable que sean más difíciles de tratar que el miembro promedio de la ciudad.

Si la historia de fondo de tu personaje no incluye a una persona de este tipo, podrías trabajar con tu DM para encontrar una razón por la que haya aparecido un adversario en tu vida. Tal vez hayas sido objeto de escrutinio durante un tiempo por parte de alguien que quiere usarte con propósitos nefarios y que acabas de conocer. Tal incidente podría ser la base para una próxima aventura.

¿Tu personaje pícaro tiene un adversario que también es un criminal? Si es así, ¿cómo está afectando tu vida esta relación?

ADVERSARIOS

d6 Adversario

- | | |
|---|---|
| 1 | El capitán pirata en cuyo barco sirvió una vez; lo que llamas seguir adelante, el capitán lo llama motín |
| 2 | Un espía maestro al que involuntariamente pasaste mala información, lo que condujo al asesinato del objetivo equivocado |
| 3 | El maestro del gremio local de ladrones, que quiere que te unas a la organización o te vayas de la ciudad. |
| 4 | Un coleccionista de arte que usa medios ilegales para adquirir obras maestras |
| 5 | Una cerca que te usa como mensajero para organizar reuniones ilícitas |
| 6 | El propietario de una arena ilegal de lucha donde alguna vez hiciste apuestas |



BENEFATOR

Pocos pícaros llegan muy lejos en la vida antes de necesitar la ayuda de alguien, lo que significa que a partir de entonces le debemos a ese benefactor una deuda significativa.

Si la historia de fondo de tu personaje no incluye un personaje de este tipo, podrías trabajar con tu DM para determinar por qué un benefactor ha aparecido en tu vida. Tal vez te hayas beneficiado de algo que tu benefactor hizo por ti sin darte cuenta de quién era el responsable, y esa persona se acaba de revelar. ¿Quién te ayudó en el pasado, lo supieras o no en ese momento y qué le debes a esa persona como recompensa?

BENEFACTORES

d6 Benefactor

- | | |
|---|---|
| 1 | Un contrabandista evitó que te atraparan, pero perdió un cargamento valioso al hacerlo. Ahora le debes a esa persona un favor igualmente valioso. |
| 2 | El Rey Mendigo te ha escondido de tus perseguidores muchas veces, a cambio de consideraciones futuras. |
| 3 | Un magistrado una vez te mantuvo fuera de la cárcel a cambio de información sobre un poderoso señor del crimen. |
| 4 | Tus padres usaron sus ahorros para rescatarte de problemas en tu juventud y ahora son indigentes. |
| 5 | Un dragón no te comió cuando tuvo la oportunidad, y a cambio prometiste dejar de lado piezas de tesoro para él. |
| 6 | Un druida una vez te ayudó a salir de un aprieto; ahora cualquier animal al azar que veas podría ser ese benefactor, que tal vez venga a reclamar un favor. |

ARQUETIPOS DE PÍCARO

En el 3er nivel, un pícaro gana el rasgo de Arquetipo Pícaro. Las siguientes opciones están disponibles para un pícaro, además de las que se ofrecen en el *Manual del Jugador*: el Inquisitivo, la Mente Maestra, el Rastreador y el Espadachín.

INQUISITIVO

Como un Inquisitivo arquetípico, destacas por eliminar secretos y desentrañar misterios. Dependes de tu agudo ojo para los detalles, pero también de tu habilidad perfeccionada para leer las palabras y las acciones de otras criaturas para determinar su verdadera intención. Eres excelente en derrotar a las criaturas que se esconden y se aprovechan de la gente común, y tu dominio de la tradición y tus agudas deducciones te hacen bien equipado para exponer y acabar con los males ocultos.

RASGOS DEL INQUISITIVO

Nivel de Pícaro	Rasgo
3	Oído para el Engaño, Ojo para los Detalles, Lucha Inteligente
9	Ojo Estático
13	Ojo Infalible
17	Ojo para la Debilidad

OÍDO PARA EL ENGAÑO

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, desarrollas un talento para captar mentiras. Siempre que hagas una prueba de Sabiduría (Perspicacia) para determinar si una criatura está mintiendo, trata una tirada de 7 o inferior en el d20 como un 8.



OJO PARA LOS DETALLES

A partir del 3er nivel, puedes usar una acción adicional para hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) para detectar una criatura u objeto oculto o para hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) para descubrir o descifrar pistas.

LUCHA INTELIGENTE

En el 3º nivel, obtienes la habilidad de descifrar las tácticas de un oponente y desarrollar un contraataque. Como acción adicional, puedes hacer una prueba enfrentada entre tu Sabiduría (Perspicacia) y el Carisma (Engaño) de una criatura que puedes ver que no está incapacitada. Si tienes éxito, puedes usar tu Ataque Furtivo contra ese objetivo incluso si no tienes ventaja en la tirada de ataque, pero no si tienes desventaja.

Este beneficio dura 1 minuto o hasta que uses con éxito este rasgo contra un objetivo diferente.

OJO ESTÁTICO

A partir del 9º nivel, tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

OJO INFALIBLE

A partir del 13º nivel, tus sentidos son casi imposibles de frustrar. Como acción, sientes la presencia de ilusiones, cambiaformas que no están en su forma original y otra magia diseñada para engañar a los sentidos hasta 30 pies de ti, siempre que no estés ciego o ensordecido. Sientes que un efecto está intentando engañarte, pero no obtienes una idea de lo que está oculto o de su verdadera naturaleza.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

OJO PARA LA DEBILIDAD

En el 17º nivel, aprendes a explotar las debilidades de una criatura estudiando cuidadosamente sus tácticas y movimientos. Mientras que tu rasgo de Lucha Inteligente aplica a una criatura, tu daño de Ataque furtivo contra esa criatura aumenta en 3d6.

MENTE MAESTRA

Tu atención se centra en las personas y en la influencia y los secretos que tienen. Muchos espías, cortesanos y conspiradores siguen este arquetipo, llevando vidas de intriga. Las palabras son tus armas tan a menudo como los cuchillos o el veneno, y los secretos y los favores son algunos de tus tesoros favoritos.

RASGOS DE MENTE MAESTRA

Nivel de Pícaro	Rasgo
3	Maestro de la intriga, Maestro de Tácticas
9	Manipulador Perspicaz
13	Desorientar
17	Alma de Engaño

MAESTRO DE LA INTRIGA

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, ganas competencia con el kit de disfraces, el kit de falsificación y un kit de juego de tu elección. También aprendes dos idiomas de tu elección.

Además, puedes imitar infaliblemente los patrones de habla y el acento de una criatura a la que escuchas hablar durante al menos 1 minuto, lo que te permite hacerte pasar por un hablante nativo de una tierra en particular, siempre que sepas el idioma.

MAESTRO DE TÁCTICAS

A partir del 3er nivel, puedes usar la acción de ayuda como acción adicional. Además, cuando usas la acción de Ayuda para ayudar a un aliado a atacar a una criatura, el objetivo de ese ataque puede estar a 30 pies de ti, en lugar de a 5 pies de ti, si el objetivo puede verte o escucharte.

MANIPULADOR PERSPICAZ

A partir del 9º nivel, si pasas al menos 1 minuto observando o interactuando con otra criatura fuera del combate, puedes aprender cierta información sobre sus capacidades en comparación con las tuyas. El DM te dice si la criatura es igual, superior o inferior con respecto a dos de los siguientes rasgos de tu elección:

- Puntaje de Inteligencia
- Puntuación de Sabiduría
- Puntuación de Carisma
- Niveles de clase (si los hay)

A opción del DM, también podrías darte cuenta de que conoces una parte de la historia de la criatura o uno de sus rasgos de personalidad, si tiene alguno.

DESORIENTAR

A partir del 13º nivel, a veces puedes hacer que otra criatura sufra un ataque destinado a ti. Cuando eres señalado por un ataque mientras una criatura a menos de 5 pies de ti te está concediendo cobertura contra ese ataque, puedes usar tu reacción para que el ataque impacte a esa criatura en lugar de a ti.

ALMA DE ENGAÑO

A partir del 17º nivel, tus pensamientos no pueden leerse por telepatía u otros medios, a menos que lo permitas. Puedes presentar pensamientos falsos si tienes éxito en una prueba enfrentada de tu Carisma (Engaño) y la Sabiduría (Perspicacia) del lector mental.

Además, no importa lo que digas, la magia que determinaría si estás diciendo la verdad indica que estás siendo veraz si así lo eliges, y no puedes ser obligado a decir la verdad por magia.

RASTREADOR

Eres hábil en el sigilo y sobrevives lejos de las calles de una ciudad, lo que te permite explorar delante de tus compañeros durante las expediciones. Los pícaros que abrazan este arquetipo están en casa en el desierto y entre bárbaros y exploradores, y muchos Rastreadores sirven como los ojos y oídos de las bandas de guerra. Emboscador, espía, cazarrecompensas: estos son solo algunos de los roles que los Rastreadores asumen a medida que se extienden por el mundo.

RASGOS DE RASTREADOR

Nivel de Pícaro	Rasgo
3	Escaramuzador Superviviente
9	Movilidad Superior
13	Maestro de la Emboscada
17	Golpe Repentino

ESCARAMUZADOR

Comenzando en el 3er nivel, eres difícil de alcanzar durante una pelea. Puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad como reacción cuando un enemigo termina su turno a menos de 5 pies de ti. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

SUPERVIVIENTE

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, obtienes dominio de las habilidades de Naturaleza y Supervivencia si aún no lo tienes. Tu bono de competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que hagas y que use cualquiera de esos conocimientos.

MOVILIDAD SUPERIOR

En el noveno nivel, tu velocidad a pie aumenta 10 pies. Si tienes una velocidad de escalada o natación, este aumento también se aplica a esa velocidad.

MAESTRO DE LA EMBOSCADA

Comenzando en el 13º nivel, sobresales al dirigir emboscadas y actuando primero en una pelea.

Tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Adicionalmente, la primera criatura que golpeas durante la primera ronda de combate se vuelve más fácil de golpear para ti y para otros; las tiradas de ataque contra ese objetivo tienen ventaja hasta el comienzo de tu siguiente turno.

GOLPE REPENTINO

A partir del 17º nivel, puedes atacar con una velocidad mortal. Si realizas la acción de ataque en tu turno, puedes realizar un ataque adicional como acción adicional. Este ataque puede beneficiarse de tu Ataque Furtivo incluso si ya lo has usado este turno, pero no puedes usar tu Ataque Furtivo contra el mismo objetivo más de una vez en un turno.

ESPADACHÍN

Enfocas tu entrenamiento en el arte de la espada, confiando en velocidad, elegancia y encanto a partes iguales. Aunque algunos guerreros son brutos vestidos con armadura pesada, tu método de lucha parece casi una actuación. Duelistas y piratas típicamente pertenecen a este arquetipo.

Un espadachín sobresale en combate uno a uno, y puede luchar con dos armas mientras se aleja de forma segura de un adversario.

RASGOS DE ESPADACHÍN

Nivel de Pícaro	Rasgo
3	Juego de Pies Elegante, Audacia Gallarda
9	Estilo
13	Maniobra Elegante
17	Maestro Duelista

JUEGO DE PIES ELEGANTE

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, aprendes a atestar un golpe y luego escapar sin represalias. Durante tu turno, si haces un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, esa criatura no puede hacer ataques de oportunidad contra ti por el resto de tu turno.

AUDACIA GALLARDA

Comenzando en el 3er nivel, tu confianza te impulsa a la batalla. Puedes darte una bonificación a tus tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Carisma.

También obtienes una forma adicional de usar tu Ataque Furtivo; no necesitas ventaja en la tirada de ataque para usar tu Ataque Furtivo contra una criatura si estás a manos de 5 pies de distancia, ninguna otra criatura está a menos de 5 pies de ti y no tienes desventaja en la tirada de ataque. Todas las demás reglas para Ataque Furtivo todavía se aplican a ti.

ESTILO

En el 9º nivel, tu encanto se vuelve extraordinariamente seductor. Como acción, puedes hacer una prueba de Carisma (Persuasión) disputado por una prueba de Sabiduría (Perspicacia) de una criatura. La criatura debe poder oírtte, y los dos deben compartir un idioma.

Si tienes éxito en la prueba y la criatura te es hostil, tiene desventaja en las tiradas de ataque contra otros objetivos y no puede realizar ataques de oportunidad contra otros objetivos que no sean tú. Este efecto dura 1 minuto, hasta que uno de tus compañeros ataca al objetivo o lo afecta con un conjuro, o hasta que tú y el objetivo están a más de 60 pies de distancia.

Si tienes éxito en la prueba y la criatura no es hostil para ti, queda encantada por ti durante 1 minuto. Aunque está encantado, te considera un conocido amigable. Este efecto finaliza inmediatamente si tu o tus compañeros hacen algo que lo dañe.

MANIOBRA ELEGANTE

A partir del 13º nivel, puedes usar una acción adicional en tu turno para obtener ventaja en la siguiente prueba de Destreza (Acrobacia) o Fuerza (Atletismo) que realizas durante el mismo turno.

MAESTRO DUELISTA

Comenzando en el 17º nivel, tu dominio de la hoja te permite convertir el fracaso en el éxito en el combate. Si fallas con una tirada de ataque, puedes lanzarla nuevamente con ventaja. Una vez que lo hagas, no podrás volver a utilizar este rasgo hasta que termines un descanso corto o largo.

ESTA ES TU VIDA.

Las reglas de creación de personajes en el *Manual del Jugador* proporcionan toda la información que necesitas para definir a tu personaje en preparación para una vida de aventuras. Lo que no hacen es tener en cuenta todas las circunstancias que dieron forma a tu personaje durante los años transcurridos entre tu nacimiento y el comienzo de tu carrera como miembro de una clase.

¿Qué logró o experimentó tu personaje antes de decidirte a convertirte en un aventurero? ¿Cuáles fueron las circunstancias de tu nacimiento? ¿Qué tan grande es tu familia y qué tipo de relaciones tienes con tus familiares? ¿Qué personas fueron las que más te influyeron durante tus años de formación, para bien o para mal?

Para responder a estas preguntas y más, puedes usar las tablas y los consejos de esta sección para redactar una historia de fondo bien desarrollada para su personaje, una especie de autobiografía, que puedes usar para informar cómo juega el personaje. Tu DM puede extraer de este material a medida que avanza la campaña, creando situaciones y escenarios que se basan en tus experiencias de vida anteriores.

IDEAS, NO REGLAS

A pesar de que estas páginas están llenas de tablas y tiradas, no constituyen un sistema de reglas; de hecho, lo contrario es cierto. Puedes utilizar tanto o tan poco de este material como deseas, y puedes tomar decisiones en el orden que deseas.

Por ejemplo, es posible que no quieras que estas tablas te ayuden a decidir quiénes son tus padres y hermanos, porque esa es una de las informaciones que ya has encontrado. Pero aún puedes usar otras partes, como la sección sobre eventos de la vida, para brindar mayor profundidad y detalle.

CÓMO Y CUÁNDO USAR LAS TABLAS.

Si te sientes cómodo dejando que los dados decidan un hecho determinado acerca de tu personaje, sigue adelante y tira. Si no, puedes hacerte cargo y tomar la decisión, eligiendo entre las posibilidades en una tabla. Por supuesto, también tienes la opción de ignorar el resultado de una tirada si entra en conflicto con otro resultado. Del mismo modo, si el texto te indica que te desplaces sobre una tabla, no debe tomarse literalmente. Siempre puedes hacer tu propia elección.

Aunque estas tablas están destinadas a aumentar el proceso de creación de personajes paso a paso en el *Manual del Jugador*, no ocupan un lugar específico en ese proceso. Puedes usar algunas de ellas desde el principio, por ejemplo, es posible determinar a tus padres y otros miembros de la familia inmediatamente después de decidir la raza de tu personaje, pero también puedes esperar hasta más adelante en el proceso. Tal vez prefieras establecer más datos sobre la identidad del juego de su personaje, como su clase, puntajes de habilidad y alineación, antes de complementar esa información con lo que se ofrece aquí.

SECCION POR SECCION

Este material se divide en cuatro secciones, cada una de las cuales aborda un aspecto diferente de la historia de fondo de tu personaje.



Orígenes. Para saber de quién eres y de dónde vienes, usa la sección "Orígenes". Cuando termines, tendrás un resumen de los hechos sobre tus padres, tus hermanos y las circunstancias en las que creciste.

Decisiones personales. Después de haber seleccionado el trasfondo y la clase de tu personaje, usa las tablas apropiadas para determinar cómo llegaste a tomar esas decisiones.

Eventos de la vida. La existencia de tu personaje hasta ahora, sin importar cuán breve o sin complicaciones, ha estado marcada por uno o más eventos vitales: acontecimientos memorables que han tenido un efecto en lo que eres hoy.

Tablas suplementarias. Tu vida se ha cruzado con la vida de muchas otras personas, desde tu infancia hasta hoy. Cuando un resultado menciona a dicha persona, puedes usar las tablas complementarias (página 72) para agregar los detalles necesarios -como raza, clase u ocupación- a esa persona. Algunas tablas en las otras secciones te dirigen a una o más de las tablas complementarias, y también puedes usarlas en cualquier otro momento que consideres oportuno.

ORÍGENES

El primer paso habitual para crear la historia de vida de tu personaje es determinar tus circunstancias iniciales.

¿Quiénes eran tus padres? ¿Dónde naciste? ¿Tuviste hermanos? ¿Quién te crió? Puedes abordar estas preguntas utilizando las siguientes tablas.

PADRES

Tenías padres, por supuesto, incluso si no te criaron. Para determinar lo que sabes sobre estas personas, usa la tabla Padres. Si lo deseas, puedes tirar por separado en la tabla para tu madre y tu padre. Usa las tablas suplementarias según lo deseas (particularmente Clase, Ocupación y Alineación) para aprender más sobre tus padres.

PADRES

d100	Padres
01-95	Sabes quienes son o eran tus padres.
96-00	Desconoces quienes son o eran tus padres.

Padres no humanos. Si tu personaje es un semielfo, un semiorco o un tiefling, puedes usar una de las tablas a continuación para determinar la raza de cada uno de tus padres. Cuando tengas un resultado, determina al azar qué parte del resultado se refiere a tu padre y cuál a tu madre.

PADRES DE SEMIELFO

d8	Padres
1-5	Un padre era elfo y el otro un humano.
6	Un padre era elfo y el otro era un semielfo.
7	Un padre era humano y el otro era un semielfo.
8	Ambos padres eran semielfos.

PADRES DE SEMIORCO

d8	Padres
1-3	Un padre era orco y el otro un humano.
4-5	Un padre era orco y el otro un semiorco.
6-7	Un padre era humano y el otro un semiorco.
8	Ambos padres eran semiorcos.

PADRES DE TIEFLING

d8	Padres
1-4	Ambos padres eran humanos, su herencia infernal adormecida hasta que tu llegaste.
5-6	Un padre era un tiefling y el otro era un humano.
7	Un padre era un tiefling y el otro era un diablo.
8	Un padre era humano y el otro era un diablo.

LUGAR DE NACIMIENTO

Después de establecer tu filiación, puedes determinar dónde naciste utilizando la tabla Lugar de Nacimiento. (Modifica el resultado o vuelve a tirar si obtienes un resultado que no concuerda con lo que sabes sobre tus padres). Una vez que tengas un resultado, tira dados de percentil. En una tirada de 00, un evento extraño coincidió con tu nacimiento: la luna se volvió roja brevemente, toda la leche a menos de una milla se echó a perder, el agua en el área se congeló en pleno verano, todo el hierro en la casa se oxidó o se volvió plata, o algún otro evento inusual de tu elección.

LUGAR DE NACIMIENTO

d100 Ubicación

01:50	Hogar
51-55	Casa de un amigo de la familia
56-63	Hogar de un sanador o partera
64-65	Carruaje, carro o carreta
66-68	Granero, cobertizo u otro edificio anexo
69-70.	Cueva
71-72	Campo
73-74	Bosque
75 - 77	Templo
78	Campo de batalla
79-80	Callejón o calle
81-82.	Burdel, taberna o posada
83-84	Castillo, fortaleza, torreón o palacio
85	Alcantarillado o montón de basura
86-88	Entre personas de una raza diferente.
89-91.	A bordo de un barco o un navío
92-93	En una prisión o en la sede de una organización secreta.
94-95.	En el laboratorio de un erudito
96	En el Feywild
97	En el Shadowfell
98	En el plano astral o el plano etéreo
99	En un plano interior de tu elección
00	En un plano exterior de tu elección

HERMANOS

Puedes ser hijo único o uno de muchos hijos. Tus hermanos pueden ser amigos preciados o rivales odiados. Tira en la tabla de Cantidad de hermanos para determinar cuántos hermanos o hermanas tienes. Si eres un enano o un elfo, resta 2 de tu resultado. Luego, tira en la tabla Orden de Nacimiento por cada hermano para determinar la edad de esa persona en relación con la tuyas (mayor, menor o nacido al mismo tiempo).

Ocupación. Para cada hermano en edad adecuada, rueda en la tabla suplementaria de Ocupación para determinar qué hace esa persona para ganarse la vida.

Alineación. Puedes elegir las alineaciones de tus hermanos o desplazarte en la tabla suplementaria Alineación.

Estado. A estas alturas, cada uno de tus hermanos podría estar vivo y bien, vivo y no tan bien, en una situación desesperada, o muerto. Tira en la tabla de estado suplementario.

Relación. Puedes tirar en la tabla suplementaria de Relaciones para determinar cómo se sienten tus hermanos con respecto a ti. Es posible que todos tengan la misma actitud hacia ti, o que algunos te vean de manera diferente a como lo hacen los demás.

Otros Detalles. Puedes decidir cualquier otro detalle que te guste de cada hermano, incluido el género, la personalidad y el lugar en el mundo.

CANTIDAD DE HERMANOS

d10	Hermanos
2 o menor	ninguno
3-4	1d3
5-6	1d4+1
7-8	1d6+2
9-10	1d8+3

ORDEN DE NACIMIENTO

2d6	Orden de Nacimiento
2	gemelo, trillizo o cuantrillizo
3-7	mayor
8-12	menor

FAMILIA Y AMIGOS

¿Quién te crió y cómo era la vida para ti cuando crecías? Es posible que te hayan criado tus padres, tus familiares o un orfanato. O podrías haber pasado tu infancia en las calles de una ciudad atestada con solo tus compañeros fugitivos y huérfanos para hacerte compañía.

Usa la tabla Familia para determinar quién te crió. Si sabes quiénes son tus padres, pero obtienes un resultado que no menciona a uno o ambos, usa la tabla Padres ausentes para determinar qué sucedió.

Luego, consulta la tabla Estilo de Vida Familiar para determinar las circunstancias generales de tu educación. (El Capítulo 5 del *Manual del Jugador* tiene más información sobre los estilos de vida). El resultado en esa tabla incluye un número que se aplica a tu tirada en la tabla de Hogar de Infancia, que indica dónde pasaste tus primeros años. Cierra esta sección utilizando la tabla de Recuerdos de la Infancia, que te informa cómo fuiste tratado por otros jóvenes a medida que crecías.

Tablas suplementarias. Puedes tirar en la tabla de relaciones para determinar cómo se sienten acerca de ti los miembros de tu familia u otras figuras importantes en tu vida. También puedes usar las tablas de Raza, Ocupación y Alineación para obtener más información sobre los miembros de la familia o los tutores que te criaron.

FAMILIA

d100	Familia
01	Ninguna
02	Institución, como un asilo
03	Templo
04-05	Orfanato
06-07	Guardián
08-15	Tía, tío, o ambos, paternos o maternos; o familia extendida como una tribu o clan
16-25	Abuelo(s) paternos or maternos
26-35	Familia adoptiva (de la misma raza o distinta)
36-55	Padre o padrastro soltero
56-75	Madre o madrastra soltera
76-00	Madre y padre



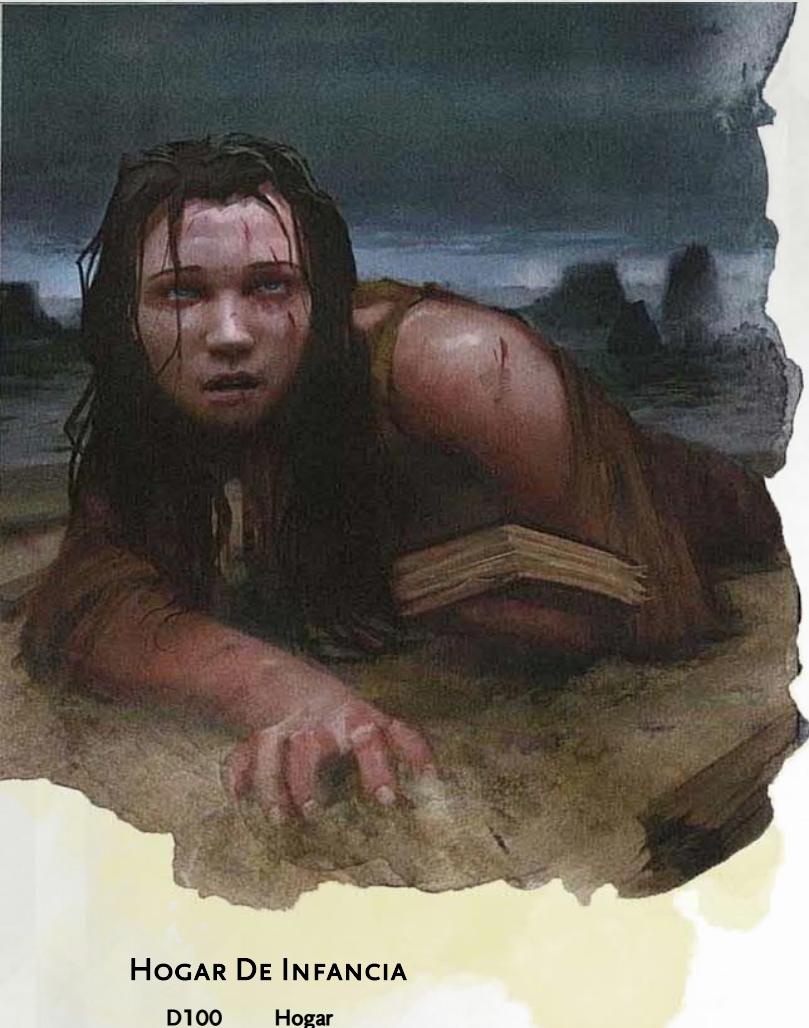
PADRE AUSENTE

d4	Destino
1	Tu padre / madre murió (tira en la tabla suplementaria Causa de Muerte).
2	Tu padre / madre fue a prisión, esclavizado, o apartado de alguna otra forma.
3	Tu padre / madre te abandonó.
4	Tu padre / madre desapareció a un destino desconocido.

ESTILO DE VIDA FAMILIAR

3d6	Estilo de Vida*
3	Deplorable (-40)
4-5	Miserable (-20)
6-8	Pobre (-10)
9-12	Modesto (+0)
13-15	Cómodo (+10)
16-17	Lujoso (+20)
18	Aristocrático (+40)

*Usa el número en este resultado como modificador para tu tirada en la tabla Hogar de Infancia.



HOGAR DE INFANCIA

D100 Hogar

Mas o Menos	En las calles
1-20	Cabaña destrozada
21 - 30	Sin residencia permanente; te mudabas mucho
31 a 40	Campamento o villa en la naturaleza
41-50	Apartamento en un vecindario maltrecho
51-70%	Casa pequeña
71 - 90	Casa Grande
91-110	Mansión
111 o más	Palacio o castillo

- Después de hacer esta tirada, aplica el modificador de la tabla Estilo de Vida Familiar para llegar al resultado.

RECUERDOS DE LA INFANCIA

3d6 + mod de Car Recuerdo

3 o menos	Todavía me persigue mi infancia, cuando mis compañeros me trajeron mal.
4-5	Pasé la mayor parte de mi infancia solo, sin amigos cercanos.
6-8	Otros me veían como diferente o extraño, por lo que tenía pocos compañeros.
9-12	Tuve algunos amigos cercanos y viví una infancia normal.
13-15	Tuve varios amigos, y mi infancia fue generalmente feliz.
16-17	Siempre me resultó fácil hacer amigos, y me encantó estar rodeado de personas.
18 o más	Todos sabían quién era yo, y tenía amigos donde quiera que iba.

DECISIONES PERSONALES

La vida de tu personaje toma un curso particular dependiendo de las elecciones que hagas para el trasfondo y la clase del personaje.

TRASFONDOS

Tira en la tabla correspondiente en esta sección tan pronto como decidas tu trasfondo, o en cualquier momento posterior, si lo deseas. Si un trasfondo incluye un punto de decisión especial, como el evento definitivo de un héroe popular o la especialidad de un criminal o un sabio, es mejor hacer esa determinación antes de usar la tabla pertinente a continuación.

ACÓLITO

d6 Me convertí en un acólito porque...

1	Me escapé de casa a una edad temprana y encontré refugio en un templo.
2	Mi familia me llevó a un templo, ya que no podían o no querían cuidarme.
3	Crecí en un hogar con fuertes convicciones religiosas. Entrar al servicio de uno o más dioses parecía natural.
4	Un sermón apasionado tocó un acorde profundo en mi alma y me conmovió a servir a la fe.
5	Seguí a un amigo de la infancia, un conocido respetado o alguien a quien amaba en el servicio religioso.
6	Después de encontrarme con un verdadero sirviente de los dioses, me sentí tan inspirado que inmediatamente ingresé al servicio de un grupo religioso.

ANIMADOR

d6 Me convertí en un animador porque...

1	Los miembros de mi familia llegaban a fin de mes actuando, por lo que fue apropiado para mí seguir su ejemplo.
2	Siempre tuve una visión aguda de otras personas, lo suficiente como para hacerlos reír o llorar con mis historias o canciones.
3	Me escapé de casa para seguir a un grupo de trovadores.
4	Vi a un bardo actuar una vez, y supe desde ese momento en qué había nacido para hacer.
5	Gané monedas actuando en las esquinas y eventualmente me hice un nombre.
6	Un artista viajero me recibió y me enseñó el oficio.

ARTESANO GREMIAL

- d6 Me convertí en un artesano gremial porque...**
- 1 Fui aprendiz de un maestro que me enseñó el negocio del gremio.
 - 2 Ayudé a un artesano del gremio a guardar un secreto o completar una tarea, y a cambio fui contratado como aprendiz.
 - 3 Uno de los miembros de mi familia que pertenecía al gremio me hizo un lugar.
 - 4 Siempre fui bueno con mis manos, así que aproveché la oportunidad para aprender un oficio.
 - 5 Quería alejarme de la situación de mi hogar y comenzar una nueva vida.
 - 6 Aprendí lo esencial de mi oficio de un mentor, pero tuve que unirme al gremio para terminar mi entrenamiento.

CHARLATÁN

- d6 Me convertí en un charlatán porque...**
- 1 Me dejaron solo, y mi habilidad para manipular a otros me ayudó a sobrevivir.
 - 2 Aprendí desde el principio que las personas son crédulas y fáciles de explotar.
 - 3 A menudo me metía en problemas, pero cada vez me las arreglaba para salir de eso con mis palabras.
 - 4 Me puse en contacto con un artista de confianza, de quien aprendí mi oficio.
 - 5 Despues de que un charlatán estafó a mi familia, decidí aprender el oficio para nunca más caer en tal engaño.
 - 6 Era pobre o temía volverme pobre, así que aprendí los trucos que necesitaba para mantenerme fuera de la pobreza.

CRIMINAL

- d6 Me convertí en un criminal porque...**
- 1 Me molestaba la autoridad en mis días de juventud y veía una vida de crimen como la mejor manera de luchar contra la tiranía y la opresión.
 - 2 La necesidad me obligó a tomar la vida, ya que era la única forma en que podía sobrevivir.
 - 3 Me encontré con una pandilla de reprobados y buenos para nada, y aprendí mi especialidad de ellos.
 - 4 Un parente me enseñó mi especialidad criminal para prepararme para el negocio familiar.
 - 5 Salí de casa y encontré un lugar en un gremio de ladrones u otra organización criminal.
 - 6 Siempre estaba aburrido, así que recurrió al crimen para pasar el tiempo y descubrí que era bastante bueno en eso.

ERMITAÑO

- d6 Me convertí en un ermitaño porque...**
- 1 Mis enemigos arruinaron mi reputación, y huí a la selva para evitar más desprecio.
 - 2 Me siento cómodo con estar aislado, mientras busco la paz interior.
 - 3 Nunca me gustaron las personas que llamé amigos, por lo que me fue fácil apartarme por mi cuenta.
 - 4 Me sentí obligado a abandonar mi pasado, pero lo hice con gran renuencia, y a veces lamento haber tomado esa decisión.
 - 5 Lo perdí todo: mi hogar, mi familia, mis amigos. Ir solo fue todo lo que pude hacer.
 - 6 La decadencia de la sociedad me disgustó, así que decidí dejarla atrás.

ERUDITO

- d6 Me convertí en un sabio porque...**
- 1 Tenía curiosidad natural, así que empaqué y fui a una universidad para aprender más sobre el mundo.
 - 2 Las enseñanzas de mi mentor me abrieron la mente a nuevas posibilidades en ese campo de estudio.
 - 3 Siempre fui un ávido lector y aprendí mucho sobre mi tema favorito por mi cuenta.
 - 4 Descubrí una vieja biblioteca y estudié detenidamente los textos que encontré allí. Esta experiencia despertó el hambre de más conocimiento.
 - 5 Impresioné a un mago que me dijo que estaba malgastando mis talentos y que debería buscar una educación para aprovechar mis dones.
 - 6 Uno de mis padres o un parente me dio una educación básica que me abrió el apetito, y me fui de casa para aprovechar lo que había aprendido.

HÉROE DEL PUEBLO

- d6 Me convertí en un héroe del pueblo porque...**
- 1 Aprendí lo que estaba bien y lo que estaba mal de mi familia.
 - 2 Siempre me enamoré de los cuentos de héroes y deseé poder ser algo más que ordinario.
 - 3 Odiaba mi vida mundana, así que cuando llegó el momento de que alguien se acercara e hiciera lo correcto, aproveché mi oportunidad.
 - 4 Un parente o uno de mis parientes era un aventurero, y me inspiró el coraje de esa persona.
 - 5 Un viejo ermitaño loco pronunció una profecía cuando nací, diciendo que lograría grandes cosas.
 - 6 Siempre he defendido a aquellos que son más débiles que yo.

HUÉRFANO

d6 Me convertí en un huérfano porque...

- 1 Mi pasión por los viajes me hizo dejar a mi familia para ver el mundo. Me cuido a mí mismo.
- 2 Me escapé de una mala situación en mi hogar e hice mi propio camino en el mundo.
- 3 Los monstruos destruyeron mi pueblo y yo fui el único sobreviviente. Tenía que encontrar una manera de sobrevivir.
- 4 Un notorio ladrón nos cuidó a mí y a otros huérfanos, y espiamos y robamos para ganarnos la vida.
- 5 Un día me desperté en la calle, solo y hambriento, sin recordar mi infancia temprana.
- 6 Mis padres murieron, sin dejar a nadie que me cuidara. Me crié solo.

MARINERO

d6 Me convertí en un marinero porque...

- 1 Fui presionado por piratas y obligado a servir en su barco hasta que finalmente escapé.
- 2 Quería ver el mundo, así que me inscribí como mano de cubierta para un barco mercante.
- 3 Uno de mis parientes era un marinero que me llevó al mar.
- 4 Necesitaba escapar de mi comunidad rápidamente, así que me escondí en un barco. Cuando la tripulación me encontró, me vi obligado a trabajar por mi pasaje.
- 5 Atracadores asaltaron a mi comunidad, así que encontré refugio en un barco hasta que pude vengarme.
- 6 Tenía pocas oportunidades donde vivía, así que me fui a buscar mi fortuna a otra parte.

NOBLE

d6 Me convertí en un noble porque...

- 1 Vengo de una familia antigua y famosa, y me tocó preservar el apellido.
- 2 Mi familia ha quedado en desgracia y tengo la intención de limpiar nuestro nombre.
- 3 Mi familia recientemente recibió su título, y esa elevación nos empujó a un mundo nuevo y extraño.
- 4 Mi familia tiene un título, pero ninguno de mis antepasados se ha distinguido desde que lo obtuvimos.
- 5 Mi familia está llena de personas notables. Espero estar a la altura de su ejemplo.
- 6 Espero aumentar el poder y la influencia de mi familia.

SALVAJE

d6 Me convertí en un salvaje porque...

- 1 Pasé mucho tiempo en el exterior cuando era joven, y llegué a amar esa forma de vida.
- 2 Desde muy joven, no podía soportar el mal olor de las ciudades y prefería pasar mi tiempo en la naturaleza.
- 3 Llegué a comprender la oscuridad que acecha en la naturaleza, y prometí combatirla.
- 4 Mi gente vivía al margen de la civilización, y aprendí los métodos de supervivencia de mi familia.
- 5 Despues de una tragedia, me retiré a la naturaleza, dejando atrás mi antigua vida.
- 6 Mi familia se mudó de la civilización y aprendí a adaptarme a mi nuevo entorno.

SOLDADO

d6 Me convertí en un soldado porque...

- 1 Me uní a la milicia para ayudar a proteger a mi comunidad de los monstruos.
- 2 Un parente mío era un soldado, y quería continuar con la tradición familiar.
- 3 El señor local me obligó a alistarme en el ejército.
- 4 La guerra devastó mi tierra natal mientras crecía. Pelear era la única vida que conocí.
- 5 Quería fama y fortuna, así que me uní a una compañía mercenaria y vendí mi espada al mejor postor.
- 6 Los invasores atacaron mi tierra natal. Era mi deber tomar las armas en defensa de mi gente.

ENTRENAMIENTO EN CLASE

Si aún no has elegido tu clase, hazlo ahora, teniendo en cuenta tus antecedentes y todos los demás detalles que has establecido hasta ahora. Una vez que hayas hecho tu selección, tira un d6 y encuentra el número que obtuviste en la tabla correspondiente en esta sección, que describe cómo llegaste a ser miembro de esa clase.

Las secciones de clase anteriores en este capítulo tienen más sugerencias de historia, que puedes usar en concierto con el material aquí.

BÁRBARO

d6 Me convertí en un bárbaro porque...

- 1 Mi devoción por mi gente me levantó en la batalla, haciéndome poderoso y peligroso.
- 2 Los espíritus de mis antepasados me invitaron a cumplir una gran tarea.
- 3 Perdí el control en la batalla un día, y fue como si algo más estuviera manipulando mi cuerpo, obligándolo a matar a todos los enemigos que pudiera alcanzar.
- 4 Realicé un viaje espiritual para encontrarme y, en cambio, encontré un animal espiritual para guiarme, protegerme e inspirarme.
- 5 Fui alcanzado por un rayo y viví. Después, encontré una nueva fuerza dentro de mí que me permitió esforzarme más allá de mis limitaciones.
- 6 Mi ira necesitaba ser canalizada hacia la batalla, o me arriesgaba a convertirme en un asesino indiscriminado.

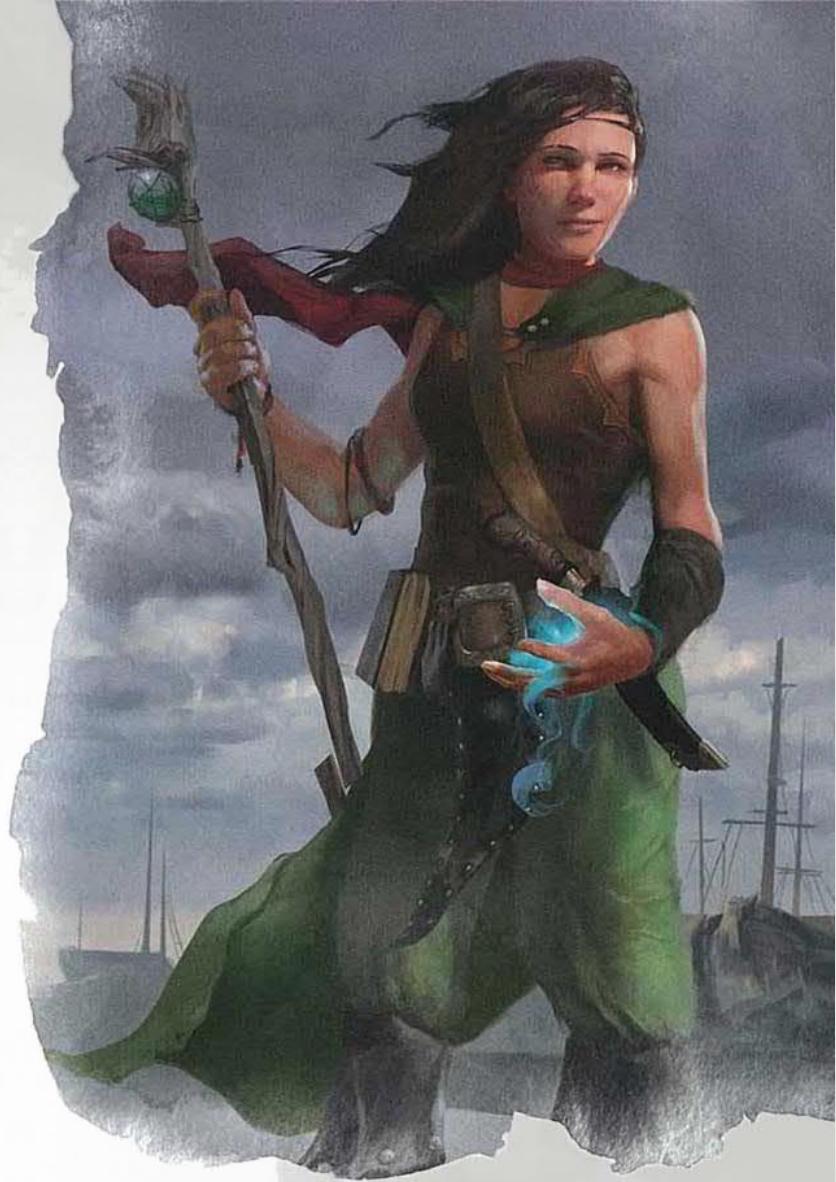
BARDO

d6 Me convertí en un bardo porque...

- 1 Desperté mis habilidades bárdicas latentes a través de prueba y error.
- 2 Era un artista talentoso y atrajo la atención de un maestro bardo que me enseñó las viejas técnicas.
- 3 Me uní a una sociedad de eruditos y oradores para aprender nuevas técnicas de actuación y magia.
- 4 Sentí un llamado a contar los hechos de campeones y héroes, para darles vida en canciones e historias.
- 5 Me uní a una de las grandes universidades para aprender la vieja tradición, los secretos de la magia y el arte de la actuación.
- 6 Un día tomé un instrumento musical y descubrí al instante que podía tocarlo.

BRUJO

- d6 Me convertí en un brujo porque...**
- 1 Mientras deambulaba por un lugar prohibido, me encontré con un ser de otro mundo que me ofreció entrar en un pacto conmigo.
 - 2 Estaba examinando un extraño tomo que encontré en una biblioteca abandonada cuando la entidad que se convertiría en mi mecenas apareció de repente ante mí.
 - 3 Me tropecé con las garras de mi patrón después de que accidentalmente crucé una puerta mágica.
 - 4 Cuando me enfrenté a una terrible crisis, recé a cualquier ser que escuchara, y la criatura que respondió se convirtió en mi patrón.
 - 5 Mi futuro patrón me visitó en mis sueños y me ofreció un gran poder a cambio de mi servicio.
 - 6 Uno de mis antepasados hizo un pacto con mi patrón, por lo que esa entidad estaba decidida a vincularme con el mismo acuerdo.



CLÉRIGO

- d6 Me convertí en un clérigo porque...**
- 1 Un ser sobrenatural al servicio de los dioses me llamó para convertirme en un agente divino en el mundo.
 - 2 Vi la injusticia y el horror en el mundo y me sentí conmovido a tomar una posición en contra de ellos.
 - 3 Mi dios me dio una señal inconfundible. Dejé todo para servir a lo divino.
 - 4 Aunque siempre fui devoto, no fue hasta que completé una peregrinación que conocí mi verdadera vocación.
 - 5 Solía servir en la burocracia de mi religión, pero descubrí que necesitaba trabajar en el mundo, para llevar el mensaje de mi fe a los rincones más oscuros de la tierra.
 - 6 Me doy cuenta de que mi dios trabaja a través de mí, y hago lo que se me ordena, aunque no sé por qué fui elegido para servir.

DRUIDA

- d6 Me convertí en un druida porque...**
- 1 Vi demasiada devastación en los lugares salvajes, demasiado esplendor de la naturaleza arruinado por los saqueadores. Me uní a un círculo de druidas para luchar contra los enemigos de la naturaleza.
 - 2 Encontré un lugar entre un grupo de druidas después de huir de una catástrofe.
 - 3 Siempre tuve afinidad por los animales, así que exploré mi talento para ver cómo podía usarlo mejor.
 - 4 Me hice amigo de un druida y me conmovieron las enseñanzas druídicas. Decidí seguir la guía de mi amigo y devolverle algo al mundo.
 - 5 Mientras crecía, veía espíritus a mi alrededor, entidades que nadie más podía percibir. Busqué a los druidas para ayudarme a comprender las visiones y comunicarme con estos seres.
 - 6 Siempre he sentido asco por las criaturas de origen antinatural. Por esta razón, me sumergí en el estudio de los misterios druídicos y me convertí en un campeón del orden natural.

EXPLORADOR

- d6 Me convertí en un explorador porque...**
- 1 Encontré un propósito mientras perfeccionaba mis habilidades de caza derribando animales peligrosos al borde de la civilización.
 - 2 Siempre tuve una forma con los animales, capaz de calmarlos con una palabra relajante y un toque.
 - 3 Sufro de terrible pasión por los viajes, por lo que ser guardabosques me dio una razón para no permanecer en un lugar por mucho tiempo.
 - 4 He visto lo que sucede cuando los monstruos salen de la oscuridad. Asumí la responsabilidad de convertirme en la primera línea de defensa contra los males que se encuentran más allá de las fronteras de la civilización.
 - 5 Conocí a un guardabosques canoso que me enseñó artesanía en madera y los secretos de las tierras salvajes.
 - 6 Serví en un ejército, aprendiendo los preceptos de mi profesión mientras abría caminos y exploraba campamentos enemigos.



GUERRERO

d6 Me convertí en un luchador porque...

- 1 Quería perfeccionar mis habilidades de combate, así que me uní a una escuela de guerra.
- 2 Fui escudero de un caballero que me enseñó a pelear, cuidar un corcel y conducirme con honor. Decidí tomar ese camino por mí mismo.
- 3 Monstruos horribles descendieron sobre mi comunidad, matando a alguien que amaba. Tomé las armas para destruir a esas criaturas y otras de naturaleza similar.
- 4 Me uní al ejército y aprendí a luchar como parte de un grupo.
- 5 Crecí luchando y perfeccioné mis talentos defendiéndome de las personas que se cruzaban conmigo.
- 6 Siempre pude tomar casi cualquier arma y saber cómo usarla de manera efectiva.

HECHICERO

d6 Me convertí en un hechicero porque...

- 1 Cuando nací, toda el agua de la casa se congeló, la leche se echó a perder o todo el hierro se convirtió en cobre. Mi familia está convencida de que este evento fue un presagio de cosas más extrañas para mí.
- 2 Sufrí una terrible tensión emocional o física, que despertó mi poder mágico latente. He luchado para controlarlo desde entonces.
- 3 Mi familia inmediata nunca se hablaba de mis antepasados, y cuando pregunté, cambiaban de tema. No fue hasta que comencé a mostrar extraños talentos que salió a la luz la verdad de mi herencia.
- 4 Cuando un monstruo amenazó a uno de mis amigos, me llené de ansiedad. Arremetí instintivamente y disparé contra la miserable cosa con una fuerza que vino de mi interior.
- 5 Al sentir algo especial en mí, un extraño me enseñó a controlar mi don.
- 6 Despues de escapar de una conflagración mágica, me di cuenta de que, aunque estaba ilesa, no había cambiado. Comencé a exhibir habilidades inusuales que apenas estoy comenzando a entender.

MAGO

d6 Me convertí en un mago porque...

- 1 Un viejo mago me eligió entre varios candidatos para servir como aprendiz.
- 2 Cuando me perdí en un bosque, un mago del seto me encontró, me acogió y me enseñó los rudimentos de la magia.
- 3 Crecí escuchando historias de grandes magos y sabía que quería seguir su camino. Me esforcé por ser aceptado en una academia de magia y lo logré.
- 4 Uno de mis parientes era un mago consumado que decidió que yo era lo suficientemente inteligente como para aprender el oficio.
- 5 Mientras exploraba una antigua tumba, biblioteca o templo, encontré un libro de conjuros. Inmediatamente me impulsé a aprender todo lo que podía sobre convertirme en un mago.
- 6 Yo era un prodigo que demostró el dominio de las artes arcanas a una edad temprana. Cuando tuve la edad suficiente para partir por mi cuenta, lo hice para aprender más magia y expandir mi poder.

MONJE

d6 Me convertí en un monje porque...

- 1 Fui elegido para estudiar en un monasterio apartado. Allí, me enseñaron las técnicas fundamentales necesarias para dominar una tradición.
- 2 Busqué instrucciones para obtener una comprensión más profunda de la existencia y mi lugar en el mundo.
- 3 Me tropecé con un portal hacia el Shadowfell y me refugí en un extraño monasterio, donde aprendí a defenderme de las fuerzas de la oscuridad.
- 4 Estaba abrumado por el dolor después de perder a alguien cercano a mí, y busqué el consejo de filósofos para ayudarme a sobrellevar mi pérdida.
- 5 Podía sentir que un tipo especial de poder yacía dentro de mí, así que busqué a aquellos que pudieran ayudarme a invocarlo y dominarlo.
- 6 Fui salvaje e indisciplinado cuando era joven, pero luego me di cuenta del error de mis caminos. Apliqué a un monasterio y me convertí en monje como una forma de vivir una vida de disciplina.

PALADÍN

d6 Me convertí en un paladín porque...

- 1 Un ser fantástico apareció ante mí y me llamó para emprender una misión sagrada.
- 2 Uno de mis antepasados dejó una misión sagrada sin cumplir, así que tengo la intención de terminar ese trabajo.
- 3 El mundo es un lugar oscuro y terrible. Decidí servir como un faro de luz que brillaba contra las sombras reunidas.
- 4 Serví como escudero de paladines, aprendiendo todo lo que necesitaba para hacer mi propio juramento sagrado.
- 5 El mal debe ser opuesto en todos los frentes. Me siento obligado a buscar la maldad y purgarla del mundo.
- 6 Convertirme en un paladín fue una consecuencia natural de mi fe inquebrantable. Al hacer mis votos, me convertí en la espada sagrada de mi religión.

PÍCARO

d6	Me convertí en un pícaro porque...
1	Siempre he sido ágil y rápido de ingenio, así que decidí usar esos talentos para ayudarme a abrirme camino en el mundo.
2	Un asesino o un ladrón me perjudicaron, así que concentré mi entrenamiento en dominar las habilidades de mi enemigo para combatir mejor a los enemigos de ese tipo.
3	Un pícaro experimentado vio algo en mí y me enseñó varios trucos útiles.
4	Decidí convertir mi racha de suerte natural en la base de una carrera, aunque todavía me doy cuenta de que mejorar mis habilidades es esencial.
5	Me puse en contacto con un grupo de rufianes que me enseñaron cómo obtener lo que quiero por astucia en lugar de confrontación directa.
6	Soy un fanático de una chuchería brillante o un saco de monedas, siempre que pueda tenerlo en mis manos sin arriesgar la vida y las extremidades.

EVENTOS DE LA VIDA

No importa cuánto tiempo hayas estado vivo, has experimentado al menos un evento particular que ha influido notablemente en tu carácter. Los eventos de la vida incluyen acontecimientos maravillosos y tragedias, conflictos y éxitos, y encuentros con lo inusual. Pueden ayudar a explicar por qué tu personaje se convirtió en un aventurero, y algunos aún podrían afectar tu vida incluso después de que hayan terminado.

Cuanto más viejo es un personaje, mayor es la posibilidad de múltiples eventos de la vida, como se muestra en la tabla de Eventos de la vida por edad. Si ya has elegido la edad de inicio de tu personaje, mira la entrada en la columna de Eventos de la vida que corresponde a tu edad. De lo contrario, puedes tirar los dados para determinar tu edad actual y la cantidad de eventos de vida al azar.

Una vez que sepas la cantidad de eventos de vida que tu personaje ha experimentado, tira una vez en la tabla de Eventos de vida para cada uno de ellos. Muchos de los resultados en esa tabla te dirigen a una de las tablas secundarias que siguen. Una vez que hayas determinado todos los eventos de la vida de tu personaje, puedes organizarlos en cualquier orden cronológico que consideres oportuno.

EVENTOS DE LA VIDA POR EDAD

D100	Edad Actual.	Eventos de la vida
1-20	20 años o más joven	1
21-59	21-30 años	1d4
60-69	31-40 años	1d6
70-89	41-50 años	1d8
90-99	51-60 años	1d10
00	61 años o mayor	1d12

EVENTOS DE LA VIDA

d100	Evento
1-10	Sufriste una tragedia. Tira en la tabla Tragedias.
11-20	Ganaste un poco de buena fortuna. Tira en la tabla Beneficios.
21-30	Te enamoraste o te casaste. Si obtiene este resultado más de una vez, puedes optar por tener un hijo. Trabaja con tu DM para determinar la identidad de tu interés amoroso.
31-40	Te convertiste en enemigo de un aventurero. Tira un d6. Un número impar indica que tienes la culpa de la grieta, y un número par indica que no tienes la culpa. Usa las tablas suplementarias y trabaja con tu DM para determinar la identidad de este personaje hostil y el peligro que este enemigo representa para ti.
41-50	Te hiciste amigo de un aventurero. Usa las tablas suplementarias y trabaja con tu DM para agregar más detalles a este personaje amigable y establecer cómo comenzó su amistad.
51-70	Pasaste tiempo trabajando en un trabajo relacionado con tus antecedentes. Comienza el juego con un extra de 2d6 po.
71-75	Conociste a alguien importante. Usa las tablas suplementarias para determinar la identidad de este personaje y cómo se siente esta persona acerca de ti. Elabora detalles adicionales con tu DM según sea necesario para adaptar este personaje a tu trasfondo.
76-80	Te fuiste de aventura. Tira en la tabla Aventuras para ver qué te pasó. Trabaja con tu DM para determinar la naturaleza de la aventura y las criaturas que encontraste.
81-85	Tuviste una experiencia sobrenatural. Tira en la tabla Eventos Sobrenaturales para descubrir de qué se trataba.
86-90	Peleaste en una batalla. Tira en la tabla Guerra para saber qué te pasó. Trabaja con tu DM para encontrar la razón de la batalla y las facciones involucradas. Podría haber sido un pequeño conflicto entre tu comunidad y una banda de orcos, o podría haber sido una gran batalla en una guerra más grande.
91-95	Cometiste un delito o fuiste acusado injustamente de hacerlo. Tira en la tabla Crimen para determinar la naturaleza del delito y en la tabla Castigo para ver qué pasó contigo.
96-99	Encontraste algo mágico. Tira en la tabla Asuntos Arcanos
00	Algo realmente extraño te sucedió. Tira en la tabla Cosas Raras

TABLAS SECUNDARIAS

Estas tablas agregan detalles a muchos de los resultados en la tabla de Eventos en la Vida. Las tablas están en orden alfabético.

AVENTURAS

d100 Resultado

1-10	Casi te mueres. Tienes cicatrices desagradables en tu cuerpo y te falta una oreja, 1d3 dedos o 1d4 dedos de los pies.
11-20	Sufriste una herida grave. Aunque la herida se curó, todavía te duele de vez en cuando.
21-30	Fuiste herido, pero con el tiempo te recuperaste por completo.
31-40	Contrajiste una enfermedad mientras explorabas un laberinto inmundo. Te recuperaste de la enfermedad, pero tienes los persistentes, marcas en la piel o cabello gris prematuro.
41-50	Fuiste envenenado por una trampa o un monstruo. Te recuperaste, pero la próxima vez que debas realizar una tirada de salvación contra el veneno, lo harás con desventaja.
51-60	Perdiste algo de valor sentimental para ti durante tu aventura. Retira una baratija de sus posesiones.
61-70	Estabas terriblemente asustado por algo que encontraste y escapaste, abandonando a tus compañeros a su suerte.
71-80	Aprendiste mucho durante tu aventura. La próxima vez que hagas una prueba de habilidad o una tirada de salvación, tienes ventaja en la tirada.
81-90	Encontraste un tesoro en tu aventura. Te quedan 2d6 po de tu parte.
91-99	Encontraste una considerable cantidad de tesoros en tu aventura. Te quedan 1d20 + 50 po de tu parte.
00	Te encontraste con un objeto mágico común (a elección del DM).

ASUNTOS ARCANOS

d10 Evento Mágico

1	Fuiste hechizado o asustado por un conjuro.
2	Fuiste herido por el efecto de un conjuro.
3	Has sido testigo de un poderoso conjuro lanzado por un clérigo, un druida, un hechicero, un brujo o un mago.
4	Bebiste una poción (a elección del DM).
5	Encontraste un pergamo de conjuro (a elección del DM) y lograste lanzar el conjuro que contenía.
6	Fuiste afectado por magia de teletransportación.
7	Te volviste invisible por un tiempo.
8	Identificaste una ilusión por lo que era.
9	Viste una criatura siendo conjurada por magia.
10	Tu fortuna fue leída por un adivino. Tira dos veces en la tabla Eventos de vida, pero no apliques los resultados. En cambio, el DM elige un evento como un presagio de tu futuro (que podría o no hacerse realidad).

BENEFICIOS

d10 Beneficio

1	Un mago amigable te dio un pergamo de conjuros que contiene un truco (a elección del DM).
2	Salvaste la vida de un plebeyo, que ahora te debe una deuda vitalicia. Este individuo te acompaña en tus viajes y realiza tareas mundanas por ti, pero se irá si lo descuidan, abusan o ponen en peligro. Determina los detalles sobre este personaje utilizando las tablas suplementarias y trabajando con tu DM.
3	Encontraste un caballo de monta.
4	Encontraste algo de dinero. Tienes 1d20 po además de tus fondos iniciales regulares.
5	Un pariente te legó un arma simple de su elección.
6	Encontraste algo interesante. Ganas una baratija adicional.
7	Una vez realizaste un servicio para un templo local. La próxima vez que visites el templo, puedes recibir curación hasta tus puntos de golpe máximos.
8	Un alquimista amistoso te regaló una poción de curación o un frasco de ácido, como tú elijas.
9	Encontraste un mapa del tesoro.
10	Un pariente lejano te dejó un estipendio que le permite vivir con un estilo de vida cómodo durante 1d20 años. Si eliges vivir con un estilo de vida más alto, reduce el precio del estilo de vida en 2 po durante ese período de tiempo.

CASTIGO

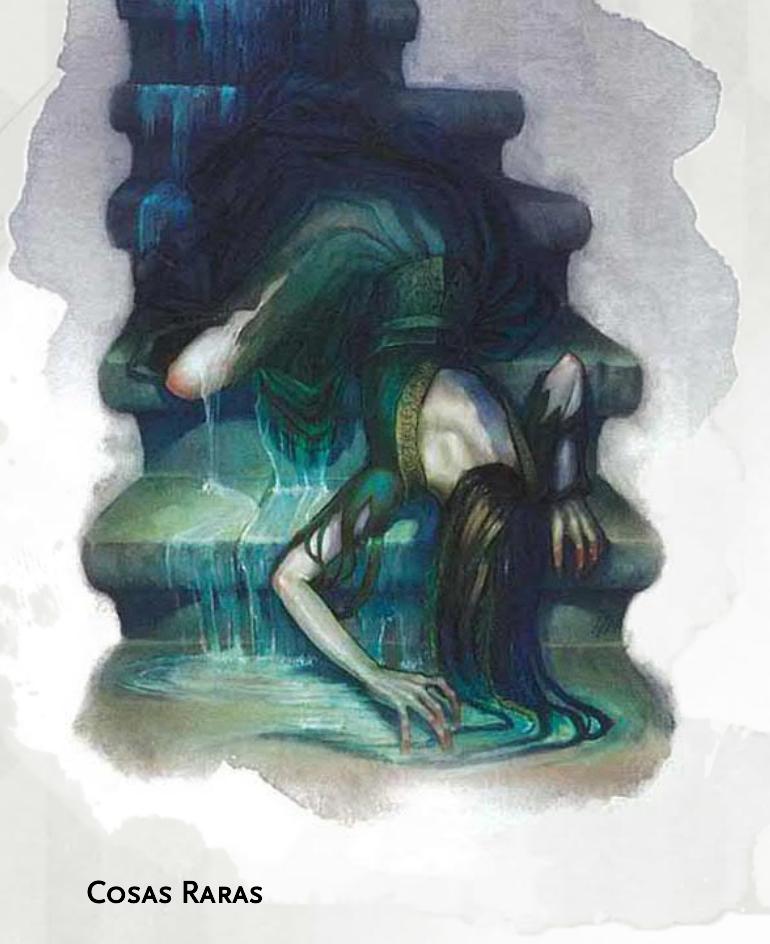
d12 Castigo

1-3	No cometiste el delito y fuiste exonerado después de ser acusado.
4-6	Cometiste el delito o ayudaste a hacerlo, pero las autoridades te declararon inocente.
7-8	Casi te atrapan en el acto. Tuviste que huir y eres buscado en la comunidad donde ocurrió el crimen.
9-12	Fuiste atrapado y condenado. Pasaste tiempo en la cárcel, encadenado a un remo o realizando trabajos forzados. Cumpliste una condena de 1d4 años o lograste escapar después de tanto tiempo.

DELITO

D8 Delito

1	Asesinato
2	Robo
3	Asalto
4	Agresión
5	Contrabando
6	Secuestro
7	Extorsión
8	Falsificación



COSAS RARAS

d12 Que ocurrió?

- 1 Te convirtieron en un sapo y permaneciste en esa forma durante 1d4 semanas.
- 2 Fuiste petrificado y permaneciste como una estatua de piedra por un tiempo hasta que alguien te liberó.
- 3 Fuiste esclavizado por una bruja, un sátiro u otro ser y viviste en la esclavitud de esa criatura durante 1d6 años.
- 4 Un dragón te mantuvo prisionero durante 1d4 meses hasta que unos aventureros lo mataron.
- 5 Fuiste tomado cautivo por una raza de humanoides malvados como drow, kuo-toa o quaggoths. Viviste como esclavo en la Underdark hasta que escapaste.
- 6 Serviste a un poderoso aventurero como asalariado. Acabas de abandonar ese servicio recientemente. Usa las tablas suplementarias y trabaja con tu DM para determinar los detalles básicos sobre tu antiguo empleador.
- 7 Te volviste loco durante 1d6 años y recientemente recuperaste tu cordura. Un tic o algún otro comportamiento extraño podría persistir.
- 8 Un amante tuyo era secretamente un dragón plateado.
- 9 Fuiste capturado por un culto y casi sacrificado en un altar al ser maligno que los cultistas servían. Te escapaste, pero temes que te encuentren.
- 10 Conociste a un semidiós, un archidiablo, un señor feérico, un señor demonio o un titán, y viviste para contarla.
- 11 Un pez gigante te tragó y pasaste un mes en su garganta antes de escapar.
- 12 Un ser poderoso te concedió un deseo, pero lo desperdicaste en algo frívolo.

EVENTOS SOBRENATURALES

d100 Evento

- | | |
|-------|---|
| 1-5 | Fuiste atrapado por un feérico y esclavizado durante 1d6 años antes de escapar. |
| 6-10 | Viste un demonio y huiste antes de que pudiera hacerte algo. |
| 11-15 | Un diablo te tentó. Haz una tirada de salvación DC 10 Sabiduría. En una salvación fallida, tu alineación cambia un paso hacia el mal (si ya no es malo), y comienzas el juego con 1d20 + 50 po adicionales. |
| 16-20 | Te despertaste una mañana a millas de tu casa, sin saber cómo llegaste allí. |
| 21-30 | Visitaste un sitio sagrado y sentiste la presencia de lo divino allí. |
| 31-40 | Fuiste testigo de una estrella roja que cayó, una cara que apareció en la escarcha, o algún otro acontecimiento extraño. Estás seguro de que fue un presagio de algún tipo. |
| 41-50 | Has escapado de una muerte segura y crees que fue la intervención de un dios que te salvó. |
| 51-60 | Fuiste testigo de un pequeño milagro. |
| 61-70 | Exploraste una casa vacía y descubriste que estaba embrujada. |
| 71-75 | Estuviste brevemente poseído. Tira un d6 para determinar qué tipo de criatura te poseyó: 1, celestial; 2, diablo; 3, demonio; 4, feérico; 5, elemental; 6, muerto viviente. |
| 76-80 | Viste un fantasma. |
| 81-85 | Viste un ghoul alimentándose de un cadáver. |
| 86-90 | Un celestial o un demonio te visitó en tus sueños para advertirte de los peligros por venir. |
| 91-95 | Visitaste brevemente el Feywild o el Shadowfell. |
| 96:00 | Viste un portal que crees que conduce a otro plano de existencia. |

GUERRA

d12 Resultado de la Guerra

- | | |
|-------|--|
| 1 | Fuiste noqueado y dado por muerto. Despertaste horas más tarde sin recordar la batalla |
| 2-3 | Fuiste gravemente herido en la pelea, y aún tienes las terribles cicatrices de esas heridas. |
| 4 | Huiste de la batalla para salvar tu vida, pero aún sientes vergüenza por tu cobardía. |
| 5-7 | Sufriste solo heridas leves, y todas las heridas sanaron sin dejar cicatrices |
| 8-9 | Sobreviviste a la batalla, pero sufres terribles pesadillas en las que revives la experiencia. |
| 10-11 | Escapaste ileso de la batalla, aunque muchos de tus amigos resultaron heridos o perdidos. |
| 12 | Te desenvolviste bien en la batalla y eres recordado como un héroe. Es posible que hayas recibido una medalla por tu valentía. |

TRAGEDIAS

d12	Tragedia
1-2	Un miembro de la familia o un amigo cercano murió. Tira en la tabla suplementaria Causa de la Muerte para descubrir cómo.
3	Una amistad terminó amargamente, y la otra persona ahora te es hostil. La causa podría haber sido un malentendido o algo que tu o el ex amigo hicieron.
4	Perdiste todas tus posesiones en un desastre y tuviste que reconstruir tu vida.
5	Fuiste encarcelado por un delito que no cometiste y pasaste 1d6 años en trabajos forzados, en la cárcel o encadenado a un remo en una galera de esclavos.
6	La guerra devastó tu comunidad de origen, reduciendo todo a escombros y ruinas. Como consecuencia, ayudaste a reconstruir tu ciudad o te mudaste a otro lugar.
7	Un amante desapareció sin dejar rastro. Has estado buscando a esa persona desde entonces.
8	Una terrible plaga en tu comunidad de origen hizo que los cultivos fallaran, y muchos murieron de hambre. Perdiste un hermano o algún otro miembro de la familia.
9	Hiciste algo que te trajo una vergüenza terrible a los ojos de tu familia. Es posible que haya estado involucrado en un escándalo, incursionaste en la magia oscura u ofendiste a alguien importante. La actitud de los miembros de tu familia hacia ti se vuelve indiferente en el mejor de los casos, aunque eventualmente pueden perdonarte.
10	Por una razón que nunca te dijeron, fuiste exiliado de tu comunidad. Luego deambulaste por el desierto por un tiempo o inmediatamente encontraste un nuevo lugar para vivir.
11	Una relación romántica terminó. Tira un d6. Un número impar significa que terminó con malos sentimientos, mientras que un número par significa que terminó amigablemente.
12	Una pareja romántica actual o futura tuya murió. Usa la tabla complementaria Causa de Muerte para descubrir cómo. Si el resultado es asesinato, tira un d12. En un 1, fuiste responsable, ya sea directa o indirectamente.

TABLAS SUPLEMENTARIAS

Las tablas suplementarias a continuación te brindan una manera de determinar al azar los rasgos y otros datos sobre las personas que forman parte de la vida de tu personaje. Usa estas tablas cuando te lo indiquen otras tablas, o cuando simplemente deseas obtener información rápidamente. Las tablas están en orden alfabético.

ALINEAMIENTO

3d6	Alineamiento
3	Caótico malvado (50%) o caótico neutral (50%)
4-5	Legal malvado
6-8	Neutral malvado
9-12	Neutral
13-15	Neutral bueno
16-17	Legal bueno (50%) o legal neutral (50%)
18	Caótico bueno (50%) o caótico neutral (50%)

CAUSA DE LA MUERTE

d12	Causa de la muerte
1	Desconocido
2	Asesinado
3	Murió durante la batalla
4	Accidente relacionado con la clase u ocupación
5	Accidente no relacionado con la clase u ocupación
6-7	Causas naturales, como enfermedad o vejez
8	Suicidio aparente
9	Destrozado por un animal o un desastre natural
10	Consumido por un monstruo
11	Ejecutado por un delito o torturado hasta la muerte
12	Evento extraño, como ser golpeado por un meteorito, golpeado por un dios enojado o asesinado por un huevo de slaad

CLASE

d15	Clase
01-07	Bárbaro
08-14	Bardo
15-29	Clérigo
30-36	Druida
37-52	Guerrero
53-58	Monje
59-64	Paladín
65-70	Explorador
71-84	Pícaro
85-89	Hechicero
90-94	Brujo
95-00	Mago

OCCUPACIÓN

d100	Ocupación
01-05	Académicas
06-10	Aventurero (rodar en la tabla de la clase)
11	Aristócrata
12-26	Artesano o miembro del gremio
27-31	Penal
32-36	Animadora
37-38	Exiliado, ermitaño o refugiado.
39-43	Explorador o vagabundo
44-55	Agricultor o pastor
56-60	Cazador o cazador
61-75	Trabajador
76-80	Comerciante
81-85.	Político o burócrata
86-90	Sacerdote
91-95	Marinero
04:00	Soldado

RAZA

d100	Raza
01-40	Humano
41-50	Enano
51-60	Elfo
61-70	Mediano
71-75	Dracónico
76-80	Gnomo
81-85	Semielfo
86-90	Semiorco
91-95	Tiefling
96-00	A juicio del DM

RELACIÓN

3d4	Actitud
3-4	Hostil
5-10	Amigable
11-12	Indiferente

ESTADO

3d6	Estado
3	Muerto (tira en la tabla Causa de la Muerte)
4-5	Desaparecido o desconocido
6-8	Vivo, pero mal por lesiones, problemas financieros o dificultades de relación
9-12	Vivo y en buenas condiciones
13-15	Vivo y bastante exitoso
16-17	Vivo e infame
18	Vivo y famoso

¿QUÉ SIGUE?

Cuando termines de usar estas tablas, tendrás una colección de hechos y notas que, como mínimo, resumen lo que tu personaje ha estado haciendo en el mundo hasta ahora. A veces, esa podría ser toda la información que deseas, pero no tienes que detenerte allí.

Al usar tu creatividad para unir todos estos bits en una narrativa continua, puedes crear una autobiografía completa para tu personaje en tan solo unas pocas oraciones, un excelente ejemplo de cómo el conjunto es mayor que la suma de sus partes.

¿Obtuviste un par de resultados en las tablas que no se contradicen entre sí pero que no parecen encajar perfectamente? Si es así, ahora es tu oportunidad de explicar lo que te sucedió. Por ejemplo, digamos que naciste en un castillo, pero el hogar de tu infancia fue en lo salvaje. Podría ser que tus padres viajaron desde su hogar en el bosque para buscar ayuda de una partera en el castillo cuando tu madre estaba cerca de dar a luz. O bien, tus padres podrían haber sido miembros del personal del castillo antes de que nacieras, pero fueron liberados del servicio poco después de que vinieras al mundo.

Además de profundizar en tu propia experiencia de juego de rol, la historia de tu personaje le brinda a tu DM oportunidades para integrar esos elementos en la historia de la campaña. De cualquier forma que lo veas, agregar tiempo a la vida pre-aventurera de tu personaje es un tiempo bien empleado.

DOTES RACIALES

Subir de nivel en una clase es la forma principal en que un personaje evoluciona durante una campaña. Algunos DM también permiten el uso de dotes para personalizar un personaje. Las dotes son una regla opcional en el capítulo 6, "Opciones de Personalización" del Manual del Jugador. El DM decide si se usan y también puede decidir que algunas dotes están disponibles en una campaña y otras no.

Esta sección presenta una colección de dotes especiales que te permiten explorar más a fondo la raza de tu personaje. Estas dotes se asocian a una raza del Manual del Jugador, tal como se resume en la tabla de dotes raciales. Una dote racial representa una conexión más profunda con la cultura de tu raza o una transformación física que te acerca a un aspecto del linaje de tu raza.

La causa de una transformación particular depende de ti y tu DM. Una dote de transformación puede simbolizar una cualidad latente que ha surgido a medida que envejeces, o una transformación puede ser el resultado de un evento en la campaña, como exponerte a la magia poderosa o visitar un lugar de importancia antigua para tu raza. Las transformaciones son un motivo fundamental de la literatura de fantasía y el folclore. Descubrir por qué tu personaje ha cambiado puede ser una gran adición a la historia de tu campaña.

DOTES RACIALES

Raza	Dote
Dracónico	Piel de Dragón
Dracónico	Temor al Dragón
Elfo	Precisión Elfica
Elfo (alto)	Teletransportación Feérica
Elfo (bosque)	Magia de Elfo del Bosque
Elfo (drow)	Magia Alta de Drow
Enano	Fortaleza Enana
Enano	Elasticidad a Gachas
Gnomo	Desvanecerse
Gnomo	Elasticidad a Gachas
Humano	Prodigo
Mediano	Suerte Abundante
Mediano	Segunda Oportunidad
Mediano	Elasticidad a Gachas
Semielfo	Precisión Elfica
Semielfo	Prodigo
Semiorco	Furia Orca
Semiorco	Prodigo
Tiefling	Constitución Infernal
Tiefling	Llamas de Flegetos

Las dotes se presentan a continuación en orden alfabético.

CONSTITUCIÓN INFERNAL

Requisito Previo: Tiefling

La sangre diabólica corre fuerte en ti, desbloqueando una resistencia similar a la que poseen algunos demonios. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Tienes resistencia al daño por frío y daño de veneno.
- Tienes ventaja en tiradas de salvación contra ser envenenado.

DESVANECESE

Requisito Previo: Gnomo

Tu gente es inteligente, con un don para la magia de la ilusión. Has aprendido un truco mágico para desaparecer cuando sufres daño. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Destreza o Inteligencia en 1, a un máximo de 20.
- Inmediatamente después de recibir daño, puedes usar una reacción para volverte invisible mágicamente hasta el final de tu siguiente turno o hasta atacar, infilir daño o forzar a alguien a realizar una tirada de salvación. Una vez que usas esta habilidad, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

ELASTICIDAD A GACHAS

Requisito Previo: Enano o una raza Pequeña

Eres extraordinariamente ágil para tu raza. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Aumenta tu velocidad de movimiento en 5 pies.
- Obtienes competencia en la habilidad Acrobacia o Atletismo (tu elección).
- Tienes ventaja en cualquier prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) que hagas para escapar de ser agarrado.

FORTALEZA ENANA

Requisito Previo: Enano

La sangre de héroes enanos fluye a través de tus venas. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Constitución en 1, a un máximo de 20.
- Siempre que tomes la acción Esquivar en combate, puedes gastar un Dado de Vitalidad para curarte a ti mismo. Tira el dado, agrega tu modificador de Constitución y recupera una cantidad de puntos de golpe igual al total (mínimo de 1).

FURIA ORCA

Requisito Previo: Semiorco

Tu furia interior arde incansablemente. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Fuerza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Cuando golpeas con un ataque con un arma simple o marcial, puedes lanzar uno de los dados de daño del arma una vez adicional y agregarlo como daño adicional del tipo de daño del arma. Una vez que usas esta habilidad, no puedes usarla de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.
- Inmediatamente después de usar tu rasgo de Resistencia implacable, puedes usar tu reacción para atacar con un arma.

LLAMAS DE FLEGETOS

Requisito Previo: Tiefling

Aprendes a llamar al fuego del infierno para cumplir tus órdenes. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Inteligencia o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Cuando tiras daño de fuego por un conjuro que lanza, puedes repetir cualquier tirada de 1 en los dados de daño de fuego, pero debes usar la nueva tirada, incluso si es otro 1.
- Siempre que lances un conjuro que cause daño de fuego, puedes provocar que las llamas te cubran hasta el final de tu siguiente turno. Las llamas no te dañan ni a ti ni a tus posesiones, y arrojan luz brillante a 30 pies y luz tenue a 30 pies adicionales. Mientras las llamas están presentes, cualquier criatura a no más de 5 pies de ti que te golpee con un ataque cuerpo a cuerpo recibe 1d4 de daño de fuego.

MAGIA ALTA DE DROW

Requisito Previo: Elfo (drow)

Aprendes más de la magia típica de los elfos oscuros. Aprendes el conjuro *detectar magia* y puedes lanzarlo a voluntad, sin gastar una ranura de conjuro. También aprendes *levitar* y *disipar magia*, cada uno de las cuales puedes lanzar una vez sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de lanzar esos dos conjuros de esta manera cuando terminas un descanso largo.

El carisma es tu habilidad de lanzar conjuros para los tres conjuros.

MAGIA DE ELFO DEL BOSQUE

Requisito Previo: Elfo (bosque)

Aprendes la magia de los bosques primitivos, que son venerados y protegidos por tu gente. Aprendes un truco de druida de tu elección. También aprendes los conjuros *zancada prodigiosa* y *pasar sin rastro*, cada uno de los cuales puedes lanzar una vez sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de lanzar estos dos conjuros de esta manera cuando terminas un descanso largo. La sabiduría es tu habilidad de lanzamiento de conjuros para los tres conjuros.

PIEL DE DRAGÓN

Requisito Previo: Dracónico

Manifiestas escamas y garras que recuerdan a tus ancestros dracónicos. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Fuerza, Constitución o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Tus escamas se endurecen. Mientras no estés usando una armadura, puedes calcular tu CA como $13 + \text{tu modificador de Destreza}$. Puedes usar un escudo y aun así obtener este beneficio.
- Crecen garras retráctiles de las puntas de tus dedos. Extender o retraer las garras no requiere ninguna acción. Las garras son armas naturales, que puedes usar para hacer ataques desarmados. Si golpeas con ellas, infinges un daño de corte igual a $1d4 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.

PRECISIÓN ELFICA

Requisito Previo: elfo o semielfo

La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de los arqueros elfos y los lanzadores de conjuros. Tienes puntería incomparable con ataques que dependen de la precisión en lugar de la fuerza bruta. Obtienes los siguientes beneficios:

- Incrementa tu Puntuación de Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Siempre que tengas ventaja en una tirada de ataque con Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes volver a tirar uno de los dados una vez.

PRODIGIO

Requisito previo: semielfo, semiorco o humano

Tienes un don para aprender cosas nuevas. Obtienes los siguientes beneficios:

- Obtienes competencia en una habilidad de tu elección, una habilidad de herramienta de tu elección y fluidez en un idioma de tu elección.
- Elige una habilidad en la que tengas competencia. Obtienes experiencia con esa habilidad, lo que significa que tu bono de competencia se duplica para cualquier



prueba de habilidad con ella. La habilidad que elijas debe ser una que no se esté beneficiando de un rasgo, como Pericia, que duplica tu bono de competencia.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

Requisito Previo: Mediano

La fortuna te favorece cuando alguien trata de golpearte. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Destreza, Constitución o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Cuando una criatura que puedes ver te golpea con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para forzar a esa criatura a volver a tirar. Una vez que usas esta habilidad, no puedes volver a usarla hasta que lances la iniciativa al comienzo del combate o hasta que termines un descanso corto o largo.

SUERTE ABUNDANTE

Requisito Previo: Mediano

Tu gente tiene una suerte extraordinaria, que has aprendido a prestar místicamente a tus compañeros cuando los ves vacilar. No estás seguro de cómo lo haces; Sólo lo deseas, y sucede. ¡Seguramente una señal del favor de la fortuna!

Cuando un aliado que puedes ver hasta 30 pies de ti, saca un 1 en el d20 para una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para permitir que el aliado vuelva a tirar el dado. El aliado debe utilizar el nuevo resultado.

Cuando usas esta habilidad, no puedes usar tu rasgo racial de Afortunado antes del final de tu próximo turno.

TELETRANSPORTACION FEÉRICA

Requisito Previo: Elfo (alto)

Tu estudio de la tradición de los elfos altos ha desbloqueado el poder feérico que otros pocos elfos poseen, excepto tus primos eladrines. Basándote en tu genealogía feérica, puedes caminar momentáneamente a través del Feywild para acortar tu camino de un lugar a otro. Obtienes los siguientes beneficios:

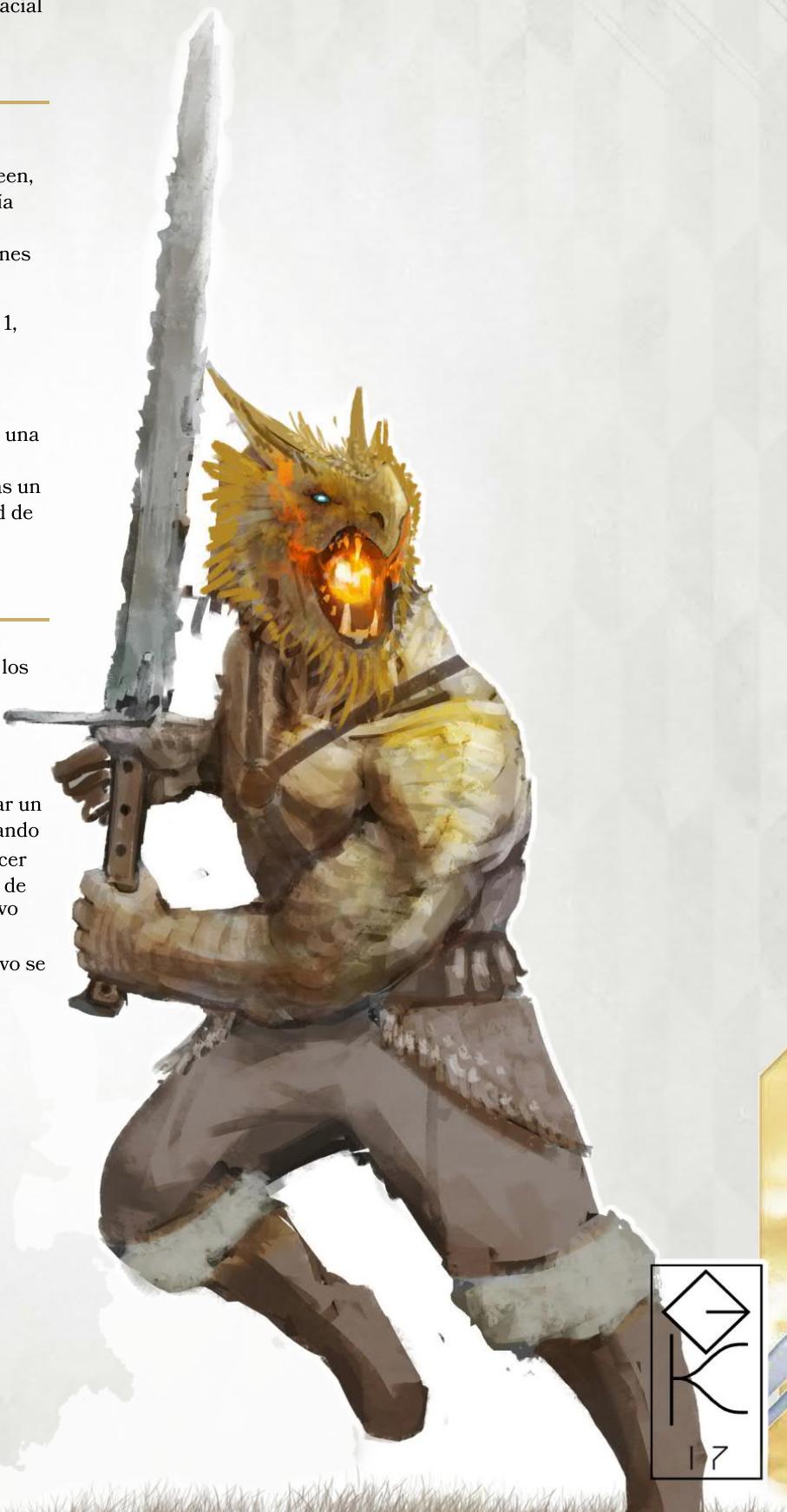
- Aumenta tu puntuación de Inteligencia o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes a hablar, leer y escribir Silvano.
- Aprendes el conjuro *paso brumoso* y puedes lanzarlo una vez sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de lanzarlo de esta manera cuando terminas un descanso corto o largo. La inteligencia es tu habilidad de lanzar conjuros para esteconjuro.

TEMOR AL DRAGÓN

Requisito Previo: Dracónico

Cuando te enojas, puedes irradiar amenaza. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Fuerza, Constitución o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- En lugar de exhalar energía destructiva, puedes gastar un uso de tu atributo Ataque de Aliento para rugir, obligando a cada criatura de tu elección hasta 30 pies de ti a hacer una tirada de salvación de Sabiduría (DC 8 + tu bono de competencia + tu modificador de Carisma). Un objetivo tiene éxito automáticamente en la tirada si no puede escucharte o verte. En una salvación fallida, un objetivo se asusta de ti durante 1 minuto. Si el objetivo asustado sufre algún daño, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.



CAPÍTULO 2

HERRAMIENTAS DEL DUNGEON MASTER

COMO EL MAESTRO DE LA MAZMORRA (DUNGEON MASTER/DM), tú supervisas el juego y tejes la historia experimentada por sus jugadores. Tú eres el que lo mantiene todo andando, y este capítulo es para ti. Te brinda nuevas opciones de reglas, así como algunas herramientas refinadas para crear y ejecutar aventuras y campañas. Es un complemento de las herramientas y consejos que se ofrecen en la *Guía del Dungeon Master*.

El capítulo se abre con reglas opcionales destinadas a ayudarte a ejecutar ciertas partes del juego con mayor facilidad. Luego, el capítulo profundiza en varios temas, como la construcción de encuentros, los encuentros aleatorios, las trampas, los objetos mágicos y el tiempo de inactividad, que se relacionan en gran medida con la forma en que creas y desarrollas tus aventuras.

El material en este capítulo está destinado a hacer tu vida más fácil. Ignora todo lo que encuentres aquí que no te ayude, y no dudes en personalizar las cosas que utilices. Las reglas del juego existen para servirte y a los juegos que ejecutas. Como siempre, hazlas tuyas.

EFFECTOS SIMULTÁNEOS

La mayoría de los efectos en el juego ocurren en sucesión, siguiendo un orden establecido por las reglas o el DM. En casos raros, los efectos pueden ocurrir al mismo tiempo, especialmente al principio o al final del turno de una criatura. Si ocurren dos o más cosas al mismo tiempo en el turno de un personaje o monstruo, la persona en la mesa de juego, ya sea jugador o DM, que controla esa criatura decide el orden en que suceden esas cosas. Por ejemplo, si se producen dos efectos al final del turno de un personaje de jugador, el jugador decide cuál de los dos efectos ocurre primero.

CAÍDA

Caer desde una gran altura es un riesgo importante para los aventureros y sus enemigos. La regla dada en el *Manual del Jugador* es simple: al final de una caída, recibes daño contundente de $1d6$ por cada 10 pies que caes, hasta un máximo de $20d6$. También es propenso a la tierra, a menos que de alguna manera evite sufrir daños por la caída. Aquí hay dos reglas opcionales que expanden esa regla simple.

TASA DE CAÍDA

La regla para caer supone que una criatura cae inmediatamente toda la distancia cuando cae. Pero, ¿qué pasa si una criatura está a una gran altura cuando cae, tal vez en la parte posterior de un grifo o a bordo de una aeronave? De manera realista, una caída desde tal altura puede tomar más de unos pocos segundos, extendiéndose más allá del final del turno cuando ocurrió la caída. Si deseas que las

caídas a gran altitud consuman el tiempo adecuado, usa la siguiente regla opcional. Cuando caes desde una gran altura, desciendes instantáneamente hasta 500 pies. Si aún estás cayendo en tu próximo turno, desciendes hasta 500 pies al final de ese turno. Este proceso continúa hasta que finaliza la caída, ya sea porque tocas el suelo o la caída se detiene.

CRÍATURAS VOLADORAS Y CAÍDAS

Una criatura voladora en vuelo cae si es derribada, si su velocidad se reduce a 0 pies, o si de otro modo pierde la habilidad de moverse, a menos que pueda moverse o esté siendo mantenida por la magia, como el conjuro *volar*.

Si quieras que una criatura voladora tenga más posibilidades de sobrevivir a una caída que una criatura no voladora, usa esta regla: resta la velocidad de vuelo actual de la criatura de la distancia que cayó antes de calcular el daño de caída. Esta regla es útil para un volador que es derribado a golpes pero que aún está consciente y tiene una velocidad de vuelo actual mayor a 0 pies. La regla está diseñada para simular a la criatura batiendo sus alas con furia o tomando medidas similares para disminuir la velocidad de su caída.

Si usas la regla para la velocidad de caída en la sección anterior, una criatura voladora desciende 500 pies en el turno cuando cae, al igual que otras criaturas. Pero si esa criatura comienza alguno de sus turnos posteriores aun cayendo y está derribada, puede detener la caída en su turno gastando la mitad de su velocidad de vuelo para contrarrestar la condición propensa (como si estuviera de pie en el aire).

SUEÑO

Al igual que en el mundo real, los personajes de D&D pasan muchas horas durmiendo, la mayoría de las veces como parte de un descanso largo. La mayoría de los monstruos también necesitan dormir. Mientras una criatura duerme, es sometida a la condición inconsciente. Aquí hay algunas reglas que amplían ese hecho básico.

DESPERTAR A ALGUIEN

Una criatura que está durmiendo naturalmente, en lugar de estar en un sueño inducido mágica o químicamente, se despierta si sufre algún daño o si otra persona usa una acción para sacudir o abofetear a la criatura para que despierte. Un ruido súbito, como gritos, truenos o una campana sonando, también despierta a alguien que está durmiendo naturalmente.

Los susurros no perturban el sueño, a menos que la puntuación de Sabiduría pasiva (Percepción) de un durmiente sea 20 o mayor y los susurros estén a 10 pies de la persona que duerme. El habla a un volumen normal despierta a un durmiente si el ambiente es silencioso (sin viento, canto de pájaros, grillos, sonidos callejeros o similares) y el durmiente tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más.

DORMIR CON ARMADURA

Dormir con una armadura ligera no tiene ningún efecto adverso para el usuario, pero dormir con una armadura mediana o pesada dificulta la recuperación total durante un descanso largo.

Cuando termines un descanso largo durante el cual dormiste con una armadura mediana o pesada, recuperaras solo una cuarta parte de tus dados de golpe gastados (mínimo de un dado). Si tienes algún nivel de agotamiento, el descanso no reduce tu nivel de agotamiento.

SEGUIR SIN UN DESCANSO LARGO

Un descanso largo nunca es obligatorio, pero ir sin dormir tiene sus consecuencias. Si quieres tener en cuenta los efectos de la privación del sueño en personajes y criaturas, usa estas reglas.

Siempre que termines un período de 24 horas sin terminar un descanso largo, debes tener éxito en una tirada de salvamento de Constitución de CD 10 o sufrir un nivel de agotamiento.

Se vuelve más difícil combatir el agotamiento si permanece despierto durante varios días. Después de las primeras 24 horas, la CD aumenta en 5 por cada período consecutivo de 24 horas sin un descanso largo. La CD se restablece a 10 cuando termines un descanso largo.

ARMAS DE ADAMANTINA

La adamantina es un metal ultra duro que se encuentra en los meteoritos y en vetas minerales extraordinarias. Además de ser usado para fabricar armaduras de adamantina, el metal también se usa para armas.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo y las municiones hechas de o recubiertas con adamantina son inusualmente efectivas cuando se usan para romper objetos. Cada vez que un arma o una pieza de munición de adamantina golpea un objeto, el golpe es un golpe crítico.

La versión adamantina de un arma cuerpo a cuerpo o de diez piezas de munición cuesta 500 po más que la versión normal, ya sea que el arma o la munición estén hechas de metal o recubiertas con ella.

ATAR NUDOS

Las reglas son deliberadamente abiertas con respecto a tareas mundanas como atar nudos, pero a veces saber qué tan bien se hizo un nudo es importante en una escena dramática cuando alguien está tratando de desatar un nudo o deslizarse fuera de él. Aquí hay una regla opcional para determinar la efectividad de un nudo.

La criatura que ata el nudo hace una prueba de Inteligencia (Juego de Manos) al hacerlo. El total de la prueba se convierte en la CD para intentar desatar el nudo con una prueba de Inteligencia (Juego de Manos) o para salirse de él con una prueba de Destreza (Acrobacia).

Esta regla vincula intencionalmente Juego de Manos con Inteligencia, en lugar de Destreza. Este es un ejemplo de cómo aplicar la regla en la sección "Variante: Habilidades con Diferentes Habilidades" en el capítulo 7 del *Manual del Jugador*.

COMPETENCIAS CON HERRAMIENTAS

Las competencias en herramientas son una manera útil de resaltar los trasfondos y talentos de un personaje. Sin embargo, en la mesa de juego, el uso de herramientas a veces se superpone con el uso de habilidades, y puede no estar claro cómo usarlas juntas en ciertas situaciones. Esta sección ofrece varias formas en las cuales se pueden usar las herramientas en el juego.

HERRAMIENTAS Y HABILIDADES JUNTAS

Las herramientas tienen aplicaciones más específicas que las habilidades. La habilidad de Historia se aplica a cualquier evento en el pasado. Una herramienta como un kit de falsificación se usa para hacer objetos falsos y poco más. Por lo tanto, ¿por qué un personaje que tiene la oportunidad de adquirir uno u otro desea obtener competencia en una herramienta en lugar de competencia en una habilidad?

Para que las competencias de las herramientas sean opciones más atractivas para los personajes, puedes utilizar los métodos que se describen a continuación.

Ventaja. Si el uso de una herramienta y el uso de una habilidad se aplican a una prueba, y un personaje es competente con la herramienta y la habilidad, considera permitir que el personaje haga la prueba con ventaja. Este simple beneficio puede ser de gran ayuda para alentar a los jugadores a adquirir competencias en herramientas. En las descripciones de herramientas que siguen, este beneficio a menudo se expresa como información adicional (o algo similar), lo que se traduce en una mayor probabilidad de que la prueba sea un éxito.

Beneficio añadido. Además, considera dar a los personajes que tienen tanto una habilidad relevante como una competencia con herramienta relevante un beneficio adicional en una prueba exitosa. Este beneficio puede ser en forma de información más detallada o puede simular el efecto de un tipo diferente de prueba exitoso. Por ejemplo, un personaje competente con las herramientas de albañil realiza una prueba de Sabiduría (Percepción) exitosa para encontrar una puerta secreta en un muro de piedra. No solo el personaje se da cuenta de la presencia de la puerta, sino que decides que la competencia con la herramienta le da derecho al personaje a un éxito automático en una prueba de Inteligencia (Investigación) para determinar cómo abrir la puerta.

DESCRIPCIONES DE HERRAMIENTAS

Las siguientes secciones detallan las herramientas presentadas en el *Manual del Jugador*, que ofrecen consejos sobre cómo usarlas en una campaña.

Componentes. El primer párrafo de cada descripción proporciona detalles sobre la composición de un conjunto de suministros o herramientas. Un personaje que es competente con una herramienta sabe cómo usar todos sus componentes.

Habilidades. Cada herramienta proporciona potencialmente una ventaja en una prueba cuando se usa junto con ciertas habilidades, siempre que un personaje sea competente con la herramienta y la habilidad. Como DM, puedes permitir que un personaje realice una prueba utilizando la habilidad indicada con ventaja. Los párrafos que comienzan con nombres de habilidades discuten estas posibilidades. En cada uno de estos párrafos, los beneficios se aplican solo a alguien competente con la herramienta, no a alguien que simplemente la posee.

Con respecto a las habilidades, el sistema es ligeramente abstracto en términos de lo que representa la competencia de una herramienta; esencialmente, asume que un personaje que tiene competencia con una herramienta también ha aprendido sobre aspectos del oficio o profesión que no están necesariamente asociados con el uso de la herramienta.

Además, puedes considerar darle a un personaje información adicional o un beneficio adicional en una prueba de habilidad. El texto proporciona algunos ejemplos e ideas cuando esta oportunidad es relevante.

Usos especiales: La competencia con una herramienta generalmente trae consigo un beneficio particular en la forma de un uso especial, como se describe en este párrafo.

Ejemplos de CDs. Una tabla al final de cada sección enumera las actividades para las cuales se puede usar una herramienta y CD sugeridas para los pruebas de habilidad necesarios.

HERRAMIENTAS DE ALBAÑIL

Las herramientas de albañil te permiten diseñar estructuras de piedra, incluidas paredes y edificios hechos de ladrillo.

Componentes Las herramientas de albañil consisten en una paleta, un martillo, un cincel, cepillos y una escuadra.

Historia Tu experiencia te ayuda a identificar la fecha de construcción y el propósito de un edificio de piedra, junto con una idea de quién podría haberlo construido.

Investigación. Obtienes información adicional cuando inspeccionas áreas dentro de estructuras de piedra.

Percepción. Puedes detectar irregularidades en paredes o pisos de piedra, lo que facilita la búsqueda de trampas y pasajes secretos.

Demolición. Tu conocimiento de la albañilería te permite detectar puntos débiles en las paredes de ladrillo. Infinges doble daño a tales estructuras con los ataques de tu arma.

HERRAMIENTAS DE ALBAÑIL

Actividad	CD
Martillar un pequeño hueco en un muro de piedra	10
Encontrar un punto débil en un muro de piedra	15

HERRAMIENTAS DE ALFARERO

Las herramientas de alfarero se utilizan para crear una variedad de objetos de cerámica, generalmente ollas y recipientes similares.

Componentes Las herramientas de alfarero incluyen agujas de alfarería, costillas, raspadores, un cuchillo y pinzas de alfarero.

Historia Tu experiencia te ayuda a identificar objetos de cerámica, incluso cuándo se crearon y su lugar o cultura de origen probable.

Investigación, Percepción. Obtendrás información adicional al inspeccionar cerámicas, descubriendo pistas que otros podrían pasar por alto al detectar pequeñas irregularidades.

Reconstrucción. Al examinar los fragmentos de cerámica, puedes determinar la forma original e intacta de un objeto y su posible propósito.

HERRAMIENTAS DE ALFARERO

Actividad	CD
Determinar lo que una vasija una vez contuvo	10
Crear una olla útil	15
Encontrar un punto débil en un objeto de cerámica	20

HERRAMIENTAS DE CARPINTERO

La habilidad en la carpintería permite a un personaje construir estructuras de madera. Un carpintero puede construir una casa, una choza, un gabinete de madera o artículos similares.

Componentes Las herramientas del carpintero incluyen una sierra, un martillo, clavos, una hacha, una escuadra, una regla, una azuela, un plano y un cincel.

Historia Esta competencia de herramienta te ayuda a identificar el uso y el origen de los edificios de madera y otros objetos de madera grandes.

Investigación. Obtendrás información adicional al inspeccionar áreas dentro de estructuras de madera, porque conoces trucos de construcción que pueden ocultar áreas de ser descubiertas.

Percepción. Puedes detectar irregularidades en las paredes o pisos de madera, lo que facilita la búsqueda de trampas y pasajes secretos.

Sigilo. Puedes evaluar rápidamente los puntos débiles en un piso de madera, lo que facilita evitar los lugares que crujen y gruñen cuando se pisan.

Fortalecer. Con 1 minuto de trabajo y materias primas, puedes hacer que una puerta o ventana sea más difícil de abrir. Aumenta la CD necesaria para abrirla en 5.

Refugio temporal Como parte de un descanso largo, puedes construir un cobertizo o un refugio similar para mantener a tu grupo seco y en la sombra durante la duración del descanso. Debido a que se diseña rápidamente a partir de la madera disponible, el refugio colapsa 1d3 días después de ser ensamblado.

HERRAMIENTAS DE CARPINTERO

Actividad	CD
Construir una estructura simple de madera	10
Diseñar una estructura compleja de madera	15
Encontrar un punto débil en un muro de madera	15
Desarmar una puerta para abrirla	20

HERRAMIENTAS DE CARTÓGRAFO

Con las herramientas del cartógrafo, puedes crear mapas precisos para facilitar los viajes para ti y para quienes te siguen. Estos mapas pueden abarcar desde representaciones a gran escala de cadenas montañosas hasta diagramas que muestran el diseño de un nivel de mazmorra.

Componentes. Las herramientas del cartógrafo consisten en una pluma, tinta, pergamino, un par de brújulas, calibradores (pinzas de cartógrafo) y una regla.

Arcanos, Historia, Religión. Puedes utilizar tu conocimiento de mapas y ubicaciones para descubrir información más detallada cuando utilices estas habilidades. Por ejemplo, puedes detectar mensajes ocultos en un mapa, identificar cuándo se hizo el mapa para determinar si las características geográficas han cambiado desde entonces, y así sucesivamente.

Naturaleza. Tu familiaridad con la geografía física hace que sea más fácil para ti responder preguntas o resolver problemas relacionados con el terreno que te rodea.

Supervivencia. Tu comprensión de la geografía hace que sea más fácil encontrar caminos a la civilización, predecir áreas donde se pueden encontrar pueblos o ciudades y evitar perderse. Has estudiado tantos mapas que los patrones comunes, como la forma en que evolucionan las rutas comerciales y la ubicación de los asentamientos en relación con las ubicaciones geográficas, te son familiares.

Elaborar un mapa. Mientras viajas, puedes dibujar un mapa a medida que avanzas, además de participar en otra actividad.

HERRAMIENTAS DE CARTÓGRAFO

Actividad	CD
Determinar la antigüedad y origen de un mapa	10
Dirección y distancia estimada de un punto geográfico	15
Discernir si un mapa es falso	15
Llenar un área faltante en un mapa	20

HERRAMIENTAS DE CURTIDOR

El conocimiento de la marroquinería se extiende a la información sobre las pieles de animales y sus propiedades. También confiere conocimiento en armaduras de cuero y productos similares.

Componentes Las herramientas para el curtidor de cuero incluyen un cuchillo, un mazo pequeño, una bordeadora, un perforador, un hilo y restos de cuero.

Arcanos. Tu experiencia en el trabajo con cuero te otorga una visión adicional cuando inspeccionas artículos mágicos hechos de cuero, como botas y algunas capas.

Investigación. Obtendrás información adicional al estudiar artículos de cuero o pistas relacionadas con ellos, a medida que recurras a tu conocimiento del cuero para percibir detalles que otros ignorarían. **Identificar Pieles.** Al mirar un objeto de piel o cuero, puedes determinar la fuente del cuero y cualquier técnica especial usada para tratarlo. Por ejemplo, puedes detectar la diferencia entre el cuero elaborado con métodos enanos y el cuero con métodos Medianos.

HERRAMIENTAS DE CURTIDOR

Actividad	CD
Modificar la apariencia de un objeto de cuero	10
Determinar la historia de un objeto de cuero	20

HERRAMIENTAS DE EBANISTA

Las herramientas de ebanista te permiten crear objetos complejos de madera, como fichas de madera o flechas.

Componentes Las herramientas de ebanista consisten en un cuchillo, una gubia y una sierra pequeña.

Arcanos, Historia. Tu experiencia te brinda información adicional cuando examinas objetos de madera, como figuras o flechas.

Naturaleza. Tu conocimiento de los objetos de madera te brinda una perspectiva adicional cuando examinas los árboles.

Reparar. Como parte de un descanso corto, puedes reparar un objeto de madera dañado.

Elaborar flechas. Como parte de un descanso corto, puedes crear hasta cinco flechas. Como parte de un descanso largo, puedes elaborar hasta veinte. Debes tener suficiente madera a mano para producirlas.

HERRAMIENTAS DE EBANISTA

Actividad	CD
Fabricar una pequeña escultura de madera	10
Tallar un patrón complicado en madera	15

HERRAMIENTAS DE HERRERO

Las herramientas de herrero te permiten trabajar el metal, golpearlo para modificar su forma, reparar el daño o convertir lingotes en bruto en artículos útiles.

Componentes Las herramientas de herrero incluyen martillos, pinzas, carbón, trapos y una piedra de afilar.

Arcanos e historia. Tu experiencia te brinda información adicional al examinar objetos metálicos, como las armas.

Investigación. Puedes detectar pistas y hacer deducciones que otros podrían pasar por alto cuando una investigación involucra armaduras, armas u otros trabajos de metal.

Reparar. Con acceso a tus herramientas y una llama abierta lo suficientemente caliente como para hacer que el metal sea flexible, puedes restaurar 10 puntos de impacto en un objeto metálico dañado por cada hora de trabajo.

HERRAMIENTAS DE HERRERO

Actividad	CD
Afilar una hoja amellada	10
Reparar una armadura	15
Sesgar un objeto no mágico de metal	15

HERRAMIENTAS DE JOYERO

La capacitación con herramientas de joyero incluye las técnicas básicas necesarias para embellecer gemas. También te da experiencia en la identificación de piedras preciosas.

Componentes Las herramientas de joyero consisten en una pequeña sierra y un martillo, limas, alicates y pinzas.

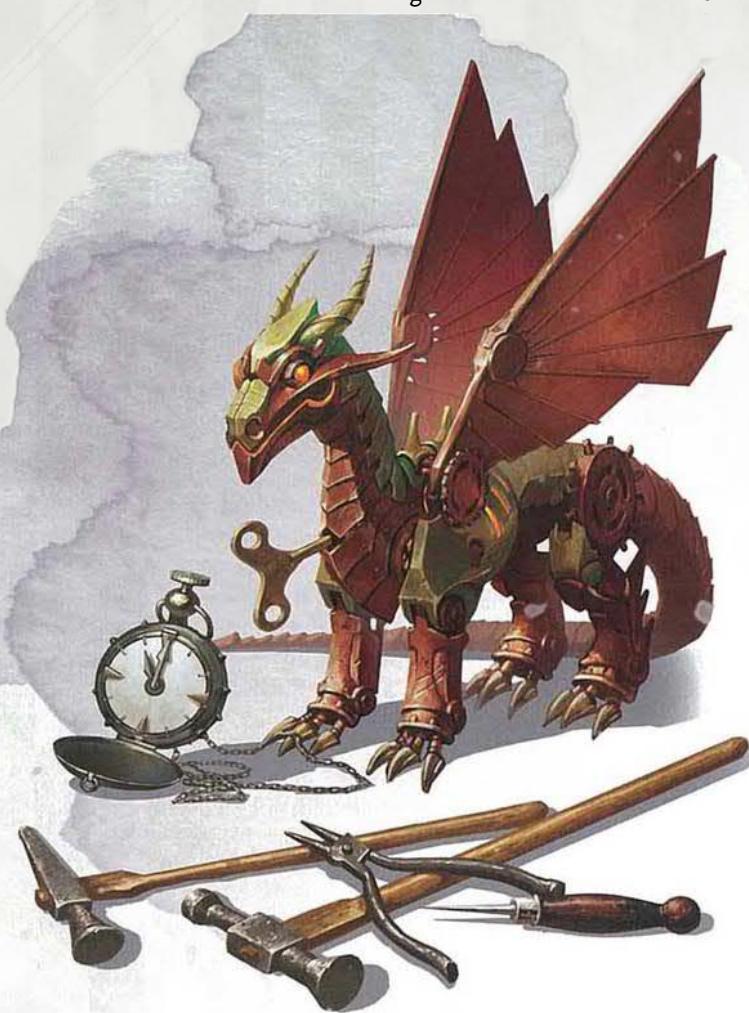
Arcanos. La competencia con herramientas de joyero te otorga conocimientos sobre los reputados usos místicos de las gemas. Esta información resulta útil cuando realizas pruebas de Arcanos relacionadas con gemas u objetos incrustados con gemas.

Investigación. Cuando inspeccionas objetos enjoyados, tu competencia con herramientas de joyero te ayuda a elegir las pistas que puedan tener.

Identificar gemas. Puedes identificar gemas y determinar su valor de un vistazo.

HERRAMIENTAS DE JOYERÍA

Actividad	CD
Modificar la apariencia de una gema	15
Determinar la historia de una gema	20



HERRAMIENTAS DE HOJALATERO

Un conjunto de herramientas de hojalatero está diseñado para permitirte reparar muchos objetos mundanos. Aunque no puedes fabricar mucho con las herramientas de hojalatero, puedes reparar ropa desgarrada, afilar una espada desgastada y remendar una cota de malla dañada.

Componentes Las herramientas de hojalatero incluyen una variedad de herramientas de mano, hilo, agujas, una piedra de afilar, trozos de tela y cuero, y una pequeña olla de pegamento.

Historia Puedes determinar la edad y el origen de los objetos, incluso si solo le quedan algunas piezas del original. **Investigación.** Cuando inspeccionas un objeto dañado, adquieres conocimiento de cómo se dañó y hace cuánto tiempo.

Reparar. Puedes restaurar 10 puntos de golpe en un objeto dañado por cada hora de trabajo. Para cualquier objeto, necesitas acceso a las materias primas necesarias para repararlo. Para objetos metálicos, necesitas acceso a una llama abierta lo suficientemente caliente como para hacer que el metal sea flexible.

HERRAMIENTAS DE SOPLADOR DE VIDRIO

Actividad	CD
Reparar temporalmente un dispositivo desactivado	10
Reparar un objeto en la mitad del tiempo	10
Improvisar un objeto temporal usando chatarra	15

HERRAMIENTAS DE SOPLADOR DE VIDRIO

Alguien competente con herramientas de soplador de vidrio no solo tiene la capacidad de dar forma al vidrio, sino también un conocimiento especializado de los métodos utilizados para producir objetos de vidrio.

Componentes Las herramientas incluyen un soplete, una pequeña malla, bloques y pinzas. Necesitas una fuente de calor para trabajar el vidrio.

Arcanos, Historia. Tu conocimiento de las técnicas de fabricación de vidrio te ayuda cuando examinas objetos de vidrio, como botellas de pociones o artículos de vidrio que se encuentran en un tesoro. Por ejemplo, puedes estudiar cómo ha cambiado una botella de poción de vidrio por su contenido para ayudar a determinar los efectos de una poción. (Una poción puede dejar un residuo, deformar el vaso o mancharlo).

Investigación. Cuando estudias un área, tu conocimiento puede ayudarte si las pistas incluyen vidrios rotos u objetos de vidrio.

Identificar la debilidad Con 1 minuto de estudio, puedes identificar los puntos débiles en un objeto de vidrio. Cualquier daño infligido al objeto golpeando un punto débil se duplica.

HERRAMIENTAS DE SOPLADOR DE VIDRIO

Actividad	CD
Identificar el origen del vidrio	10
Determinar lo que un objeto de vidrio alguna vez sostuvo	20

HERRAMIENTAS DE TEJEDOR

Las herramientas de tejedor te permiten crear telas y adaptarlas a prendas de vestir.

Componentes Las herramientas de tejido incluyen hilo, agujas y trozos de tela. Sabes cómo trabajar un telar, pero dicho equipo es demasiado grande para transportarlo.

Arcanos, Historia. Tu experiencia te brinda una información adicional al examinar objetos de tela, incluidas capas y batas.

Investigación. Al utilizar tu conocimiento del proceso de creación de objetos de tela, puedes detectar pistas y hacer deducciones que otros ignorarían al examinar tapices, tapicería, ropa y otros artículos tejidos.

Reparar. Como parte de un descanso corto, puedes reparar un solo objeto de tela dañado.

Ropa artesanal Suponiendo que tengas acceso a suficiente tela e hilo, puedes crear un atuendo para una criatura como parte de un descanso largo.

HERRAMIENTAS DE TEJEDOR

Actividad	CD
Reciclar ropa	10
Reparar un hueco en un trozo de tela	10
Elaborar una vestimenta	15

HERRAMIENTAS DE ZAPATERO

Aunque el oficio de zapatero puede parecer demasiado humilde para un aventurero, un buen par de botas llevará a un personaje a través de parajes accidentados y mazmorras mortales.

Componentes Las herramientas del zapatero consisten en un martillo, un punzón, un cuchillo, un zapatero, un cortador, cuero de repuesto e hilo.

Arcanos, Historia. Tu conocimiento de los zapatos te ayuda a identificar las propiedades mágicas de las botas encantadas o la historia de dichos artículos.

Investigación. El calzado guarda una sorprendente cantidad de secretos. Puedes aprender dónde alguien ha visitado recientemente examinando el desgaste y la suciedad que se ha acumulado en sus zapatos. Tu experiencia en la reparación de zapatos te facilita la identificación del origen de los daños.

Mantener los zapatos. Como parte de un descanso largo, puedes reparar los zapatos de tus compañeros. Durante las próximas 24 horas, hasta seis criaturas de tu elección que usan los zapatos con los que trabajaste pueden viajar hasta 10 horas al día sin hacer tiradas de salvación para evitar el agotamiento.

Elaborar compartimiento oculto. Con 8 horas de trabajo, puedes agregar un compartimiento oculto a un par de zapatos. El compartimento puede contener un objeto de hasta 3 pulgadas de largo y 1 pulgada de ancho y profundo. Realiza una prueba de inteligencia utilizando la habilidad de tu herramienta para determinar la CD de la prueba de inteligencia (investigación) necesario para encontrar el compartimiento.

HERRAMIENTAS DE ZAPATERO

Actividad	CD
Determinar la antigüedad y origen de un calzado	10
Encontrar un compartimiento oculto en el tacón de una bota	15

SUMINISTROS DE ALQUIMISTA

Los suministros de alquimista permiten que un personaje produzca mezclas útiles, como el ácido o fuego de alquimista.

Componentes Los suministros del alquimista incluyen dos vasos de vidrio, un marco de metal para sostener un vaso de precipitados en su lugar sobre una llama abierta, una barra de vidrio para agitar, un mortero pequeño y una bolsa de ingredientes alquímicos comunes, incluida la sal, el hierro en polvo y el agua purificada.

Arcanos. La competencia de los suministros del alquimista te permite desbloquear más información sobre las pruebas de Arcanos que incluyen pociones y materiales similares.

Investigación. Cuando inspeccionas un área en busca de pistas, la competencia con suministros de alquimista brinda una perspectiva adicional de cualquier producto químico u otra sustancia que pueda haber sido utilizada en el área.

Elaboración Alquímica. Puedes usar la competencia con esta herramienta para crear elementos alquímicos. Un personaje puede gastar dinero para recolectar materias primas, que pesan 1 libra por cada 50 po gastados. El DM puede permitir que un personaje realice una prueba utilizando la habilidad indicada con ventaja. Como parte de un descanso largo, puedes usar los suministros del alquimista para hacer una dosis de ácido, fuego de alquimista, antitoxina, aceite, perfume o jabón. Resta la mitad del valor del artículo creado del valor total en po de las materias primas que llevas.

SUMINISTROS DE ALQUIMISTA

Actividad	CD
Crear una nube de humo denso	10
Identificar una poción	10
Identificar una substancia	15
Comenzar un incendio	15
Neutralizar ácido	20

SUMINISTROS DE CALÍGRAFO

La caligrafía trata la escritura como un arte delicado y hermoso. Los calígrafos producen texto que es agradable a la vista, utilizando un estilo que es difícil de falsificar. Sus suministros también les dan cierta capacidad para examinar los guiones y determinar si son legítimos, ya que la capacitación de un calígrafo implica largas horas de estudio de escritura e intento de replicar su estilo y diseño.

Componentes Los suministros de Calígrafo incluyen tinta, una docena de hojas de pergamo y tres plumas. **Arcanos.** Aunque la caligrafía es de poca ayuda para descifrar el contenido de los escritos mágicos, la habilidad con estos suministros puede ayudar a identificar quién escribió un guion de una naturaleza mágica.

Historia Esta competencia de herramienta puede aumentar el beneficio de las pruebas exitosas realizadas para analizar o investigar escritos antiguos, pergaminos u otros textos, incluyendo runas grabadas en piedra o mensajes en frescos u otras exhibiciones.

Descifrar el Mapa del Tesoro. Esta competencia de herramienta te otorga experiencia en examinar mapas. Puedes hacer una prueba de Inteligencia para determinar la edad de un mapa, si un mapa incluye algún mensaje oculto o datos similares.

SUMINISTROS DE CALÍGRAFO

Actividad	CD
Identificar el autor de una escritura no mágica	10
Determinar el estado mental del escritor	15
Identificar texto falsificado	15
Falsificar una firma	20



SUMINISTROS DE CERVECERO

La elaboración de cerveza es el arte de producir licor. La cerveza no solo sirve como bebida alcohólica, sino que el proceso de elaboración de la cerveza purifica el agua. La elaboración de cerveza lleva semanas de fermentación, pero solo unas pocas horas de trabajo.

Componentes Los suministros de cervecero incluyen una jarra grande de vidrio, una cantidad de lúpulos, un sifón y varios pies de tubería.

Historia La competencia con suministros de cervecero te brinda información adicional en pruebas de Inteligencia (Historia) relacionados con eventos que involucran al alcohol como un elemento importante.

Medicina. Esta competencia en la herramienta te otorga una perspectiva adicional cuando tratas a cualquier persona que sufre de intoxicación por alcohol o cuando puedes usar alcohol para aliviar el dolor.

Persuasión. Una bebida fuerte puede ayudar a suavizar el corazón más duro. Tu competencia con los suministros de cervecero puede ayudarte a manejar a alguien con bebidas, dándoles solo el alcohol suficiente para suavizar su estado de ánimo.

Agua potable. Tu conocimiento de la elaboración de cerveza te permite purificar el agua que de otra manera sería imposible de beber. Como parte de un descanso largo, puedes purificar hasta 6 galones de agua o 1 galón como parte de un descanso corto.

SUMINISTROS DE CERVECERO

Actividad	CD
Detectar veneno o impurezas en una bebida	10
Identificar alcohol	15
Ignorar los efectos del alcohol	20

SUMINISTROS DE PINTOR

La competencia con suministros de pintor representa tu capacidad para pintar y dibujar. También adquieres comprensión de la historia del arte, que puede ayudarte a examinar las obras de arte.

Componentes Los suministros para el pintor incluyen un caballete, lienzo, pinturas, pinceles, palos de carbón y una paleta.

Arcanos, Historia, Religión. Tu experiencia te ayuda a descubrir la historia de cualquier tipo adjunta a una obra de arte, como las propiedades mágicas de una pintura o los orígenes de un extraño mural encontrado en una mazmorra.

Investigación, Percepción. Cuando inspeccionas una pintura o una obra similar de arte visual, tu conocimiento de las prácticas detrás de su creación puede otorgarte información adicional.

Pintar y Dibujar. Como parte de un descanso corto o largo, puedes producir una obra de arte simple. Aunque tu trabajo puede carecer de precisión, puedes capturar una imagen o una escena, o hacer una copia rápida de una obra de arte que viste.

SUMINISTROS DE PINTOR

Actividad	CD
Pintar un retrato preciso	10
Crear una pintura con un mensaje oculto	20

ÚTILES DE COCINERO

Aventurarse es una vida dura. Con un cocinero a lo largo del viaje, tus comidas serán mucho mejores que la típica mezcla de carne dura y frutas secas.

Componentes Los utensilios de cocina incluyen una olla de metal, cuchillos, tenedores, una cuchara para revolver y un cucharón.

Historia. Tu conocimiento de las técnicas de cocina te permite evaluar los patrones sociales involucrados en los hábitos alimenticios de una cultura.

Medicina. Al administrar un tratamiento, puedes transformar un medicamento amargo o agrio en una mezcla agradable.

Supervivencia. Cuando buscas comida, puedes arreglártelas con los ingredientes que recoges y que otros no podrían transformar en comidas nutritivas.

Preparar comidas. Como parte de un descanso corto, puedes preparar una sabrosa comida que ayude a tus compañeros a recuperar su fuerza. Tú y hasta cinco criaturas de tu elección recuperan 1 punto de golpe extra por cada Dado de Vitalidad gastado durante un descanso corto, siempre que tengas acceso a los utensilios de cocinero y suficiente comida.

ÚTILES DE COCINERO

Actividad	CD
Crear una comida típica	10
Duplicar una comida	10
Encontrar veneno o impurezas en la comida	15
Crear una comida gourmet	15

HERRAMIENTAS DE LADRÓN

Quizás las herramientas más comunes utilizadas por los aventureros, las herramientas de ladrón, están diseñadas para abrir cerraduras y frenar trampas. La competencia de las herramientas también te otorga un conocimiento general de trampas y cerraduras.

Componentes Las herramientas de ladrón incluyen un archivo pequeño, un juego de picos de bloqueo, un espejo pequeño montado en un mango metálico, un juego de tijeras de hoja estrecha y un par de alicates.

Historia Tu conocimiento de las trampas te brinda información al responder preguntas sobre ubicaciones que son famosas por sus trampas.

Investigación y Percepción. Obtienes información adicional cuando buscas trampas, porque has aprendido una variedad de signos comunes que delatan su presencia.

Poner una trampa. Así como puedes deshabilitar las trampas, también puedes colocarlas. Como parte de un descanso corto, puedes crear una trampa con los elementos que tienes a mano. El total de tu prueba se convierte en la CD para que otra persona intente descubrir o deshabilitar la trampa. La trampa causa daño apropiado a los materiales utilizados en su elaboración (como veneno o un arma) o daño igual a la mitad del total de su prueba, cualquiera que el DM que considere apropiado.

HERRAMIENTAS DE LADRÓN

Actividad	CD
Abrir una cerradura	Varía
Deshabilitar una trampa	Varía

HERRAMIENTAS DE NAVEGANTE

La competencia con herramientas de navegante te ayuda a determinar un verdadero curso basado en observar las estrellas. También te brinda información sobre gráficos y mapas mientras desarrollas tu sentido de dirección.

Componentes Las herramientas de navegante incluyen un sextante, una brújula, calibradores, una regla, pergamo, tinta y una pluma.

Supervivencia. El conocimiento de las herramientas de navegante te ayuda a evitar perderte y también te brinda información sobre la ubicación más probable para carreteras y asentamientos.

Descubrimiento. Al tomar medidas cuidadosas, puedes determinar tu posición en una carta náutica y la hora del día.

HERRAMIENTAS DE NAVEGANTE

Actividad	CD
Trazar un curso	10
Descubrir tu posición en una carta náutica	15

INSTRUMENTOS MUSICALES

La competencia con un instrumento musical indica que estás familiarizado con las técnicas utilizadas para tocarlo. También tienes conocimiento de algunas canciones comúnmente interpretadas con ese instrumento.

Historia Tu experiencia te ayuda a recordar la tradición hablada relacionada con su instrumento.

Interpretación. Tu capacidad para realizar un buen espectáculo mejora cuando incorporas un instrumento en tu acto.

Componer una melodía. Como parte de un descanso largo, puedes componer una nueva melodía y letras para tu instrumento. Podrías usar esta habilidad para impresionar a un noble o difundir rumores escandalosos con una melodía pegadiza.

INSTRUMENTO MUSICAL

Actividad	CD
Identificar una melodía	10
Improvisar una melodía	20

JUEGOS

La competencia en juegos se aplica a un tipo de juego, como La Cuota de Tres Dragones o juegos de azar que usan dados.

Componentes Un kit de juego tiene todas las piezas necesarias para jugar un juego o tipo de juego específico, como un mazo de cartas completo o un tablero y fichas.

Historia Tu competencia en un juego incluye el conocimiento de su historia, así como de los eventos importantes a los que estuvo relacionado o las figuras históricas prominentes involucradas en él.

Perspicacia. Jugar con alguien es una buena manera de comprender su personalidad, y te otorga una mejor capacidad para discernir sus mentiras de sus verdades y leer su estado de ánimo.

Juego de Manos. Juego de Manos es una habilidad útil para hacer trampas en un juego, ya que te permite intercambiar piezas, esconder cartas o alterar una tirada de dados. Alternativamente, absorber a un objetivo en un juego al manipular los componentes con movimientos diestros es una gran distracción para un intento de robo.

JUEGOS

Actividad	CD
Atrapar a un jugador haciendo trampa	15
Obtener información de la personalidad de un oponente	15

ÚTILES DE ENVENENADOR

Un kit de envenenador es un recurso favorito para los ladrones, asesinos y otras personas que se dedican a las artimañas. Te permite aplicar venenos y crearlos a partir de diversos materiales. Tu conocimiento de los venenos también te ayuda a tratarlos.

Componentes El kit de un envenenador incluye viales de vidrio, un mortero, productos químicos y una varilla de vidrio para agitar.

Historia Tu entrenamiento con venenos puede ayudarte cuando intentas recordar datos sobre envenenamientos infames.

Investigación, Percepción. Tu conocimiento de los venenos te ha enseñado a manejar esas sustancias con cuidado, lo que te proporciona una ventaja cuando inspeccionas objetos envenenados o tratas de extraer pistas de eventos que involucran venenos.

Medicina. Cuando tratas a la víctima de un veneno, tu conocimiento te otorga información adicional sobre cómo brindar la mejor atención al paciente.

Naturaleza, Supervivencia. Trabajar con venenos te permite adquirir conocimientos sobre qué plantas y animales son venenosos.

Manejar Veneno. Tu competencia te permite manejar y aplicar un veneno sin riesgo de exponerte a sus efectos.

ÚTILES DE ENVENENADOR

Actividad	CD
Identificar un objeto envenenado	10
Determinar los efectos de un veneno	20

ÚTILES DE HERBORISTA

La competencia de un kit de herboristería te permite identificar plantas y recolectar de forma segura sus elementos útiles.

Componentes Un kit de herboristería incluye bolsas para almacenar hierbas, podadoras y guantes de cuero para recolectar plantas, un mortero y varios frascos de vidrio.

Arcanos. Tu conocimiento de la naturaleza y los usos de hierbas puede agregar una perspectiva a tus estudios mágicos que tratan sobre las plantas y tus intentos de identificar pociones.

Investigación. Cuando inspeccionas un área cubierta de plantas, tu competencia puede ayudarte a captar detalles y pistas que otros pueden pasar por alto.

Medicina. Tu competencia con herboristería mejora tu capacidad para tratar enfermedades y heridas aumentando tus métodos de cuidado con plantas medicinales.

Naturaleza y supervivencia. Cuando viajas en la naturaleza, tu habilidad en herboristería hace que sea más fácil identificar plantas y detectar fuentes de alimentos que otros podrían pasar por alto.

Identificar plantas. Puedes identificar la mayoría de las plantas con una rápida inspección de su apariencia y olor.

ÚTILES DE HERBORISTA

Actividad	CD
Encontrar plantas	15
Identificar veneno	20

ÚTILES PARA DISFRAZARSE

La herramienta perfecta para cualquier persona que quiera participar en engaños, un kit de disfraces le permite a su dueño adoptar una identidad falsa.

Componentes Un kit de disfraces incluye cosméticos, tintes para el cabello, pequeños accesorios y algunas prendas de vestir.

Engaño. En ciertos casos, un disfraz puede mejorar tu capacidad para tejer mentiras convincentes.

Intimidación. El disfraz adecuado puede hacer que te veas más temible, ya sea que deseas asustar a alguien haciéndole pasar por una víctima de la plaga o intimidar a una banda de matones tomando la apariencia de un matón.

Actuación. Un disfraz astuto puede mejorar el disfrute de una actuación por parte del público, siempre que el disfraz esté diseñado adecuadamente para evocar la reacción deseada.

Persuasión. La gente tiende a confiar en una persona en uniforme. Si se disfraza como una figura de autoridad, sus esfuerzos para persuadir a los demás a menudo son más efectivos.

Crear Disfraz. Como parte de un descanso largo, puedes crear un disfraz. Tardas 1 minuto en ponerte este disfraz una vez que lo hayas creado. Solo puede llevar uno de esos disfraces al mismo tiempo sin llamar la atención indebida, a menos que tengas una *bolsa de contención* o un método similar para mantenerlos ocultos. Cada disfraz pesa 1 libra.

En otras ocasiones, demora 10 minutos crear un disfraz que implique cambios moderados en tu apariencia y 30 minutos para uno que requiera cambios más extensos.

ÚTILES PARA DISFRAZARSE

Actividad	CD
Cubrir heridas o marcas distintivas	10
Identificar que alguien lleva un disfraz puesto	15
Copiar la apariencia de un humanoide	20

ÚTILES PARA FALSIFICAR

Un kit de falsificación está diseñado para duplicar documentos y facilitar la copia del sello o la firma de una persona.

Componentes Un kit de falsificación incluye varios tipos diferentes de tinta, una variedad de pergaminos y papeles, varias plumas, sellos y ceras de sellado, hojas de oro y plata, y pequeñas herramientas para esculpir la cera derretida para imitar un sello.

Arcanos. Se puede usar un kit de falsificación junto con la habilidad Arcanos para determinar si un objeto mágico es real o falso.

Engaño. Una falsificación bien elaborada, como los documentos que proclaman que eres un noble o una orden que te otorga un pasaje seguro, puede dar crédito a una mentira.

Historia Un kit de falsificación combinado con tu conocimiento de la historia mejora tu capacidad para crear documentos históricos falsos o para determinar si un documento antiguo es auténtico.

Investigación. Cuando examinas objetos, la competencia con un kit de falsificación es útil para determinar cómo se hizo un objeto y si es genuino.

Otras herramientas. El conocimiento de otras herramientas hace que tus falsificaciones sean mucho más creíbles. Por ejemplo, puedes combinar la competencia con un kit de falsificación y la competencia con las herramientas de cartógrafo para hacer un mapa falso.

Falsificado rápido. Como parte de un descanso corto, puedes producir un documento falsificado de no más de una página. Como parte de un descanso largo, puedes producir un documento de hasta cuatro páginas. Tu prueba de Inteligencia con un kit de falsificación determina la CD para la prueba de Inteligencia (investigación) de otra persona para detectar la falsificación.

ÚTILES PARA FALSIFICAR

Actividad	CD
Imitar escritura a mano	15
Duplicar un sello de cera	20

VEHÍCULOS DE TIERRA Y AGUA

La competencia con vehículos terrestres cubre una amplia gama de opciones, desde carrozas y howdahs hasta carretas y vagones. La competencia con vehículos acuáticos cubre cualquier cosa que navegue por vías fluviales. La competencia con vehículos otorga el conocimiento necesario para manejar vehículos de ese tipo, junto con el conocimiento de cómo repararlos y mantenerlos.

Además, un personaje competente con vehículos acuáticos tiene conocimientos sobre cualquier cosa con la que un navegante profesional esté familiarizado, como información sobre el mar y las islas, atar nudos y evaluar el clima y las condiciones del mar.

Arcanos. Cuando estudias un vehículo mágico, esta competencia de herramienta te ayuda a descubrir la historia o determinar cómo funciona el vehículo.

Investigación, Percepción. Cuando inspeccionas un vehículo en busca de pistas o información oculta, tu competencia te ayuda a darte cuenta de cosas que otros pueden pasar por alto.

Manipulación del vehículo. Al pilotar un vehículo, puedes aplicar tu bono de competencia a la CA y a las tiradas de salvación del vehículo.

VEHÍCULOS

Actividad	CD
Navegar a través de terreno tosco u olas	10
Evaluar la condición de un vehículo	15
Tomar una curva cerrada a alta velocidad	20

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Esta sección expande las reglas de lanzamiento de conjuros presentadas en el *Manual del Jugador* y en la *Guía del Dungeon Master*, brindando aclaraciones y nuevas opciones.

PERCIBIR UN LANZADOR EN PROGRESO

Muchos conjuros crean efectos obvios: explosiones de fuego, paredes de hielo, teletransportación y similares. Otros conjuros, como *encantar persona*, no muestran ningún signo visible, audible o perceptible de sus efectos, y podrían pasar desapercibidos fácilmente por alguien que no se ve afectado por ellos. Como se indica en el *Manual del Jugador*, normalmente no sabes que un conjuro ha sido lanzado a menos que el conjuro produzca un efecto notable.

Pero ¿qué pasa con el acto de lanzar un conjuro? ¿Es posible que alguien perciba que un conjuro está siendo lanzado en su presencia? Para ser perceptible, el lanzamiento de un conjuro debe involucrar un componente verbal, somático o material. La forma de un componente material no importa para los propósitos de percepción, ya sea un objeto especificado en la descripción del conjuro, una bolsa de componentes o un enfoque de lanzamiento de conjuros.

Si la necesidad de los componentes de un conjuro ha sido eliminada por una habilidad especial, como el rasgo Conjuro Sutil del hechicero o el rasgo Lanzamiento de Conjuros Innato que poseen muchas criaturas, el lanzamiento del conjuro es imperceptible. Si un lanzamiento imperceptible produce un efecto perceptible, normalmente es imposible determinar quién lanza el conjuro en ausencia de otra evidencia.

IDENTIFICAR UN CONJURO

A veces, un personaje quiere identificar un conjuro que alguien más está lanzando o que ya fue lanzado. Para hacerlo, un personaje puede usar su reacción para identificar un conjuro mientras se está lanzando, o puede usar una acción en su turno para identificar un conjuro por su efecto después de que se haya lanzado.

Si el personaje percibió el lanzamiento, el efecto del conjuro o ambos, el personaje puede hacer una prueba de Inteligencia (Arcanos) con la reacción o acción. La CD es igual a 15 + el nivel del conjuro. Si el conjuro se lanza como un conjuro de clase y el personaje es miembro de esa clase, la prueba se hace con ventaja. Por ejemplo, si el lanzador de conjuros lanza un conjuro como un clérigo, otro clérigo tiene ventaja en la prueba para identificar el conjuro. Algunos conjuros no están asociados con ninguna clase cuando se lanzan, como cuando un monstruo usa su rasgo de Lanzamiento de Conjuros Innato.

Esta prueba de inteligencia (Arcanos) representa el hecho de que identificar un conjuro requiere una mente rápida y familiaridad con la teoría y la práctica de lanzar. Esto es cierto incluso para un personaje cuya habilidad de lanzar conjuros es Sabiduría o Carisma. Ser capaz de lanzar conjuros no te hace adepto a deducir exactamente lo que hacen los demás cuando lanzan sus conjuros.

OBJETIVOS DE CONJURO INVÁLIDOS

Un conjuro especifica a qué puede atacar un lanzador: cualquier tipo de criatura, una criatura de cierto tipo (humanoide o bestia, por ejemplo), un objeto, un área, el lanzador u otra cosa. ¿Pero qué sucede si un conjuro ataca algo que no es un objetivo válido? Por ejemplo, alguien podría lanzar *encantar persona* a una criatura que se cree que es un humanoide, sin saber que el objetivo es en realidad un vampiro. Si surge este problema, manéjalo usando la siguiente regla. Si lanzas un conjuro a alguien o algo que no puede ser afectado por el conjuro, no le pasa nada a ese objetivo, pero si usaste una ranura de conjuro para lanzar el conjuro, la ranura aún queda gastada. Si el conjuro normalmente no tiene efecto en un objetivo que tiene éxito en una tirada de salvación, el objetivo inválido parece haber tenido éxito en su tirada de salvación, aunque no intentó uno (no da ninguna pista de que la criatura sea en realidad un objetivo no válido). De lo contrario, percibes que el conjuro no le hizo nada al objetivo.

ÁREAS DE EFECTO EN UNA CUADRÍCULA

La Guía del Dungeon Master incluye la siguiente regla corta para usar áreas de efecto en una cuadrícula.

Elige una intersección de cuadrados como el punto de origen de un área de efecto, luego sigue las reglas para ese tipo de área como de costumbre (consulta la sección "Áreas de efecto" en el capítulo 10 del *Manual del Jugador*). Si un área de efecto es circular y cubre al menos la mitad de un cuadrado, entonces afecta a ese cuadrado.

Esa regla funciona, pero puede requerir una cantidad justa de adjudicación en el momento. Esta sección ofrece dos alternativas para determinar la ubicación exacta de un área: el método de plantilla y el método de fichas. Ambos métodos asumen que estás usando una cuadrícula y miniaturas de algún tipo. Debido a que estos métodos pueden producir resultados diferentes para el número de cuadrados en un área determinada, no se recomienda que se combinen en la mesa; elige el método que tú y tus jugadores encuentren más fácil o más intuitivo.

MÉTODO DE PLANTILLA

El método de plantilla utiliza formas bidimensionales que representan diferentes áreas de efecto. El objetivo del método es representar con precisión la longitud y el ancho de cada área de la cuadrícula y dejar pocas dudas sobre qué criaturas se ven afectadas por ella. Tendrás que hacer estas plantillas o encontrar prefabricadas.

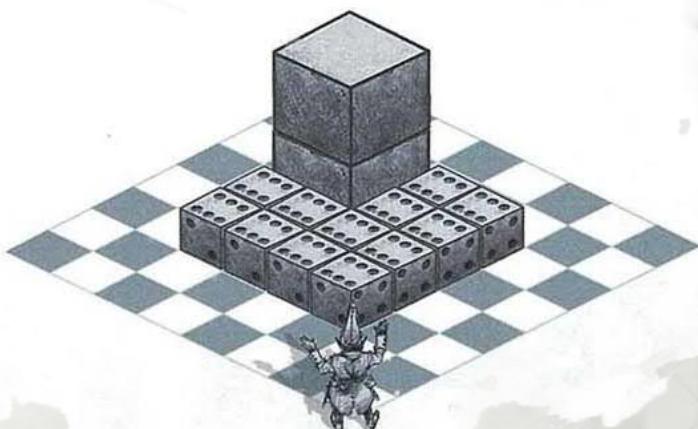
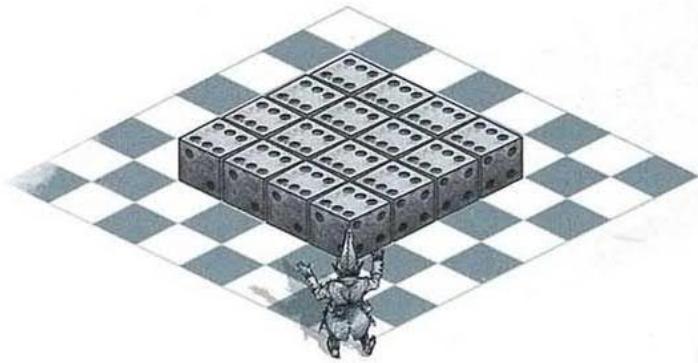
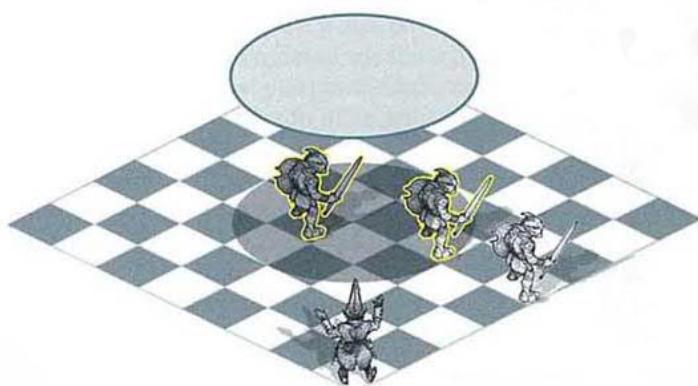
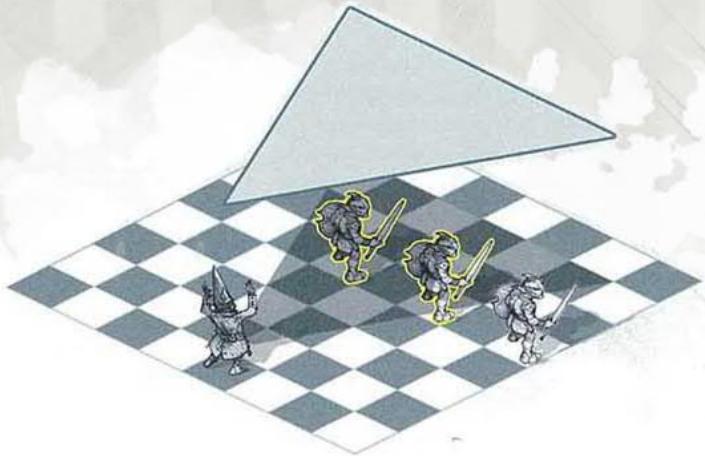
Hacer una plantilla. Hacer una plantilla es simple. Consigue una hoja de papel o cartulina y córtala en la forma del área de efecto que estás usando. Cada 5 pies del área equivalen a 1 pulgada del tamaño de la plantilla. Por ejemplo, la esfera de 20 pies de radio del conjuro *bola de fuego*, que tiene un diámetro de 40 pies, se traduciría en una plantilla circular con un diámetro de 8 pulgadas.

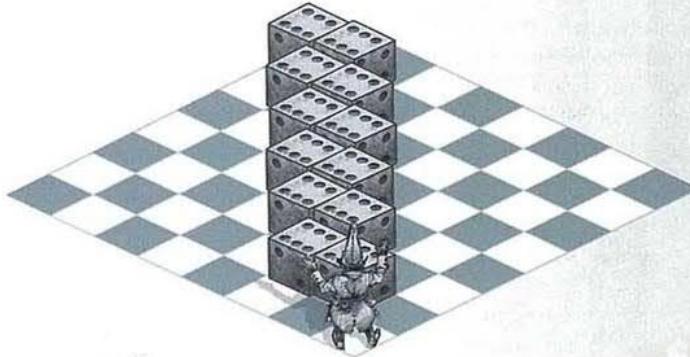
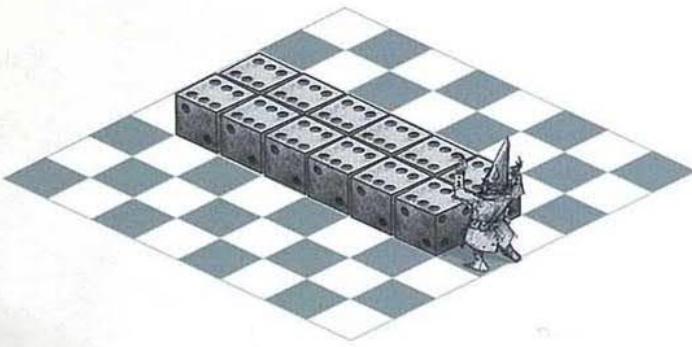
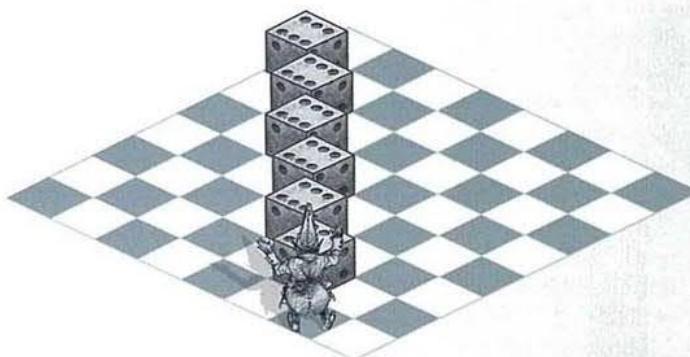
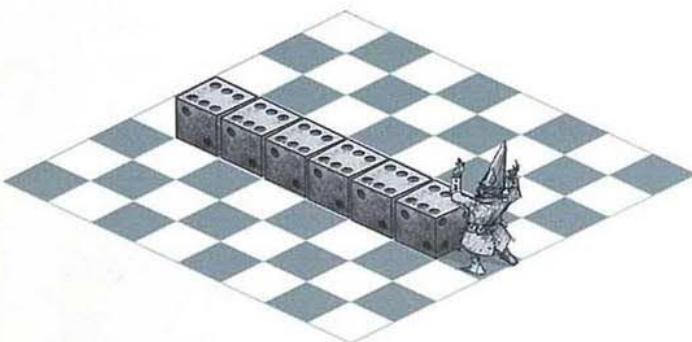
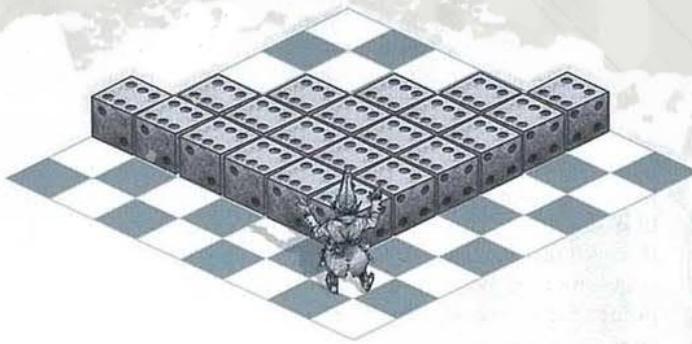
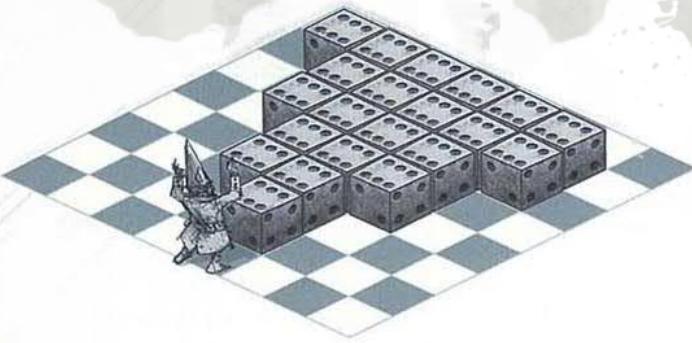
Utilizar una plantilla. Para usar una plantilla de área de efecto, aplícalo a la cuadrícula. Si el terreno es plano, puedes ponerlo en la superficie; de lo contrario, mantén la plantilla sobre la superficie y toma nota de los cuadrados que cubre o cubre parcialmente. Si alguna parte de un cuadrado está debajo de la plantilla, ese cuadrado se incluye en el área de efecto. Si la miniatura de una criatura está en un cuadrado afectado, esa criatura está en el área. Estar adyacente al borde de la plantilla no es suficiente para que se incluya un cuadrado en el área de efecto; el cuadrado debe estar total o parcialmente cubierto por la plantilla.

También puedes utilizar este método sin una cuadrícula. Si lo haces, se incluye una criatura en un área de efecto si alguna parte de la base de la miniatura está superpuesta por la plantilla.

Cuando coloques una plantilla, sigue todas las reglas en el *Manual del Jugador* para colocar el área de efecto asociada. Si un área de efecto, como un cono o una línea, se origina a partir de un lanzador de conjuros, la plantilla debe extenderse desde el lanzador y ubicarse como guste el lanzador dentro de los límites de las reglas.

Los diagramas 2.1 y 2.2 muestran el método de plantilla en acción.





MÉTODO DE FICHAS

El método fichas está diseñado para hacer que las áreas de efecto sean táctiles y divertidas. Para usar este método, toma algunos dados u otras fichas, que usarás para representar tus áreas de efecto.

En lugar de representar fielmente las formas de las diferentes áreas de efecto, este método te brinda una manera de crear fácilmente versiones cuadradas de ellas en una cuadricula, como se describe en las siguientes subsecciones.

Usar fichas. Cada cuadrado de 5 pies de un área de efecto se convierte en un dado u otra ficha que coloques en la cuadricula. Cada ficha va dentro de un cuadrado, no en una intersección de líneas. Si la ficha de un área está en un cuadrado, ese cuadrado se incluye en el área de efecto. Es así de simple.

Los diagramas 2.3 a 2.6 muestran este método en acción, utilizando los dados como fichas.

Círculos. Este método describe todo usando cuadrados, y un área circular de efecto se convierte en un cuadrado, ya sea que el área sea una esfera, un cilindro o un radio.

Por ejemplo, el radio de 10 pies de *golpe flamígero*, que tiene un diámetro de 20 pies, se expresa como un cuadrado que tiene 20 pies de lado, como se muestra en el diagrama

2.3. El diagrama 2.4 muestra el área con cobertura total en su interior.

Conos. Un cono está representado por filas de fichas en la cuadricula, que se extienden desde el punto de origen del cono. En las filas, los cuadrados están contiguos lado a lado o de esquina a esquina, como se muestra en el diagrama 2.5. Para determinar el número de filas que contiene un cono, divide su longitud entre 5.

Por ejemplo, un cono de 30 pies contiene seis filas.

Aquí tienes cómo crear las filas: Comenzando con un cuadrado adyacente al punto de origen del cono, coloca una ficha. El cuadrado puede ser ortogonal o diagonalmente adyacente al punto de origen. En cada fila más allá de esa, coloca tantas fichas como colocaste en la fila anterior, más una ficha más. Coloca las fichas de esta fila de modo que sus cuadrados comparten un lado con un cuadrado en la fila anterior. Si el cono es ortogonalmente adyacente al punto de origen, tendrás que colocar una ficha más en la fila; colócalas en un extremo o en el otro de la fila que acabas de crear (no tienes que elegir el lado elegido en el diagrama 2.5). Sigue colocando fichas de esta manera hasta que hayas creado todas las filas del cono.

Líneas. Una línea puede extenderse desde su origen de forma ortogonal o diagonal, como se muestra en el diagrama 2.6.

CONSTRUCCIÓN DE ENCUENTROS

Esta sección presenta nuevas pautas sobre cómo construir encuentros de combate para una aventura. Son una alternativa a las reglas en "Creación de encuentros" en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*. Este enfoque utiliza la misma matemática que subyace en las reglas presentadas en ese libro, pero hace algunos ajustes en la forma en que se presenta la matemática para producir un sistema más flexible.

Este sistema de construcción de encuentros supone que, como DM, quieras tener una comprensión clara de la amenaza que representa un grupo de monstruos. Te será útil si quieras enfatizar el combate en tu aventura, si quieras asegurarte de que un enemigo no sea demasiado mortal para un grupo de personajes, y si quieras entender la relación entre el nivel de un personaje y el valor de desafío (CR por sus siglas en inglés) de un monstruo.

La construcción de un encuentro utilizando estas directrices sigue una serie de pasos.

PASO 1: EVALUAR LOS PERSONAJES

Para construir un encuentro utilizando este sistema, primero haz un balance de los personajes de los jugadores. Este sistema utiliza los niveles de los personajes para determinar los números y los niveles de desafío de las criaturas contra las que puedes enfrentarte sin hacer que la lucha sea demasiado difícil o demasiado fácil. Aunque el nivel de personaje es importante, también debes tomar nota del máximo de puntos de golpe de cada personaje y de los modificadores de tiradas de salvación, así como de la cantidad de daño que los personajes más poderosos pueden causar con un solo ataque. El nivel de personaje y el valor de desafío son buenos para definir la dificultad de un encuentro, pero no cuentan toda la historia. Usarás estas estadísticas de caracteres adicionales cuando selecciones monstruos para un encuentro en el paso 4.

PASO 2: ELEGIR EL TAMAÑO DEL ENCUENTRO

Determina si quieres crear una batalla que enfrenta a una criatura contra los personajes, o si quieres usar múltiples monstruos. Si la lucha es contra un solo oponente, tu mejor candidato para ese enemigo es una de las criaturas legendarias del juego, que están diseñadas para satisfacer esta necesidad. Si la batalla involucra a varios monstruos, decide aproximadamente cuántas criaturas quieres usar antes de continuar con el paso 3.

PASO 3: DETERMINAR LOS NÚMEROS Y VALORES DE DESAFÍO

El proceso para construir peleas que solo cuentan con un monstruo legendario es simple. La Tabla de Valor de Desafío para Monstruos Solitarios te muestra el nivel de desafío (CR) que debes usar para una criatura legendaria que se opone a un grupo de cuatro a seis personajes, creando una batalla satisfactoria pero difícil.

Por ejemplo, para un grupo de cinco personajes de 9º nivel, una criatura legendaria VD 12 hace un encuentro óptimo.

Para una batalla más peligrosa, empareja a los personajes con una criatura legendaria cuya puntuación de desafío es 1 o 2 más alta que la óptima. Para una pelea fácil, usa una criatura legendaria cuyo índice de desafío sea 3 o más bajo que el nivel de desafío para un encuentro óptimo.

VALOR DE DESAFÍO PARA MONSTRUOS SOLITARIOS

Nivel de Personaje	6 Personajes	5 Personajes	4 Personajes
1	2	2	1
2	4	3	2
3	5	4	3
4	6	5	4
5	9	8	7
6	10	9	8
7	11	10	9
8	12	11	10
9	13	12	11
10	14	13	12
11	15	14	13
12	17	16	15
13	18	17	16
14	19	18	17
15	20	19	18
16	21	20	19
17	22	21	20
18	22	21	20
19	23	22	21
20	24	23	22

Si tu encuentro presenta múltiples monstruos, equilibrarlo requiere un poco más de trabajo. Consulta las tablas de Monstruos Múltiples, que se dividen por rangos de nivel, y proporciona información sobre cómo equilibrar los encuentros de los personajes del 1º al 5º nivel, del 6º al 10º nivel, del 11º al 15º nivel y del 16º al 20º nivel.

Primero, debes anotar el valor de desafío para cada criatura con la que se enfrentará el grupo. Luego, para crear tu enfrentamiento, encuentra el nivel de cada personaje en la tabla correspondiente. Cada tabla muestra a qué equivale un solo personaje de un nivel dado en términos de valor de desafío, un valor representado por una proporción que compara números de personajes con un único monstruo clasificado por valor de desafío. El primer número en cada expresión es el número de personajes del nivel dado. El segundo número indica cuántos monstruos del valor de desafío enumerados son equivalentes a esos personajes.

Por ejemplo, al leer la fila para los personajes del 1º nivel de la tabla del 1º al 5º nivel, vemos que un personaje del 1º nivel es el equivalente a dos monstruos VD 1/8 o un monstruo VD 1/4. La proporción se invierte para obtener puntuaciones de desafío más altas, donde un solo monstruo es más poderoso que un solo personaje de primer nivel. Una criatura VD 1/2 es equivalente a tres personajes de primer nivel, mientras que un oponente VD 1 es equivalente a cinco.

Digamos que tienes un grupo de cuatro personajes de 3º nivel. Usando la tabla, puedes ver que un enemigo de VD 2 es una buena combinación para todo el grupo, pero que a los personajes probablemente les resulte difícil manejar una criatura VD 3.

Usando las mismas pautas, puedes mezclar y unir puntuaciones de desafío para armar un grupo de criaturas para oponerse a cuatro personajes de 3º nivel. Por ejemplo, puedes seleccionar una criatura VD 1. Eso vale dos personajes de 3º nivel, dejándote con dos personajes de 3º nivel por asignar. Luego, puedes agregar dos monstruos VD 1/4 para dar cuenta de otro personaje y un monstruo VD 1/2 para dar cuenta del personaje final. En total, tu encuentro tiene una VD 1, una VD 1/2 y dos criaturas VD 1/4.

Para los grupos en los que los personajes son de diferentes niveles, tienes dos opciones. Puedes agrupar todos los personajes del mismo nivel, emparejálos con monstruos, y luego combina todas las criaturas en un solo encuentro. Alternativamente, puedes determinar el nivel promedio del grupo y tratar a cada personaje como de ese nivel con el propósito de seleccionar los monstruos apropiados.

Las pautas anteriores están diseñadas para crear una pelea que desafiará a un equipo y seguirá siendo ganable. Si deseas crear un encuentro más fácil que desafie a los personajes pero no amenace con derrotarlos, puedes tratar al grupo como si fuera aproximadamente un tercio más pequeño de lo que es.

Por ejemplo, para hacer un encuentro fácil para un grupo de cinco personajes, enfíralos contra monstruos que serían una pelea dura para tres personajes. Del mismo modo, puedes tratar al grupo como cincuenta por ciento más grande para construir una batalla que es potencialmente mortal, aunque todavía no es probable que sea una derrota automática. Un grupo de cuatro personajes que enfrentan un encuentro diseñado para seis personajes entraría en esta categoría.

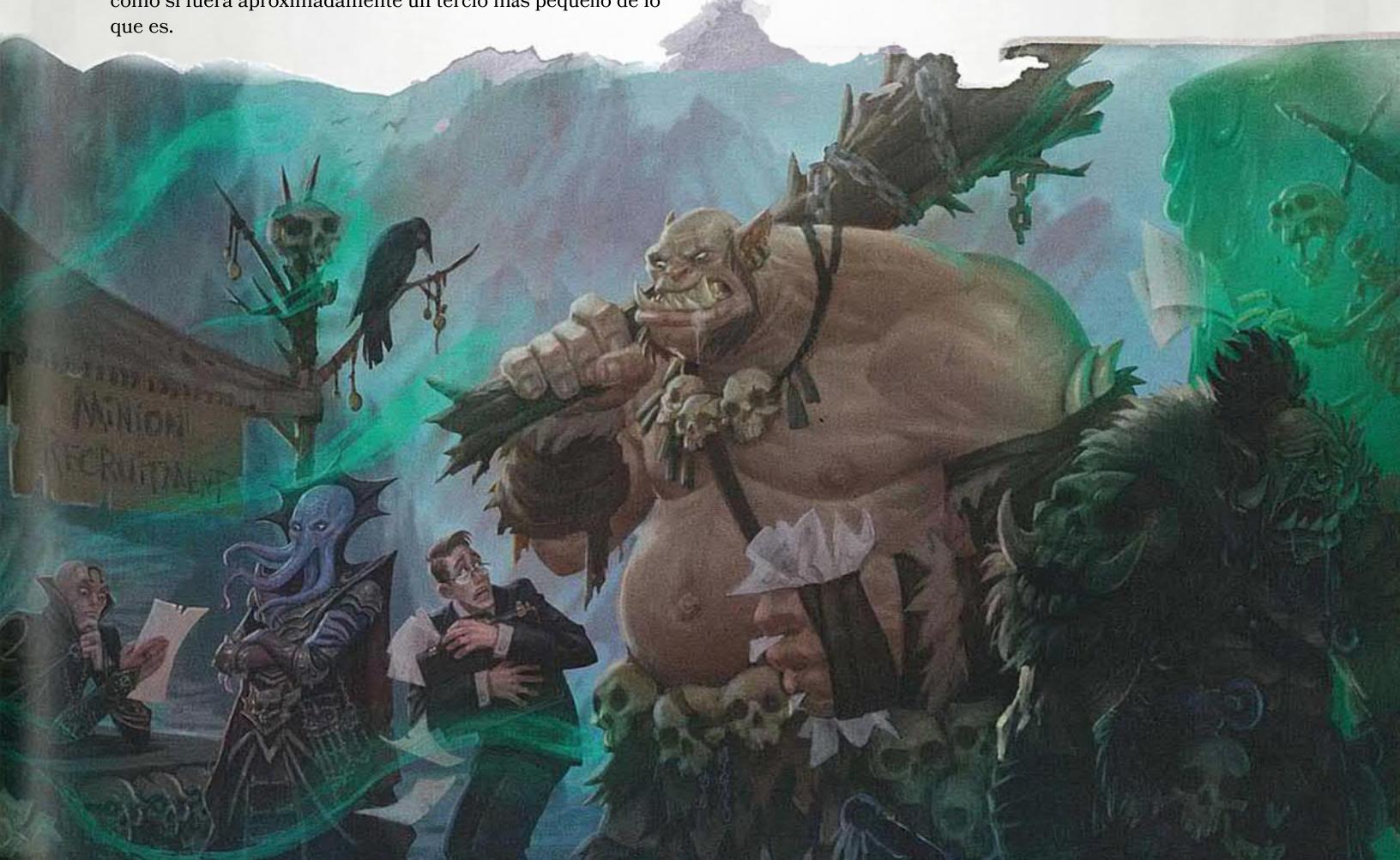
MONSTRUOS DÉBILES Y PERSONAJES DE ALTO NIVEL

Para ahorrar espacio en las tablas y mantenerlas simples, algunas de las valores de desafío más bajas faltan en las tablas de nivel superior. Para valores de desafío bajos que no aparecen en la tabla, supón una proporción de 1:12, lo que indica que doce criaturas de esos valores de desafío son equivalentes a un personaje de un nivel específico.

PASO 4: SELECCIONAR MONSTRUOS

Después de usar las tablas del paso anterior para determinar los valores de desafío de los monstruos en tu encuentro, estás listo para elegir monstruos individuales. Este proceso es más un arte que una ciencia.

Además de evaluar los monstruos por el valor de desafío, es importante observar cómo ciertos monstruos podrían



MONSTRUOS MÚLTIPLES: 1 - 5 NIVEL

Nivel de Personaje	Valor de Desafío									
	1/8	¼	1/2	1	2	3	4	5	6	
1	1:2	1:1	1:1	5:1	--	--	--	--	--	
2	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	--	--	--	--	
3	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	--	--	--	
4	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	--	--	
5	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1	

MONSTRUOS MÚLTIPLES: 6 - 10 NIVEL

Nivel de Personaje	Valor de Desafío												
	1/8	¼	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	--	--	--
7	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	--	--	--
8	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	--	--
9	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	--
10	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

MONSTRUOS MÚLTIPLES: 11 - 15 NIVEL

Nivel de Personaje	Valor de Desafío														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	--	--	--	--
12	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	--	--	--
13	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	--	--
14	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	--
15	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

MONSTRUOS MÚLTIPLES: 16 - 20 NIVEL

Nivel de Personaje	Valor de Desafío																			
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
16	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	--	--	--	--	
17	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	--	--	--	
18	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	--	--	
19	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	--	
20	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1	6:1	

apilarse contra tu grupo. Los puntos de golpe, los ataques y las tiradas de salvación son indicadores útiles. Compara el daño que un monstruo puede inflijir al máximo de cada personaje. Ten cuidado con cualquier monstruo que sea capaz de derribar a un personaje con un solo ataque, a menos que estés diseñando la lucha para que sea especialmente mortal.

De la misma manera, compara los puntos de golpe de los monstruos con la salida de daño de los personajes más fuertes del grupo, buscando de nuevo objetivos que puedan ser eliminados de un solo golpe. Tener un número significativo de enemigos muertos en las primeras rondas de combate puede hacer que un encuentro sea demasiado fácil.

Del mismo modo, observa si las habilidades más letales de un monstruo requieren tiros de salvación con los que la mayoría de los miembros del grupo son débiles, y compara las habilidades ofensivas de los personajes con las tiradas de salvación de los monstruos.

Si las únicas criaturas de las que puedes elegir en el valor de desafío deseado no son una buena combinación para las estadísticas de los personajes, no tengas miedo de volver al paso 3.

Al modificar tus objetivos de valor de desafío y ajustar el número de criaturas del encuentro, puedes crear diferentes opciones para construir el encuentro.

PASO 5: AÑADIR SABOR

Los eventos que se desarrollan durante un encuentro tienen que ver con mucho más que blandir armas y lanzar conjuros. Las confrontaciones más interesantes también tienen en cuenta la personalidad o el comportamiento de los monstruos, tal vez determinando si se pueden comunicar con ellos o si todos están actuando en concierto. Otros factores posibles incluyen la naturaleza del entorno físico, por ejemplo, si incluye obstáculos u otras características que podrían entrar en juego, y la posibilidad siempre presente de que ocurra algo inesperado.

Si ya tienes ideas sobre cómo desarrollar tu encuentro de esta manera, sigue adelante y termina tu creación. De lo contrario, echa un vistazo a las siguientes secciones para obtener algunos consejos básicos sobre cómo agregar elementos de sabor a la mecánica simple de la pelea.

PERSONALIDAD DE MONSTRUOS

Para abordar la cuestión de la personalidad de un monstruo, puedes usar las tablas en el capítulo 4 de la *Guía del Dungeon Master*, usar la tabla de Personalidad del Monstruo a continuación, o simplemente anotar algunas notas basadas en la descripción del *Manual de Monstruos* de una criatura. Durante la batalla, puedes usar estas ideas para informar cómo retratas a los monstruos y sus acciones. Para mantener las cosas simples, puedes asignar los mismos rasgos de personalidad a todo un grupo de monstruos. Por ejemplo, una pandilla de bandidos puede ser una mafia ingobernable de fanfarrones, mientras que los miembros de otra pandilla siempre están al borde y listos para huir a la primera señal de peligro.

PERSONALIDAD DE MONSTRUOS

d8 Personalidad

1	Cobarde; busca rendirse
2	Codicioso; quiere tesoros
3	Bocón; hace demostraciones de valor pero huye del peligro
4	Fanático; preparado para morir luchando
5	Bazofia; pobemente entrenado y fácilmente ahuyentado
6	Valiente; mantiene su posición
7	Bromista; se burla de sus enemigos
8	Brabucón; se rehusa a creer que puede perder

RELACIONES DE MONSTRUOS

¿Existen rivalidades, odios o apegos entre los monstruos en un encuentro? Si es así, puedes usar tales relaciones para informar el comportamiento de los monstruos durante el combate. La muerte de un líder muy venerado podría poner a sus seguidores en un frenesí. Por otro lado, un monstruo podría decidir huir si su cónyuge muere, o un adulador maltratado podría estar ansioso por rendirse y traicionar a su amo a cambio de su vida.

RELACIONES DE MONSTRUOS

d6 Relación

1	Tiene un rival; quiere que un aliado al azar sufra
2	Es abusado por otros; permanece atrás, traiciona a la primera oportunidad
3	Es alabado; sus aliados morirían por él
4	Es marginado por el grupo; sus aliados le ignoran
5	Es marginado por decisión propia; solo cuida de sí mismo
6	Es visto como un abusivo; sus aliados quieren verle derrotado

TERRENO Y TRAMPAS

Unos pocos elementos que hacen que un campo de batalla sea algo más que una gran área de terreno plano pueden contribuir en gran medida a condimentar un encuentro. Considera la posibilidad de establecer tu encuentro en un área que proporcionaría desafíos incluso si no hubiera una pelea allí. ¿Qué peligros potenciales u otras características podrían atraer la atención de los personajes, ya sea antes o durante la pelea? ¿Por qué los monstruos merodean en esta área para comenzar? ¿Ofrece buenos escondites, por ejemplo?

Para agregar detalles a un área de encuentro al azar, busca en las tablas en el apéndice A de la *Guía del Dungeon Master*

para determinar las características de espacio y área, los peligros potenciales, obstáculos, trampas, y más.

EVENTOS ALEATORIOS

Considera lo que podría suceder en un área de encuentro si los personajes nunca ingresaran. ¿Sirven los guardias en turnos? ¿Qué otros personajes o monstruos podrían visitarla? ¿Las criaturas se reúnen allí para comer o cotillear? ¿Hay algún fenómeno natural, como vientos fuertes, temblores de tierra o ráfagas de lluvia, que a veces ocurren en el área? Los eventos aleatorios pueden agregar un elemento divertido de lo inesperado a un encuentro. Justo cuando piensas que el resultado de una pelea es evidente, un evento imprevisto puede hacer que las cosas sean más convincentes.

Algunas de las tablas en la *Guía del Dungeon Master* pueden sugerir eventos aleatorios. Las tablas que se usan para la ubicación del encuentro, los lugares extraños y el clima en la naturaleza en el capítulo 5 de ese libro son un buen punto de partida para los encuentros al aire libre. Las tablas en el apéndice A pueden ser útiles para encuentros interiores y exteriores, especialmente las mesas para obstáculos, trampas y trucos. Finalmente, consulta las tablas de encuentros aleatorios en la siguiente sección de este libro como inspiración.

ENFRENTAMIENTOS RÁPIDOS

Las pautas anteriores asumen que estás preocupado por el equilibrio en tus encuentros de combate y tienes suficiente tiempo para prepararlos. Si no tienes mucho tiempo, o si deseas pautas más simples pero menos precisas, la tabla de Partidas Rápidas ofrece una alternativa.

Esta tabla te da una manera de hacer coincidir un personaje de cierto nivel con varios monstruos. La tabla enumera los valores de desafío a usar para incluir uno, dos y cuatro monstruos por personaje para cada nivel. Por ejemplo, mirando la entrada de 3º nivel en la tabla, puedes ver que un monstruo VD 1/2 es equivalente a un personaje de 3º nivel, al igual que dos monstruos VD 1/4 y cuatro VD 1/8.

ENFRENTAMIENTOS RÁPIDOS

Nivel de Personaje	1 Monstruo	2 Monstruos	4 Monstruos
1	1/4	1/8	--
2	1/2	1/4	--
3	1/2	1/4	1/8
4	1	1/2	1/4
5	2	1	1/2
6	2	1	1/2
7	3	1	1/2
8	3	2	1
9	4	2	1
10	4	2	1
11	4	3	2
12	5	3	2
13	6	4	2
14	6	4	2
15	7	4	3
16	7	4	3
17	8	5	3
18	8	5	3
19	9	6	4
20	10	6	4

ENCUENTROS ALEATORIOS: UN MUNDO DE POSIBILIDADES

El Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* proporciona orientación sobre el uso de encuentros aleatorios en tu juego. Esta sección se basa en esa guía, y ofrece una gran cantidad de tablas de encuentros aleatorios que puedes utilizar cuando determines que se va a realizar un encuentro aleatorio.

Usando las listas de monstruos en el apéndice B de ese libro como base, hemos construido un conjunto de tablas para cada categoría de ambiente: ártico, costero, desierto, bosque, pradera, colina, montaña, pantano, Underdark, submarino y urbano. Dentro de cada categoría, se proporcionan tablas separadas para cada uno de los cuatro escalones de juego: niveles 1-4, 5-10, 11-16 y 17-20.

Aunque puedes usar estas tablas "de inmediato", el consejo de la *Guía del Dungeon Master* sigue siendo válido: adaptar dichas tablas a tu juego puede reforzar las temáticas y el sabor de tu campaña. Te animamos a personalizar este material para que sea tuyo.

En las tablas, un nombre en negrita se refiere a un bloque de estadísticas en el *Manual de Monstruos*.

HUIR, O LUCHAR, O... ?

Cada uno de los resultados en estas tablas representa un cierto tipo de desafío o desafío potencial.

Si dejas que los dados se salgan con la suya y el resultado es una gran cantidad de monstruos, el encuentro generado puede ser demasiado difícil o peligroso para los personajes en sus circunstancias actuales. Es posible que quieran huir para evitar el contacto, o para no acercarse más después de percibir a los monstruos desde la distancia.

Por supuesto, también tienes la libertad de ajustar los números, pero es importante recordar que no todos los encuentros que involucran a un monstruo tienen que resultar en un combate. Un encuentro podría ser, de hecho, el preludio de una batalla, una pelea o alguna otra interacción. Lo que suceda a continuación depende de lo que intenten los personajes o de lo que decidas que está destinado a ocurrir.

Las tablas también incluyen entradas para lo que la *Guía del Dungeon Master* llama "encuentros de una naturaleza menos monstruosa". Muchos de estos resultados exigen ser personalizados o detallados, lo que te ofrece la oportunidad de conectarlos con la historia de tu campaña. Y al hacerlo, has dado un paso hacia la creación de tu propia tabla de encuentros personalizada. ¡Sigue con ello!



ENCUENTROS ÁRTICOS (NIVELES 1-4)

d100 Enfrentamiento

01	1 búho gigante
02-05	1d6 + 3 kobolds
06-08	1d4 + 3 tramereros (plebeyos)
09-10	1 buho
11-12	2d4 halcones sangrientos

13-17	2d6 bandidos
18-20	1d3 kobolds alados con 1d6 kobolds
21-25	El cadáver parcialmente devorado de un mamut, del cual se pueden recolectar 1d4 semanas de raciones
26-29	2d8 cazadores (guerreros tribales)
30-35	1 semiogro
36-40	Huellas solitarias en la nieve que se terminan abruptamente
41-45	1d3 mephits de hielo
46-50	1 oso pardo
51-53	1d6 + 1 orcos
54-55	1 oso polar
56-57	1d6 batidores
58-60	1 tigre dientes de sable
61-65	Un estanque congelado con un hoyo áspero en el hielo que parece reciente
66-68	1 berserker
69-70	1 ogro
71-72	1 grifo
73-75	1 druida
76-80	3d4 refugiados (plebeyos) escapando de orcos
81	1d3 veteranos
82	1d4 orogs
83	2 osos pardos
84	1 orco Ojo de Gruumsh con 2d8 orcos
85	1d3 lobos invernales
86-87	1d4 yetis
88	1 semiogro
89	1d3 mantícoras
90	1 capitán bandido con 2d6 bandidos
91	1 revivido
92-93	1 troll
94-95	1 hombre oso
96-97	1 remorhaz joven
98	1 mamut
99	1 dragón blanco joven
00	1 gigante de escarcha

ENCUENTROS ÁRTICOS (NIVELES 5-10)

d100 Enfrentamiento

01-05	2 tigres dientes de sable
06-07	1d4 semiogros
08-10	1d3 + 1 osos pardos
11-15	1d3 osos polares
16-20	2d4 berserkers
21-25	Una druida semiorga atendiendo a un oso polar herido. Si los personajes ayudan a la druida, ella les da un vial de antitoxina.
26-30	2d8 batidores
32-35	2d4 mephits de hielo
36-40	2d6 + 1 zombis a bordo de un galeón atrapado en el hielo. Registrar la nave resulta en 2d20 días de raciones
41-45	1 mantícora
46-50	2d6 + 3 orcos
51-53	1d6 + 2 ogros
54-55	2d4 grifos
56-57	1d4 veteranos
58-60	1 capitán bandido con 1 druida, 1d3 berserkers, y 2d10 + 5 bandidos

61-65	1d4 horas de frío extremo (ver capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master)
66-68	1 remorhaz joven
69-72	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d6 orogs y 2d8 + 6 orcos
73-75	1 revivido
76-80	Un aullido que hace eco en todo el lugar por 1d3 minutos
81-82	1d3 mamuts
83-84	1 dragón blanco joven
85-86	2d4 lobos invernales
87-88	1d6 + 2 yetis
89-90	1d2 gigantes de escarcha
91-92	1d3 hombres oso
93-94	1 d4 trolls
95-96	1 yeti abominable
97-98	1 remorhaz
99	1 roc
00	2d4 remorhazes jóvenes

ENCUENTROS ÁRTICOS (NIVELES 11-16)

d100 Enfrentamiento

01	1 yeti abominable
02-04	1d6 revividos
05-10	1d4 + 1 hombres oso
11-20	1d3 dragones blancos jóvenes
21-25	Una ventizca helada que reduce la visibilidad a 5 pies por 1d6 horas
26-35	1 roc
36-40	Un rebaño de 3d20 + 60 caribúes (ciervos) avanzando a través de la nieve
41-50	1d4 mamuts
51-60	1d8 + 1 trolls
61-65	Un lago congelado de una milla de ancho en el cual se pueden observar los cadáveres preservados de criaturas extrañas
66-75	2d4 remorhazes jóvenes
76-80	Un Castillo de hielo en ruinas con los cuerpos congelados de humanoides de piel azul esparcidos por todos lados
81-90	1 dragón blanco adulto
91-96	1d8 + 1 gigantes de escarcha
97-99	1d4 remorhazes
00	1 dragón blanco anciano

ENCUENTROS ARTICOS (NIVELES 17-20)

d100 Enfrentamiento

01-02	2d10 revividos
03-04	2d8 trolls
05-06	2d10 hombres oso
07-08	1 gigante de escarcha
09-10	2d4 remorhazes jóvenes
11-20	1d4 gigantes de escarcha
21-25	Un parche circular de hielo negro en el suelo. La temperatura del aire alrededor del parche es más cálida que en el área aledaña, y los personajes que inspeccionan el hielo encuentran fragmentos de maquinaria congelada adentro.
26-35	1 dragón blanco anciano

36-40	Un aventurero congelado 6 pies bajo el hielo; 50% de probabilidad de que el cadáver tenga un objeto mágico raro de elección del DM
41-50	1d3 yetis abominables
51-60	1d4 remorhazes
61-65	Un muro de hielo de 500 pies de alto, 300 pies de grosor y que se extiende a lo largo de 1d4 millas
66-75	1d4 rocs
76-80	Los rasgos de una mujer seria con cabello largo y fluido tallados en la ladera de una montaña
81-90	1d10 gigantes de escarcha con 2d4 osos polares
91-96	1d3 dragones blancos adultos
97-99	2d4 yetis abominables
00	1 dragón blanco anciano con 1d3 dragones blancos jóvenes



ENCUENTROS COSTEROS (NIVELES 1-4)

d100 Enfrentamiento

01	1 pseudodragón
02-05	2d8 cangrejos
06-10	2d6 pescadores (plebeyos)
11	1d3 serpientes venenosas
12-13	1d6 guardias protegiendo a un noble perdido
14-15	2d4 batidores
16-18	2d10 sirénidos
19-20	1d6 + 2 sajuagüin
21-25	1d4 necrófagos akimentándose de cadáveres a bordo del naufragio de un navío mercante. Una expedición revela 2d6 rollos de seda dañada, una medida de cuerda de 50 pies de largo, y un barril de arenque salado.
26-27	1d4 kobolds alados con 1d6 + 1 kobolds
28-29	2d6 guerreros tribales
30-31	3d4 kobolds
32-33	2d4 + 5 halcones sangrientos
34-35	1d8 + 1 pteranodones
36-40	Unas pocas docenas de tortugas bebé luchando por hacer su camino al mar
41-42	1d6 + 2 lagartos gigantes
43-44	1d6 + 4 cangrejos gigantes
45-46	2d4 estirges
47-48	2d6 + 3 bandidos
49-53	2d4 sajuagüin
54-55	1d6 + 2 batidores
56-60	1 saga de los mares
61-65	Una formación momentánea en el oleaje que asemeja un enorme rostro humanoide
66-70	1 druida
71-75	1d4 arpías
76-80	Un ermitaño (acólito) sentado en la playa, contemplando el significado del multiverso
81	1d4 berserkers
82	1d6 águilas gigantes
83	2d4 sapos gigantes
84	1d4 ogros o 1d4 sireniros

85	3d6 sajuagüin
86	1d4 veteranos
87	1d2 plesiosuarios
88	1 capitán bandido con 2d6 bandidos
89	1d3 mantícoras
90	1 banshee
91-92	1d4 + 3 grifos
93-94	1 sacerdotisa sajuagüin con 1d3 sirenios y 2d6 sajuagüin
95-96	1 barón sajuagüin
97-98	1 elemental de agua
99	1 cíclope
00	1 dragón de bronce joven

ENCUENTROS COSTEROS (NIVELES 5-10)

d100	Enfrentamiento
01	2d8 tarántulas gigantes
02-03	3d6 pteranodones
04-05	2d4 batidores
06-07	1d6 + 2 sajuagüin
08	1 saga de los mares
09-10	1d4 + 1 sapos gigantes
11-15	3d6 sajuagüin
16-20	2d6 águilas gigantes
21-25	Un pseudodragón persiguiendo gaviotas por los aires
26-29	1d2 druidas
30-32	2d4 + 1 sapos gigantes
33-35	1 plebeyo cantando una elegía (solo de día) o 1 banshee (solo de noche)
36-40	una botella encorchaada que contiene una nota ilegible y medio enterrada en la arena
41-43	3 sagas de los mares
44-46	1d8 + 1 arpías
47-50	1d4 plesiosuarios
51-53	1d4 mantícoras
54-56	2d4 ogros
57-60	1d10 grifos
61-65	una batalla naval entre dos galleones
66-70	1d4 + 3 sirenios
71-75	Una tripulación pirata que consiste en 1 capitán bandido, 1 druida, 2 berserkers, y 2d12 bandidos, todos en busca de tesoro enterrado
76-80	Una mano humanoide cortada enredada en una red
81-82	1 elemental de agua
83-84	1 cíclope
85-86	1d4 banshees (solo de noche)
87-88	2d4 veteranos
89-90	1 dragón de bronce joven
91-93	1d3 cíclopes
94-95	1 dragón azul joven
96	1 barón sajuagüin con 1d3 sacerdotisas sajuagüin y 2d8 sajuagüin
97	1 djinn
98	1 roc
99	1 marid
00	1 gigante de las tormentas

ENCUENTROS COSTEROS (NIVELES 11-16)

d100	Enfrentamiento
01	1d4 banshees (solo de noche)
02-04	1 cíclope
05-08	1d6 + 2 mantícoras
09-10	1d8 + 2 veteranos
11-20	1 dragón azul joven
21-25	Un nido con 1d6 huevos de dragón tortuga
26-35	1d4 barones sajuagüin
36-40	Un tridente enterrado parcialmente en la arena
41-50	1 dragón de bronce joven
51-55	1 marid
56-60	1d6 elementales de agua
61-65	2d6 necarios arrastrándose sobre 1d6 barcos naufragados y alimentándose de los muertos
66-70	1 djinn
71-75	1d3 dragones de bronce jóvenes
76-80	Una ballena encallada, muerta e hinchada. Explotará al sufrir cualquier daño, y cada criatura en un radio de 30 pies de esta deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15, recibiendo 5d6 de daño contundente en una salvación fallida o la mitad en una exitosa.
81-82	2d4 cíclopes
83-84	1 gigante de las tormentas
85-86	1d3 dragones azul jóvenes
87-88	1 dragón de bronce adulto
89-90	1 dragón azul adulto
91-93	1d3 rocs
94-97	1 dragón tortuga
98-99	1 dragón de bronce anciano
00	1 dragón azul anciano

ENCUENTROS COSTEROS (NIVELES 17-20)

d100	Enfrentamiento
01-10	1 roc
11-20	1 gigante de las tormentas
21-25	Un dragón de bronce adulto peleando a muerte con un dragón azul adulto
26-40	2d6 cíclopes
41-50	1 dragón de bronce adulto o 1 dragón azul adulto
51-60	1d3 djinn o 1d3 marids
61-70	1 dragón tortuga
71-75	1d3 rocs
76-80	1d6 + 2 ciclones bailan sobre el agua antes de detenerse abruptamente
81-90	1d6 dragones azul jóvenes
91-96	1 dragón de bronce anciano
97-99	1 dragón azul anciano
00	1d3 + 1 gigantes de las tormentas



ENCUENTROS DESÉRTICOS (NIVELES 1-4)

d100 Enfrentamiento

01	3d8 escorpiones
02	2d4 buitres
03	1 mula abandonada
04	2d6 plebeyos con 2d4 camellos en camino a una ciudad lejana
05	2d6 serpientes voladoras
06	2d6 hienas or 2d6 chacales
07	1d6 guardias escoltando a un noble al extremo del desierto, todos montando camellos
08	1d6 gatos
09	1 pseudodragón
10	1d4 serpientes venenosas
11-13	2d4 estírges
14-15	1d6 + 2 tarántulas gigantes
16-17	1 batidor
18-20	2d4 serpientes venenosas gigantes
21-25	Huellas solitarias que marchan a lo profundo del desierto
26-27	4d4 kobolds
28-29	1 hombre chacal
30-31	3d6 guerreros tribales

32-33	1d6 lagartos gigantes
34-35	1 enjambre de insectos
36-40	Un oasis rodeado por palmeras, y con lo que queda de un viejo campamento
41-44	3d6 bandidos
45-46	1d4 serpientes constrictoras
47-48	2d4 kobolds alados
49-50	1 mephit de polvo
51-52	1d3 + 1 sapos gigantes
53-54	1d4 arañas gigantes
55	1 druida
56-57	2d4 hobgoblins
58	1 tumulario
59-60	1 ogro
61-65	Una lámpara de latón tirade en el suelo
66-67	1d4 buitres gigantes
68	1 araña de fase
69	1 serpiente constrictora gigante
70-71	1 líder de manada gnoll con 1d3 hienas gigantes
72	1d6 + 2 gnolls
73-74	1 momia
75	1d3 semiogros
76-80	Un montón de huesos humanoides cubiertos con tela podrida
81-82	1 lamia
83	1 capitán hobgoblin con 2d6 hobgoblins
84	2d4 perros de la muerte
85-86	1d4 escorpiones gigantes

87	1 corrupto yuan-ti con 1d4 + 1 yuan-ti puracasta
88-89	1 capitán bandido con 1 druida y 3d6 bandidos
90	2d4 thri-kreen
91	1 elemental de aire
92	1d3 couatls
93	1 elemental de fuego
94	1d4 gnolls, colmillos de Yeenoghu
95	1 revivido
96	1d4 hombres tigre
97	1 cíclope
98	1 dragón de latón joven
99	1 medusa
00	1 abominación yuan-ti

ENCUENTROS DESÉRTICOS (NIVELES 5-10)

d100	Enfrentamiento
01	1d6 batidores
02	2d4 hombres chacal
03	2d6 hobgoblins
04	1d4 + 3 mephits de polvo
05	1d6 enjambres de insectos
06	1 serpiente constrictora gigante
07-08	1 león
09-10	2d4 gnolls
11-12	2d6 sapos gigantes
13-17	1 momia
18-20	1d8 + 1 buitres gigantes
21-25	Un obelisco de piedra enterrado parcialmente en la arena
26-28	1 ogro con 1d3 semiogros
29-35	1d10 hienas gigantes
36-40	1d6 + 1 tiendas vacías
41-43	1d6 + 2 thri-kreen
44-46	2d4 yuan-ti puracasta
47-50	1d6 + 3 perros de la muerte
51-52	1d4 escorpiones gigantes
53	1 elemental de fuego
54-55	1 capitán hobgoblin con 3d4 hobgoblins
56	1d6 + 2 ogros
57-58	1d4 lamias
59-60	1 elemental de aire
61-65	Un meteorito que descansa en el fondo de un cráter vidrioso
66	1d4 + 1 tumularios
67-68	1 dragón de latón joven
69-70	1 capitán bandido con 1d3 berserkers y 3d6 bandidos
71-72	1 cíclope
73	1d4 couatls
74-75	1d4 corruptos yuan-ti
76-80	Vientos fuertes que levantan polvo y reducen la visibilidad a 1d6 pies por 1d4 horas
81-83	1 revivido con 1d3 tumularios
84-85	1d8 + 1 arañas de fase
86-87	1d6 + 2 hombres tigre
88-90	2d4 gnolls, colmillos de Yeenoghu
91	1 dragón azul joven
92	1d4 cíclopes
93	1d3 abominaciones yuan-ti
94	1d4 medusas

95	1 naga guardiana
96	1d3 dragones de latón jóvenes
97	1 ifrit
98	1 roc
99	1 ginoesfinge
00	1 dragón de latón adulto

ENCUENTROS DESÉRTICOS (NIVELES 11-16)

d100	Enfrentamiento
01	1 dragón de latón joven
02-05	4d6 gnolls
06-10	3d10 hienas gigantes
11-12	1d8 + 1 lamias
13-14	2d4 gnolls, colmillos de Yeenoghu
15-17	1d6 + 2 escorpiones gigantes
18-20	2d4 arañas de fase
21-25	Una caravana desértica de 1d6 mercaderes (nobles) con 2d6 guardias
26-27	1d6 + 1 couatls
28-30	1d4 elementales de fuego
31-32	1 capitán hobgoblin con 3d10 + 10 hobgoblins
33-35	2d4 tumularios
36-40	1d6 millas cuadradas de vidrio desértico
41-42	1 dragón azul joven
43-45	1d6 + 2 hombres tigre
46-48	1d4 elementales de aire
49-50	1d6 + 1 corruptos yuan-ti
51-55	1d4 medusas
56-60	1d4 revividos con 3d12 esqueletos
61-65	Una pirámide saqueada
66-70	1d4 dragones de latón jóvenes
71-75	1d3 abominaciones yuan-ti
76-78	1d6 + 2 cíclopes
79-82	1 dragón de latón adulto
83-85	1 gusano púrpura
86	1d2 dragones azul jóvenes
87-88	1 señor de las momias
89	1d3 nagas guardianas
90	1 dragón azul adulto
91	1d2 ginoesfinges
92-93	1d3 ifrits
94	1 androesfinge
95	1d4 rocs
96-97	1 dracoliche azul adulto
98-99	1 dragón de latón anciano
00	1 dragón azul anciano

ENCUENTROS DESÉRTICOS (NIVELES 17-20)

d100	Enfrentamiento
01-05	1 dragón de latón adulto
06-10	1d2 abominaciones yuan-ti con 2d10 + 5 corruptos yuan-ti y 4d6 + 6 yuan-ti puracasta
11-14	1d6 + 2 medusas
15-18	1d2 gusanos púrpura
19-22	2d4 cíclopes
23-25	Una ciudad abandonada hecha de mármol blanco, vacía durante el día. De noche, apariciones inofensivas recorren las calles, reviviendo los últimos momentos de sus vidas.

26-30	1d3 dragones azul jóvenes
31-35	1 señor de las momias
36-40	1d4 horas de calor extremo (ver capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master)
41-50	1d3 nagas guardianas
51-60	1d4 ifrits
61-63	Un viejo aviso señalando un solo destino, llamado Pazar
64-72	1d4 rocs
73-80	1d3 ginoesfinges
81-85	1 dracoliche azul adulto
86-90	1 androesfinge
91-96	1 dragón de latón anciano
97-99	1 dragón azul anciano
00	1d4 dragones de latón adultos



ENCUENTROS EN COLINA (NIVELES 1-4)

d100 Enfrentamiento

01	1 águila
02-03	2d4 babuinos
04-06	1d6 bandidos
07	1d4 buitres
08	1d10 plebeyos
09	1 cuervo
10	1 serpiente venenosa
11-13	2d6 bandidos o 2d6 guerreros tribales
14	2d8 cabras
15	1d6 + 4 halcones sangrientos
16	1d4 + 3 comadrejas gigantes
17-18	1d3 guardias con 1d2 mastines y 1 mula
19-20	1d6 + 5 hienas
21-22	2d4 estirges
23-25	Una cueva vacía con huesos regados en el suelo
26	1 pseudodragón o 1d3 búhos gigantes
27	1 león o 1 pantera (puma)
28-30	2d8 kobolds
31	1 hippogrifo
32-34	2d4 goblins
35	1 huargo
36	1d3 bandadas de murciélagos o 1d3 bandadas de cuervos
37	1 águila gigante
38-40	Un viejo enano sentado en un tronco, tallando un pedazo de madera
41	1d4 alces
42	1d4 kobolds alados con 1d6 kobolds
43	1d6 + 2 tarántulas gigantes
44-45	2d4 lobos
46	1 enjambre de insectos
47	1d8 + 1 picos de hacha
48-49	1 oso pardo o 1d3 jabalíes
50	1 batidor

51	1 ogro
52-53	2d4 gnolls
54	1 alce gigante
55	1d3 + 1 arpías
56	1 hombre lobo
57-58	2d4 orcos
59	1d4 semiogros
60	1 druida o 1 veterano
61-63	El cadáver de un aventurero que porta un paquete de explorador intacto y yace sobre una espada larga
64	1 saga verde
65-66	1d3 lobos terribles
67-68	Un pequeño cementerio con 2d6 tumbas
69-70	1 capitán hobgoblin con 2d4 hobgoblins
71	2d4 cabras gigantes
72	1 manticora
73-74	1d6 + 2 hobgoblins
75	1 araña de fase
76-78	Una pila de excremento de un ave muy grande
79	1 gnoll, colmillo de Yeenoghu
80	1d3 jabalíes gigantes
81	1 líder de manada gnoll con 1d3 hienas gigantes
82	1 capitán bandido con 2d4 bandidos
83	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d8 + 2 orcos
84	1d3 orogs o 1d4 berserkers
85-86	1 ettin o 1 hombre jabalí
87-88	1 jefe goblin con 2d6 goblins
89	1d3 grifos
90	1d3 peritos o 1d4 pegasos
91-96	1d3 trolls
97-99	1 ciclope
00	1 gigante de piedra

ENCUENTROS EN COLINA (NIVELES 5-10)

d100 Enfrentamiento

01	1d4 pegasos o 1d3 peritos
02	1d6 + 2 cabras gigantes
03	1 manticora
04	1d8 + 1 gnolls o 1d8 + 1 hobgoblins
05	1d4 leones
06	1d6 + 2 huargos
07	1d4 osos pardos
08	3d6 picos de hacha
09	1 semiogro con 2d6 orcos
10	2d10 kobolds alados
11-12	1 jefe goblin con 1d4 lobos terribles y 2d6 goblins
13	1d6 alces gigantes
14-15	1d8 + 1 águilas gigantes
16-17	1d4 arañas de fase
18-19	1 líder de manada gnoll con 2d4 hienas gigantes
20	2d4 hipogrifos
21-25	Una estatua de piedra de 15 pies de altura, de un guerrero enano ha sido derribada sobre uno de sus lados
26-27	2d4 orogs
28-29	1d4 + 1 grifos
30-31	1d6 + 2 arpías

32-33	1 orco Ojo de Gruumsh con 2d6 + 3 orcos
34-35	1d4 + 3 jabalíes gigantes
36-40	Una puerta de piedra enmarcada en la ladera de una colina empinada, la cual conduce a 15 pies de escaleras que descienden y terminan en un derrumbe
41-42	1d3 sagas verdes
43-44	1d4 hombres lobo
45-46	1d6 + 2 ogros
47-48	1 capitán hobgoblin con 2d8 hobgoblins
49-50	1 capitán bandido con 3d6 bandidos
51-54	1 quimera
55-58	1d4 ettins
59-62	1d6 + 2 veteranos con 2d6 berserkers
63-65	Una cabaña de madera abandonada
66-69	1 galeb duhr
70-73	1 terrarón
74-77	1 güiverno
78-80	2d6 + 10 cabras con 1 pastor (guerrero tribal)
81-82	1d3 gigantes de las colinas
83-84	2d4 hombres jabalí
85-86	1d4 revividos
87-88	1d2 gorgones
89-90	1d8 + 1 gnolls, colmillos de Yeenoghu
91-93	1d4 cíclopes
94-96	1 dragón rojo joven
97-98	1d4 gigantes de piedra
99	1d3 dragones de cobre jóvenes
00	1 roc

02-04	1d6 sagas verdes con 1d6 güivernos
05-07	1 capitán hobgoblin con 1 gigante de las colinas y 4d10 hobgoblins
08-10	2d6 + 3 hombres lobo
11-14	1d6 + 2 ettins
15-18	1d3 terrarones
19-22	1d4 hombres oso
23-24	Una corriente de humo que emerge de una pequeña chimenea en la ladera de la colina
25-28	1d4 güivernos
29-32	1d8 + 1 hombres jabalí
33-36	1d3 revividos
37-38	Un ligero terremoto que sacude la región por 1d20 segundos
39-42	1d3 quimeras
43-46	1d4 gorgones
47-50	1d6 + 2 gnolls, colmillos de Yeenoghu
51-54	1d4 gigantes de las colinas
55-58	1 dragón rojo joven
59-62	1d3 + 1 galeb duhr
63-65	2d10 mineros enanos (plebeyos), silbando mientras marchan hacia su mina
66-69	1d3 dragones de cobre jóvenes
70-73	1d4 trolls
74-77	1d3 cíclopes
78-80	1d3 nobles con 1d4 batidores en busca de oro
81-85	1 dragón de cobre adulto
86-90	2d4 gigantes de piedra
91-96	1d4 rocs
97-99	1 dragón rojo adulto
00	1 dragón de cobre anciano

ENCUENTROS EN COLINA (NIVELES 11-16)

d100 Enfrentamiento

01 2d8 mantícoras o 2d8 arañas de fase



ENCUENTROS EN COLINA (NIVELES 17-20)

d100	Enfrentamiento
01	1d2 rocs
02-05	1 dragon rojo joven
06-10	2d6 ettins
11-15	1d4 terrarones
16-20	1d10 revividos
21-25	El delineado blanco de un caballo enorme tallado en el costado de una colina alta
26-30	1d6 + 1 gorgones
31-35	2d4 + 1 trolls
36-40	Los restos chamuscados de 2d10 humanoides esparcidos en una ladera
41-45	2d4 gigantes de las colinas
46-50	1d6 + 2 hombres oso
51-55	2d4 galeb duhr
56-60	1d4 + 2 güivernos
61-65	Una piedra masiva enterrada parcialmente en la tierra como si hubiese caído o la hubiesen arrojado
66-70	1 dragon de cobre adulto
71-75	1d6 + 3 cíclopes
76-80	La base de una vieja torre de piedra que sobresale de la cima de una colina
81-85	2d4 gigantes de piedra
86-90	1 dragón rojo adulto
91-96	1 dragón de cobre anciano
97-99	1 dragón rojo anciano
00	1d2 dragones rojos adultos con 1d3 dragones rojos jóvenes



ENCUENTROS EN MONTAÑA (NIVELES 1-4)

d100	Enfrentamiento
01-02	1 águila
03-05	1d3 bandadas de murciélagos
06-08	1d6 cabras
09-11	1d10 + 5 guerreros tribales
12-14	1d6 + 3 pteranodones
15-17	1d8 + 1 kobolds alados
18-20	1 león
21-24	Escaleras cinceladas en la ladera de la montaña que suben 3d20 + 40 pies antes de terminar abruptamente
25-27	2d10 estírgos
28-30	2d4 aarakocra
31-33	2d6 soldados enanos (guardias) con 1d6 mulas cargadas con mineral de hierro
34-36	1 águila gigante
37-38	Un pequeño altar dedicado a un dios legal neutral, que descansa en una saliente de piedra
39-41	2d8 + 1 halcones sangrientos
42-44	1 cabra gigante
45-47	3d4 kobolds
48-50	1 semiogro
51-53	1 berserker
54-55	1 orog

56	1 can del infierno
57	1 druida
58-59	1 peritio
60-61	1d2 hipogrifos
62	1 manticora
63-64	1d6 + 2 batidores
65-67	Pisadas enormes dejadas por un gigante, las cuales llevan a los picos montañosos
68-73	2d4 orcos
74-75	1 alce gigante
76-77	1 veterano
78-79	1 orco Ojo de Gruumsh
80	1d4 arpías
81	1 ogro
82	1 grifo
83	1 basilisco
84-85	1 tigre dientes de sable
86-90	Una corriente cristalina de agua que se derrama desde una grieta
91	1d2 ettins
92	1 cíclope
93	1 troll
94	1 galeb duhr
95	1 elemental de aire
96	1 terrarón
97	1 quimera
98	1 güiverno
99	1 gigante de piedra
00	1 gigante de escarcha

ENCUENTROS EN MONTAÑA (NIVELES 5-10)

d100	Enfrentamiento
01-02	2d8 + 1 aarakocra
03-04	1 león o 1 tigre dientes de sable
05-06	1d8 + 1 cabras gigantes
07-08	1d4 + 3 pioneros enanos (batidores)
09-10	1d6 + 2 orcos
11-15	1d10 águilas gigantes
16-20	1d8 + 1 hipogrifos
21-25	1d8 fisuras que ventilan vapor que oscurece parcialmente un cubo de 20 pies por encima de cada fisura
26-30	1 basilisco
31-35	1d12 semiogros
36-40	Una grieta bloqueada por un muro de 100 pies de alto, el cual tiene una apertura en el centro donde una puerta solía estar
41-45	1 manticora
46-50	2d4 arpías
51-52	1 galeb duhr
53-54	1 terrarón
55-56	1d10 berserkers
57-58	1d3 canes del infierno
59-60	1d8 + 1 veteranos
61-65	Una montaña lejana cuyo pico asemeja un diente
66-69	1d4 ettins
70-73	1 güiverno
74-75	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d6 orogs y 3d6 + 10 orcos

76-80	Una fila de 1d10 + 40 estacas sobre las cuales yacen empalados los cuerpos de kobolds, enanos, u orcos
81-83	1 gigante de fuego
84-85	1 dragón de plata joven
86-87	1d4 elementales de aire
88-90	1d4 trolls
91-92	1d3 + 1 cíclopes
93-94	1d4 quimeras
95-96	1 gigante de las nubes
97	1 roc
98	1d4 gigantes de piedra
99	1 dragón rojo joven
00	1d4 gigantes de escarcha

ENCUENTROS EN MONTAÑA (NIVELES 11-16)

d100 Enfrentamiento

01-02	1d8 + 1 basiliscos
03-04	2d4 canes del infierno
05-06	1d3 quimeras
07-08	1 galeb duhr
09-10	2d6 veteranos
11-15	1 dragón de plata joven
16-20	2d4 trolls
21-25	1 dragón rojo planeando el cielo sobre los picos de las montañas más altas
26-30	1d8 + 1 mantícoras
31-35	1d4 cíclopes
36-40	Una Nevada fuerte que dura 1d6 horas
41-45	1d10 elementales de aire
46-50	1d6 + 2 terrarones
51-55	1d4 gigantes de piedra
56-60	1 gigante de fuego
61-65	2 gigantes de piedra a unos cientos de metros jugando a lanzarse una piedra como una pelota
66-70	1d8 + 1 etins
71-75	1d3 gigantes de escarcha
76-80	Una grieta ancha, sus profundidades envueltas en niebla
81-85	1d4 gigantes de las nubes
86-90	1 dragón de plata adulto
91-96	1 dragón rojo adulto
97-98	1d4 rocs
99	1 dragón de plata anciano
00	1 dragón rojo anciano

ENCUENTROS EN MONTAÑA (NIVELES 17-20)

d100 Enfrentamiento

01-05	1d10 terrarones
06-10	1d8 + 1 quimeras
11-15	1 dragón de plata adulto
16-20	1d8 + 1 güivernos
21-25	Un barco gigantesco encallado en la cima de una montaña
26-30	2d4 galeb duhr
31-35	1d4 gigantes de escarcha

36-40	Un valle boscoso dominado por elfos reservados y elusivos quienes hablan con pesar de su maestro: un mago enloquecido que vive en lo profundo del valle
41-45	1d10 elementales de aire
46-50	1d6 + 3 trolls
51-55	1 dragón rojo adulto
56-60	1d4 gigantes de las nubes
61-65	Una cascada de cientos de pies de altura que culmina en un pozo cristalino
66-70	1d3 gigantes de fuego
71-75	2d4 gigantes de piedra
76-80	Una fuerza de 100 enanos (veteranos) montando guardia en un paso de montaña, niegan el paso a menos que un viajero pague un peaje de 100 po (a pie) o 200 po (montado)
81-85	1d4 orcos
86-90	1d4 dragones rojos jóvenes
91-96	1 dragón de plata anciano
97-00	1 dragón rojo anciano



ENCUENTROS EN PANTANO (NIVELES 1-4)

d100 Enfrentamiento

01	1d4 serpientes venenosas
02-05	3d6 ratas
06-10	2d8 cuervos
11-12	3d6 ratas gigantes
13	1d10 + 5 guerreros tribales
14-15	1d8 + 1 lagartos gigantes
16-17	1 cocodrilo
18-19	1 enjambre de insectos
20	1 araña gigante
21-22	1d4 + 1 chozas de barro parcialmente sumergidas en agua pantanosa
23-25	2d8 + 1 kobolds
26	2d4 mephits de barro
27-29	1d6 + 2 serpientes venenosas gigantes
30	2d4 kobolds alados
31-32	1 batidor
33-34	El cadáver de un aventurero enredado en la maleza. Al registrar el cuerpo se consigue un paquete de explorador y tal vez (50% de probabilidad) un objeto mágico común al azar.
35-38	1 sapo gigante
39-41	1d6 + 2 serpientes constrictoras
42-44	2d4 ranas gigantes
45	1d8 + 1 camadas de ratas o 1d6 + 2 bandadas de cuervos
46-48	2d10 estirges
49-52	2d6 + 3 batracos
53-54	1d8 + 1 orcos
55-56	1d4 yuan-ti puracasta
57	1 druida
58-59	1 corrupto yuan-ti
60-62	1 serpiente constrictora gigante
63-64	Un chillido que dura 1d4 minutos

65-67	2d4 hombres lagarto
68-69	1d4 necrófagos
70-71	1 fuego fatuo
72	1 tumulario
73	1 necrario
74-75	1 bola de serpientes venenosas
76-77	Un hedor desagradable que burbujea de aguas negras
78-80	1d4 + 2 ogros
81-83	1 broza movediza
84-86	1 chaman hombre lagarto con 1d6 lagartos gigantes y 2d10 hombres lagarto
87	1 troll
88-89	1d4 sagas verdes
90-91	1 revivido
92-93	1 cocodrilo gigante
94-95	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d3 orogs y 2d6 + 3 orcos
96-97	1 dragón negro joven
98	1 abominación yuan-ti
99	1d4 elementales de agua
00	1 hidra

ENCUENTROS EN PANTANO (NIVELES 5-10)

d100	Enfrentamiento
01	1 saga verde
02-03	2d4 lagartos gigantes o 2d4 serpientes venenosas gigantes
04-05	2d8 kobolds alados
06-07	1d10 + 1 batracos con 1d8 + 1 ranas gigantes
08-09	1 druida
10	1d8 + 1 enjambres de insectos
11-13	1d12 necrófagos
14-16	2d8 batidores
17-19	2d10 orcos
20-22	2d4 arañas gigantes
23-24	Agua de color opaco que expone, las criaturas que se la crucen son expuestas a putridez de la vista (ver "Enfermedades" en el capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master)
25-27	1d6 + 2 sapos gigantes
28-30	1d6 hombres lagarto
31-33	1d8 + 1 yuan-ti puracasta
34-36	1d4 + 1 bolas de serpientes venenosas
37-38	Un cadáver humanoid hinchado flotando boca abajo en el agua
39-41	1 broza movediza
42-44	1d4 + 1 fuegos fatuos
45-47	2d6 cocodrilos
48-50	1d4 + 1 serpientes constrictoras gigantes
51-54	1 chaman hombre lagarto con 1d3 bola de serpientes venenosas y 1d8 + 2 hombres lagarto
55-58	1d8 + 1 ogros
59-62	2d4 necrarios
63-65	Un altar parcialmente hundido en el barro, dedicado a un dios que es parte humano y parte rana
66-69	1 cocodrilo gigante
70-73	1 broza movediza

74-77	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d3 ogros y 2d10 + 5 orcos
78-80	Un aguacero torrencial que dura 1d6 minutos y apaga todas las llamas desprotegidas en un radio de 1 milla
81-82	1 dragón negro joven
83-84	1d4 sagas verdes con 1d6 + 1 ogros
85-86	1 abominación yuan-ti
87-88	1d4 + 1 tumularios
89-90	1d6 + 1 corruptos yuan-ti
91-93	1d4 + 1 trolls
94-96	1d10 revividos
97-99	1d8 + 1 elementales de agua
00	1d3 hidras

ENCUENTROS EN PANTANO (NIVELES 11-20)

d100	Enfrentamiento
01-10	1d4 cocodrilos gigantes
11-15	1d3 abominaciones yuan-ti
16-20	1d6 + 1 sagas verdes
21-25	Un árbol grande y frondoso, de cuyas ramas cuelgan ahorcados 2d6 caballeros con armadura
26-30	2d4 tumularios
31-35	1d8 + 1 corruptos yuan-ti
36-40	La niebla recorre todo el terreno, haciendo que el área en un radio de 1d3 millas se vuelva muy oscura por 1d4 horas
41-45	1d4 revividos
46-50	1d6 brozas movedizas
51-55	1d10 elementales de agua
56-60	1d4 dragones negros jóvenes
61-65	Un ídolo sombrío con cabeza de murciélagos, cubierto de enredaderas casi por completo
66-70	1d8 + 2 trolls
71-75	1d3 hidras
76-80	El sonido de tambores retumba a varias millas de distancia
81-96	1 dragón negro adulto
97-00	1 dragón negro anciano

ENCUENTROS EN PRADERA (NIVELES 1-5)

d100	Enfrentamiento
01	1 capitán hobgoblin con 1d4 + 1 hobgoblins
02	1 quimera
03	1 gorgon
04	1d2 couatls
05	1 anquilosaurio
06	1 hombre tigre
07	1d3 alosaurios

08-09	1d3 elefantes
10-14	Un círculo de piedras verticales dentro del cual el aire permanece inmutable, sin importar cuán fuerte sopla el viento afuera
15-16	1 araña de fase
17-18	1 líder de manada gnoll con 1d4 hienas gigantes
19-20	1 orog o 1 pegaso
21-22	1 ankheg
23-24	1d3 rinocerontes
25-28	1d3 cockatrices
29-32	1d6 + 2 avispas gigantes o 1d4 + 3 enjambres de insectos
33-36	1d4 hombres chacal o 1d4 batidores
37-40	1d8 cabras gigantes o 1d8 huargos
41-44	2d4 hobgoblins, 2d4 orcos, o 2d4 gnolls
45-46	1d2 serpientes venenosas gigantes
47-48	1d6 + 2 alce o 1d6 + 2 caballos de monta
49-50	2d4 goblins
51-52	1d3 jabalíes
53-54	1 pantera (leopardo) o 1 león
55-58	1d6 + 3 goblins cabalgando sobre lobos
59-62	2d6 tarántulas gigantes o 1 águila gigante
63-65	1d8 + 4 pteranodones
66-69	3d6 lobos
70-74	2d4 + 2 picos de hacha
75-76	1 jabalí gigante o 1d2 tigres
77-78	1 ogro o 1d3 osgos
79-80	1 alce gigante, o 1 líder de manada gnoll con 1d3 hienas gigantes
81-82	1d3 buitres gigantes o 1d3 hipogrifos
83-84	1 jefe goblin con 1d6 + 2 goblins y 1d4 + 3 lobos, o 1d3 thri-kreen
85-89	1d3 druidas patrullando los campos
90-91	1d6 espantapájaros o 1 hombre jabalí
92-93	1d3 centauros o 1d3 grifos
94	1d3 gnolls, colmillos de Yeenoghu, o 1 orco Ojo de Gruumsh con 2d4 + 1 orcos
95-96	1 triceratops
97	1 cíclope o 1 terrarón
98-99	1d4 mantícoras
00	1 tiranosaurio

ENCUENTROS EN PRADERA (NIVELES 6-10)

d100	Enfrentamiento
01	1d3 gorgones
02	1d4 cíclopes
03-04	1d3 gnolls, colmillos de Yeenoghu
05-06	1 quimera
07-09	1d4 + 1 veteranos en caballos de monta
10-11	Un tornado que toca tierra a 1d6 millas de distancia, destrozando el terreno por 1 milla antes de disiparse
12-13	1d3 mantícoras
14-15	2d4 ankhegs
16-17	1d8 + 1 centauros
18-19	1d6 + 2 grifos
20-21	1d6 elefantes
22-24	Una porción de terreno regado con máquinas de guerra podridas, huesos, y estandartes de ejércitos olvidados

25-28	1d8 + 1 osgos
29-32	1 líder de manada gnoll con 1d4 + 1 hienas gigantes
33-36	2d4 espantapájaros
37-40	1d12 leones
41-44	1d10 thri-kreen
45-46	1 alosauro
47-48	1 tigre
49-50	1d2 águilas gigantes o 1d2 buitres gigantes
51-52	1 jefe goblin con 2d4 goblins
53-54	1d2 pegasos
55-58	1 anquilosaurio
59-62	1d2 couatls
63-66	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d8 + 1 orcos
67-70	2 d4 hipogrifos
71-74	1d4 + 1 rinocerontes
75-76	1 capitán hobgoblin con 2d6 hobgoblins
77-78	1d3 arañas de fase
79-80	1d6 + 2 jabalíes gigantes
81-82	2d4 alces gigantes
83-84	1d4 ogros y 1d4 orogs
85-87	Un viento caliente que porta el hedor de descomposición
88-90	1d3 hombres tigre
91-92	1 terrarón
93-94	Una tribu de 2d20 + 20 nómadas (guerreros tribales) en caballos de monta siguiendo un rebaño de antílopes (ciervos). Los nómadas están dispuestos a comerciar comida, cuero, e información por armas.
95-96	1d6 + 2 hombres jabalí
97	1 dragón de oro joven
98-99	1d4 triceratops
00	1d3 tiranosaurios

ENCUENTROS EN PRADERA (NIVELES 11-16)

d100	Enfrentamiento
01-05	3d6 hombres jabalí
06-10	2d10 gnolls, colmillos de Yeenoghu
11-15	1d4 terrarones
16-17	Un camino Viejo de piedras, reclamado parcialmente por la naturaleza, que viaja por 1d8 millas en cualquier dirección antes de terminar
18-27	1d12 couatls
28-30	Una bruja (mago) viviendo en una choza precaria. Ofrece pociones de curación, antitoxinas, y objetos consumibles en venta a cambio de comida y noticias
31-40	2d10 elefantes
41-46	2d4 hombres tigre
47-56	1d8 + 1 cíclopes
57-61	1d3 quimeras
62-66	5 triceratops
67-69	Un hueco giant de 50 pies de diámetro que desciende casi 500 pies antes de abrirse a una cueva vacía
70-79	1d4 + 3 gorgones
80-88	1d3 dragones de oro jóvenes
89-90	Una sección circular de grama de casi un cuarto de milla de ancho que parece haber sido aplastada; desde arriba se pueden observar 1d4 círculos más conectados por líneas

91-96	2d4 tiranosaurios
97-99	1 dragón de oro adulto
00	1 dragón de oro anciano

ENCUENTROS EN PRADERA (NIVELES 17-20)

d100 Enfrentamiento

1-10	2d6 triceratops
11-20	1d10 gorgones
21-25	2d6 hienas devorando el cadáver de un dinosaurio muerto
26-35	3d6 terrarones
36-40	Un carroaje llameante que atraviesa el cielo velozmente
41-50	1d3 dragones de oro jóvenes
51-60	2d4 cíclopes
61-65	Un valle donde toda la hierba ha muerto y el suelo está cubierto con tocones y troncos caídos, todos petrificados
66-75	2d10 osgos con 4d6 goblins y 2d10 lobos
76-80	Un grupo de aventureros amistoso de 1d6 + 1 personajes de distintas razas, clases, y niveles (nivel promedio 1d6 + 2). Comparten información sobre sus viajes recientes.
81-90	1d12 quimeras
91-96	1d6 + 2 tiranosaurios
97-99	1 dragón de oro adulto
00	1 dragón de oro anciano



ENCUENTROS EN UNDERDARK (NIVELES 1-4)

d100 Enfrentamiento

01	1 azotamente arcanista
02	1d3 + 1 serpientes venenosas gigantes
03	1d3 lagartos gigantes
04	2d4 escarabajos de fuego gigantes
05	1d8 + 1 flumfos
06	1 chillón
07	1d12 ratas gigantes
08	2d4 kobolds
09	1d8 + 1 estirges
10	2d4 humanos (guerreros tribales) buscando el camino a la superficie, escapando de sus opresores de la Underdark
11-12	1d10 trogloditas
13-14	1d2 cienos grises
15-16	3d6 estirges
17-18	1d3 mephits de magma
19-20	1d10 goblins
21-22	Graffiti orco en las paredes, que sugiere algo grosero sobre la madre de alguien llamado Krusk
23-24	1 enjambre de insectos
25	1 gnomo de las profundidades
26-28	1d8 + 1 drow

29-30	1d4 hongos violáceos
31-32	1d12 kuo-toa
33	1 monstruo corrosivo
34-35	Un pasaje lleno de escombros que parece haber sido despejado recientemente después de un derrumbe
36-37	1d8 + 1 murciélagos gigantes
38-39	3d6 kobolds
40-41	2d4 grimlocks
42-43	1d4 + 3 bandadas de murciélagos
44	1 enano recolector (batidor) buscando oro
45	1 carroñero reptante o 1 cubo gelatinoso
46	1d8 mantoscuros o 2d4 perforadores
47	1 can del infierno
48	1d3 espectros
49	1d4 osgos
50	1d10 + 5 kobolds alados
51	1d4 serpientes de fuego
52	2d8 + 1 trogloditas
53	1d6 arañas gigantes
54	3d6 kuo-toa
55	1 jefe goblin con 2d4 goblins
56	4d4 grimlocks
57	1 gelatina ocre
58	2d10 ciempiés gigantes
59	1 nothic or 1 sapo gigante
60	1d4 micónidos adultos con 5d4 retoños micónidos
61	1 minotauro esqueleto o 1 minotauro
62	3d6 drow
63	1 mimeto or 1 doppelgánger
64	1d6 + 3 hobgoblins
65	1 devorador de intelecto o 1 espectador
66	1d8 + 1 orcos
67-68	Un golpeteo débil que viene del interior de un muro cercano
69	1 bocón barbotante o 1 misterio de agua
70	1d12 esporas gaseosas
71	1 serpiente constrictora gigante
72	1d10 sombras
73	1d3 grells
74	1d4 tumularios
75	1d8 + 1 siervos de esporas quaggoth
76	1d2 górgolas
77	1d4 ogros o 1d3 ettins
78	1d4 exploradores enanos (veteranos)
79-80	Un campamento minero abandonado manchado con sangre, y con el contenido de 1d3 paquetes de exploradores de mazmorras esparcidos en el suelo
81	1 chuu or 1 salamandra
82	1d4 arañas de fase o 1d3 horrores ganchudos
83	5d4 duergar
84	1 fantasma o 1 calavera en llamas or 1 incorpóreo
85	1 druida con 1 oso polar (oso de cueva)
86	1 capitán hobgoblin con 1d4 semiogros y 2d10 hobgoblins
87	1 elemental de tierra o 1 pudín negro
88	1 monitor kuo-toa con 1d8 + 1 látigos kuo-toa
89	1 quaggoth thonot con 1d3 quaggoths
90	1 contemplador zombi o 1 naga de hueso
91	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d4 orogs y 2d8 orcos
92	1d4 necrarios con 1d10 necrófagos
93-95	Un charco hediondo de agua babosa que gotea del techo

96	1 otyugh o 1 morfolito
97	1 engendro vampírico
98	1 quimera
99	1 azotamientos
00	1 naga espiritual

ENCUENTROS EN UNDERDARK (NIVELES 5-10)

d100 Enfrentamiento

01	3d6 bandadas de murciélagos
02	1d4 arañas gigantes o 1d4 sapos gigantes
03	1 mimeto
04	2d4 cieros grises
05	2d10 orcos o 3d6 trogloditas
06	3d6 grimlocks
07	1d6 + 2 mephits de magma
08	1 jefe goblin con 2d4 goblins
09	2d4 mantoscuros
10	2d8 + 1 drow
11	2d10 perforadores
12	1d4 minotauros esqueleto
13-14	3d6 gnomos de las profundidades
15	1 druida con 1 oso polar (oso de cueva)
16-17	3d6 orcos
18	1 naga de hueso
19-20	2d6 osgos
21-25	Hongos luminiscentes crecen en las paredes de una cueva húmeda, bañándola de luz tenue
26	2d4 espectros
27	1d12 + 4 sombras
28	1d3 bocones barbotantes
29-30	4d4 hobgoblins
31-32	1d4 carroñeros reptantes
33-34	1 pudín negro
35	1d4 gelatinas ocre
36-40	Una mancha de moho que luce amarillo cuando se expone a la luz
41	1d4 nothics
42-43	2d8 + 1 esporas gaseosas
44-45	1d3 cubos gelatinosos
46	1 fantasma
47-48	1 calavera en llamas
49-50	2d8 duergar
51	1 incorpóreo
52	1 mole sombría
53	1 xorn
54	1d6 + 2 cazadores enanos (veteranos) buscando trolls
55	1 capitán hobgoblin con 3d10 hobgoblins
56	1 morfolito
57	1 monitor kuo-toa con 1d4 látigos kuo-toa y 1d8 + 1 kuo-toa
58	1d3 misterios de agua
59	1d4 necrarios con 1d10 necrófagos
60	1 otyugh
61-62	Una caravana de comerciantes conformada por 1 mago drow, 2 guerreros de élite drow, y 2d10 quaggoths
63	1d4 tumularios
64	1d4 doppelgánguers
65	2d8 serpientes de fuego

66	1d4 espectadores
67	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d4 orogs y 2d10 + 3 orcos
68	1d3 engendros vampíricos
69	1d4 horrores ganchudos or 1d4 minotauros
70	3d6 siervos de esporas quaggoth
71-72	1d3 grells
73	1d6 + 1 devoradores de intelectos
74	1d10 gárgolas
75	1 contemplador zombie
76-77	1 quaggoth thonot con 2d4 quaggoths
78	1d6 ettins o 1d4 trolls
79	1d8 + 1 arañas de fase
80	1 fomoriano o 1d3 cíclopes
81	1d4 elementales de tierra
82	3d6 ogros
83	1d4 + 1 chuuls
84	1d10 canes del infierno
85	1d3 guerreros de élite drow
86	1d4 quimeras
87	1d4 salamandras
88	1 manto
89	2d4 tumularios
90	1d4 drañas
91	1 gigante de fuego
92	1 grick alfa con 2d4 gricks
93	1 azotamientos arcanista
94	1d4 magos drow
95	1 naga espiritual
96	1d4 azotamientos
97	1 behir
98	1 aboleth
99	1 dao o 1 gigante de piedra
00	1 contemplador

ENCUENTROS EN UNDERDARK (NIVELES 11-16)

d100 Enfrentamiento

01-02	3d6 carroñeros reptantes
03-04	1d6 + 1 cubos gelatinosos
05-06	1d8 + 2 bocones barbotantes
07-08	2d8 minotauros esqueleto
09-10	2d6 gelatinas ocre
11-12	2d4 doppelgánguers
13-14	1d4 quaggoth thonots con 1d10 + 2 quaggoths
15-16	1d3 morfolitos
17-18	3d6 gárgolas
19-20	1d10 mimetos
21-25	Una grieta de 100 pies de largo, 4d10 pies de ancho y 5d20 + 200 pies de profundidad
26-27	1 capitán hobgoblin con 3d10 hobgoblins
28-29	2d4 espectadores
30-31	3d6 necrarios
32-33	2d8 devoradores de intelectos
34-35	1d3 orcos Ojo de Gruumsh con 2d4 orogs y 2d10 orcos
36-40	Una cueva grande con 2d10 estatuas de varias criaturas extraordinariamente detalladas
41-42	1d8 + 1 monitores kuo-toa

43-44	2d4 misterios de agua
45-46	2d10 gricks
47-48	3d6 nothics
49-50	2d8 + 1 ogros
51-52	1d6 + 2 chuuls
53-54	1d8 + 1 ettins
55	3d6 grells
56	2d4 calaveras en llamas
57	2d12 soldados enanos (veteranos) patrullando
58	2d8 canes del infierno
59	1d10 fantasmas
60	3d4 tumularios
61	3d6 arañas de fase
62	1d8 + 1 nagas de hueso
63-65	Un grito estridente seguido de risa sombría
66	1d4 quimeras
67	1d10 pudines negros
68	3d6 minotauros
69	2d4 otyughs
70	1d6 + 1 contempladores zombi
71	4d4 horrores ganchudos
72	1d8 + 1 moles sombrías
73	2d4 salamandras
74	1d3 gricks alfa
75	1d6 + 2 xorn
76-80	Una villa en ruinas que antaño perteneció a gnomos de las profundidades. Una búsqueda tiene 50% de posibilidad de descubrir 1d3 pociones curativas y 25% de posibilidad de encontrar un objeto mágico común al azar.
81	2d4 elementales de tierra
82	1d3 nagas espirituales
83	1d 8 + 1 cíclopes
84	1d6 + 2 trolls
85	2d4 gigantes de piedra
86	2d4 incorpóreos
87	1d4 fomorianos
88	1d3 magos drow con 1d4 guerreros de élite drow
89	1d10 engendros vampíricos
90	1d3 mantos
91	1d4 gigantes de fuego
92	1 azotamiento arcanista con 1d6 + 1 azotamientos
93	1d4 dao
94	1d8 + 1 drañas
95	1d3 behirs
96	1d4 aboleths
97	1 contemplador
98	1 dragón sombrío rojo joven
99	1 tirano de la muerte
00	1 gusano púrpura
07-08	2d10 arañas de fase
09-10	4d4 canes del infierno
11-12	1d6 + 2 morfolitos
13-14	2d10 tumularios
15-16	3d6 doppelgánguers
17-18	1d8 + 1 quimeras
19-20	1d4 mantos
21	1d4 capitanes hobgoblin con 5d10 hobgoblins
22-23	1d8 + 1 elementales de tierra
24-25	2d4 engendros vampíricos
26-27	3d6 minotauros
28-30	Una pirámide negra invertida de 30pies de alto flotando a 1 pulgada del suelo en una cueva grande
31-32	1d10 contempladores zombie
33-34	1d4 azotamientos arcanistas
35-36	1d6 + 2 otyughs
37-38	1d12 trolls
39-40	1d10 incorpóreos
41-43	Una hermosa escultura de obsidiana de una pantera tirada en el suelo
44-45	1d4 magos drow con 1d6 guerreros de élite drow
46-47	1d4 nagas espirituales
48-49	1d8 + 1 salamandras
50-51	2d4 moles sombrías
52-53	1d10 xorn
54-56	1 dragón sombrío rojo joven
57-59	2d4 fomorianos
60-62	1d8 + 1 drañas
63-65	1d20 + 20 arañas caminando por las paredes de una cueva llena de telarañas
66-68	1d4 gigantes de fuego
69-70	1d10 azotamientos
71-73	2d4 gigantes de piedra
74-76	1d12 cíclopes
77-80	Una cueva grande en la cual permanece un ídolo de Blibdoolpoolp de 50 pies de alto
81-85	1d3 dao
86-90	1d4 contempladores
91-93	1d4 behirs
94-96	1 tirano de la muerte
97-99	1d3 gusanos púrpura
00	2d4 aboleths

ENCUENTROS EN UNDERDARK (NIVELES 17-20)

d100	Enfrentamiento
01	1d4 gricks alfa
02	2d8 espectadores
03-04	3d6 minotauros or 2d8 monitores kuo-toa
05-06	2d8 grells

d100 Enfrentamiento

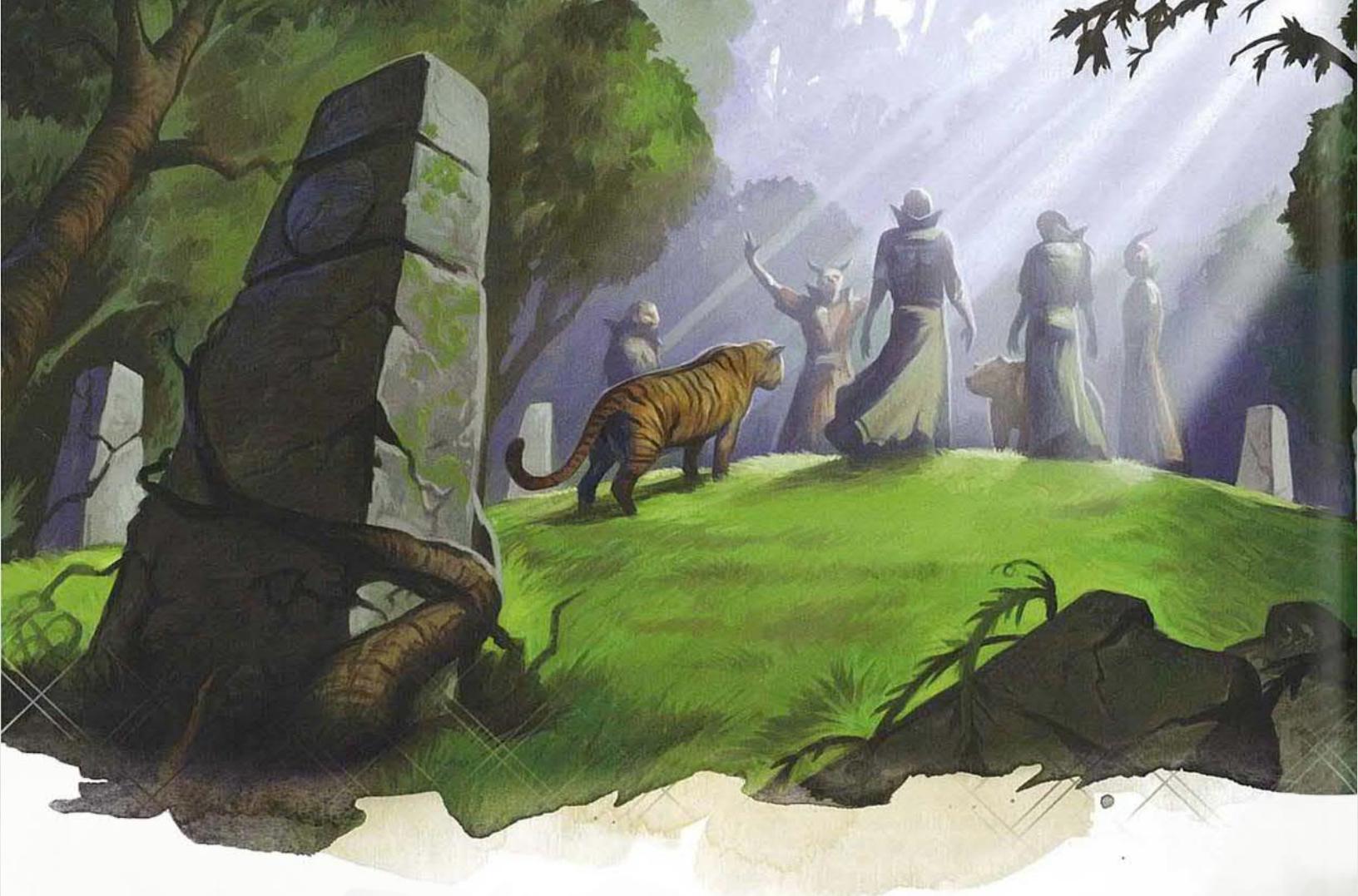
01	1 búho gigante
02	1d4 gatos
03	2d4 leñadores (plebeyos)
04	1 tejón o 1d4 serpientes venenosas
05	2d8 babuinos
06	1d6 + 3 hienas
07	1 búho

08	1 pseudodragón
09	1 pantera
10	1 serpiente venenosa gigante
11	1d6 + 2 jabalíes
12	1d4 + 1 lagartos gigantes
13	1 simio o 1 tigre
14	2d6 guerreros tribales con 1d6 mastines
15	1d6 + 2 murciélagos gigantes o 3d6 serpientes voladoras
16	1 batidor o 2d4 guardias con 1d8 mastines
17	1d8 + 1 kobolds alados
18	1d3 serpientes constrictoras
19	1d10 + 5 ratas gigantes o 2d6 + 3 comadrejas gigantes
20	1d4 + 1 agujas marchitas con 1d6 + 3 ramas marchitas
21-25	Un niño perdido llorando. Si los personajes le llevan a casa, los padres los recompensan con 1d3 pociones curativas.
26	1d8 + 1 ranas gigantes
27	4d4 kobolds
28	1d3 osos negros
29	3d6 estirges
30	1 sátiro
31	2d4 kenku
32	1d3 enredaderas marchitas con 1d12 arbustos despertados
33	1d4 bandadas de cuervos
34	1 hada dragón (Amarillo o más joven)
35	1d4 + 2 tejones gigantes
36-40	Un leñador joven (batidor) corriendo por el bosque para rescatar a un amigo perdido
41	2d4 perros destellantes
42	1d8 + 1 duendes
43	1d6 + 2 alces
44	1d4 hombres lagarto o 3d6 bandidos
45	1d4 + 4 lobos
46	2d4 tarántulas gigantes
47	1 enjambre de insectos o 2d8 halcones sangrientos
48	1d6 + 2 pixies
49	1 oso pardo
50	1d4 + 3 goblins
51	1d3 driadas
52	1 árbol despertado
53	1 araña de fase
54	1d6 arpías
55	1 trácnidio o 1d8 + 1 orcos
56	1 jefe goblin con 2d6 + 1 goblins
57	1 ankheg
58	1 serpiente constrictora gigante
59	1d4 osgos o 2d4 hobgoblins
60	1 pegaso
61-65	Un arrolluelo de agua clara y fresca fluye entre los árboles
66	1d4 semiogros o 1 ogro
67	1 hada dragón (verde o mayor)
68	1 hombre lobo o 1d8 + 1 huargos
69	1 druida cosechando muérdago
70	1 fuego fatuo
71	1d4 lobos terribles o 1 jabalí gigante
72	1d10 avispas gigantes
73	1 oso lechuza o 1 alce gigante
74	2d6 gnolls

75	1d6 sapos gigantes
76-80	1d6 capullos de telaraña colgando de las ramas, con cadáveres marchitos en su interior
81	1 hombre jabalí o 1d4 jabalíes gigantes
82	1d6 + 2 arañas gigantes
83	1d4 centauros o 1d4 alces gigantes
84	1 orco Ojo de Gruumsh con 2d4 + 2 orcos
85	1 gnoll colmillo de Yeenoghu
86	1d4 gricks
87	1 capitán bandido con 2d6 + 3 bandidos
88	1d4 hombres rata
89	1 couatl (día) o 1 banshee (noche)
90	1 líder de manada gnoll con 1d4 hienas gigantes
91	2d4 berserkers o 1d4 veteranos
92	1 chamán hombre lagarto con 1d3 bolas de serpientes venenosas y 1d10 + 2 hombres lagarto
93	1d4 bestias desplazadoras
94	1d3 sagas verdes
95	1 capitán hobgoblin con 2d6 hobgoblins y 1d4 jabalíes gigantes
96	1 corrupto yuan-ti con 1d6 + 1 yuan-ti puracasta
97	1d3 hombres tigre
98	1 gorgon o 1 unicornio
99	1 broza movediza
00	1 abominación yuan-ti

ENCUENTROS FORESTALES (NIVELES 5-10)

d100	Enfrentamiento
01	2d4 enredaderas marchitas
02	2d6 hobgoblins o 2d6 orcos
03	2d4 simios o 2d4 sátiro
04	1d3 fuegos fatuos
05	1d4 bolas de serpientes venenosas
06	1 orco Ojo de Gruumsh con 1d3 orogs y 1d8 + 2 orcos
07	1d3 serpientes constrictoras o 1d4 tigres
08	1 jefe goblin con 3d6 goblins
09	1 hada dragón (cualquier edad)
10	1 oso pardo o 1d6 + 2 osos negros
11-13	1d4 jabalíes gigantes
14-15	1d8 + 1 arañas gigantes
16-17	1 chaman hombre lagarto con 2d4 hombres lagarto
18	1d10 sapos gigantes
19	1d4 ankhegs
20	1d3 árboles despertados (día) o 1 banshee (noche)
21-25	Una pequeña casucha casi escondida por el profundo bosque. El interior estaría vacío de no ser por un horno grande de hierro fundido.
26	1 couatl
27-28	1d4 ogros o 1d6 + 2 semiogros
29-30	1 líder de manada gnoll con 1d4 + 1 hienas gigantes
31-32	1d6 hombres rata
33	1d4 gricks
34	1d 8 + 1 yuan-ti puracasta
35	1d6 pegasos
36-40	Un Viejo arco de piedra de obvio diseño élfico. Cualquier personaje que pase bajo el arco hace pruebas de Sabiduría (Percepción) con ventaja por 1 hora.



41-42	1d6 + 2 driadas
43	1d4 alces gigantes
44	1d8 + 1 arpías
45-46	1 capitán bandido con 1 druida y 1d6 + 5 bandidos
47-48	2d4 lobos terribles
49-50	2d4 osgos
51-52	2d4 centauros
53-54	3d10 perros destellantes
55-56	1d4 osos lechuzas
57-58	1d8 + 1 berserkers
59-60	1d3 sagas verdes
61-65	Un pozo de agua clara con 1d6 animales dormidos alrededor del borde
66-67	1d4 hombres lobo
68-69	1 hombre oso
70-71	1d8 + 1 trácnidos
72-73	2d10 alces
74-75	1d4 veteranos
76-80	Un árbol viejo con un rostro sabio tallado en el tronco
81	1d4 hombres jabalí
82	2d4 bestias desplazadoras
83	1d4 brozas movedizas
84	1 capitán hobgoblin con 3d10 hobgoblins y 4d12 goblins
85	1 abominación yuan-ti
86	1d8 + 1 arañas de fase
87	1d4 trolls
88	2d4 corruptos yuan-ti
89	1 oni

90	1d4 unicornios
91	1d6 + 2 hombres tigre
92	1 dragón verde joven
93	1d4 gorgones
94	1d6 + 2 gnolls, colmillos de Yeenoghu
95	1 ent
96	1d4 revividos
97	1 grick alfa con 1d6 + 1 gricks
98	1d4 simios gigantes
99	1 naga guardiana
00	1 dragón de oro adulto

ENCUENTROS FORESTALES (NIVELES 11-16)

d100	Enfrentamiento
01-03	1 hombre oso
04-05	1d4 druidas realizando un ritual para los muertos (solo de día) o 1d4 banshees (solo de noche).
06-07	1d3 couatls
08-10	1d3 gnolls, colmillos de Yeenoghu con 2d6 + 3 gnolls
11-15	2d4 bestias desplazadoras
16-20	1d6 + 2 veteranos
21-25	Un pozo de agua clara y tranquila. Hay monedas de oro esparcidas en el fondo, pero desaparecen si son removidas del pozo.
26-30	1d4 + 1 sagas verdes con 1d3 osos lechuzas
31-35	1d6 + 2 hombres lobo

36-40	Un pequeño altar del bosque dedicado a un culto misterioso llamado los Siswa
41-45	1d6 + 2 arañas de fase
46-50	2d4 corruptos yuan-ti
51-52	1d 3 hombres oso
53-54	1d4 revividos
55-56	1 dragón verde joven
57-58	1d4 trolls
59-60	1d6 + 2 hombres jabalí
61-65	Un grupo de siete personas (plebeyos) portando máscaras de animales y merodeando en el bosque
66-67	1d4 gorgones
68-69	1d3 brozas movedizas
70-71	1 ent
72-73	1d4 unicornios
74-75	1d6 + 2 hombres tigre
76-80	Ecos de risa plateada que resuenan desde la distancia
81-82	1 naga guardiana
83-84	1 dragón de oro joven
85-86	1 grick alfa con 2d4 gricks
87-88	1d3 abominaciones yuan-ti
89-90	1 dragón verde adulto
91-93	1d8 + 1 simios gigantes
94-96	2d4 oni
97-99	1d3 entes
00	1 dragón verde anciano

ENCUENTROS FORESTALES (NIVELES 17-20)

d100	Enfrentamiento
01-05	1 dragón verde joven
06-10	1 ent
11-13	1 naga guardiana
14-16	1d10 revividos
17-19	1d8 + 1 unicornios
20-22	1d3 gricks alfa
23-25	Por unos cientos de pies, dondequiera que pisen los personajes, brotan flores y emiten una luz suave.
26-28	1 dragón de oro joven
29-31	1d6 + 2 brozas movedizas
32-34	2d4 hombres oso
35-37	1d4 oni
38-40	4d6 + 10 elfos viviendo en una pequeña comunidad en las copas de los árboles
41-43	1d6 + 2 gorgones
44-46	2d4 trolls
47-49	1d4 simios gigantes
50-52	1d3 abominaciones yuan-ti
53-62	1d 3 dragones verdes jóvenes
63-65	Una estatua de piedra de 50 pies de alto: un guerreo elfo con la palma de una mano alzada al frente, como prohibiendo el paso a los viajeros por este camino
66-75	1d4 entes
76-80	Un cúmulo de piedras colocado en el lomo de una colina baja
81-90	1 dragón de oro adulto
91-96	1 dragón verde anciano
97-99	2d4 + 1 entes
00	1 dragón de oro anciano



ENCUENTROS SUB ACUATICOS (NIVELES 1-4)

d100	Enfrentamiento
01-10	3d6 quippers
11-14	2d4 mephits de vapor
15-18	1d4 sajuagüin
19-22	2d6 sirénidos
23-25	2d4 cadáveres de marineros ahogados enredados en algas
26-29	2d4 serpientes constrictoras
30-33	1d4 tiburones de arrecife
34-37	1 cardumen de quippers
38-40	Un área de almejas enormes
41-45	1d10 sirénidos con 1d3 caballos de mar gigantes
46-50	1 pulpo gigante
51-55	1 sirenio
56-60	1 plesiosaurio
61-65	2d10 piezas de vajilla de bronce oxidado regadas en el lecho marino
66-70	1 serpiente constrictora gigante
71-75	1 saga de los mares
76-80	Un cardumen de peces plateados cruzando el agua rápidamente
81-85	1d4 tiburones cazadores
86-90	1 sacerdotisa sajuagüin con 2d4 sajuagüin
91-96	1d4 ballenas asesinas
97-98	1 tiburón gigante
99	1 elemental de agua
00	1 sajuagüin baron

ENCUENTROS SUB ACUATICOS (NIVELES 5-10)

d100	Enfrentamiento
01-02	3d6 mephits de vapor
03-04	1d10 sajuagüin
05-06	1 pulpo gigante
07-08	3d6 serpientes constrictoras
09-10	2d10 sirénidos con 1d4 caballos de mar gigantes
11-15	1d4 sagas de los mares
16-20	2d4 cardúmenes de quippers
21-25	Un galeón con 50% de posibilidad de hallar un alijo de tesoro aleatorio adentro (tira en la tabla Alijos de Tesoro: Desafío 5-10 en el capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master)
26-30	1d4 plesiosaurios
31-35	3d6 tiburones de arrecife
36-40	Una batisfera abandonada
41-50	1d4 serpientes constrictoras gigantes
51-55	2d4 tiburones cazadores
56-60	1d3 sacerdotisas sajuagüin con 2d10 sajuagüin
61-65	Un castillo vacío hecho de coral
66-70	1d4 ballenas asesinas
71-75	1d10 sireniros
76-80	Una estatua espeluznante de un humanoide agachado, con alas de murciélago en la espalda y tentáculos que sobresalen de su rostro

81-85	1d4 elementales de agua
86-90	1 sajuagüin barón con 2d8 sajuagüin
91-96	1d4 tiburones gigantes
97-99	1 marid
00	1 gigante de las tormentas

ENCUENTROS SUB ACUATICOS (NIVELES 11-20)

d100 Enfrentamiento

01-10	1 sajuagüin barón con 1d4 sacerdotisas sajuagüin y 2d10 sajuagüin
11-35	1d10 ballenas asesinas
36-40	Un barco fantasma pasando por encima, contiene 2d6 + 10 fantasmas
41-60	1d6 tiburones gigantes
61-65	Una esfera de 1 milla de radio de agua efervescente que permite a criaturas que respiran aire respirar el agua de la esfera
66-75	1d10 elementales de agua
76-80	Un portal azul verdoso vibrante al Plano Elemental de Agua
81-90	1d4 marids
91-96	1d3 gigantes de las tormentas
97-99	1 dragón tortuga
00	1 kraken



ENCUENTROS URBANOS (NIVELES 1-4)

d100 Enfrentamiento

01	1d6 gatos
02-03	1 plebeyo con 1d6 cabras
04-05	2d10 ratas
06	1 cuervo aperchado en un aviso
07	1 plebeyo sobre un caballo de tiro
08	2d4 mastines
09	1d2 plebeyos llevando 1d4 mulas o 1d4 ponies
10	1 pseudodragón
11	1 espía
12-13	1d8 + 1 acólitos
14	1d6 + 6 serpientes voladoras
15	3d6 kobolds
16	2d4 ciempiés gigantes
17	1d8 + 1 esqueletos
18-19	1d6 + 2 camadas de ratas
20	1d12 zombies
21-25	Un vendedor ambulante cargado con un montón de ollas, sartenes, y otros suministros básicos
26	1 avispa gigante
27-28	1 caballo de guerra
29	2d8 cultistas
30-31	3d4 ratas gigantes
32	2d8 estírges
33	1d3 + 2 serpientes venenosas gigantes

34	1d4 + 2 bandadas de murciélagos
35	2d4 kobolds alados
36-40	Un vagón cargado con manzanas, tiene una rueda rota y retiene el tráfico
41	1 cocodrilo
42-43	1 enjambre de insectos
44-45	3d6 bandidos
46-47	1d3 + 2 nobles en caballos de monta con una escolta de 1d10 guardias
48	2d4 kenku
49	1d6 + 2 mephits de humo
50	1d8 + 1 bandadas de cuervos
51-52	1 hombre rata
53-54	1d3 semiogros
55-56	1 mimeto
57-58	1d4 necrófagos
59-60	1d4 espectros
61-62	1d10 sombras
63-65	Alguien vacía una olla de recámara e la calle desde la ventana de un segundo piso
66-67	1 necrario
68-69	1 sacerdote
70-71	1 fuego fatuo
72-73	1d3 arañas gigantes
74-75	1d4 yuan-ti puracasta
76-77	2d4 matones
78-80	Un condenador que predica el fin del mundo desde la esquina de una calle
81	1 cambión
82	1 engendro vampírico
83	1 couatl
84	1 fantasma
85	1 súcubo o 1 íncubo
86	1 capitán bandido con 3d6 bandidos
87	1d4 + 1 fanáticos de culto
88	1 caballero o 1 veterano
89	1 misterio de agua
90	1 tumulario
91	1 mago
92	1 guardián escudo
93	1 gladiador
94	1 revivido
95	2d4 górgolas
96	1d4 doppelgánguers
97	1 oni
98	1 acechador invisible
99	1d8 + 1 arañas de fase
00	1 asesino

ENCUENTROS URBANOS (NIVELES 5-10)

d100 Enfrentamiento

01-02	1d10 kenku
03-04	2d6 ciempiés gigantes
05-06	2d8 esqueletos
07-08	1d6 bandadas de murciélagos y 1d6 camadas de ratas
09-10	3d6 kobolds alados
11-13	2d4 espectros
14-16	1d4 tumularios
17-19	4d4 acólitos en caballos de tiro
20-22	3d6 ciempiés gigantes

23-25	Un huérfano locuaz, ofreciendo a los transeúntes servir como su guía a través de la comunidad por un precio de 1 pp
26-28	1d10 espías
29-31	3d6 cocodrilos
32-34	1d6 + 2 enjambres de insectos
35-37	2d4 mephits de humo
38-40	Un noble grita ¡Alto! ¡Ladrón! a un ladronzuelo a la carrera (bandit)
41-43	1 súcubo o 1 íncubo
44-46	1d10 semiogros
47-49	2d10 avispas gigantes
50-51	4d10 zombies
52-53	1d4 caballeros en caballos de guerra
54-55	1d4 + 1 misterios de agua
56-57	1d8 + 1 mimetos
58-59	2d8 arañas gigantes
60-61	3d6 sombras
62-65	Un actor se asoma desde la ventana de un Segundo piso para llamar a los transeúntes, anunciando un espectáculo
66-67	1 capitán bandido con 3d8 bandidos
68-69	1d10 fuegos fatuos
70-71	2d4 sacerdotes
72-74	3d6 yuan-ti puracasta
75-76	2d10 matones
77-80	Un(a) adivino(a) lee las cartas a quienes paguen el precio de 1 pp
81	1d3 gladiadores
82	1d4 + 1 couatls
83	1d8 fantasmas
84	2d4 doppelgänguers
85	1d6 + 2 arañas de fase
86	2d4 veteranos

87	1d8 necrarios con 2d6 necrófagos
88	3d6 gárgolas
89	2d10 fanáticos de culto
90	3d6 hombres rata
91	1 asesino
92	1d3 acechadores invisibles
93	1 slaad gris
94	1 dragón de plata joven
95	1d4 cambiones o 1d4 revividos
96	3d6 tumulares
97	1 archimago
98	2d4 engendros vampíricos o 1d4 oni
99	1 mago con 1 guardián escudo
00	1 rakshasa o 1 vampiro

ENCUENTROS URBANOS (NIVELES 11-16)

d100 Enfrentamiento

01	1 mimeto
02-05	1 capitán bandido con 5d10 bandidos, todos en caballos de monta
06-10	1d10 caballeros en caballos de guerra (un caballero es un doppelgánguer)
11-13	1d8 súcubos o 1d8 íncubos
14-16	3d6 fanáticos de culto
17-19	1d10 tumulares
20-22	3d6 hombres rata
23-25	Una explosión lejana seguida por una columna de humo que se eleva desde el otro extremo de la comunidad
26-28	1d 8 + 1 fantasmas
29-31	2d10 gárgolas
32-34	1d6 + 2 misterios de agua



35-37	1d4 + 4 fuegos fatuos
38-40	Artistas callejeros haciendo una función de marionetas, la cual consiste de dos marionetas golpeándose con palos para el disfrute de la multitud reunida
41-43	2d4 couatls
44-46	2d8 necrarios
47-51	1d8 + 1 veteranos
52-55	3d4 sacerdotes
56-58	2d4 cambiones
59-61	1d10 revividos
62-65	2d4 arañas de fase
66-69	Un plebeyo desaliñado que se adentra en un callejón para comprar algo de una figura sospechosa
70-72	1d8 acechadores invisibles
73-75	1d8 + 1 gladiadores
76-80	Dos granjeros intercambiando golpes en una discusión por el precio de las papas (50% de posibilidad de que uno de ellos sea un asesino retirado)
81-82	1d4 dragones de plata jóvenes
83-84	1d4 asesinos
85-86	1d8 oni
87-88	1d4 magos con 1d4 guardianes escudo
89-90	1d10 engendros vampíricos
91-92	1 dragón de plata adulto
93-94	1d4 slaadis grises
95-96	1 vampiro (lanzador de hechizos) o 1 vampiro (guerrero)
97	1 archimago galopando por las calles sobre un caballo, disparando hechizos a 1d4 guardias
98	1 rakshasa
99	1 vampiro
00	1 dragón de plata anciano

94-96	1 vampiro (lanzador de hechizos) o 1 vampiro (guerrero)
97	1d4 archimagos
98	1d3 rakshasas
99	1d4 vampiros
00	1 tarrasca

ENCUENTROS URBANOS (NIVELES 17-20)

d100	Enfrentamiento
01-05	1d10 acechadores invisibles
06-10	1d10 revividos
11-14	1d6 + 2 gladiadores
15-18	2d4 cambiones
19-22	2d6 súcubos or 2d6 íncubos
23-25	Una bruja (archimago) que pasa zumbando por los aires en una escoba voladora
26-30	1d4 slaadis grises
31-35	2d8 couatls
36-40	Un padre/madre desconsolado corre hacia la gente, pidiendo ayuda para un niño que cayó a las alcantarillas
41-45	1d3 dragones de plata jóvenes
46-50	3d6 fantasmas
51-55	1 dragón de plata adulto
56-60	1d4 magos con 1d4 guardianes escudo
61-65	Un mercader agresivo, quien ofrece bienes a los transeúntes, asegurando ser el proveedor de la mejor seda en el reino
66-70	1 dragón de plata anciano
71-75	3d6 engendros vampíricos
76-80	Una patrulla de 2d10 guardias marchando por la calle, en busca de algo o alguien
81-85	1d10 asesinos
86-90	1d 4 + 1 slaadis grises
91-93	1d10 oni

TRAMPAS REVISADAS

Las reglas para las trampas en la *Guía del Dungeon Master* proporcionan la información básica que necesitas para manejar las trampas en la mesa de juego. El material aquí tiene un enfoque diferente y más elaborado: describe las trampas en términos de la mecánica de sus juegos y ofrece orientación para crear tus propias trampas utilizando estas nuevas reglas.

En lugar de caracterizar las trampas como mecánicas o mágicas, estas reglas separan las trampas en otras dos categorías: simples y complejas.

TRAMPAS SIMPLES

Una trampa simple se activa y se hace inofensiva o fácilmente evitable. Un hoyo oculto excavado en la entrada de una guarida de goblins, una aguja venenosa que se desprende de una cerradura y una ballesta amarrada para disparar cuando un intruso pisa una placa de presión son trampas simples.

ELEMENTOS DE UNA TRAMPA SIMPLE

La descripción de una trampa simple comienza con una línea que da el nivel de la trampa y la gravedad de la amenaza que representa. Siguiendo una nota general sobre cómo se ve la trampa y cómo funciona, hay tres párrafos que indican cómo funciona la trampa en el juego.

Nivel y Amenaza. El nivel de una trampa es en realidad un rango de niveles, equivalente a uno de los niveles de juego (niveles 1-4, 5-10, 11-16 y 17-20), que indica el momento adecuado para usar la trampa en tu campaña. Además, cada trampa representa una amenaza moderada, peligrosa o mortal, en función de sus detalles particulares.

Desencadenante. Una trampa simple se activa cuando ocurre un evento que la dispara. Esta entrada en la descripción de una trampa da la ubicación del desencadenante y la actividad que hace que se active la trampa.

Efecto. El efecto de una trampa ocurre después de activarse. La trampa puede disparar un dardo, desatar una nube de gasvenenoso, hacer que se abra un recinto oculto, y así sucesivamente. Esta entrada especifica cuáles son los objetivos de la trampa, su bonificación de ataque o CD de salvación, y lo que sucede en un golpe o en una tirada de salvación fallida.

Contramedidas. Las trampas pueden ser detectadas o derrotadas de varias formas mediante el uso de pruebas de habilidad o magia. Esta entrada en la descripción de una trampa proporciona los medios para contrarrestar la trampa. También especifica qué sucede, en todo caso, en un intento fallido de desactivarla.

EJECUTAR UNA TRAMPA SIMPLE

Para prepararse para usar una trampa simple en el juego, comienza tomando nota de las puntuaciones de Sabiduría pasiva (Percepción) de los personajes. La mayoría de las trampas permiten que las pruebas de Sabiduría (Percepción) detecten sus desencadenantes u otros elementos que puedan alertar sobre su presencia. Si te detienes a pedir a los jugadores esta información, pueden sospechar un peligro oculto.

Cuando se activa una trampa, aplica sus efectos como se especifica en su descripción. Si los personajes descubren una trampa, mantente abierto a adjudicar sus ideas para derrotarla. La descripción de la trampa es un punto de partida para las contramedidas, en lugar de una definición completa.

Para que sea más fácil para ti describir lo que sucede a continuación, los jugadores deben ser específicos sobre cómo quieren derrotar la trampa. Simplemente indicar que el deseo de hacer una prueba no es útil para ti. Pregunta a los jugadores dónde están posicionados sus personajes y qué pretenden hacer para derrotar la trampa.



HACER TRAMPAS SIGNIFICATIVAS

Si quieras mejorar la posibilidad de que los personajes se encuentren con las trampas que has establecido para ellos en un encuentro o una aventura, puede ser tentador utilizar una gran cantidad de trampas. Al hacerlo, se asegura de que los personajes tendrán que lidiar con al menos una o dos de ellas, pero es mejor luchar contra ese impulso.

Si tus encuentros o aventuras se siembran con demasiadas trampas y, como resultado, los personajes son víctimas una y otra vez, es probable que tomen medidas para evitar que ocurran más cosas malas. Debido a su experiencia reciente, los personajes pueden volverse demasiado cautelosos, y corre el riesgo de que la acción se detenga cuando los jugadores buscan en cada pulgada cuadrada de la mazmorra cables de disparo y placas de presión.

Las trampas son más efectivas cuando su presencia es una sorpresa, no >cuando aparecen tan a menudo que los personajes pasan todo su esfuerzo cuidándose de la próxima.

EJEMPLOS DE TRAMPAS SIMPLES

Las siguientes trampas simples se pueden usar para poblar tus aventuras o como modelos para tus propias creaciones.

AGUJA ENVENENADA

Trampa simple (nivel 1-4, amenaza mortal)

Una pequeña aguja envenenada oculta en una cerradura es una buena manera de desalentar a los ladrones de saquear un tesoro. Tal trampa generalmente se coloca en un cofre o en la puerta de una cámara de tesoros.

Desencadenante. Cualquiera que intente abrir o cerrar la cerradura dispara la trampa.

Efecto. La criatura desencadenante debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 20. En una salvación fallida, la criatura recibe 14 (4d6) daño de veneno y queda envenenado por 10 minutos. Mientras está envenenado de esta manera, la criatura queda paralizada. En una tirada exitosa, la criatura sufre la mitad del daño y no es envenenada.

Contramedidas. Una prueba exitosa de Sabiduría CD 20 (Percepción) revela la aguja, pero solo si un personaje inspecciona la cerradura. Una prueba exitosa de Destreza CD 20 con herramientas de ladrones desactiva la aguja, y una prueba con un total de 10 o menos activa la trampa.

CUCHILLA DE GUADAÑA

Trampa simple (nivel 5-10, amenaza peligrosa)

Esta trampa utiliza cuchillas en movimiento que barren desde arriba a través de una cámara, amenazando a

cualquiera que esté cerca. Normalmente, una trampa de cuchilla de guadaña se activa al manipular una palanca o algún otro dispositivo simple. A los Kobolds les gusta especialmente este tipo de trampa, ya que puede acabar con criaturas más grandes.

Desencadenante. Cuando se tira de la palanca, la trampa se activa.

Efecto. Cada criatura mediana o más grande en un área de 5 pies de ancho y 20 pies de largo debe hacer una tirada de salvación de Destreza de CD 15, recibiendo 14 (4d6) daño cortante en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Contramedidas. La palanca no está oculta. Una prueba exitosa de Sabiduría CD 15 (Percepción) que involucra las superficies en el área de efecto de la trampa revela marcas de rasguños y manchas de sangre en las paredes y el piso. Una prueba exitosa de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la palanca.

EL SUEÑO DE LAS ERAS

Trampa simple (nivel 11-16, amenaza mortal)

Cuando se activa una trampa del sueño de las eras, una placa de presión desata un conjuro que amenaza con enviar a los intrusos a un sueño profundo. Los guardianes del calabozo pueden entonces deshacerse más fácilmente de los dormientes.

Desencadenante. Al pisar la placa de presión se dispara esta trampa.

Efecto. Cuando es activada, esta trampa lanza el conjuro *dormir* centrado en la placa de presión, usando una ranura de conjuro de 9º nivel.

Contramedidas. Una prueba exitosa de Sabiduría CD 20 (Percepción) revela la placa de presión. Una prueba exitosa de Inteligencia CD 20 (Arcana) realizado a menos de 5 pies de la placa de presión desactiva la trampa, y una prueba con un total de 10 o menos lo activa. Lanzar *disipar magia* exitosamente (CD 19) sobre la placa de presión destruye la trampa.

ESTALLIDO FURIOSO

Trampa simple (nivel 5-10, amenaza peligrosa)

El templo de Pyremius, un dios del fuego, es amenazado por ladrones que buscan robar los ópalos de fuego mostrados allí por los sacerdotes en homenaje a su dios. Un mosaico en el piso de la entrada al santuario interior entrega una ardiente represión a los intrusos.

Desencadenante. Cualquiera que pise el mosaico hace que salga fuego de él. Aquellos que abiertamente usan símbolos sagrados de Pyremius no disparan esta trampa.

Efecto. Aparece un cubo de fuego de 15 pies que cubre la placa de presión y el área que la rodea. Cada criatura en el área debe hacer una tirada de salvación de Destreza de CD 15, recibiendo 24 (7d6) de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Contramedidas. Una prueba exitosa de Sabiduría CD 15 (Percepción) revela la presencia de cenizas y marcas leves de quemaduras en el área afectada por esta trampa. Una prueba exitosa de Inteligencia CD 15 (Religión) permite a una criatura destruir la trampa al desfigurar una runa clave en el perímetro del mosaico que está al alcance; Si falla esta prueba, la trampa se activa. Una tirada exitosa (CD 15) de *disparar magia* sobre las runas destruye la trampa.

RASTRILLO DESCENDENTE

Trampa simple (nivel 1-4, amenaza moderada)

Algunas personas que construyen mazmorras, como los magos locos en busca de nuevas víctimas, no tienen la intención de permitir que sus visitantes escapen fácilmente. Una trampa de rastrillo descendente puede ser especialmente malvada si hace que un rastillo caiga a cierta distancia de la placa de presión que activa la trampa. Aunque la trampa está en lo más profundo de la mazmorra, los rastillos cierran la entrada de la mazmorra, que se encuentra a cientos de pies de distancia, lo que significa que los aventureros no saben que están atrapados hasta que deciden dirigirse hacia la salida.

Desencadenante. Una criatura que pisa la placa de presión dispara la trampa.

Efecto. Un rastillo de hierro cae del techo, bloqueando una salida o un pasaje.

Contramedidas. Una prueba exitosa de CD 20 Sabiduría (Percepción) revela la placa de presión. Una prueba exitosa de Destreza CD 20 con herramientas de ladrones la deshabilita, y una prueba con un total de 5 o menos activa la trampa.

TRAMPA DE BALLESTA

Trampa simple (nivel 1-4, amenaza peligrosa)

La trampa de ballesta es una de las favoritas de los kobolds y otras criaturas que dependen de trampas para defender sus guaridas. Consiste en un cable de disparo tendido a través de un pasillo y conectado a un par de ballestas pesadas ocultas. Las ballestas tienen como objetivo disparar por el pasillo a cualquier persona que perturbe el cable de disparo.

Desencadenante. Una criatura que camina a través del cable dispara la trampa.

Efecto. La trampa hace dos ataques contra la criatura desencadenante. Cada ataque tiene un bonificador de ataque de +8 e infinge 5 (1d10) de daño de perforación en un golpe. Este ataque no puede ganar ventaja o desventaja.

Contramedidas. Una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el cable de disparo. Una prueba de Destreza CD 15 exitosa con herramientas de ladrones desactiva el cable de disparo, y una prueba con un total de 5 o menos activa la trampa.

TRAMPA DE POZO

Trampa simple (nivel 1-4, amenaza moderada)

La más simple de las trampas de pozo consiste en un agujero de 10 pies de profundidad en el piso, oculto por un lienzo hecho jirones que está cubierto de hojas y tierra para parecerse a un suelo sólido. Este tipo de trampa es útil para bloquear la entrada a una guarida de monstruos, y generalmente tiene salientes estrechos a lo largo de sus lados para permitir el movimiento a su alrededor.

Desencadenante. Cualquiera que pise el lienzo podría caer en el pozo.

Efecto. La criatura desencadenante debe hacer una tirada de salvación de Destreza de CD 10. En una salvación exitosa, la criatura se engancha en el borde del foso o retrocede instintivamente. En una salvación fallida, la criatura cae en el foso y recibe 3 (1d6) de daño de la caída.

Contramedidas. Una prueba exitosa de CD 10 Sabiduría (Percepción) revela la presencia del lienzo y el borde de 1 pie de ancho alrededor de los bordes del foso donde es seguro viajar.

TRAMPA DE RED

Trampa simple (nivel 1-4, amenaza peligrosa)

Los goblins, con su propensión a esclavizar a sus enemigos, prefieren las trampas que dejan intactos a los intrusos para que las víctimas puedan trabajar en las minas o en cualquier otro lugar. **Desencadenante.** Un cable de disparo tendido a través de un pasillo está amarrado a una red grande. Si se rompe el cable de disparo, la red cae sobre los intrusos. Una campana de hierro también se monta en el cable de disparo. Suena cuando la trampa se activa, alertando a los guardias cercanos.

Efecto. Una red que cubre un área de 10 pies por 10 pies centrada en el cable de disparo cae al piso cuando suena una campana. Cualquier criatura que se encuentre dentro de esta área debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza de CD 15 o ser restringida. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza de CD 10 para intentar liberarse a sí misma u otra criatura en la red. Infilar 5 puntos de daño a la red (CA 10, 20 hp) también libera a una criatura sin dañar a la criatura.

Contramedidas. Una prueba exitosa de Sabiduría CD 15 (Percepción) revela el cable de disparo y la red. Una prueba exitosa de Destreza CD 15 con herramientas de ladrones desactiva el cable de disparo sin hacer que la red caiga o que suene la campana; Si falla la prueba, la trampa se activa.

TRAMPA PARA OSOS

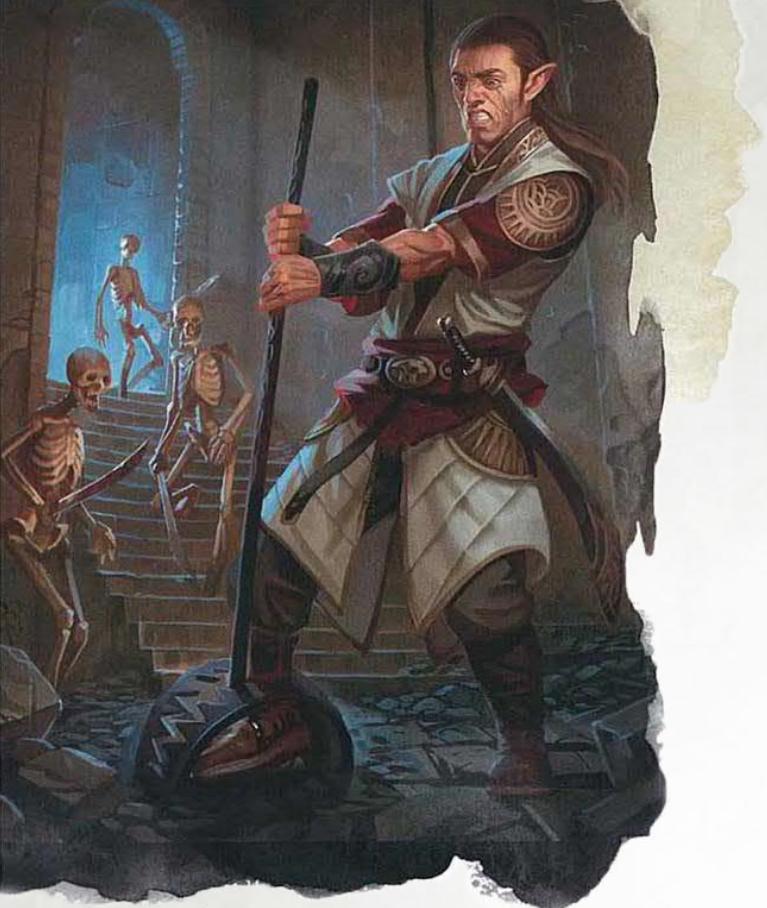
Trampa simple (nivel 1-4, amenaza peligrosa)

Una trampa para osos se asemeja a un juego de mandíbulas de hierro que se cierran cuando se pisa, sujetando la pierna de una criatura. La trampa se clava en el suelo, dejando a la víctima inmovilizada.

Desencadenante. Una criatura que pisa la trampa de osos la dispara.

Efecto. La trampa hace un ataque contra la criatura desencadenante. El ataque tiene un bonificador de ataque de +8 e infinge 5 (1d10) de daño de perforación en un golpe. Este ataque no puede ganar ventaja o desventaja. Una criatura golpeada por la trampa tiene su velocidad reducida a 0. No puede moverse hasta que se libere de la trampa, lo que requiere una prueba de Fuerza de CD 15 exitosa por parte de la criatura u otra criatura adyacente a la trampa.

Contramedidas. Una prueba exitosa de CD 10 Sabiduría (Percepción) revela la trampa. Una prueba de Destreza CD 10 exitosa usando herramientas de ladrones la deshabilita.



DISEÑAR TRAMPAS SIMPLES

Puedes crear tus propias trampas simples usando las siguientes pautas. También puedes adaptar las trampas de ejemplo para diferentes niveles y la gravedad de la amenaza modificando sus CD y los valores de daño como se muestra a continuación.

PROPÓSITO

Antes de sumergirte en los detalles de tu trampa, piensa en su razón de ser. ¿Por qué alguien construiría una trampa así? ¿Cuál es su propósito? Considera al creador de la trampa (en la aventura), el propósito del creador y la ubicación que protege la trampa. Las trampas tienen un contexto en el mundo (no se crean sin ninguna razón) y ese contexto impulsa la naturaleza y los efectos de la trampa.

A continuación se describen algunos de los propósitos generales que podría tener una trampa. Úsalos para inspirar la creación de tus propias trampas.

Alarma. Una trampa de alarma está diseñada para alertar a los ocupantes de intrusos en un área. Puede hacer que suene una campana o un gong. Este tipo de trampa rara vez implica una tirada de salvación, porque la alarma no se puede evitar cuando la trampa se dispara.

Retrasar. Algunas trampas están diseñadas para frenar a los enemigos, dando tiempo a los habitantes de un calabozo para montar una defensa o huir.

El hoyo escondido es un ejemplo clásico de este tipo de trampa. Un hoyo de 10 pies de profundidad generalmente causa poco daño y es fácil de escapar, pero cumple su función al impedir a los intrusos. Otros ejemplos de trampas de retardo incluyen paredes colapsadas, un rastrillo que cae del techo y un mecanismo de bloqueo que cierra y bloquea una puerta. Si una trampa retardante tiene partes móviles que

amenazan directamente a los personajes cuando operan, generalmente se requiere que los personajes realicen tiradas de salvación de Destreza para evitar daños.

Apresar. Una trampa aprisionadora intenta mantener a sus víctimas en su lugar, dejándolas incapaces de moverse. Estas trampas a menudo se emplean en conjunto con las patrullas de guardia regulares, de modo que las víctimas son periódicamente liberadas y retiradas para ser tratadas. Pero en un antiguo calabozo, los guardias podrían haber desaparecido hace mucho.

Las trampas de aprisionadoras usualmente requieren una tirada de salvación exitosa de Fuerza para evitarse, pero algunas no permiten tiradas de salvación. Además de infligir daño, una trampa de restricción también hace que una criatura no pueda moverse. Realizar una posterior prueba de Fuerza exitosa (usando la CD de salvación de la trampa) o infligir daño a la trampa puede romperla y liberar al cautivo. Los ejemplos incluyen una trampa para osos, una jaula que cae de un techo y un dispositivo que lanza una red.

Matar. Algunas trampas están diseñadas para eliminar intrusos, simple y sencillo. Sus efectos incluyen agujas envenenadas que brotan cuando se manipula un candado, explosiones de fuego que llenan una habitación, gases tóxicos y otras medidas letales. Las tiradas de salvación, normalmente Destreza o Constitución, permiten a las criaturas evitar o mitigar los efectos de la trampa.

NIVEL Y LETALIDAD

Antes de crear los efectos de una trampa, piensa en su nivel y su letalidad.

Las trampas se dividen en cuatro rangos de niveles: 1-4, 5-10, 11-16 y 17-20. El nivel que elijas para una trampa te brinda un punto de partida para determinar su potencia.

Para delinejar aún más la fuerza de la trampa, decide si es una amenaza moderada, peligrosa o mortal para los personajes en su rango de nivel. Una trampa moderada es poco probable que mate a un personaje. Una trampa peligrosa normalmente causa suficiente daño que un personaje golpeado por una estará ansioso por curarse. Una trampa mortal puede reducir una criatura a 0 puntos de golpe en un disparo, y hace que la mayoría de las criaturas lastimadas necesiten un descanso corto o largo. Consulta las siguientes tablas cuando determines los efectos de una trampa. La tabla de CD de Salvación de Trampas y Bonos de Ataque proporciona pautas para la CD detirada de salvación, CD de prueba y el bono de ataque. La CD de prueba es el valor predeterminado para cualquier prueba utilizado para interactuar con la trampa.

La tabla Gravedad de Daño por Nivel enumera el daño típico que una trampa causa en ciertos niveles de personaje. Los valores de daño asignados asumen que la trampa daña a una criatura. Usa d6s para el daño en lugar de d10s para las trampas que pueden afectar a más de una criatura a la vez.

La tabla de Equivalencia de Conjuro por Nivel muestra el nivel de ranura de conjuro que es apropiado para un nivel de personaje dado y la gravedad del peligro que representa la trampa. Un conjuro es una excelente base para usar como diseño de una trampa, ya sea que el duplicado duplique el conjuro (un espejo que arroja un conjuro a la persona que lo mire) o use sus efectos (un dispositivo alquímico que explota como una bola de fuego).

La entrada Mortal para personajes de nivel 17 o superior sugiere combinar un conjuro de nivel 9 y otro de nivel 5 en un efecto. En este caso, elige dos conjuros o combina los efectos de unconjuro lanzado usando una ranura de 9º nivel y una de nivel 5º. Por ejemplo, un conjuro de bola de fuego de este tipo causaría 24d6 de daño de fuego en una tirada de salvación fallida.

CD DE SALVACIÓN DE TRAMPA Y BONOS DE ATAQUE

Peligro de la Trampa	CD Salvación/Prueba	Bono de Ataque
Moderada	10	+5
Peligrosa	15	+8
Mortal	20	+12

GRAVEDAD DE DAÑO POR NIVEL

Nivel de Personaje	Moderada	Peligrosa	Mortal
1-4	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5-10	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
11-16	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
17-20	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

EQUIVALENCIA DE CONJURO POR NIVEL

Nivel de Personaje	Moderada	Peligrosa	Mortal
1-4	Truco	1°	2°
5-10	1°	3°	6°
11-16	3°	6°	9°
17-20	6°	9°	9°+5°

DESENCADENANTES

Un desencadenante es la circunstancia que debe ocurrir para activar la trampa.

Decide qué hace que la trampa se active y determina cómo los personajes pueden encontrar el desencadenante. Aquí hay algunos ejemplos de desencadenantes:

- Una placa de presión que, cuando se pisa, activa la trampa.
- Un cable de disparo que hace saltar una trampa cuando se rompe, generalmente cuando alguien lo atraviesa.
- Un picaporte (perilla) que activa una trampa cuando se gira de forma incorrecta.
- Una puerta o cofre que dispara una trampa cuando se abre.

Un desencadenante por lo general necesita ser escondido para ser efectivo. De lo contrario, evitar la trampa suele ser fácil.

Un desencadenante requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) si simplemente detectarla revela su naturaleza. Los personajes pueden frustrar una trampa de pozo

escondida por una red cubierta de hojas si ven el pozo a través de un espacio en las hojas. Un cable de disparo se delatasi es detectado, al igual que una placa de presión.

Otras trampas requieren una cuidadosa inspección y deducción para darse cuenta. Una perilla abre una puerta cuando se gira a la izquierda, pero activa una trampa cuando se gira a la derecha. Una trampa tan sutil requiere una prueba exitosa de Inteligencia (Investigación) para notarlo.

El desencadenante es obvio. Comprender su naturaleza no lo es.

La CD de la prueba, independientemente de su tipo, depende de la habilidad y el cuidado necesarios para ocultar la trampa. La mayoría de las trampas se pueden detectar con una prueba exitosa de CD 20, pero una trampa de fabricación cruda o apresurada tiene una CD de 15. Las trampas excepcionalmente malvadas pueden tener una CD de 25.

A continuación, debes reflexionar sobre lo que los personajes aprenden con una prueba exitosa. En la mayoría de los casos, la prueba revela la trampa. En otros casos, descubre pistas, pero frustrar la trampa aún requiere cierta deducción. Los personajes pueden tener éxito en la prueba pero aun así pueden activar la trampa si no entienden lo que han aprendido.

EFFECTOS

Diseñar los efectos de una trampa es un proceso sencillo.

Las tablas para CDs de tiradas de salvación, bonos de daño y similares te dan un punto de partida para la mayoría de las trampas simples que causan daño.

Para las trampas con efectos más complejos, tu mejor punto de partida es utilizar la tabla de Equivalencia de Conjuro por Nivel para encontrar la mejor coincidencia para el efecto deseado de tu trampa. Los conjuros son un buen punto de partida porque son piezas compactas de diseño de juegos que ofrecen efectos específicos.

Si estás utilizando un conjuro como punto de partida, verifica si necesitas modificar sus efectos para que se ajusten a la naturaleza de la trampa. Por ejemplo, puedes cambiar fácilmente el tipo de daño que un conjuro causa o la tirada de salvación que requiere.

DESARMAR UNA TRAMPA SIMPLE

Solo se requiere una prueba de habilidad exitosa para desarmar una trampa simple. Imagina cómo funciona tu trampa y luego piensa en cómo los personajes podrían superarla. Más de un tipo de prueba de habilidad podría ser posible. Algunas trampas están tan poco ocultas que pueden ser descubiertas o evitadas sin un esfuerzo activo. Por ejemplo, una trampa de pozo oculto se desarma de manera efectiva tan pronto como los personajes lo notan. Después de eso, simplemente pueden caminar alrededor de él, o pueden bajar por un lado, cruzar el fondo del pozo y subir por el otro lado.

Una vez que determines cómo se puede desarmar o evitar una trampa, decide la habilidad apropiada y las combinaciones de habilidades que los personajes pueden usar. Una prueba de Destreza con herramientas de ladrón, una prueba de Fuerza (Atletismo) y una prueba de Inteligencia (Arcana) se usan comúnmente para este propósito.

Una prueba de Destreza con herramientas de ladrón puede aplicarse a cualquier trampa que tenga un elemento mecánico. Las herramientas de los ladrones se pueden usar para deshabilitar un cable de disparo o una placa de presión, desmontar un mecanismo de aguja envenenada u obstruir una válvula que filtra gas venenoso a una habitación.

Una prueba de fuerza es a menudo el método para frustrar las trampas que pueden ser destruidas o impeditas de operar mediante el uso de la fuerza bruta. Una cuchilla de seguridad puede romperse, un bloque deslizante puede mantenerse en su lugar o una red puede romperse.

Una trampa mágica puede ser desactivada por alguien que puede socavar la magia usada para alimentarla.

Normalmente, una prueba de Inteligencia (Arcana) exitosa permite a un personaje descubrir cómo funciona una trampa mágica y cómo negar su efecto. Por ejemplo, el personaje podría descubrir que una estatua que arroja un chorro de llamas mágicas se puede desactivar al romper uno de sus ojos de cristal.

Una vez que sepas qué tipo de prueba se requiere, entonces determina qué sucede en un intento fallido de deshabilitar la trampa. Dependiendo del tipo de prueba involucrada y de la naturaleza de la trampa, podrías determinar que cualquier prueba fallida tiene consecuencias negativas, generalmente involucrando la activación de la trampa. En otras ocasiones, podrías asignar un número que la prueba debe superar para evitar que la trampa se dispare. Si el total de la prueba es igual o inferior a ese número, la trampa se activa.

COLOCAR UNA TRAMPA SIMPLE

El contexto y el entorno son críticos cuando se trata de localizar correctamente una trampa. Una trampa de tronco colgante que está destinada a tirar de lado a los personajes es un mero inconveniente en un sendero típico del bosque, donde se puede sortear fácilmente. Pero es un peligro potencialmente mortal en un sendero estrecho que abraza el lado de un acantilado elevado.

Los puntos de estrangulamiento y los pasajes estrechos que conducen a lugares importantes en una mazmorra son buenos lugares para las trampas, especialmente aquellos que sirven como alarmas o restricciones. El objetivo es frustrar o demorar a los intrusos antes de que puedan alcanzar una ubicación crítica, dando a los habitantes de las mazmorras la oportunidad de montar una defensa o un contraataque.

Un cofre del tesoro, una puerta que conduce a una bóveda, o cualquier otro obstáculo o contenedor que impida el acceso a un tesoro valioso es el lugar ideal para una trampa mortal. En tales casos, la trampa es la última línea de defensa contra un ladrón o intruso.

Las trampas de alarma, ya que no representan una amenaza física directa, son apropiadas para las áreas que también son utilizadas por los habitantes de las mazmorras, asumiendo que los residentes conocen la trampa y cómo evitarla. Los accidentes pueden ocurrir, pero si un goblin tropieza dentro de su guarida y activa una trampa de alarma, no se hace ningún daño real. La alarma suena, los guardias llegan, castigan al torpe goblin y reinician la trampa.

TRAMPAS COMPLEJAS

Una trampa compleja plantea múltiples peligros para los aventureros. Después de que se activa una trampa compleja, sigue siendo peligrosa ronda tras ronda hasta que los personajes la eviten o la deshabiliten. Algunas trampas complejas se vuelven más peligrosas con el tiempo, ya que acumulan poder o ganan velocidad.

Las trampas complejas también son más difíciles de deshabilitar que las simples. Un soloprueban es suficiente. En su lugar, se requiere una serie de pruebas para desconectar los componentes de la trampa. El efecto de la trampa se degrada con cada prueba exitosa hasta que los personajes finalmente la desactivan.

La mayoría de las trampas complejas están diseñadas para que solo puedan ser desarmadas por las personas expuestas al efecto de la trampa. Por ejemplo, el mecanismo que controla un pasillo lleno de cuchillas de guadañas se encuentra en el extremo opuesto a la entrada, o una estatua que baña un área con energía necrótica solo puede ser desactivada por alguien que se encuentre en la zona afectada.

DESCRIBIR UNA TRAMPA COMPLEJA

Una trampa compleja tiene todos los elementos de una trampa simple, además de características especiales que hacen de la trampa una amenaza más dinámica.

Nivel y Amenaza. Una trampa compleja usa las mismas designaciones de nivel y gravedad que una trampa simple.

Desencadenante. Al igual que una trampa simple, una trampa compleja tiene un desencadenante. Algunas trampas complejas tienen múltiples desencadenantes.

Iniciativa. Una trampa compleja toma turnos como lo hace una criatura, porque funciona durante un período de tiempo. Esta parte de la descripción de una trampa dice si la trampa es lenta (actúa en el conteo de iniciativa 10), rápida (actúa en el conteo de iniciativa 20) o muy rápida (actúa en el conteo de iniciativa 20 y también conteo de iniciativa 10). Una trampa siempre actúa después de las criaturas que tienen el mismo conteo de iniciativa.

Elementos activos. En el turno de una trampa, produce efectos específicos que se detallan en esta parte de su descripción. La trampa puede tener múltiples elementos activos, una tabla en la que se desplaza para determinar su efecto al azar, u opciones para que elija.

Elementos dinámicos. Un elemento dinámico es una amenaza que surge o evoluciona mientras que la trampa funciona. Por lo general, los cambios que involucran elementos dramáticos surten efecto al final de cada turno de la trampa o en respuesta a las acciones de los personajes.

Elementos constantes. Una trampa compleja representa una amenaza incluso cuando no está tomando su turno. Los elementos constantes describen cómo funcionan estas partes de la trampa. La mayoría hace un ataque o fuerza una tirada de salvación contra cualquier criatura que termina su turno dentro de un área determinada.

Contramedidas. Una trampa puede ser derrotada de varias maneras. La descripción de una trampa detalla las pruebas o conjuros que pueden detectarla o inhabilitarla. También especifica qué sucede, en todo caso, en un intento fallido de desactivarla.

Deshabilitar una trampa compleja es como desarmar una trampa simple, excepto que una trampa compleja requiere más pruebas. Por lo general, se requieren tres comprobaciones exitosas para desactivar uno de los elementos de una trampa compleja. Muchas de estas trampas tienen múltiples elementos, que requieren mucho trabajo para desarmar cada parte de la trampa. Por lo general, una prueba exitosa reduce la efectividad de un elemento de la trampa incluso si no la deshabilita.

EJECUTAR UNA TRAMPA COMPLEJA

Una trampa compleja funciona en juego como un monstruo legendario. Cuando se activa, los elementos activos de la trampa actúan de acuerdo con su iniciativa. En cada uno de sus conteos de iniciativa, después de que todas las criaturas con ese mismo conteo de iniciativa hayan actuado, se activan las características de la trampa. Aplica los efectos detallados en la descripción de la trampa.

Después de resolver los efectos de los elementos activos de la trampa, verifica sus elementos dinámicos para ver si algo cambia sobre la trampa. Muchas trampas complejas tienen efectos que varían durante un encuentro. Un aura mágica podría hacer más daño cuanto más tiempo esté activa, o una cuchilla oscilante podría cambiar cual zona de la cámara ataca.

Los elementos constantes de la trampa le permiten tener efectos cuando no es el turno de la trampa. Al final del turno de cada criatura, mira los elementos constantes de la trampa para ver si alguno de sus efectos es activado.

EXPERIENCIA POR TRAMPAS COMPLEJAS

Superar una trampa compleja merece un premio de puntos de experiencia, según el peligro que suponga. Juzgar si un equipo ha superado una trampa requiere cierta cantidad de adjudicación. Como regla general, si los personajes deshabilitan una trampa compleja o están expuestos a sus efectos y sobreviven, concédeles puntos de experiencia por el esfuerzo de acuerdo con la tabla a continuación.

GANANCIA DE EXPERIENCIA POR TRAMPAS COMPLEJAS

Nivel de Trampa	Puntos de Experiencia
1-4	650
5-10	3.850
11-16	11.100
17-20	21.500

EJEMPLO DE TRAMPAS COMPLEJAS

Las siguientes trampas complejas se pueden usar para desafiar a los personajes o para inspirar tus propias creaciones.

CAMINO DE CUCHILLAS

Trampa compleja (nivel 1-4, amenaza peligrosa)

Escondida dentro de una pirámide enterrada que marca la ubicación de la Ciudad Perdida de Cynidicea está la tumba del Rey Alexander y la Reina Zenobia. La entrada a su tumba



es un largo pasillo plagado de trampas, a las que solo se puede acceder mediante puertas secretas astutamente escondidas. El pasillo tiene 20 pies de ancho y 160 pies de largo. En su mayoría es claro. Después de 80 pies, el piso está roto y agrietado, convirtiéndose en un terreno difícil hasta la marca de 130 pies.

Desencadenante. Esta trampa se activa tan pronto como una criatura que no es no-muerta entra en el pasillo, y permanece activa mientras que cualquier criatura que no sea no-muerta está dentro de la sala.

Iniciativa. La trampa actúa en el conteo de iniciativa 20 y conteo de iniciativa 10.

Elementos activos. El Sendero de cuchillas incluye un juego de cuchillas giratorias a lo largo de los primeros 80 pies de la trampa, pilares aplastantes que caen del techo al piso antes de subir de nuevo al techo en los siguientes 50 pies, y una runa de miedo en sus 30 pies finales.

Cuchillas Giratorias (Iniciativa 20). Las cuchillas atacan a cada criatura en los primeros 80 pies del pasillo, con una bonificación de +5 en la tirada de ataque e infligiendo 11 (2d10) de daño cortante en un golpe.

Pilares Trituradores (Iniciativa 10). Cada criatura en el área de 50 pies de largo más allá de los primeros 80 pies del pasillo debe hacer una tirada de salvación de Destreza de CD 15. En una salvación fallida, una criatura recibe 11 (2d10) de daño contundente y es derribada. En una salvación exitosa, la criatura recibe la mitad de daño y no es derribada.

Runa de Miedo (Iniciativa 10). Cada criatura en el área de 30 pies de largo más allá de los pilares de trituración debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría de CD 15. En una tirada de salvación fallida, la criatura se asusta ante la runa, y debe usar inmediatamente su reacción para desplazarse su velocidad en la dirección de los pilares. La criatura asustada

no puede acercarse al otro extremo del pasillo hasta que utiliza su acción para realizar una tirada de salvación de Sabiduría de CD 15, que termina con la condición de asustado en un éxito.

Elementos dinámicos. Las cuchillas y la runa se vuelven más peligrosas cuanto más tiempo permanece activa la trampa.

Las cuchillas aceleran. Las cuchillas se mueven a mayor velocidad, disminuyendo la velocidad solo cuando golpean un objetivo. Cada vez que las cuchillas fallan con un ataque, su siguiente ataque se vuelve más difícil de evitar. Después de cada falla, el bono de ataque de las cuchillas aumenta en 2, y su daño aumenta en 3 (1d6). Estos beneficios se aplican hasta que las hojas golpean un objetivo, después de lo cual los valores vuelven a la normalidad.

Defensa de la Runa. La manipulación de la Runa de Miedo aumenta el poder de la trampa. Cada prueba exitosa en un intento de deshabilitar la runa aumenta el daño de las cuchillas y los pilares de trituración en 5 (1d10) y aumenta la CD de salvación de la runa en 1.

Elementos constantes. Las Cuchillas Giratorias y la Runa de Miedo afectan a cada criatura que termina su turno en un área afectada por estos elementos.

Cuchillas giratorias. Cualquier criatura que termine su turno en el área de las cuchillas es señalada por un ataque: +5 bono de ataque; 5 (1d10) daño cortante en un golpe.

Runa del miedo. Cualquier criatura que termine su turno a 30 pies del extremo del corredor debe hacer una tirada de salvación contra el efecto de la Runa de Miedo.

Contramedidas. Cada uno de los elementos activos de la trampa puede ser frustrado por contramedidas particulares.

Cuchillas Giratorias. Los personajes pueden romper las cuchillas, dañar sus componentes o discernir cómo evitarlos. Las cuchillas serán deshabilitadas si su bono de ataque se reduce a -8. Las formas de reducirlo se describen a continuación.

Inteligencia (Investigación), CD 15. Como acción, una criatura que puede ver las cuchillas puede intentar una prueba de Inteligencia (Investigación). Una prueba exitosa significa que el personaje ha aprendido cómo anticipar el movimiento de las cuchillas, lo que impone una desventaja en los ataques de las cuchillas contra la criatura mientras no está incapacitada.

Ataque. Una criatura en el área puede preparar un ataque para atacar a una de las cuchillas a medida que avanza. La hoja gana ventaja en su ataque contra la criatura. La criatura entonces ataca. Cada cuchilla tiene CA 15 y 15 puntos de golpe. Destruir una cuchilla reduce el bono de ataque de las cuchillas giratorias en 2.

Prueba de Destreza utilizando herramientas de ladrones, CD 15. Las criaturas pueden usar herramientas de ladrón en el área atacada por las cuchillas para frustrar su mecanismo. Una prueba exitosa reduce el bono de ataque de las Cuchillas Giratorias en 2.

Pilares Trituradores. Los pilares no son susceptibles de contramedidas.

Runa del miedo. La runa se puede desactivar con tres pruebas de Inteligencia de CD 15 (Arcana) exitosas. Cada prueba requiere una acción. Una criatura debe estar al final del pasillo para intentar la prueba, y solo una criatura puede

trabajar en esta tarea a la vez. Una vez que una criatura intenta una prueba para este propósito, ningún otro personaje puede hacerlo hasta el final del siguiente turno de esa criatura. Alternativamente, la runa se puede deshabilitar con tres lanzamientos exitosos de *disipar magia* (CD 13) que se dirigen a la runa.

ESFERA DE CONDENACIÓN APLASTANTE

Trampa compleja (nivel 5-10, amenaza mortal)

El bufón de la corte ideó una trampa mortal para frustrar a cualquiera que intentara robarle la gorramágica de tonto. La tumba del bufón se encuentra al final de un pasillo de 10 pies de ancho y 150 pies de largo que desciende bruscamente de norte a sur. La entrada a la tumba es una puerta en el muro este en la parte inferior de la pendiente, en el extremo sur de la sala.

Desencadenante. Esta trampa se activa tan pronto como se abre la puerta que conduce al ataúd del bufón. Un portal mágico se abre en el extremo norte del pasillo y arroja una enorme esfera de acero, que se precipita cuesta abajo. Cuando llega al final de la pendiente, aparece brevemente un segundo portal y se teletransporta a la esfera de nuevo a la parte superior de la pendiente para comenzar de nuevo el proceso.

Iniciativa. La trampa actúa en conteo de iniciativa 10 (pero ve el elemento dinámico a continuación).

Elemento Activo. Aunque la trampa es de naturaleza compleja, tiene un solo elemento activo. Eso es todo lo que necesita.

Esfera de Condenación Aplastante (Iniciativa 10). El elemento activo de la trampa es una esfera de acero que llena casi el ancho de 10 pies del pasillo y rueda hacia el fondo de la pendiente en su turno. Cada criatura en el camino de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Fuerza de CD 20. En una salvación fallida, una criatura recibe 22 (4d10) de daño de golpe y es derribada. En una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad de daño y no es derribada. Los objetos que bloquean la esfera, como un muro conjurado, reciben el máximo daño del impacto.

Elemento dinámico. Cuanto más rueda, más letal se vuelve la esfera.

La velocidad mata. Después de su turno, la esfera gana velocidad, representada por su daño que aumenta en 11 (2d10). Mientras su daño es de 55 (10d10) o mayor, actúa en conteo de iniciativa 20 y 10.

Contramedidas. La trampa puede neutralizarse deteniendo la esfera o impidiendo que se teletransporte.

Detener la esfera. Detener la esfera es la forma más fácil de interrumpir la trampa. Un muro de fuerza puede hacerlo fácilmente, al igual que cualquier objeto colocado en su camino que tenga suficientes puntos de golpe para absorber el daño de la esfera sin ser destruido.

Interrumpir los portales. Cualquiera de los dos portales puede neutralizarse con tres pruebas exitosas de Inteligencia CD 20 (Arcana), pero el proceso de analizar un portal para interrumpirlo lleva tiempo. Las runas débiles en el techo y el piso en ambos extremos del pasillo están involucradas en el funcionamiento de los portales. Una criatura debe primero usar una acción para examinar un conjunto de runas, luego usar una acción subsiguiente para intentar destrozar las

runas. Cada prueba exitosa reduce el daño de la esfera en 11 (2d10), ya que la esfera interrumpida pierde velocidad al moverse a través del portal defectuoso.

Alternativamente, un conjunto de runas se puede deshabilitar con tres lanzamientos exitosos de *disipar magia* (CD 19) apuntando a cualquiera de las runas en el conjunto.

Si se destruye el portal sur, la esfera se estrella contra el muro sur y se detiene. Bloquea la puerta de la tumba, pero los personajes pueden escapar.

TEMPESTAD ENVENENADA

Trampa compleja (nivel 11-16, amenaza mortal)

Esta trampa diabólica fue construida para eliminar a los intrusos que se infiltran en un templo de yuan-ti. La trampa es una habitación, de 60 pies de lado, con puertas de piedra de 5 pies de ancho en el centro de cada pared. En cada esquina de la sala se encuentra una estatua de 10 pies de altura de una gran serpiente, enrollada y lista para atacar.

Los ojos en cada estatua son rubíes por valor de 200 po cada uno.

Desencadenante. Esta trampa se activa cuando se saca un rubí de una de las estatuas. La boca de cada estatua se abre, revelando una tubería de 1 pie de ancho que corre por su garganta.

Iniciativa. La trampa actúa en conteo de iniciativa 20 y conteo de iniciativa 10.

Elementos activos. La trampa llena la habitación con veneno y otros efectos mortales.

Puertas cerradas (Iniciativa 20). Las cuatro puertas de esta sala se cierran de golpe y se bloquean por magia.

Este efecto se activa solo una vez, la primera vez que se activa la trampa.

Gas venenoso (Iniciativa 20). El gas venenoso inunda la habitación. Cada criatura que esté adentro debe hacer una tirada de salvación de Constitución del CD 20, recibiendo 33 (6d10) de daño de veneno en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Tempestad (Iniciativa 10). El aire y el gas hierven desde la trampa. Tira un d6, y consulta la siguiente tabla.

EFFECTOS DE TEMPESTAD

d6	Efecto
1	Gas alucinógeno dispersa la mente y los sentidos. Todas las pruebas de Inteligencia y Sabiduría hechas en la habitación tienen desventaja hasta que el elemento Tempestad se active de nuevo.
2	Gas explosivo llena el área. Si cualquiera sostiene una llama abierta, esto causa una explosión. Todas las criaturas en el área deben hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20, sufriendo 22 (4d10) de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad en una exitosa. La llama se extingue en ese momento.
3	Gas debilitante llena la habitación. Todas las pruebas de Fuerza y Destreza hechas en la habitación tienen desventaja hasta que el elemento Tempestad se active de nuevo.
4	Los vientos abofetean y fuerzan a cada criatura en la habitación a superar una tirada de salvación de CD 20 de Fuerza o ser derribadas.
5	La habitación se llena de humo. La visibilidad se reduce a 1 pie hasta la próxima vez que el elemento Tempestad sea activado.
6	La habitación se inunda con veneno, forzando a las criaturas a hacer tiradas de salvación al igual que con el elemento Gas Venenoso.

Elemento dinámico. Cuanto más tiempo permanezca el gas venenoso en la habitación, más letal se volverá.

Mayor potencia. El daño del elemento de gas venenoso aumenta en 11 (2d10) cada ronda después de activarse, hasta un máximo de 55 (10d10).

Contramedidas. Hay algunas maneras en que la trampa puede ser superada.

Abrir las puertas. Abrir las puertas es la forma más rápida de sortear la trampa, pero están protegidas con magia. Para abrir las puertas, un personaje primero debe tener éxito en una prueba de Sabiduría CD 20 (Percepción) para encontrar el mecanismo de bloqueo. Luego se requiere una prueba exitosa de Inteligencia CD 20 (Arcana) para deshabilitar la esfera de fuerza que rodea el cerrojo (*disipar magia* es ineficaz contra él). El éxito en una prueba de Destreza CD 20 con las herramientas de ladrón, abre el cerrojo. Finalmente, se necesita una prueba exitosa de Fuerza CD 20 (Atletismo) para empujar la puerta y abrirla. Cada prueba requiere una acción.

Desactivar las estatuas. Una estatua puede ser desactivada bloqueando el flujo de gas de su boca. Dañar una estatua es una mala idea, ya que esto deja los conductos de ventilación abiertos. Reducir una estatua a 0 puntos de golpe (CA 17; 20 hp; resistencia al fuego, daños por perforaciones y corte; inmune al daño de veneno y psíquico) o hacer una prueba de fuerza CD 20 exitoso para romperla agrieta la estatua y aumenta el daño de Gas venenoso en 5 (1d10). Una prueba de Destreza de CD 20 exitoso con herramientas de ladrón o una prueba de Fuerza de CD 15 exitoso para bloquear la estatua con una capa u objeto similar, reduce el daño de veneno en 5 (1d10). Una vez que un personaje tiene éxito en la prueba, alguien debe permanecer al lado de la estatua para mantenerla bloqueada. Cuando las cuatro estatuas son bloqueadas de esta manera, la trampa se desactiva.

DISEÑAR TRAMPAS COMPLEJAS

Crear una trampa compleja requiere más trabajo que construir una simple, pero con algo de práctica, puedes aprender el proceso y hacer que se mueva rápidamente.

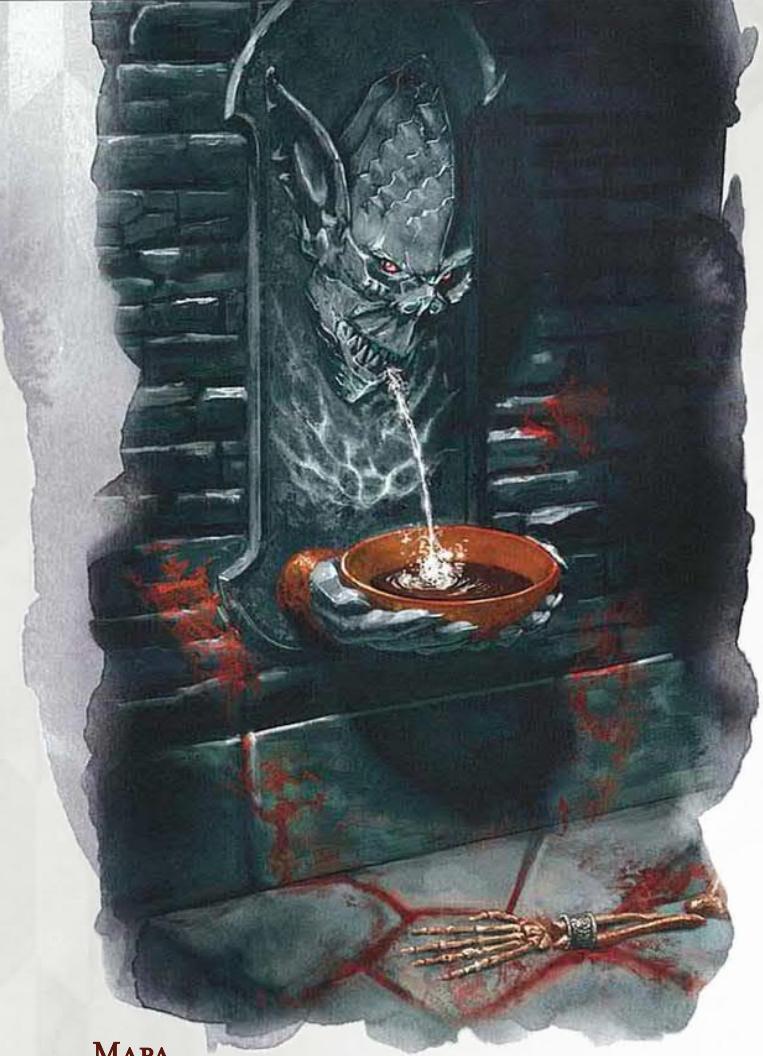
Familiarízate con los consejos para diseñar una trampa simple antes de continuar con las pautas sobre trampas complejas.

PROPÓSITO

Las trampas complejas generalmente están diseñadas para proteger un área matando o deshabilitando a los intrusos. Vale la pena dedicar tiempo a considerar quién hizo la trampa, el propósito de la trampa y el resultado deseado. ¿La trampa protege un tesoro? ¿Apunta solo a ciertos tipos de intrusos?

NIVEL Y LETALIDAD

Las trampas complejas usan las mismas designaciones de nivel y descriptores de letalidad que las trampas simples. Consulta esa sección para una discusión de cómo el nivel y la letalidad ayudan a determinar la tirada de salvación y las CD de las pruebas, las bonificaciones de ataque y otros elementos numéricos de una trampa compleja.



MAPA

Una trampa compleja tiene varias partes, por lo general se basa en las posiciones de los personajes para resolver algunos de sus efectos, y puede traer varios efectos en cada ronda. ¡Las trampas se llaman complejas por una razón! Para comenzar el proceso de diseño, considera dibujar un mapa del área a ser afectada por la trampa en el papel cuadriculado, usando una escala de 5 pies por cuadrado. Este nivel de detalle te permite desarrollar una idea clara de lo que puede hacer la trampa y cómo interactúa cada una de sus partes. Tu mapa es el punto de partida y el contexto para el resto del proceso de diseño.

No te limites a una habitación. Mira los pasajes y salas alrededor del área de la trampa y piensa en el papel que pueden desempeñar. La trampa puede hacer que las puertas se bloqueen y que las barreras caigan en su lugar para evitar el escape. Podría causar que los dardos se disparen desde las paredes en un área, lo que obligaría a los personajes a ingresar a las habitaciones donde otros dispositivos se activan y les amenazan.

Considera cómo el terreno y los muebles pueden aumentar el peligro de la trampa. Un abismo o un foso pueden crear unabarrera que permita que una trampa envíe rayos de magia a los personajes, mientras que les dificulta o incluso les impide llegar a las runas que deben desfigurar para frustrar ese ataque.

Piensa en tu mapa como un guion. ¿Adónde van los personajes? ¿Qué protege la trampa? ¿Cómo pueden llegar los personajes allí? ¿Cuáles son sus posibles rutas de escape? Responder a estas preguntas te indica dónde se deben colocar los diversos elementos de la trampa.

ELEMENTOS ACTIVOS

Los elementos activos de una trampa compleja funcionan de la misma manera que los efectos de una trampa simple, excepto que una trampa compleja se activa en cada ronda. De lo contrario, las pautas para elegir CD de salvación, bonos de ataque y daño son las mismas. Para que tu trampa sea lógicamente consistente, asegúrate de que los elementos que diseñes puedan activarse cada ronda. Por ejemplo, las ballestas ordinarias preparadas para disparar a los personajes necesitarían un mecanismo para recargarlas entre ataques.

En términos de letalidad, es mejor tener múltiples efectos peligrosos en una trampa que uno solo mortal. Por ejemplo, la trampa del camino de las cuchillas usa dos elementos peligrosos y un elemento moderado.

Es útil crear múltiples elementos activos, cada uno de los cuales afecta a un área diferente. También es una buena idea usar una variedad de efectos. Algunas partes de la trampa pueden causar daño y otras pueden inmovilizar personajes o aislarlos del resto del grupo. Una palanca de golpe podría golpear a los personajes en un área envuelta por chorros de llamas. Piensa en cómo los elementos pueden trabajar juntos.

ELEMENTOS CONSTANTES

Además de los pasos activos que toma una trampa compleja, también debe presentar un peligro continuo. A menudo, los efectos activos y constantes son lo mismo. Imagina un pasillo lleno de hojas de sierra giratorias. En el turno de la trampa, las cuchillas atacan a cualquiera en el pasillo. Además, cualquiera que permanezca en el pasillo sufre daños al final de cada uno de sus turnos, lo que explica la amenaza constante que representan las hojas.

Un elemento constante debe aplicar su efecto a cualquier criatura que termine su turno en el área de ese elemento. Si un elemento activo presenta una amenaza cuando no es el turno de la trampa, define la amenaza que representa como un elemento constante. Como regla general, mantén la CD de salvación o la bonificación de ataque igual que para el elemento activo, pero reduce el daño a la mitad.

Evita llenar toda el área de encuentro con elementos constantes. Parte del desafío de una trampa compleja radica en descubrir qué áreas son seguras. Un momento de descanso puede ayudar a agregar un elemento de ritmo a un encuentro con una trampa compleja y dar a los personajes la sensación de que no están en peligro constante. Por ejemplo, es posible que las paredes que se cierran juntas deban readjustarse entre cierres, haciéndolas inofensivas cuando no es su turno de actuar.

ELEMENTOS DINÁMICOS

Así como una batalla es más interesante si los monstruos cambian sus tácticas o revelan nuevas habilidades en rondas posteriores, también las trampas complejas son más divertidas si su naturaleza cambia de alguna manera. Las cuchillas giratorias que protegen un cofre del tesoro hacen más daño en cada ronda a medida que aceleran. El gas venenoso en una habitación se vuelve más grueso a medida que más de él inunda la cámara, causando un daño mayor y afectando la línea de visión. El aura necrótica alrededor de un ídolo de Demogorgon produce efectos aleatorios cada vez que

se activa su elemento activo. A medida que el agua inunda una cámara, los personajes deben nadar a través de áreas en las que podrían caminar apenas una o dos rondas antes.

Dado que una trampa compleja permanece activa a lo largo de varias rondas, podría ser posible predecir su comportamiento futuro examinando cómo funciona.

Esta información puede dar a sus objetivos una mejor oportunidad de frustrarla. Para minimizar esta posibilidad, diseñatu trampa de modo que presente múltiples amenazas que puedan cambiar cada ronda. Los cambios pueden incluir cómo una trampa ataca a las criaturas (diferentes ataques o tiradas de salvación), el daño o los efectos que produce, las áreas que cubre, etc. Algunas trampas pueden tener un efecto aleatorio en cada ronda, mientras que otras siguen una secuencia de ataques cuidadosamente programada.

Los elementos dinámicos usualmente ocurren de acuerdo a un horario. Para una habitación que se inunda, puedes planificar cómo el aumento del nivel del agua afecta el área en cada ronda. El agua puede ser hasta el tobillo al final de la primera ronda, la rodilla hasta la siguiente, y así sucesivamente. El agua no solo conlleva el riesgo de ahogamiento, sino que también dificulta el movimiento a través del área. Por otro lado, el aumento del nivel del agua podría permitir que los personajes naden hasta los tramos superiores de la cámara a los que no podían acceder desde el piso.

Los elementos dinámicos también pueden entrar en juego en reacción a las acciones de los personajes. Desarmar un elemento de la trampa puede hacer que los otros sean más letales. Desactivar una runa que activa una estatua que escupe fuego puede hacer que la estatua explote.

DESENCADENANTES

El consejo sobre los desencadenantes dado para las trampas simples también se aplica a las trampas complejas, con una excepción. Las trampas complejas tienen múltiples desencadenantes, o están diseñadas de tal manera que evitar un desencadenante evita que los intrusos alcancen el área que la trampa protege. Otras trampas complejas usan desencadenantes mágicos que se activan en señales específicas, como cuando una puerta se abre o alguien ingresa a un área sin usar la insignia, el amuleto o la bata correctos.

Mira tu mapa y considera cuándo quieres que la trampa entre en acción. Es mejor que una trampa compleja se ponga en marcha después de que los personajes se hayan comprometido a explorar un área. Una trampa simple podría activarse cuando los personajes abren una puerta. Una trampa compleja que se dispara tan temprano deja a los personajes aún fuera de la sala trampeada, en un lugar donde podrían decidir cerrar la puerta y seguir adelante. Una trampa simple apunta a mantener alejados a los intrusos. Una trampa compleja quiere atraerlos, de modo que cuando se activa, los intrusos deben lidiar con la trampa antes de que puedan escapar.

El desencadenante para una trampa compleja debe ser tan infalible como puedas hacerlo. Una trampa compleja representa un gasto serio de esfuerzo y poder mágico. Nadie construye tal trampa y hace que sea fácil de evitar. Es

posible que los pruebas de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Investigación) no puedan detectar un desencadenante, especialmente uno mágico, pero aún pueden dar pistas sobre la trampa antes de que se dispare. Las manchas de sangre, las cenizas, las gubias en el suelo y otras pistas de ese tipo pueden servir como evidencia de la presencia de la trampa.

INICIATIVA

Una trampa compleja actúa repetidamente, pero a diferencia de los personajes y monstruos, las trampas no tiran por iniciativa. Como dispositivos mecánicos o mágicos, sus elementos activos operan de manera periódica. Al diseñar una trampa compleja, debes decidir cuándo y con qué frecuencia sus elementos activos producen sus efectos.

En una trampa con múltiples elementos activos que funcionan en concierto, esos diferentes elementos actuarían en diferentes conteos de iniciativa. Por ejemplo, en el conteo de iniciativa 20, las cuchillas barren una bóveda del tesoro, conduciendo a los personajes de vuelta al pasillo. En el conteo de iniciativas 10, los dardos mágicos disparan desde las estatuas en el pasillo, mientras que un rastrillo cae para limitar a los personajes.

Iniciativa 10. Si el elemento activo de una trampa toma tiempo para aumentar sus efectos, entonces actúa en conteo de iniciativa 10. Esta opción es buena para una trampa que funciona junto con monstruos aliados u otros guardianes; la demora antes de que actúe puede dar a los guardias la posibilidad de moverse fuera de su área o forzar a los personajes a ingresar al área antes de que se active la trampa.

Iniciativa 20. Si un elemento está diseñado para sorprender a los intrusos y golpearlos antes de que puedan reaccionar, entonces actúa en conteo de iniciativa 20. Esta opción es generalmente mejor para una trampa compleja. Piensa en ello como el predeterminado. Dicha trampa actúa lo suficientemente rápido como para aprovechar a la mayoría de los personajes, con personajes ágiles como bandidos, guardabosques y monjes que tienen la mejor oportunidad de salir del área antes de que se active el elemento.

Iniciativa 20 y 10. Algunos elementos activos tienen una acción increíblemente rápida y causando daño a los intrusos en unos momentos, a menos que se los contrarreste. Actúan en conteos de iniciativa 20 y 10.

DERROSTAR TRAMPAS COMPLEJAS

Una trampa compleja nunca se derrota con un solo prueba. En su lugar, cada prueba exitosa elimina parte de ella o degrada su rendimiento. Cada elemento de la trampa debe ser superado individualmente para derrotar a la trampa como un todo.

Como parte de la determinación de cómo se puede superar tu trampa, miratu mapa y considera dónde se deben ubicar los personajes para intentar una acción que pueda frustrar parte de la trampa. Como regla general, los personajes deben estar cerca o adyacentes a un elemento para tener la posibilidad de afectarlo. Un elemento puede ser diseñado para que se proteja. Un luchador podría ser capaz de romper una hoja giratoria, pero acercarse lo suficiente para atacar requiere que la cuchilla tenga la oportunidad de golpear.

¿Qué métodos son efectivos contra tu trampa? Los candidatos obvios son actividades cubiertas por el mismo tipo de pruebas que se usan para derrotar las trampas simples, pero usa tu conocimiento del diseño de la trampa para identificar otras opciones. Una válvula que filtra gas venenoso a una habitación puede detenerse. Una estatua que emite un aura mortal puede ser empujada y aplastada. Los ataques, conjuros y habilidades especiales pueden jugar un papel en socavar una trampa.

Deja espacio para la improvisación de los personajes. No crees algunas soluciones predeterminadas y esperes a que los jugadores encuentren el enfoque correcto. Si entiendes el mecanismo detrás de cómo funciona una trampa, eso te hace mucho más fácil responder a las ideas de los jugadores. Si un personaje quiere probar algo que no has permitido, elige una habilidad, evalúa la probabilidad de éxito y pide una tirada.

Desactivar una parte de una trampa compleja generalmente requiere múltiples éxitos. Por defecto, se requieren tres pruebas o acciones exitosas para deshabilitar un elemento. La primera prueba exitosa podría reducir la CD de salvación o la bonificación de ataque del elemento. La segunda prueba exitosa puede reducir a la mitad el daño del elemento, y la prueba final exitosa lo desarma.

Para los elementos que no atacan, permite que cada prueba exitosa reduzca la efectividad de ese elemento en un tercio. LaCD de una cerradura se reduce, o una puerta se abre lo suficiente como para permitir que un personaje pequeño pase a través de ella. Un mecanismo que bombea gas venenoso a la habitación se vuelve defectuoso, lo que hace que el daño del gas aumente más lentamente o no se incremente.

Lleva tiempo deshabilitar una trampa compleja. Tres personajes no pueden hacer pruebas en rápida sucesión para desarmar una trampa compleja en cuestión de segundos. Cada uno se interpondría en el camino de otro personaje e interrumpiría el esfuerzo.

TRAMPAS COMPLEJAS Y MONSTRUOS LEGENDARIOS

Una trampa compleja es como un monstruo legendario en algunos aspectos. Tiene varios trucos que puede usar en su turno, y sigue siendo una amenaza durante toda la ronda, no solo en su turno. Los elementos activos de la trampa son como las acciones normales de una criatura legendaria, y sus elementos constantes son equivalentes a las acciones legendarias, excepto que están vinculadas a áreas específicas en la habitación trampeada.

Aunque una criatura legendaria puede moverse, improvisar acciones, etc., se establece una trampa en un guión específico, un aspecto que tiene el potencial de hacer que una trampa compleja se vuelva obsoleta y predecible. Ahí es donde entran los elementos dinámicos. Mantienen a los jugadores alerta y hacen que lidiar con una trampa compleja se sienta como una situación desafiante y en evolución.

Una vez que un personaje tiene éxito en una prueba, otro personaje no puede intentar la misma prueba contra el

mismo elemento de trampa hasta el final del siguiente turno del personaje exitoso.

No todas las opciones de los personajes deben centrarse en evitar que una trampa funcione. Piensa en lo que los personajes pueden hacer para mitigar o evitar los efectos de una trampa. Hacer que la trampa sea vulnerable a este tipo de esfuerzo es una forma de involucrar a los personajes que podrían no ser adecuados para enfrentar la trampa directamente. Una prueba exitosa de Inteligencia (Religión) podría proporcionar una visión de las imágenes mostradas por una trampa en un templo o santuario, dando a otros personajes una pista sobre cómo y dónde dirigir sus esfuerzos. Un personaje podría pararse frente a una trampa de dardos mientras sostiene un escudo al que los dardos pueden atacar sin causar daño, mientras que otros personajes detonan ese elemento mientras trabajan para desactivarlo.

TIEMPO DE INACTIVIDAD REVISADO

Es posible que los personajes comiencen una campaña en el primer nivel, se zambullen en una historia épica y alcancen el nivel 10 y más allá en un corto tiempo de juego. Aunque ese ritmo funciona bien para muchas campañas, algunos DM prefieren una historia de campaña con pausas incorporadas, en momentos en que los aventureros no se aventuran. Las reglas de tiempo de inactividad que se dan en esta sección pueden usarse como alternativas al enfoque en el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master*, o puedes usar el material aquí para inspirar la creación de tus propias opciones.

Al involucrar a los personajes en actividades de tiempo de inactividad que demoran semanas o incluso meses, puedes darle a tu campaña una línea de tiempo más larga, una en la que los eventos en el mundo se desarrollan a lo largo de los años. Las guerras comienzan y terminan, los tiranos van y vienen, y las líneas reales suben y bajan a lo largo de la historia que cuentan los personajes y tú. Las reglas de tiempo de inactividad también proporcionan formas para que los personajes gasten, o sean liberados de, el tesoro monetario que acumulan en sus aventuras. El sistema aquí presentado consta de dos elementos. En primer lugar, introduce el concepto de rivales. En segundo lugar, detalla una serie de actividades de tiempo de inactividad que los personajes pueden realizar.

RIVALES

Los rivales son PNJ que se oponen a los personajes y hacen sentir su presencia cada vez que los personajes se involucran en el tiempo de inactividad. Un rival puede ser un villano que hayas presentado en aventuras pasadas o planeas usar en el futuro. Los rivales también pueden incluir personas buenas o neutrales que están en desacuerdo con los personajes, ya sea porque tienen objetivos opuestos o simplemente no se gustan entre sí. El cultista de Orcus, cuyos planes han frustrado los personajes, el ambicioso príncipe comerciante que quiere gobernar la ciudad con puño de hierro, y el curioso sumiso sacerdote de Helm, convencido de que los personajes no son buenos, son todos ejemplos de rivales.

La agenda de un rival cambia con el tiempo. Aunque los personajes se involucran en el tiempo de inactividad solo entre aventuras, sus rivales rara vez descansan, continúan tramando y trabajando contra los personajes incluso cuando los personajes están haciendo otra cosa.

CREAR UN RIVAL

En esencia, un rival es un PNJ algo especializado. Puedes usar el capítulo 4 de la *Guía del Dungeon Master* para crear un nuevo PNJ para este propósito, o elegir uno de tu reparto actual de personajes secundarios y embellecer ese PNJ como se describe a continuación.

Es posible que los personajes tengan dos o tres rivales a la vez, cada uno con una agenda separada. Al menos uno debe ser un villano, pero los otros pueden ser neutrales o buenos; Los conflictos con esos rivales pueden ser sociales o políticos, en lugar de manifestarse como ataques directos.

Los mejores rivales tienen una conexión con sus adversarios a nivel personal. Encuentra enlaces en las historias de fondo de los personajes o los eventos de aventuras recientes que explican lo que provocó las acciones del rival. El mejor problema para poner a los personajes es el problema que crearon por sí mismos.

RIVALES DE EJEMPLO

d20 Rival

1	Cobrador de impuestos que está convencido de que los personajes están evadiendo impuestos
2	Político que está preocupado de que los personajes están causando más problemas que los que resuelven
3	Sumo sacerdote quien teme que los jugadores están disminuyendo el prestigio del templo
4	Mago quien culpa a los personajes por algunos problemas recientes
5	Grupo de aventureros rival
6	Bardo que ama los escándalos tanto como para iniciarlos
7	Rival de la infancia o miembro de un gremio rival
8	Hermano o madre/padre despreciado
9	Mercader que culpa a los personajes por cualquier aflicción en el negocio
10	Recién llegado decidido a dejar una marca en el mundo
11	Hermano o aliado de un enemigo vencido
12	Oficial buscando restaurar una reputación empañada
13	Enemigo mortal disfrazado de rival social
14	Infernal buscando tentar a los personajes al mal
15	Interés romántico despreciado
16	Oportunista político buscando un chivo expiatorio
17	Noble traicionero buscando fomentar una revolución
18	Aspirante a tirano que no soporta oposición alguna
19	Noble exiliado buscando venganza
20	Oficial corrupto preocupado de que sus fechorías recientes serán reveladas

Para agregar la cantidad correcta de detalles a un rival que quieras crear, piensa un poco en lo que el NPC está tratando de lograr y en los recursos y métodos que el rival puede aportar a los personajes.

Objetivos. Un rival efectivo tiene una razón clara para interferir en la vida de los personajes. Piensa en lo que quiere el rival, cómo y por qué los personajes se interponen en el camino y cómo podría resolverse el conflicto. Idealmente, la meta de un rival involucra directamente a los personajes o algo que les importa.

Activos. Piensa en los recursos que el rival puede reunir. ¿Tiene el personaje suficiente dinero para pagar sobornos o para contratar a una pequeña banda de mercenarios? ¿El rival tiene dominio sobre algún gremio, templos u otros grupos? Haz una lista de los activos del rival y considera cómo se pueden usar.

Planes. La base de la presencia de un rival en la campaña son las acciones que realiza el rival o los eventos que se producen como resultado de los objetivos de ese personaje. Cada vez que termines una o más semanas laborales de tiempo de inactividad, elige una de las formas en que podrían avanzar los planes de un rival e introdúcela en el juego.

Piensa en cómo podría operar un rival para llevar a buen término planes específicos, y anota tres o cuatro tipos de **acciones** que el rival podría emprender. Algunas de estas pueden ser versiones de las actividades de tiempo de inactividad que se describen más adelante en esta sección, pero a menudo se trata de esfuerzos que son específicos del rival.

La acción de un rival puede ser un ataque directo, como un intento de asesinato, que despliegas durante una sesión. O podría ser una actividad de fondo que describes como una alteración de la campaña de alguna manera. Por ejemplo, un rival que quiera aumentar el prestigio del templo de un dios de la guerra podría organizar un festival con bebidas, comida y juegos de gladiadores. Incluso si los personajes no están directamente involucrados, el evento se convierte en la comidilla de la ciudad.

Algunos elementos de los planes de un rival pueden involucrar **eventos** en el mundo que no están bajo la prueba del rival. Ya sea que tal evento pueda anticiparse fácilmente o no, los planes del rival podrían incluir contingencias para aprovechar tales acontecimientos.

RIVAL DE EJEMPLO: MARINA RODEMUS

El clan Rodemus era una pequeña pero poderosa familia de comerciantes en la ciudad, pero hace años, picaron cabos y dejaron la ciudad durante la noche. Marina Rodemus, la niña más pequeña, ahora ha regresado para restaurar el prestigio de su familia.

En verdad, la familia huyó porque sus miembros se vieron afectados por la licantropía. Se unieron a un clan de hombres rata y se dedicaron al contrabando en una ciudad distante, por temor a que su secreto fuera imposible de guardar en su antigua casa. Después de abrirse camino hacia las filas más altas de los clanes de hombres rata, Marina, junto con un pequeño ejército de seguidores, ha regresado para reclamar su lugar entre la élite de su ciudad natal. Ella jura que, si no tiene éxito, dejará la ciudad en ruinas.

Objetivos. Marina quiere convertirse en el comerciante más importante y respetado de la ciudad, alguien a quien incluso el príncipe debe ceder.

Activos. Marina tiene una pequeña fortuna en oro; sus habilidades como mujer rata, alquimista y nigromante; un grupo de hombres rata dedicados a ella; y un guardián de escudo que la protege.

LOS PLANES DE MARINA

Elemento	Descripción
Evento	Las ratas se convierten en un problema notable en las calles, con avistamientos de camadas en vecindarios en ruinas. Las personas exigen que se tomen acciones.
Acción	Los asaltos de goblinoides a caravanas se vuelven más comunes, y la gente habla de reunir una milicia. Marina contribuye generosamente al esfuerzo.
Acción	Los almacenes están infestados de ratas, arruinando miles de monedas de oro en bienes, Marina culpa a la ciudad por no esforzarse en el control de pestes.
Acción	Si los personajes interfiernan, Marina envía a sus asesinos contra el grupo.
Evento	Una tormenta repentina crea una inundación menor, arrastrando docenas de ratas muertas, hinchadas y enfermizas desde las alcantarillas. El terror por la plaga arrasa el pueblo.
Acción	Marina aviva la llama del pánico, esparciendo rumores de que los personajes u otros rivales en el pueblo son responsables de la enfermedad.

Planes. Marina trabaja para desacreditar y arruinar a otros comerciantes. Sus hombres rata espían a sus oponentes y se escabullen en los almacenes, desatando hordas de ratas para estropear bienes. Marina incluso victimiza algunos de sus propios almacenes para evitar sospechas.

Si los planes de Marina fracasan, ella tiene una terrible alternativa. Su conocimiento de la alquimia le ha permitido crear una plaga que desatará en la ciudad a través de sus ratas. Si ella no puede gobernar, entonces nadie lo hará.

RIVAL DE EJEMPLO: SUMO SACERDOTE CHELDAR

El templo de Pholtus, dios del sol, busca atraer a la mayor cantidad de gente posible bajo su dominio. Aunque ha estado en la ciudad por solo dos años, el templo ya es una fuerza influyente debido a la determinación y la brillante oración de Cheldar, su sumo sacerdote.

Objetivos. Cheldar quiere hacer del templo de Pholtus la religión más popular de la ciudad al generar paz y seguridad para todos. Él cree que mantener a los aventureros bajo prueba o expulsarlos de la ciudad es un paso importante en ese plan.

Activos. El sumo sacerdote carismático tiene su habilidad oratoria, su habilidad divina para lanzar conjuros y unos pocos cientos de personas comunes recientemente convertidas a la causa del templo.

Planes. Cheldar es severo pero fundamentalmente una buena persona. Intenta ganar apoyo brindando caridad, promoviendo la paz y trabajando para hacer cumplir la ley y el orden. Él es escéptico de los personajes, convencido de que son problemáticos que minarán la paz. Quiere que solo los funcionarios de la ciudad o del templo participen en el manejo de cualquier crisis que surja. Él cree firmemente en sus objetivos, sin embargo, podría ser convertido en un aliado por personajes de buen corazón.

LOS PLANES DE CHELDAR

Elemento	Descripción
Evento	El gran festival de Pholtus llena las calles con adoradores sombríos, quienes mantienen una vigilia con antorchas todo el día. Ofrecen comida, bebida y asilo para todos en el templo de Pholtus.
Acción	Cheldar, en compañía de un pequeño grupo de seguidores, aparece en una taberna frecuentada por aventureros y busca conversos. Unos pocos PNJ se unen a su causa.
Acción	En un discurso público en la plaza del pueblo, Cheldar habla de las fuerzas del caos, culpando de los problemas recientes a los aventureros que están metiendo las narices donde no deben.
Evento	Los personajes descubren que todos los aventureros en el pueblo son recibidos fríamente, en el mejor de los casos.
Acción	Cheldar exige que la ciudad cobre altos impuestos a los aventureros, afirmando que deben pagar una parte justa para mantener segura la ciudad.

ACTIVIDADES DE TIEMPO DE INACTIVIDAD

Las actividades en tiempo de inactividad son tareas que generalmente toman una semana laboral (5 días) o más para realizarlas. Estas tareas pueden incluir la compra o creación de objetos mágicos, la eliminación de delitos y un trabajo. Un personaje selecciona una actividad de tiempo de inactividad entre los disponibles y paga el costo de esa actividad en tiempo y dinero. Tú, como DM, luego sigues las reglas de la actividad para resolverlo, informando al jugador los resultados y las complicaciones que puedan surgir.

Considera manejar el tiempo de inactividad fuera de la mesa de juego. Por ejemplo, puedes hacer que los jugadores escojan sus actividades de tiempo de inactividad al final de una sesión y luego se comuniquen por correo electrónico o texto, hasta que los veas en persona.

RESOLUCIÓN DE ACTIVIDADES

La descripción de cada actividad te dice cómo resolverla. Muchas actividades requieren una prueba de habilidad, así que asegúrate de tener en cuenta los modificadores de habilidad relevantes del personaje. Sigue los pasos en la actividad, y determina los resultados.

La mayoría de las actividades de tiempo de inactividad requieren una semana laboral (5 días) para completarse. Algunas actividades requieren días, semanas (7 días) o meses (30 días). Un personaje debe pasar al menos 8 horas de cada día dedicado a la actividad de tiempo de inactividad de ese día para contar hasta la finalización de la actividad.

Los días de una actividad no necesitan ser consecutivos; puedes distribuirlos en un período de tiempo más largo del que se requiere para la actividad. Pero ese período de tiempo no debe ser más del doble que el tiempo requerido; de lo contrario, deberías introducir complicaciones adicionales (ver a continuación) y posiblemente duplicar los costos de la actividad para representar la ineficiencia del progreso del personaje.

COMPLICACIONES

La descripción de cada actividad incluye una discusión de las complicaciones que puedes lanzar a los personajes. Las consecuencias de una complicación pueden generar aventuras enteras, introducir NPC para molestar al grupo o dar a los personajes dolores de cabeza o ventajas de muchas otras formas.

Cada una de estas secciones tiene una tabla que ofrece posibles complicaciones. Puedes tirar para determinar una complicación al azar, escoger una de la mesa o diseñar una propia y luego compartirla con el jugador.

EJEMPLO DE ACTIVIDADES EN TIEMPO DE INACTIVIDAD.

Las siguientes actividades son adecuadas para cualquier personaje que pueda permitirse el lujo de perseguirlas. Como DM, tienes la última palabra sobre qué actividades están disponibles para los personajes. Las actividades que permitas podrían depender de la naturaleza del área donde se encuentran los personajes. Por ejemplo, puedes rechazar la creación de objetos mágicos o decidir que los personajes se encuentran en una ciudad que está demasiado aislada de los mercados principales para que puedan comprarlos.

APUESTAS

Los juegos de azar son una forma de hacer fortuna, y quizás una mejor manera de perderla.

Recursos. Esta actividad requiere una semana laboral de esfuerzo más una participación de al menos 10 po, hasta un máximo de 1,000 po o más, según lo creas conveniente.

Resolución. El personaje debe realizar una serie de pruebas, con una CD determinada al azar en función de la calidad de la competencia en la que se encuentre el personaje. Parte del riesgo de apostar es que uno nunca sabe quién podría terminar sentado en la mesa.

El personaje hace tres pruebas: Sabiduría (Perspicacia), Carisma (Engaño) y Carisma (Intimidación). Si el personaje tiene competencia con un juego apropiado, esa competencia con herramienta puede reemplazar la habilidad relevante en cualquiera de las pruebas. La CD para cada una de las pruebas es $5 + 2d10$; genera una CD separada para cada una. Consulta la tabla de Resultados de juego para ver cómo lo hizo el personaje.

RESULTADOS DE APUESTAS

Resultado	Valor
0 éxitos	Pierdes todo el dinero que apostaste, y acumulas una deuda igual a ese monto.
1 éxito	Pierdes la mitad de lo que apostaste.
2 éxitos	Ganas la cantidad que apostaste más la mitad.
3 éxitos	Ganas el doble de lo que apostaste.

Complicaciones. Las apuestas tienden a atraer a personas desagradables. Las posibles complicaciones involucradas provienen de roces con la ley y asociaciones con varios criminales vinculados a la actividad. Cada semana de trabajo que se gasta en apuestas conlleva un 10 por ciento de posibilidades de complicación, cuyos ejemplos se encuentran en la tabla de Complicaciones de Apuestas.

COMPLICACIONES DE APUESTAS

d6 Complicación

- | | |
|---|--|
| 1 | Te acusan de hacer trampa. Tú decides si realmente hiciste trampa o fuiste inculpado.* |
| 2 | Los guardias del pueblo hacen una redada en el salón de apuestas y te meten a la cárcel. * |
| 3 | Un noble en el pueblo pierde estrepitosamente contra ti y anuncia en alto que se vengará de ti.* |
| 4 | Ganaste una suma de un miembro de clase baja de un gremio de ladrones, y el gremio quiere el dinero de vuelta. |
| 5 | Un señor del crimen local insiste en que comiences a frecuentar el salón de apuestas del jefe y ninguno otro. |
| 6 | Un apostador de alto calibre llega al pueblo e insiste en que te unas a un juego. |

*Podría involucrar a un rival

COMPRAR UN OBJETO MÁGICO

Comprar un objeto mágico requiere tiempo y dinero para buscar y ponerse en contacto con personas dispuestas a vender objetos. Incluso entonces, no hay garantía de que un vendedor tenga los objetos que un personaje desea.

Recursos. Encontrar objetos mágicos para comprar requiere al menos una semana laboral de esfuerzo y 100 po en gastos. Gastar más tiempo y dinero aumenta la posibilidad de encontrar un objeto de alta calidad.

Resolución. Un personaje que busca comprar un objeto mágico hace una prueba de Carisma (Persuasión) para determinar la calidad del vendedor encontrado. El personaje obtiene un bono de +1 en la prueba por cada semana laboral más allá de la primera que se gasta en la búsqueda de un vendedor y un bono de +1 por cada 100 po adicionales gastados en la búsqueda, hasta un bono máximo de +10. El costo monetario incluye un estilo de vida rico, ya que un comprador debe impresionar a los socios comerciales potenciales.

Como se muestra en la tabla de Compra de objetos mágicos, el total de la prueba determina en cuál tabla de la *Guía del Dungeon Master* se debe tirar para determinar qué objetos están en el mercado. O puedes tirar para los objetos de cualquier tabla asociada con un total más bajo en la tabla de Compra de objetos mágicos. Como una opción adicional para reflejar la disponibilidad de objetos en tu campaña, puedes aplicar una penalización de -10 para campañas bajas en magia o un bono de +10 para campañas abundantes en magia. Además, puedes duplicar los costos de los objetos mágicos en campañas de bajo nivel de magia.

Usando la tabla de precios de objetos mágicos, luego asigna precios a los objetos disponibles, en función de su rareza. Reduce a la mitad el precio de cualquier objeto consumible, como una poción o un pergaminio, cuando utilices la tabla para determinar el precio de venta.

Tú tienes la última palabra para determinar qué objetos están a la venta y su precio final, sin importar lo que digan las tablas.

Si los personajes buscan un objeto mágico específico, primero decide si es un elemento que quieras permitir en tu juego. Si es así, incluye el objeto deseado entre los objetos en venta en una prueba total de 10 o más si el objeto es común, 15 o más si es poco común, 20 o más si es raro, 25 o más si es muy raro, y 30 o superior si es legendario.

COMPRA DE OBJETOS MÁGICOS

Total de Prueba	Objetos Adquiridos
1-5	Tira 1d6 veces en la Tabla de Objetos Mágicos A.
6-10	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos B.
11-15	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos C.
16-20	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos D.
21-25	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos E.
26-30	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos F.
31-35	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos G.
36-40	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos H.
41+	Tira 1d4 veces en la Tabla de Objetos Mágicos I.

PRECIO DE OBJETOS MÁGICOS

Rareza	Precio al Preguntar*
Común	(1 d6 + 1) x 10 gp
Poco Común	1d6 x 100 gp
Raro	2d10 x 1,000 gp
Muy Raro	(1d4 + 1) x 10,000 gp
Legendario	2d6 x 25,000 gp

*Reducido a la mitad para un objeto consumible como una poción o un pergamo

Complicaciones. El comercio de objetos mágicos está lleno de peligros. Las grandes sumas de dinero involucradas y el poder ofrecido por los objetos mágicos atraen a ladrones, estafadores y otros villanos. Si quieres hacer las cosas más interesantes para los personajes, desplázate en la tabla Complicaciones al comprar Objetos Mágicos o inventa tu propia complicación.

COMPLICACIONES AL COMPRAR OBJETOS MÁGICOS

d12 Complicación

- | | |
|----|---|
| 1 | El objeto es falso, plantado por un enemigo.* |
| 2 | El objeto es robado por los enemigos del grupo.* |
| 3 | El objeto es maldecido por un dios. |
| 4 | El dueño original del objeto matará para reclamarlo; los enemigos del grupo riegan las noticias de su venta.* |
| 5 | El objeto es el centro de una profecía sombría |
| 6 | El vendedor es asesinado antes de la venta.* |
| 7 | El vendedor es un diablo buscando hacer un trato. |
| 8 | El objeto es la llave para liberar a una entidad maligna. |
| 9 | Una tercera persona oferta por el objeto, duplicando su precio.* |
| 10 | El objeto es una entidad inteligente esclavizada. |
| 11 | El objeto está ligado a un culto. |
| 12 | Los enemigos del grupo espren rumores de que el objeto es un artefacto del mal.* |

*Podría involucrar a un rival

CREAR UN OBJETO

Un personaje que tiene el tiempo, el dinero y las herramientas necesarias puede usar el tiempo de inactividad para crear armaduras, armas, ropa u otro tipo de equipo no mágico.

Recursos y Resolución. Además de las herramientas adecuadas para el objeto que se va a elaborar, un personaje necesita materias primas que valgan la mitad del costo de venta del objeto. Para determinar cuántas semanas de trabajo se necesitan para crear un objeto, divide su costo en piezas de oro entre 50. Un personaje puede completar varios objetos en una semana laboral si el costo combinado de los objetos es de 50 po o menos. Los artículos que cuestan más de 50 po se pueden completar durante largos períodos de tiempo, siempre que el trabajo en curso se almacene en un lugar seguro.

Múltiples personajes pueden combinar sus esfuerzos. Divide el tiempo necesario para crear un elemento por el número de personajes que trabajan en él. Usa tu criterio para determinar cuántos personajes pueden colaborar en un elemento. Un artículo particularmente pequeño, como un anillo, puede permitir solo a uno o dos trabajadores, mientras que un artículo grande y complejo puede permitir a cuatro o más trabajadores.

Un personaje debe ser competente con las herramientas necesarias para elaborar un objeto y tener acceso al equipo apropiado. Todos los que colaboran necesitan tener la competencia adecuada de herramientas. Debes realizar cualquier juicio sobre si un personaje tiene el equipo correcto. En el cuadro a continuación figuran algunos ejemplos:

Competencia	Objetos
Útiles de herborista	Antitoxina, poción de curación
Herramientas de curtidor	Armadura de cuero, botas
Herramientas de herrero	Armadura, armas
Herramientas de tejedor	Capas túnica

Si se cumplen todos los requisitos anteriores, el resultado del proceso es un elemento del orden deseado. Un personaje puede vender un artículo elaborado de esta manera a su precio indicado.

Elaboración de Objetos Mágicos. Crear un objeto mágico requiere algo más que tiempo, esfuerzo y materiales. Es un proceso a largo plazo que involucra una o más aventuras para rastrear materiales raros y el conocimiento necesario para crear el objeto.

Las *pociones de curación* y los *pergaminos de conjuros* son excepciones a las siguientes reglas. Para obtener más información, consulta "Preparar Pociones de Curación" más adelante en esta sección y la sección "Cómo Escribir un Pergamino de Conjuros" a continuación.

Para empezar, un personaje necesita una fórmula para un objeto mágico para crearlo. La fórmula es como una receta, esta enumera los materiales necesarios y los pasos necesarios para crear el ítem.

Un objeto invariablemente requiere un material exótico para completarlo. Este material puede variar desde la piel de un yeti hasta un frasco de agua extraído de un remolino en el plano elemental de agua. Encontrar ese material debe tener lugar como parte de una aventura.

La tabla de Ingredientes de Objetos Mágicos sugiere la calificación de desafío de una criatura que los personajes deben enfrentar para adquirir los materiales para un objeto.

Ten en cuenta que enfrentar a una criatura no significa necesariamente que los personajes deben recolectar objetos de su cadáver. Más bien, la criatura podría proteger una ubicación o un recurso al que los personajes necesitan acceso.

INGREDIENTES DE OBJETOS MÁGICOS

Rareza de Objeto	Rango de VD
Común	1-3
Poco Común	4-8
Raro	9-12
Muy Raro	13-18
Legendario	19+

Si es apropiado, elige un monstruo o una ubicación que se ajuste temáticamente para el objeto a ser creado. Por ejemplo, crear una *armadura de marinero* podría requerir la esencia de un agua rara. La creación de una vara de *encantamiento* puede requerir la cooperación de un Arcanaloth específico, que solo ayudará si los personajes completan una tarea para él. Hacer un *bastón de poder* podría depender de la adquisición de un pedazo de una piedra antigua que una vez fue tocada por el dios de la magia, una piedra ahora custodiada por una androsfinge sospechosa.

Además de enfrentarse a una criatura específica, la creación de un objeto conlleva un costo en piezas de oro que cubre otros materiales, herramientas, etc., según la rareza del objeto. Esos valores, así como el tiempo que un personaje necesita trabajar para para completar el objeto, se muestran en la tabla de Tiempo y Costo de Creación de Objetos Mágicos. Reducir a la mitad el precio y el tiempo de creación indicados para cualquier objeto consumible.

TIEMPO Y COSTO DE CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Rareza de Objeto	Semanas de Trabajo	Costo*
Común	1	50 po
Poco Común	2	200 po
Raro	10	2000 po
Muy Raro	25	20.000 po
Legendario	50	100.000 po

*Reducido a la mitad para un objeto consumible como una poción o un pergamo

Para completar un objeto mágico, un personaje también necesita la competencia en la herramienta que sea apropiada, igual a la elaboración de un objeto no mágico, o competencia en la habilidad Arcanos.

Si se cumplen todos los requisitos anteriores, el resultado del proceso es un elemento mágico del orden deseado.

Complicaciones. La mayoría de las complicaciones involucradas en la creación de algo, especialmente un objeto mágico, están relacionadas con la dificultad de encontrar ingredientes o componentes raros necesarios para completar el trabajo. Las complicaciones que un personaje puede enfrentar como subproductos del proceso de creación son más interesantes cuando los personajes están trabajando en un objeto mágico: hay un 10 por ciento de probabilidad que se produzca una complicación por cada cinco semanas de



trabajo dedicadas a elaborar el objeto. La tabla Complicaciones de Elaboración proporciona ejemplos de lo que podría suceder.

COMPLICACIONES DE ELABORACIÓN

d6	Complicación
1	Corren rumores de que lo que estás creando es inestable y una amenaza para la comunidad.*
2	Tus herramientas son robadas, obligándote a comprar nuevas. *
3	Un mago local muestra un interés marcado en tu trabajo e insiste en observarte.
4	Un poderoso noble ofrece un precio jugoso por tu trabajo y no está interesado en escuchar un no por respuesta.*
5	Un clan enano te acusa de robar su conocimiento secreto para alimentar tu trabajo.*
6	Un competidor esparce rumores de que tu trabajo es mediocre y propenso a fallar.*

*Podría involucrar a un rival

Preparar Pociones de Curación. Las pociones de curación caen en una categoría especial para la elaboración de objetos, separada de otros objetos mágicos. Un personaje que tenga habilidad con el kit de herboristería puede crear estas pociones. Los tiempos y costos para hacerlo se resumen en la tabla de Creación de Pociones de Curación.

CREACIÓN DE POCIONES DE CURACIÓN

Tipo	Tiempo	Costo
Curación	1 día	25 po
Curación Mayor	1 semana laboral	100 po
Curación Superior	3 semanas laborales	1000 po
Curación Suprema	4 semanas laborales	10.000 po



DELITO

A veces vale la pena ser malo. Esta actividad le da al personaje la oportunidad de ganar algo de dinero extra, a riesgo de ser arrestado.

Recursos. Un personaje debe pasar una semana y al menos 25 po reuniendo información sobre posibles objetivos antes de cometer el delito previsto.

Resolución. El personaje debe hacer una serie de pruebas, con la CD para todas las pruebas elegidas por el personaje de acuerdo con la cantidad de ganancias debidas por el crimen.

La CD elegida puede ser 10, 15, 20 o 25. La finalización exitosa del crimen produce una cantidad de piezas de oro, como se muestra en la tabla de Valor de Botín.

Para intentar un delito, el personaje realiza tres pruebas: Destreza (sigilo), Destreza usando herramientas de ladrones y la elección del jugador de Inteligencia (Investigación), Sabiduría (Percepción) o Carisma (Engaño).

Si ninguna de las pruebas es exitosa, el personaje es atrapado y encarcelado. El personaje debe pagar una multa igual a la ganancia que el crimen hubiera obtenido y debe pasar una semana en la cárcel por cada 25 po de la multa.

Si solo una prueba es exitosa, el atraco falla pero el personaje escapa.

Si dos pruebas tienen éxito, el robo es un éxito parcial, lo que le otorga al personaje la mitad del pago.

Si las tres pruebas son exitosas, el personaje gana el valor total del botín.

VALOR DEL BOTÍN

CD	Valor
10	50 po, robo de un mercader en apuros
15	100 po, robo de un mercader prospero
20	200 po, robo de un noble
25	1, 000 po, robo de una de las figuras más ricas del pueblo

Complicaciones. Una vida de crimen está llena de complicaciones. Desplázate por la tabla de Complicaciones Delictivas (o crea una complicación propia) si el personaje tiene éxito solo en una prueba. Si el rival del personaje está involucrado en el crimen o la aplicación de la ley, se produce una complicación si el personaje tiene éxito solo en dos pruebas.

COMPLICACIONES DELICTIVAS

d8 Complicación

1	Ofrecen una recompensa igual a tus ganancias a cambio de información sobre tu crimen.*
2	Una persona desconocida te contacta, amenazando con revelar tu crimen si no cumples un servicio.*
3	Tu víctima queda en banca rota por tu crimen.
4	Alguien que sabe de tu crimen ha sido arrestado por otro asunto no relacionado. *
5	Tu botín es un solo objeto, fácilmente identificado que no puedes vender en esta región.
6	Robaste a alguien que estaba bajo la protección de un señor del crimen local, quien ahora busca vengarse.
7	Tu víctima cobra un favor a un guardia, doblando los esfuerzos por resolver el caso.
8	Tu víctima solicita a uno de tus compañeros de aventuras que resuelva el crimen.

*Podría involucrar a un rival

ENTRENAMIENTO

Con suficiente tiempo libre y los servicios de un instructor, un personaje puede aprender un idioma o mejorar su habilidad con una herramienta.

Recursos. Por lo general, recibir capacitación en un idioma o herramienta requiere al menos diez semanas de trabajo, pero este tiempo se reduce en un número de semanas de trabajo igual al modificador de Inteligencia del personaje (una penalización de Inteligencia no aumenta el tiempo necesario). La capacitación cuesta 25 po por semana de trabajo.

Complicaciones. Las complicaciones que surgen durante la capacitación típicamente involucran al maestro. Cada diez semanas de trabajo que se pasan en el entrenamiento conlleva un 10 por ciento de posibilidades de complicación, cuyos ejemplos se encuentran en la tabla de Complicaciones de Entrenamiento.

COMPLICACIONES DE ENTRENAMIENTO

d6 Complicación

- | | |
|---|---|
| 1 | Tu instructor desaparece, forzándote a gastar una semana laboral buscando uno nuevo.* |
| 2 | Tu instructor te enseña con métodos raros y arcaicos, lo cual provoca los comentarios de los demás. |
| 3 | Tu instructor es un espía enviado a descubrir tus planes.* |
| 4 | Tu instructor es un criminal buscado. |
| 5 | Tu instructor es un capataz cruel. |
| 6 | Tu instructor pide ayuda para lidiar con una amenaza. |

ESCRIBIR UN PERGAMINO DE CONJUROS

Con tiempo y paciencia, un lanzador de conjuros puede transferir unconjuro a un rollo, creando un pergamo de conjuro.

Recursos. Escribir un pergamo de conjuro requiere una cantidad de tiempo y dinero relacionado con el nivel del conjuro que el personaje quiere escribir, como se muestra en la tabla de Costos de pergamo de conjuro. Además, el personaje debe tener competencia en la habilidad Arcanos y debe proporcionar los componentes materiales necesarios para el lanzamiento del conjuro. Además, el personaje debe tener el conjuro preparado, o debe estar entre los conjuros conocidos del personaje, para poder escribir un rollo de ese conjuro.

Si el conjuro es un truco, la versión en el pergamo funciona como si el lanzador fuera de primer nivel.

COSTOS DE PERGAMINOS DE CONJURO

Nivel de Conjuro	Tiempo	Costo
Truco	1 día	15 po
1°	1 día	25 po
2°	3 días	250 po
3°	1 semana laboral	500 po
4°	2 semanas laborales	2.500 po
5°	4 semanas laborales	5.000 po
6°	8 semanas laborales	15.000 po
7°	16 semanas laborales	25.000 po
8°	32 semanas laborales	50.000 po
9°	48 semanas laborales	250.000 po

Complicaciones. Elaborar un pergamo de conjuro es una tarea solitaria, es poco probable queatraiga mucha atención. Las complicaciones que surgen tienen más probabilidades de involucrar la preparación necesaria para la actividad. Cada semana de trabajo empleada en escribir lleva un 10 por ciento de posibilidades de complicación, cuyos ejemplos se encuentran en la tabla Complicaciones al Escribir un Pergamo.

COMPLICACIONES AL ESCRIBIR UN PERGAMINO

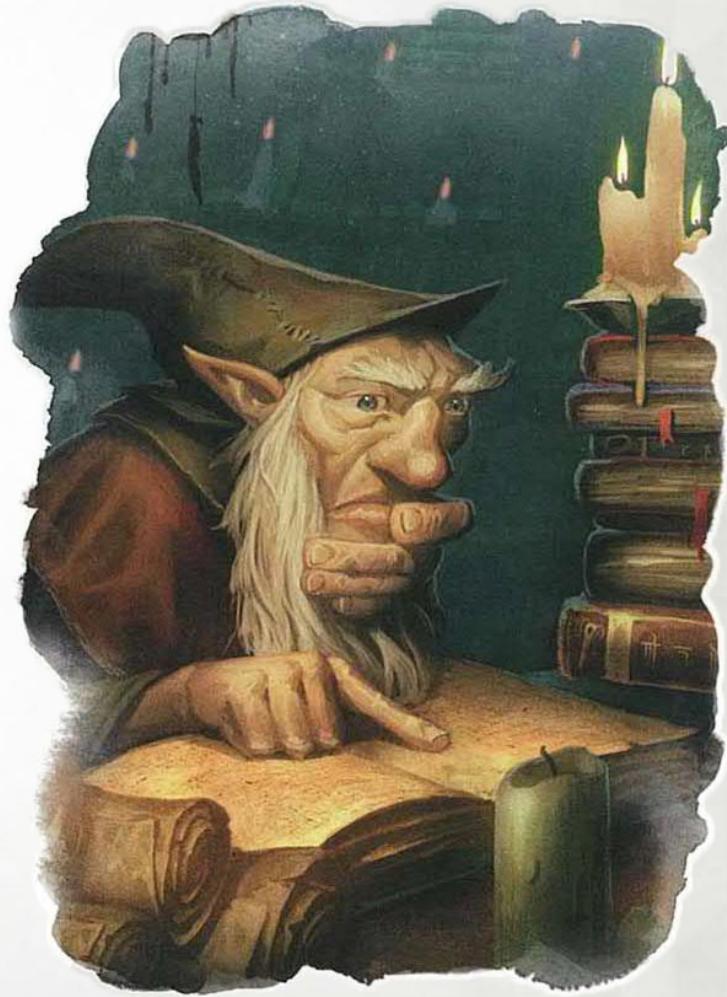
d6 Complicación

- | | |
|---|---|
| 1 | Compraste lo que quedaba de una tinta rara usada para elaborar pergaminos, molestando a un mago del pueblo. |
| 2 | El sacerdote de un templo del bien te acusa de traficar con magia negra.* |
| 3 | Un mago ansioso por colecciónar uno de tus conjuros en un libro te presiona para que vendas el pergamo. |
| 4 | Debido a un extraño error al crear el pergamo, en su lugar es un conjuro aleatorio del mismo nivel. |
| 5 | El pergamo raro que compraste tiene un mapa apenas visible. |
| 6 | Un ladrón trata de irrumpir en tu taller.* |

*Podría involucrar a un rival

INVESTIGACIÓN

Más vale prevenir que lamentar. La investigación en tiempo de inactividad permite a un personaje ahondar en la historia sobre un monstruo, una ubicación, un objeto mágico o algún otro tema en particular.



Recursos. Típicamente, un personaje necesita acceso a una biblioteca o un sabio para realizar una investigación. Suponiendo que dicho acceso esté disponible, realizar una investigación requiere una semana de esfuerzo y al menos 50 po gastados en materiales, sobornos, regalos y otros gastos.

Resolución. El personaje declara el enfoque de la investigación: una persona, lugar o cosa específica. Después de una semana de trabajo, el personaje realiza una prueba de Inteligencia con un bono de +1 por cada 100 po gastado más allá de los 100 po iniciales, hasta un máximo de +6. Además, un personaje que tiene acceso a una biblioteca particularmente bien surtida o sabios expertos obtiene ventaja en esta prueba. Determina cuánto aprende un personaje utilizando la tabla Resultados de la investigación.

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Total de Prueba	Resultado
1-5	Ningún efecto.
6-10	Obtienes un fragmento de información.
11-20	Obtienes dos fragmentos de información.
21+	Obtienes tres fragmentos de información.

Cada pieza de conocimiento es el equivalente a una declaración verdadera sobre una persona, lugar o cosa. Los ejemplos incluyen el conocimiento de las resistencias de una criatura, la contraseña necesaria para entrar en un nivel de mazmorra sellada, los conjuros comúnmente preparados por una orden de magos, y así sucesivamente.

Como DM, tu eres el árbitro final en relación a exactamente lo que aprende un personaje. Para un monstruo o un PNJ, puedes revelar elementos de estadísticas o personalidad. Para una ubicación, puede revelar secretos al respecto, como una entrada oculta, la respuesta a un acertijo o la naturaleza de una criatura que guarda el lugar.

Complicaciones. El mayor riesgo en la investigación es descubrir información falsa. No todo el conocimiento es preciso o veraz, y un rival con una inclinación académica podría tratar de desviar al personaje, especialmente si el rival conoce el objeto de la investigación.

El rival puede colocar información falsa, sobornar a sabios para dar un mal consejo o robar tomos clave necesarios para encontrar la verdad.

Además, un personaje puede encontrarse con otras complicaciones durante la investigación. Cada semana de trabajo que se invierte en la investigación conlleva un 10 por ciento de posibilidades de complicación, cuyos ejemplos se encuentran en la tabla de Complicaciones de Investigación.

COMPLICACIONES DE INVESTIGACIÓN

d6	Complicación
1	Accidentalmente das un libro raro.
2	Ofendes a un erudito, quien demanda un regalo extravagante.*
3	De haber sabido que el libro estaba maldito, jamás lo habrías abierto.
4	Un erudito se obsesiona con convencerte de un montón de teorías extrañas sobre la realidad.*
5	Tus acciones hacen que seas vetado de una biblioteca hasta que hagas reparaciones.*
6	Descubriste información útil, pero solo al prometer completar una tarea peligrosa a cambio.

*Podría involucrar a un rival

JUERGA

Parrandear es una actividad predeterminada de tiempo de inactividad para muchos personajes. Entre aventuras, ¿quién no quiere relajarse con unas copas y un grupo de amigos en una taberna?

Recursos. Hacer juerga cubre una semana laboral de buena comida, bebida fuerte y socialización. Un personaje puede intentar parrandear con gente de clase baja, media o alta. Un personaje puede hacer juerga con la clase baja por 10 po para cubrir los gastos, o 50 po para la clase media.

Ir de parranda con la clase alta requiere 250 po para la semana laboral y el acceso a la nobleza local.

Un personaje con un trasfondo de noble puede mezclarse con la clase alta, pero otros personajes pueden hacerlo solo si juzgas que el personaje ha conseguido suficientes contactos. Alternativamente, un personaje puede usar un kit de disfraz y la habilidad de Engaño para pasar como un noble que visita desde una ciudad distante.

Resolución. Despues de una semana de trabajo, un personaje puede hacer contactos dentro de la clase social seleccionada. El personaje hace una prueba de Carisma (Persuasión) usando la tabla de Juerga.

JUERGA

Total de Prueba	Resultado
1-5	El personaje ha hecho un contacto hostil.
6-10	El personaje no ha hecho contactos nuevos.
11-15	El personaje ha hecho un contacto aliado.
16-20	El personaje ha hecho dos contactos aliados.
21+	El personaje ha hecho tres contactos aliados.

Los contactos son PNJ que ahora comparten un vínculo con el personaje. Cada uno le debe un favor al personaje o tiene alguna razón para guardar rencor. Un contacto hostil actúa en contra del personaje, colocando obstáculos pero sin llegar a cometer un crimen o un acto violento. Los contactos aliados son amigos que prestarán ayuda al personaje, pero no a riesgo de sus vidas.

Los contactos de la clase baja incluyen criminales, trabajadores, mercenarios, la guardia de la ciudad y cualquier otra persona que normalmente frecuentan las tabernas más baratas de la ciudad.

Los contactos de la clase media incluyen miembros del gremio, lanzadores de conjuros, funcionarios de la ciudad y otras personas que frecuentan establecimientos bien cuidados.

Los contactos de la clase alta son los nobles y sus sirvientes personales. Parrandear con este tipo de gente cubre banquetes formales, cenas de estado y similares.

Una vez que un contacto ha ayudado u obstaculizado a un personaje, el personaje tiene que volver a hacer juerga para ganar las buenas gracias del PNJ. Un contacto proporciona ayuda una vez, no ayuda para toda la vida. El contacto sigue siendo amigable, lo que puede influir en la interpretación y la forma en que los personajes interactúan con ellos, pero no ofrece una garantía de ayuda.



Puedes asignar PNJ específicos como contactos. Podrías decidir que el encargado del bar la Gorgona Retorcida y un guardia estacionado en la puerta occidental son los contactos aliados del personaje. Asignar PNJ específicos da a los jugadores opciones concretas. Da vida a la campaña y siembra el área con PNJ que a los personajes les importan. Por otro lado, puede resultar difícil de rastrear y puede hacer que un contacto sea inútil si ese personaje no entra en juego.

Alternativamente, puedes permitir que el jugador convierta a un PNJ en un contacto en el momento, después de hacer juerga. Cuando los personajes están en el área en la que parrandearon, un jugador puede gastar un contacto aliado y designar a un PNJ que conozcan como un contacto, asumiendo que el PNJ es de la clase social correcta según la forma en que lo hizo el personaje.

El jugador debe proporcionar una explicación razonable para esta relación y trabajarla en el juego.

Utilizar una combinación de los dos enfoques es una buena idea, ya que te brinda la profundidad adicional de contactos específicos, al tiempo que brinda a los jugadores la libertad de asegurarse de que los contactos que acumulan sean útiles.

El mismo proceso puede aplicarse a contactos hostiles. Puedes dar a los personajes un PNJ específico que deberían evitar, o puedes introducir uno en un momento inoportuno o dramático.

En cualquier momento, un personaje puede tener un número máximo de contactos aliados no especificados igual a $1 + \text{el modificador de Carisma del personaje}$ (mínimo de 1). Los contactos específicos con nombre no cuentan para este límite, solo los que se pueden usar en cualquier momento para declarar un PNJ como contacto.

Complicaciones. Los personajes que parrandean corren el riesgo de peleas de bar, acumulando una nube de rumores desagradables y construyendo una mala reputación en la ciudad. Como regla general, un personaje tiene un 10 por ciento de posibilidades de desencadenar una complicación por cada semana de trabajohaciendo juerga.

COMPLICACIONES DE JUERGA CON CLASE BAJA

d8	Complicación
1	Un carterista te roba $1d10 \times 5$ po.*
2	Una pelea en un bar te deja una cicatriz.*
3	Tienes recuerdos vagos de haber hecho algo muy, muy ilegal, pero no logras recordar exactamente qué.
4	Eres vetado de entrar a una taberna después de algún comportamiento odioso. *
5	Después de un par de tragos, juraste en la plaza del pueblo embarcarte en una misión peligrosa.
6	Sorpresa! Estás casado.
7	Correr desnudo por las calles parecía una gran idea en ese momento.
8	Todos te llaman por algún apodo penoso y raro, como Targa Charcos o Asesino de Bancas, y nadie quiere decir porqué. *

*Podría involucrar a un rival

COMPLICACIONES DE JUERGA CON CLASE MEDIA

d8 Complicación

- | | |
|---|--|
| 1 | Accidentalmente insultaste al maestro de un gremio, y solo una disculpa pública te permitirá hacer negocios con el gremio de nuevo.* |
| 2 | Juraste completar una misión a nombre de un templo o gremio. |
| 3 | Una metida de pata social te ha hecho el tema de conversación del pueblo.* |
| 4 | Una persona particularmente odiosa ha tomado un interés romántico intenso en ti.* |
| 5 | Un lanzador de hechizos local es ahora tu enemigo.* |
| 6 | Has sido reclutado para ayudar a dirigir un festival local, obra, o evento similar. |
| 7 | Hiciste un brindis borracho que escandalizó a los locales. |
| 8 | Gastaste 100 po de más tratando de impresionar a las personas. |

*Podría involucrar a un rival

COMPLICACIONES DE JUERGA CON CLASE ALTA

d8 Complicación

- | | |
|---|--|
| 1 | Una familia noble insistente quiere casarte con uno de sus vástagos.* |
| 2 | Tropezaste y caíste durante un baile, y las personas no paran de hablar de ello. |
| 3 | Accediste a tomar las deudas de un noble. |
| 4 | Fuiste retado por un caballero a un duelo a caballo.* |
| 5 | Un noble local es ahora tu enemigo.* |
| 6 | Un noble aburrido insiste en que le visites todos los días y escuches teorías mágicas largas y tediosas. |
| 7 | Te has convertido en blanco de una serie de rumores vergonzosos.* |
| 8 | Gastaste 500 po de más tratando de impresionar a las personas.. |

*Podría involucrar a un rival

LUCHA EN BOXES

La lucha en boxes incluye boxeo, lucha libre y otros Formas de combate no letal en un entorno organizado con encuentros predeterminados. Si deseas introducir peleas competitivas en una situación de batalla a muerte, las reglas de combate estándar se aplican a ese tipo de actividad.

Recursos. Participar en esta actividad requiere una semana laboral de esfuerzo de un personaje.

Resolución. El personaje debe realizar una serie de pruebas, con una CD determinada al azar en función de la calidad de la oposición con la que se encuentre el personaje. Una gran parte del desafío en la lucha en boxes reside en la naturaleza desconocida de los oponentes de un personaje.

El personaje hace tres pruebas: Fuerza (Atletismo), Destreza (Acrobacia) y una prueba especial de Constitución

que tiene una bonificación igual a una tirada del Dado de Golpe más grande del personaje (esta tirada no gasta ese dado). Si lo deseas, el personaje puede reemplazar una de estas pruebas de habilidad con una tirada de ataque usando una de las armas del personaje. La CD para cada una de las pruebas es $5 + 2d10$; genera una CD separada para cada una. Consulta la tabla de Resultados de la Lucha en Boxes para ver cómo lo hizo el personaje.

RESULTADOS DE LUCHA

Resultado Valor

0	Pierdes tu puesto, no ganas nada.
1	Ganas 50 po
2	Ganas 100 po.
3	Ganas 200 po

Complicaciones. Los personajes involucrados en la lucha en boxes deben lidiar con sus oponentes, las personas que apuestan en los encuentros y los promotores de los encuentros. Cada semana de trabajo empleada en la lucha en boxes ofrece un 10 por ciento de posibilidades de complicación, cuyos ejemplos se encuentran en la tabla de Complicaciones de la lucha en boxes.

COMPLICACIONES DE LUCHA EN BOXES

d6 Complicación

1	Un oponente jura vengarse de ti. *
2	Un jefe criminal se acerca a ti y ofrece pagarte por perder intencionalmente unos cuantos juegos. *
3	Vences a un campeón local popular, desatando la ira de la multitud.
4	Venciste al sirviente de un noble, atrayendo la furia de la casa del noble.*
5	Eres acusado de hacer trampa. Aunque el alegato sea cierto o no, tu reputación es manchada. *
6	Accidentalmente asestas una herida casi fatal a un contrincante.

*Podría involucrar a un rival

RELAJACIÓN

A veces lo mejor que puedes hacer entre aventuras es relajarte. Ya sea que un personaje quiera unas vacaciones duramente ganadas o necesite recuperarse de una lesión, la relajación es la opción ideal para los aventureros que necesitan un descanso. Esta opción también es ideal para los jugadores que no quieren hacer uso del sistema de tiempo de inactividad.

Recursos. La relajación requiere una semana. Un personaje necesita mantener al menos un estilo de vida modesto mientras se relaja para obtener el beneficio de la actividad.

Resolución. Los personajes que mantienen al menos un estilo de vida modesto mientras se relajan obtienen varios beneficios. Mientras se relaja, un personaje gana ventaja en las tiradas de salvación para recuperarse de enfermedades de larga duración y venenos. Además, al final de la semana,

un personaje puede finalizar un efecto que evita que el personaje recupere puntos de golpe, o puede restaurar una puntuación de habilidad que se ha reducido a menos de su valor normal. Este beneficio no se puede usar si el efecto dañino fue causado por un conjuro o algún otro efecto mágico con una duración continua.

Complicaciones. La relajación rara vez viene con complicaciones. Si quieres complicarte la vida a los personajes, introduce una acción o un evento conectado a un rival.

SERVICIO RELIGIOSO

Los personajes con una inclinación religiosa pueden querer pasar el tiempo de inactividad en el servicio a un templo, ya sea asistiendo a ritos o haciendo proselitismo en la comunidad. Alguien que emprenda esta actividad tiene la oportunidad de ganar el favor de los líderes del templo.

Recursos. Realizar el servicio religioso requiere acceso, y con frecuencia asistencia, a un templo cuyas creencias y valores se alinean con los del personaje. Si ese lugar está disponible, la actividad requiere una semana de trabajo, pero no implica gastos de oro.

Resolución. Al final del tiempo requerido, el personaje elige realizar una prueba de Inteligencia (Religión) o una prueba de Carisma (Persuasión). El total de la prueba determina los beneficios del servicio, como se muestra en la tabla Servicio Religioso.

SERVICIO RELIGIOSO

Total de Prueba	Resultado
1-10	Ningún efecto. Tus esfuerzos fallan en dejar una impresión duradera.
11-20	Ganas un favor.
21+	Ganas dos favores.

Un favor, en términos generales, es una promesa de asistencia futura de un representante del templo. Se puede gastar para pedirle ayuda al templo en el tratamiento de un problema específico, para obtener apoyo político o social en general, o para reducir el costo del lanzamiento de conjuros de clérigos en un 50 por ciento. Un favor también puede tomar la forma de la intervención de una deidad, como un presagio, una visión o un milagro menor proporcionado en un momento clave. Este último tipo de favor es gastado por el DM, quien también determina su naturaleza.

Los favores ganados no necesitan ser gastados inmediatamente, pero solo un cierto número puede ser almacenado. Un personaje puede tener un número máximo de favores no utilizados igual a 1+ el modificador de Carisma del personaje (mínimo de un favor no utilizado).

Complicaciones. Los templos pueden ser laberintos de intrigas políticas y sociales. Incluso la secta mejor intencionada puede estar propensa a las rivalidades. Un personaje que sirve a un templo corre el riesgo de verse envuelto en tales luchas. Cada semana de trabajo que se pasa en el servicio religioso trae un 10 por ciento de posibilidades de complicación, cuyos ejemplos se encuentran en la tabla de complicaciones del servicio religioso.

COMPLICACIONES DEL SERVICIO RELIGIOSO

d6 Complicación

- | | |
|---|---|
| 1 | Has ofendido a un sacerdote mediante tus palabras o acciones.* |
| 2 | Aunque lo hicieras por accidente, blasfemia es blasfemia. |
| 3 | Una secta secreta en el templo te ofrece la membresía. |
| 4 | Otro templo intent reclutarte como espía.* |
| 5 | Los ancianos del templo te imploran que aceptes una misión sagrada. |
| 6 | Accidentalmente descubres que una persona importante en el templo es adorador de un infernal. |

*Podría involucrar a un rival

TRABAJO

Cuando todo lo demás falla, un aventurero puede recurrir a un oficio honesto para ganarse la vida. Esta actividad representa el intento de un personaje por encontrar trabajo temporal, cuya calidad y salario son difíciles de predecir.

Recursos. Realizar un trabajo requiere una semana de esfuerzo.

Resolución. Para determinar cuánto dinero gana un personaje, el personaje hace una prueba de habilidad: Fuerza (atletismo), destreza (acrobacia), Inteligencia usando un conjunto de herramientas, Carisma (Interpretación) o Carisma usando un instrumento musical. Consulta la tabla de Salarios para ver cuánto dinero se genera de acuerdo con el total de la prueba.

SALARIOS

Total de Prueba

Resultado

9 o menos	Estilo de vida pobre por la semana
10-14	Estilo de vida modesto por la semana
15-20	Estilo de vida cómodo por la semana
21+	Estilo de vida cómodo por la semana + 25 po

Complicaciones. El trabajo ordinario rara vez está lleno de complicaciones significativas. Aun así, la tabla Complicaciones Laborales puede agregar algunas dificultades a la vida de un trabajador. Cada semana laboral de actividad trae un 10 por ciento de posibilidades de que un personaje encuentre una complicación.

COMPLICACIONES LABORALES

d6 Complicación

- | | |
|---|---|
| 1 | Un comprador difícil o una pelea con un compañero de trabajo reduce las ganancias que recibes en una categoría.* |
| 2 | Las dificultades financieras de tu empleador provocan que no recibas tu paga.* |
| 3 | Un compañero de trabajo con lazos a una familia importante en el pueblo decide que no le caes bien.* |
| 4 | Tu empleador está involucrado con un culto oscuro o una corporación criminal. |
| 5 | Un anillo criminal toma tu negocio como blanco de extorsión.* |
| 6 | Ganas una reputación de holgazanería (injustificada o no, según elijas), lo cual te da desventaja en pruebas hechas para esta actividad de tiempo libre por las próximas seis semanas laborales que le dediques.* |

*Podría involucrar a un rival

VENDER UN OBJETO MÁGICO

Vender un objeto mágico no es una tarea fácil. Los estafadores y los ladrones siempre buscan un ganancia fácil, y no hay garantía de que un personaje reciba una buena oferta, incluso si se encuentra un comprador legítimo.

Recursos. Un personaje puede encontrar un comprador para un objeto mágico gastando una semana laboral y 25 po, que se utilizan para difundir la venta deseada. Un personaje debe elegir un objeto a la vez para vender.

Resolución. Un personaje que quiera vender un artículo debe hacer una prueba de Carisma (Persuasión) para determinar qué tipo de oferta entra. El personaje siempre puede optar por no vender, en lugar de perder la semana laboral de esfuerzo y volver a intentarlo más tarde. Usa las tablas Precios Base de Objetos mágicos y Oferta de Objetos Mágicos para determinar el precio de venta.

PRECIOS BASE DE OBJETOS MÁGICOS

Rareza	Precio Base *
Común	100 po
Poco Común	400 po
Raro	4.000 po
Muy Raro	40.000 po
Legendario	200.000 po

OFERTA DE OBJETOS MÁGICOS

Total de Prueba	Oferta
1-10	50% del precio base
11-20	100% del precio base
21+	150% del precio base

Complicaciones. El principal riesgo de vender un objeto mágico radica en atraer a los ladrones y a cualquier otra persona que quiera el objeto pero no quiera pagar por él. Otras personas podrían tratar de socavar un trato para reforzar su propio negocio o intentar desacreditar al personaje como un vendedor legítimo. Cada semana de trabajo que se invierte en tratar de vender un objeto lleva un 10% de posibilidades de complicación, cuyos ejemplos se encuentran en la tabla Complicaciones en Venta de Objetos Mágicos.

COMPLICACIONES EN VENTA DE OBJETOS MÁGICOS

d6 Complicación

- | | |
|---|--|
| 1 | Tu enemigo trama en secreto comprar el objeto para usarlo contra ti.* |
| 2 | Un gremio de ladrones, alertado de la venta, intenta robar tu objeto. * |
| 3 | Un enemigo circula rumores de que tu objeto es falso.* |
| 4 | Un hechicero reclama tu objeto por derecho de nacimiento y demanda que se lo entregues. |
| 5 | El dueño anterior de tu objeto, o aliados sobrevivientes del dueño, juran tomar el objeto por la fuerza. |
| 6 | El comprador es asesinado antes de que la compra finalice.* |

*Podría involucrar a un rival

OTORGAR OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos son apreciados por los aventureros de todo tipo en D&D y son a menudo la principal recompensa en una aventura. Las reglas para los objetos mágicos se presentan, junto con las tablas de Alijos de Tesoro, en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*. Esta sección expande esas reglas ofreciéndote una forma alternativa de determinar qué objetos mágicos terminan en posesión de los personajes y agregando una colección de objetos mágicos comunes al juego. La sección termina con tablas que agrupan objetos mágicos de acuerdo con la rareza.

El sistema en la *Guía del Dungeon Master* está diseñado para que puedas generar todo el tesoro al azar, y las tablas también gobiernan la cantidad de objetos mágicos que reciben los personajes. En resumen, las tablas hacen el trabajo. Pero un DM que esté diseñando o modificando una aventura podría preferir elegir los objetos mágicos que entran en juego. Si te encuentras en esa situación, puedes usar las reglas de esta sección para personalizar tus tesoros mientras te mantienes dentro de los límites del juego en cuanto a la cantidad de objetos que los personajes deberían acumular.

DISTRIBUCIÓN POR RAREZA

Este método alternativo para determinar tesoros se centra en elegir objetos mágicos según su rareza, en lugar de tirar en las tablas de la *Guía del Dungeon Master*. Este método utiliza dos tablas: Objetos Mágicos Otorgados por Escalón y Objetos Mágicos Otorgados por Rareza.

Por Escalón. La tabla de Objetos Mágicos Otorgados por Escalón muestra la cantidad de objetos mágicos que un equipo de D&D generalmente gana durante una campaña, culminando en que el grupo haya acumulado cien objetos mágicos para 20º nivel. La tabla muestra cuántos de esos objetos deben entregarse durante cada uno de los cuatro escalones de juego. El énfasis en que los personajes reciben más objetos durante el segundo escalón (niveles 5-10) que en otros escalones es por diseño. El segundo escalón es donde gran parte del juego ocurre en una campaña típica de D&D, y los objetos ganados en ese nivel preparan a los personajes para aventuras de nivel superior.

Por rareza. La tabla Objetos Mágicos Otorgados por Rareza toma los números de la tabla Objetos Mágicos Otorgados por Escalón y los desglosa para mostrar el número de objetos de cada rareza que se espera que tengan los personajes cuando alcancen el final de un escalón.

Objetos menores y mayores. Ambas tablas en esta sección hacen una distinción entre los objetos mágicos menores y los objetos mágicos principales. Esta distinción existe en la *Guía del Dungeon Master*, pero esos términos no

OBJETOS MÁGICOS OTORGADOS POR RAREZA

Objetos Mágicos Menores							Objetos Mágicos Mayores				
Nivel / VD	Común	Poco Común	Raro	Muy Raro	Legendario		Poco Común	Raro	Muy Raro	Legendario	
1-4	6	2	1	0	0		2	0	0	0	
5-10	10	12	5	1	0		5	1	0	0	
11-16	3	6	9	5	1		1	2	2	1	
17+	0	0	4	9	6		0	1	2	3	
Total	19	20	19	15	7		8	4	4	4	

DETRÁS DEL DISEÑO: DISTRIBUCIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

La *Guía del Dungeon Master* asume que se encontrará una cierta cantidad de tesoro en el transcurso de una campaña. A lo largo de veinte niveles de juego típico, el juego espera cuarenta y cinco tiradas en las tablas de Alijos de Tesoro, distribuidas de la siguiente manera:

- Siete tiradas en la tabla de desafío 0-4.
- Dieciocho tiradas en la tabla de desafío 5-10.
- Doce tiradas en la tabla de desafío 11-16.
- Ocho tiradas en la tabla de desafío 17+

Debido a que muchos de los resultados de la tabla requieren más de un objeto mágico, esas cuarenta y cinco tiradas resultarán en que los personajes obtengan aproximadamente cien objetos. El sistema opcional descrito aquí produce el mismo número de objetos, distribuidos adecuadamente en todo el espectro de rareza, al tiempo que te permite controlar exactamente cuales objetos tienen los jugadores la oportunidad de adquirir.

se usan allí. En ese libro, los objetos menores son los que figuran en las Tablas de Objetos Mágicos A a E, y los Objetos Mayores están en las Tablas de Objetos Mágicos F a I. Como se puede ver en las tablas de Alijos de Tesoro en ese libro, los objetos mágicos mayores están destinados a ser distribuidos con mucha menos frecuencia que los objetos menores, incluso en niveles de juego más altos.

OBJETOS MÁGICOS OTORGADOS POR ESCALÓN

Nivel de Personaje	Objetos Menores	Objetos Mayores	Todos los Objetos
1-4	9	2	11
5-10	28	6	34
11-16	24	6	30
17-20	19	6	25
Total	80	20	100

ELEGIR OBJETOS NIVEL POR NIVEL

Tú decides cuándo colocar un objeto en una aventura que estás creando o modificando, generalmente porque crees que la historia requiere un objeto mágico, que los personajes necesitan uno, o que los jugadores estarían especialmente contentos de obtener uno.

Cuando deseas seleccionar un objeto como tesoro para un encuentro, la tabla Objetos mágicos otorgados por Rareza sirve como tu presupuesto del objeto. Para usarla, sigue estas instrucciones:

1. Anota una copia de la tabla en tus notas, de modo que puedas hacer ajustes a los números a medida que seleccionas los objetos que se colocarán en una aventura.
2. Refiérete a la línea en la columna de Nivel / CR que corresponde a uno de los siguientes valores (tu elección): el nivel de los personajes jugadores, el valor de desafío del propietario del objeto mágico o la calificación de desafío del grupo de criaturas que guardan el objeto. Las entradas en esa fila de la tabla indican el número total de objetos que serían apropiados para que los personajes reciban al final del nivel representado por esa fila.
3. Elige un objeto mágico de cualquier rareza para el que la entrada en esta fila no sea 0.
4. Cuando los personajes obtengan un objeto, modifica tus notas para indicar de qué parte de tu presupuesto provino este gasto restando 1 de la entrada correspondiente en la tabla.

En el futuro, si eliges un objeto de una rareza que no está disponible en el escalón actual pero aún está disponible en un escalón inferior, deduce el objeto del escalón inferior. Si todos los escalones inferiores tampoco tienen objetos disponibles de una rareza determinada, deduce el objeto de un escalón superior.

ELEGIR OBJETOS POCO A POCO

Si prefieres un método más libre para elegir objetos mágicos, simplemente selecciona cada elemento mágico que deseas entregar; luego, cuando los personajes adquieran uno, dedúcelo de la tabla Objetos Mágicos Otorgados por Rareza en tus notas. Cuando lo hagas, comienza con el escalón más bajo y deduce el objeto del primer número que encuentres en la columna de rareza apropiada para el objeto, ya sea menor o mayor. Si ese escalón no tiene un número mayor que 0 para esa rareza, sube un escalón hasta que encuentres uno que lo tenga, y deduce el objeto mágico de ese número. Siguiendo este proceso, pondrás a cero cada fila de la tabla en orden, pasando de los niveles más bajos a los más altos.

ABASTECER UNA AVENTURA

Las tablas de objetos mágicos en esta sección se basan en la cantidad de objetos que se espera que los personajes reciban, no en la cantidad de objetos disponibles en una aventura. Al crear o modificar una aventura, asume que los personajes no encontrarán todos los objetos que coloques en ella, a menos que la mayoría del botín se encuentre en lugares fáciles de encontrar. Esta es una buena regla general: una aventura puede incluir un número de objetos que sea un 25 por ciento más alto que los números en las tablas (redondear). Por ejemplo, una aventura diseñada para llevar personajes del 1º al 4º nivel puede incluir catorce objetos en lugar de once, con la expectativa de que tres de esos elementos no se encontrarán.

¿SON NECESARIOS LOS OBJETOS MÁGICOS EN UNA CAMPAÑA?

El juego D&D se basa en el supuesto de que los objetos mágicos aparecen esporádicamente y que siempre son una bendición, a menos que un elemento lleve una maldición. Los personajes y los monstruos están diseñados para enfrentarse entre sí sin la ayuda de objetos mágicos, lo que significa que tener un elemento mágico siempre hace que un personaje sea más poderoso o versátil que un personaje genérico del mismo nivel. Como DM, nunca debes preocuparte por otorgar objetos mágicos para que los personajes puedan mantenerse al día con las amenazas de la campaña. Los objetos mágicos son verdaderos premios. ¿Son útiles? Absolutamente. ¿Son necesarias? No.

Los objetos mágicos pueden ir de bueno a necesario en el raro grupo que no tiene lanzadores de conjuros, ningún monje ni PNJ capaces de lanzar arma mágica. No tener magia hace que sea extremadamente difícil para un equipo vencer a monstruos que tienen resistencias o inmunidad a daños no mágicos. En un juego así, querrás ser generoso con armas mágicas o, de lo contrario, evitar el uso de tales monstruos.

OBJETOS MÁGICOS COMUNES

La *Guía del Dungeon Master* incluye muchos objetos mágicos de cada rareza. La única excepción son los objetos comunes; Ese libro incluye algunos de ellos. Esta sección introduce más de ellos al juego. Estos objetos rara vez aumentan el poder de un personaje, pero es probable que diviertan a los jugadores y brinden divertidas oportunidades de interpretación.

Los objetos mágicos se presentan en orden alfabético.

AMULETO DE ESQUIRLA OSCURA

Objeto maravilloso, común (requiere la sintonización de un Brujo)

Este amuleto está hecho de un solo fragmento de material extraplanar resistente que se origina en el reino de tu patrón de brujo. Mientras lo llevas, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes usar el amuleto como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de brujo.
- Puedes intentar lanzar un truco que no conoces. El truco debe estar en la lista de conjuros de brujo, y debes realizar una prueba de Inteligencia de CD 10 (Arcanos). Si la prueba tiene éxito, lanzas el conjuro. Si la prueba falla, también lo hace el conjuro y la acción utilizada para lanzar el conjuro se pierde. En cualquier caso, no puedes volver a usar esta propiedad hasta que termines un descanso largo.

AMULETO DE RELOJERÍA

Objeto maravilloso, común

Este amuleto de cobre contiene pequeños engranajes entrelazados y es impulsado por la magia de Mecanus, un plano con la previsibilidad de un reloj. Una criatura que pone una oreja al amuleto puede escuchar débiles tictac y zumbidos provenientes de su interior.

Cuando haces una tirada de ataque mientras usas el amuleto, puedes renunciar a tirar el d20 para obtener un 10 en el dado. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a utilizarse hasta el siguiente amanecer.

ARMADURA ARDIENTE

Armadura (cualquiera), común

Chorros de humo inofensivo e inodoro se levantan de esta armadura mientras se usa.

ARMADURA DESMONTABLE

Armadura (ligera, media o pesada), común

Puedes quitarte esta armadura como una acción.

ARMADURA RESPLANDECIENTE

Armadura (cualquier media o pesada), común

Esta armadura nunca se ensucia.

BASTÓN DE ADORNOS

Bastón, común

Si colocas un objeto que no pesa más de 1 libra (como un fragmento de cristal, un huevo o una piedra) sobre la punta del bastón mientras lo sostienes, el objeto flota a una pulgada de la punta del bastón y permanece allí hasta que se retira o hasta que el bastón ya no esté en tu poder. El bastón puede tener hasta tres objetos de este tipo flotando sobre su punta en un momento dado. Mientras sostienes el bastón, puedes hacer que uno o más de los objetos giren o roten lentamente en su lugar.

BASTÓN DE CANTOS DE AVES

Bastón, común

Este bastón de madera está decorado con tallas de aves. Tiene 10 cargas. Mientras lo sostiene, puedes usar una acción para gastar 1 carga del bastón y crear uno de los siguientes sonidos en un rango de 60 pies: un chirrido de pinzón, un graznido de cuervo, un quack de pato, una garra de pollo, el toque de un ganso, la llamada de una gavia, el engullido de un pavo, el grito de una gaviota, el ulular de un búho o el chillido de un águila.

El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón explota en una nube inofensiva de plumas de ave y se pierde para siempre.

BASTÓN DE FLORES

Bastón, común

Este bastón de madera tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 carga del bastón y hacer que brote una flor de un trozo de tierra a 5 pies de ti, o del propio bastón. A menos que elijas un tipo

específico de flor, el bastón crea una margarita de aroma suave. La flor es inofensiva y no mágica, y crece o se marchita como lo haría una flor normal.

El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón se convierte en pétalos de flores y se pierde para siempre.

BOLSA PRÁCTICA DE ESPECIAS DE HEWARD

Objeto maravilloso, común

Esta bolsa de cinturón parece vacía y tiene 10 cargas. Mientras sostienes la bolsa, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas, pronuncia el nombre de cualquier condimento no mágico (como sal, pimienta, azafrán o cilantro) y quita una pizca del condimento deseado de la bolsa. Una pizca es suficiente para sazonar una sola comida. La bolsa recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

BOTAS DE PISTAS FALSAS

Objeto maravilloso, común

Sólo los humanoides pueden usar estas botas. Mientras usa las botas, puedes elegir que dejen huellas como las de otro tipo de humanoide de su tamaño.

CAÑA DE VETERANO

Objeto maravilloso, común

Cuando agarras este bastón y usas una acción adicional para pronunciar la palabra de comando, se transforma en una espada larga ordinaria y deja de ser mágico.

CAPA DE HINCHAZÓN

Objeto maravilloso, común

Mientras uses esta capa, puedes usar una acción adicional para hacerla inflarse dramáticamente.

CAPA DE MUCHOS ESTILOS

Objeto maravilloso, común

Mientras uses esta capa, puedes usar una acción adicional para cambiar el estilo, el color y la calidad aparente de la prenda. El peso de la capa no cambia. Independientemente de su apariencia, la capa no puede ser otra cosa que una capa. Aunque puedes duplicar la apariencia de otras capas mágicas, no obtiene sus propiedades mágicas.

CERROJO / CANDADO DE TRUCOS

Objeto maravilloso, común

Este cerrojo parece ser un cerrojo normal (del tipo descrito en el capítulo 5 del *Manual del Jugador*) y viene con una sola llave. Los tambores en esta cerradura se ajustan mágicamente para frustrar a los ladrones. Las pruebas de destreza realizadas para abrir la cerradura tienen desventaja.

CUENTA DE ALIMENTACIÓN

Objeto maravilloso, común

Esta perla esponjosa, sin sabor y gelatinosa se disuelve en la lengua y proporciona tanto alimento como 1 día de raciones.

CUENTA DE REFRESCAMIENTO

Objeto maravilloso, común*

Esta perla esponjosa, sin sabor y gelatinosa se disuelve en líquido, transformando hasta una pinta de líquido en agua fresca y fría. La cuenta no tiene efecto sobre líquidos mágicos o sustancias dañinas como el veneno.

CUERDA DE REMENDADO

Objeto maravilloso, común

Puedes cortar este rollo de 50 pies de cuerda de cáñamo en cualquier cantidad de piezas más pequeñas, y luego usar una acción para pronunciar una palabra de comando y hacer que las piezas se vuelvan a unir. Las piezas deben estar en contacto entre sí y no deben estar en uso de otra manera. Una cuerda de remendar se acorta para siempre si una parte de ella se pierde o se destruye.

CUERNO DE ALARMA SILENCIOSA

Objeto maravilloso, común

Este cuerno tiene 4 cargas. Cuando usas una acción para soplarlo, una criatura de tu elección puede escuchar el sonido del cuerno, siempre que la criatura esté a 600 pies del cuerno y no esté sorda. Ninguna otra criatura escucha el sonido que viene del cuerno. El cuerno recupera $1d4$ cargas gastadas diariamente al amanecer.

CUERNO DE LA AUDICIÓN

Objeto maravilloso, común

Mientras se lo lleva a la oreja, este cuerno suprime los efectos de la condición de sordera en ti, y puedes escuchar normalmente.

DADO DE CHARLATÁN

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización)

Cuando lances este dado de seis caras, puedes controlar qué número tira.

ESCUDO DE EXPRESIÓN

Armadura (escudo), común

La parte frontal de este escudo tiene la forma de una cara. Mientras llevas el escudo, puedes usar una acción adicional para alterar la expresión de la cara.

ESPADA TOCADA DE LUNA

Arma (cualquier espada), común

En la oscuridad, la hoja desenfundada de esta espada arroja luz de la luna, creando una luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue a 15 pies adicionales.

FLECHA IRROMPIBLE

Arma (flecha), común

Esta flecha no se puede romper, excepto cuando está dentro de un campo antimágico.

INSTRUMENTO DE ESCRITURA

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización)

Este instrumento musical tiene 3 cargas. Mientras lo tocas, puedes usar una acción para gastar 1 carga del instrumento y



escribir un mensaje mágico en un objeto o superficie no mágica que puedas ver a una distancia de hasta 30 pies de ti. El mensaje puede tener hasta seis palabras y está escrito en un idioma que conoces. Si eres un bardo, puedes escribir siete palabras adicionales y elegir hacer que el mensaje brille débilmente, permitiendo que se vea en la oscuridad no mágica. Lanzar *dispar magia* sobre el mensaje lo borra. De lo contrario, el mensaje desaparece después de 24 horas.

El instrumento recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer.

INSTRUMENTO DE ILUSIONES

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización)

Mientras tocas este instrumento musical, puedes crear efectos visuales ilusorios e infensivos dentro de una esfera de 5 pies de radio centrada en el instrumento. Si eres un bardo, el radio aumenta a 15 pies. Los efectos visuales de muestra incluyen notas musicales luminosas, un bailarín espectral, mariposas y nieve que cae suavemente. Los efectos mágicos no tienen sustancia ni sonido, y son obviamente ilusorios. Los efectos terminan cuando dejas de tocar.

JARRA DE LA SOBRIEDAD

Objeto maravilloso, común

Esta jarra tiene una cara seria esculpida en un lado. Puedes beber cerveza, vino o cualquier otra bebida alcohólica no mágica que se vierta sin embriagarte. La jarra no tiene ningún efecto sobre líquidos mágicos o sustancias dañinas como el veneno.

LIBRO DURADERO

Objeto maravilloso, común

Este libro de conjuros, junto con cualquier cosa escrita en sus páginas, no puede ser dañado por fuego o inmersión en agua. Además, el libro de conjuros no se deteriora con la edad.

LLAVE MISTERIOSA

Objeto maravilloso, común

Un signo de interrogación está grabado en la cabeza de esta llave. La llave tiene un 5 por ciento de posibilidades de desbloquear cualquier cerrojo en el que se haya insertado. Una vez que se desbloquea algo, la llave desaparece.

MATERO DEL DESPERTAR

Objeto maravilloso, común

Si plantas un arbusto común en esta olla de barro de 10 libras y lo dejas crecer durante 30 días, el arbusto se transforma mágicamente en un **arbusto despertado** (consulta el *Manual de Monstruos* para estadísticas) al final de ese tiempo. Cuando el arbusto se despierta, sus raíces rompen la olla, destruyéndola.

El arbusto despertado es amigable contigo. A falta de órdenes tuyas, no hace nada.

MUNICIÓN DE EMBESTIDA

Arma (cualquier munición), común

Esta munición empaca un golpetazo. Una criatura impactada por la munición debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza de CD 10 o ser derribada.

MUÑECA PARLANTE

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización)

Mientras esta muñeca de peluche está a 5 pies de ti, puedes pasar un descanso corto diciéndole que diga hasta seis frases, ninguna de las cuales puede tener más de seis palabras, y establecer una condición bajo la cual la muñeca habla cada frase. También puedes reemplazar frases antiguas por otras nuevas. Cualquiera que sea la condición, debe ocurrir a no más de 5 pies de la muñeca para hacerla hablar. Por ejemplo, cada vez que alguien levanta la muñeca, podría decir: "Quiero un caramelo". Las frases de la muñeca se pierden cuando finaliza su sintonía con la muñeca.

OJO DE ERSATZ

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización)

Este ojo artificial reemplaza a uno real que fue perdido o eliminado. Mientras el ojo de Ersatz está incrustado en la cavidad ocular, nadie más puede quitarlo, y puedes ver a través del orbe pequeño como si fuera un ojo normal.

ORBE DE DIRECCIÓN

Objeto maravilloso, común

Mientras sostienes este orbe, puedes usar una acción para determinar en qué dirección está el norte. Esta propiedad solo funciona en el plano material.

ORBE DEL TIEMPO

Objeto maravilloso, común

Mientras sostienes este orbe, puedes usar una acción para determinar si es de mañana, tarde, tarde o noche afuera. Esta propiedad solo funciona en el plano material.

PERFUME DE EMBRUJO

Objeto maravilloso, común

Este pequeño frasco contiene perfume mágico, suficiente para un solo uso. Puedes usar una acción para aplicarle el perfume y su efecto dura 1 hora. Durante ese tiempo, tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a los humanoides de nivel de desafío 1 o inferior. Los sujetos sometidos al efecto del perfume no son conscientes de que han sido influenciados por la magia.

PIPA DE MONSTRUOS DE HUMO

Objeto maravilloso, común

Mientras fumas esta pipa, puedes usar una acción para exhalar una bocanada de humo que toma la forma de una sola criatura, como un dragón, un flumph o un frogemoth. La forma debe ser lo suficientemente pequeña como para caber en un cubo de 1 pie y pierde su forma luego de unos segundos, convirtiéndose en una nubecilla de humo común.

ROPA DE REMENDADO

Objeto maravilloso, común

Este elegante atuendo de ropa de viajero se arregla mágicamente para contrarrestar el desgaste diario. Las piezas del atuendo que se destruyen no se pueden reparar de esta manera.

RUBÍ DEL MAGO GUERRERO

Objeto maravilloso, común (requiere la sintonización de un lanzador de conjuros)

Grabado con runas sobrenaturales, este rubí de 1 pulgada de diámetro te permite usar un arma simple o marcial como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros. Para que esta propiedad funcione, debes colocar el rubí en el arma presionando el rubí contra esta durante al menos 10 minutos. A partir de entonces, el rubí no se puede quitar a menos que lo desprendas como una acción o el arma sea destruida. Ni siquiera un *campo antimágico* hace que se caiga. El rubí se cae del arma si tu sintonía con el rubí termina.

SOMBRERO DE SABANDIJAS

Objeto maravilloso, común

Este sombrero tiene 3 cargas. Mientras sostienes el sombrero, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y pronunciar una palabra de comando que convoca a tu elección de un murciélago, una rana o una rata (consulta el

Manual del Jugador o el *Manual de Monstruos* para obtener estadísticas). La criatura invocada aparece mágicamente en el sombrero e intenta alejarse de ti lo más rápido posible. La criatura no es ni amigable ni hostil, y no está bajo tu control. Se comporta como una criatura normal de su tipo y desaparece después de 1 hora o cuando cae a 0 puntos de golpe. El sombrero recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer.

SOMBRERO DE MAGIA

Objeto maravilloso, común (requiere la sintonización de un mago)

Este anticuado sombrero en forma de cono está adornado con lunas y estrellas doradas. Mientras lo llevas, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes usar el sombrero como un foco de conjuro para tus conjuros de mago.
- Puedes intentar lanzar un truco que no conoces. El truco debe estar en la lista de conjuros del mago y debes realizar una prueba de Inteligencia de CD 10 (Arcanos). Si la prueba tiene éxito, lanzas elconjuro. Si la prueba falla, también lo hace elconjuro y la acción utilizada para lanzar elconjuro se pierde. En cualquier caso, no puedes volver a usar esta propiedad hasta que termines un descanso largo.

VARA DE PESCA

Objeto maravilloso, común

Mientras sostienes este poste de 10 pies, puedes pronunciar una palabra de comando y transformarlo en una caña de pescar con un gancho, una línea y un carrete. Pronunciar de nuevo la palabra de comando cambia la caña de pescar nuevamente a un palo normal de 10 pies.

VARA DE COLAPSO

Objeto maravilloso, común

Mientras sostiene este palo de 10 pies, puede usar una acción para pronunciar una palabra de comando y hacer que se doble en una barra de 1 pie de largo, para facilitar el almacenamiento. El peso del palo no cambia. Puedes usar una acción para pronunciar una palabra de comando diferente y hacer que la barra vuelva a ser un poste; sin embargo, la vara se alargará solo hasta donde el espacio circundante lo permita.

VARITA DE CONDUCCIÓN

Varita, común

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y crear música orquestal al agitarla. La música se puede escuchar en un rango de 60 pies y termina cuando dejas de agitar la varita.

La varita recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastos la última carga de la varita, tira un d20. En un 1, un sonido de tuba triste se reproduce mientras la varita se desintegra y se destruye.

VARITA DE PIROTECNIA

Varita, común

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y crear una inofensiva Ráfaga de luz multicolor en un punto que puedes ver hasta a 60 pies de distancia. El estallido de luz se acompaña de un ruido crepitante que puede escucharse hasta a 300 pies de distancia. La luz es tan brillante como la llama de una antorcha, pero dura solo un segundo.

La varita recupera 1d6 + 1 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastos la última carga de la varita, tira un d20. En un 1, la varita hace erupción en una exhibición pirotécnica inofensiva y se destruye.

VARITA DE CEÑOS FRUNCIDOS

Varita, común

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y apuntar a un humanoide que puedes ver a 30 pies de ti. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 10 o ser forzado a fruncir el ceño durante 1 minuto.

La varita recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastos la última carga de la varita, tira un d20. En un 1, la varita se transforma en una varita de sonrisas.

VARITA DE SONRISAS

Varita, común

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y apuntar a un humanoide que puedes ver a 30 pies de ti. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 10 o ser forzado a sonreír durante 1 minuto.

La varita recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastos la última carga de la varita, tira un d20. En un 1, la varita se transforma en una varita de ceños fruncidos.

VELA DE LAS PROFUNDIDADES

Objeto maravilloso, común

La llama de esta vela no se apaga cuando se sumerge en agua. Emite luz y calor como una vela normal.

YELMO DEL TERROR

Objeto maravilloso, común

Este temible yelmo de acero hace que tus ojos brillen de rojo mientras lo usas.

CREAR OBJETOS COMUNES ADICIONALES

La sección "Características especiales" del capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master es útil si quieres diseñar otros objetos mágicos comunes. Por ejemplo, ¿qué propiedad menor tiene? La tabla podría inspirarte a crear un objeto mágico que permita a un personaje hablar y entender el idioma Goblin (basado en la propiedad Idioma de la tabla), un objeto mágico que brilla en presencia de demonios (basado en la propiedad Centinela) o un Objeto mágico que proyecta la voz de su usuario a una gran distancia (basado en la propiedad Líder de Guerra).

TABLAS DE OBJETOS MÁGICOS

Las tablas en esta sección clasifican los objetos mágicos de la *Guía del Dungeon Master* y los nuevos objetos presentados aquí en objetos menores y mayores, luego separan los objetos en cada grupo de acuerdo con la rareza. Cada entrada de la tabla incluye el tipo de elemento y una indicación de si el elemento requiere sintonización. Los artefactos no están incluidos aquí; están más allá incluso de objetos importantes en poder e importancia.

OBJETOS MENORES, COMUNES

Objeto	Tipo	Sintonización?
Amuleto de Esquirla Oscura	Objeto Maravilloso	Sí (brujo)
Amuleto de Relojería	Objeto maravilloso	No
Armadura Ardiente	Armadura	No
Armadura Desmontable	Armadura	No
Armadura Resplandeciente	Armadura	No
Bastón de Adornos	Bastón	No
Bastón de Cantos de Aves	Bastón	No
Bastón de Flores	Bastón	No
Bolsa Práctica de Especias de Heward	Objeto maravilloso	No
Botas de Pistas Falsas	Objeto maravilloso	No
Caña de Veterano	Objeto maravilloso	No
Capa de HinchaZón	Objeto maravilloso	No
Capa de Muchos Estilos	Objeto maravilloso	No
Cerrojo / Candado de Trucos	Objeto maravilloso	No
Cuenta de Alimentación	Objeto maravilloso	No
Cuenta de Refrescamiento	Objeto maravilloso	No
Cuerda de Remendado	Objeto maravilloso	No
Cuerno de Alarma Silenciosa	Objeto maravilloso	No
Cuerno de la Audición	Objeto maravilloso	No
Dado de Charlatán	Objeto maravilloso	No
Escudo de Expresión	Armadura	No
Espada Tocada de Luna	Arma	No
Flecha Irrompible	Arma	No
Instrumento de Ilusiones	Objeto maravilloso	No
Instrumento de Escritura	Objeto maravilloso	No
Jarra de la Sobriedad	Objeto maravilloso	No
Libro Duradero	Objeto maravilloso	No
Llave Misteriosa	Objeto maravilloso	No
Matero del Despertar	Objeto maravilloso	No
Munición de Embestida	Arma	No
Muñeca Parlante	Objeto maravilloso	Sí
Ojo de Ersatz	Objeto maravilloso	No
Orbe de Dirección	Objeto maravilloso	No
Orbe del Tiempo	Objeto maravilloso	No
Perfume de Embrujo	Objeto maravilloso	No
Pergamino Mágico (Truco)	Pergamino	No
Pergamino Mágico (Nivel 1)	Pergamino	No
Pipa de Monstruos de Humo	Objeto maravilloso	No
Poción de curación	Poción	No
Poción de Escalar	Poción	No
Ropa de Remendado	Objeto maravilloso	No

Rubí del Mago Guerrero	Objeto maravilloso	Sí (lanzador de conjuros)
Sombrero de Sabandijas	Objeto maravilloso	No
Sombrero de Magia	Objeto maravilloso	Sí (mago)
Vara de Pesca	Objeto maravilloso	No
Vara de Colapso	Objeto maravilloso	No
Vela de las Profundidades	Objeto maravilloso	No
Varita de Ceños Fruncidos	Varita	No
Varita de Conducción	Varita	No
Varita de Pirotecnia	Varita	No
Varita de Sonrisas	Varita	No
Yelmo del Terror	Objeto maravilloso	No

OBJETOS MENORES, POCO COMUNES

Objeto	Tipo	Sintonización?
Aceite de resbalamiento	Poción	No
Anillo de nadar	Anillo	No
Armadura de marinero	Armadura	No
Armadura de Mithril	Armadura	No
Bálsamo de Keoghtom	Objeto maravilloso	No
Bolsa de contención	Objeto maravilloso	No
Capa de Manta raya	Objeto maravilloso	No
Cetro inamovible	Cetro	No
Cuerda de escalada	Objeto maravilloso	No
Decantador inagotable de agua	Objeto maravilloso	No
Esfera de Luz	Objeto maravilloso	No
Filtro de amor	Poción	No
Gafas de noche	Objeto maravilloso	No
Gafas de visión minuciosa	Objeto maravilloso	No
Gema Elemental	Objeto maravilloso	No
Gorro de respiración acuática	Objeto maravilloso	No
Jarra de alquimia	Objeto maravilloso	No
Linterna de revelación	Objeto maravilloso	No
Munición +1	Arma	No
Pergamino mágico (nivel 2)	Pergamino	No
Pergamino mágico (nivel 3)	Pergamino	No
Piedras de recado	Objeto maravilloso	No
Poción de aliento de fuego	Poción	No
Poción de amistad animal	Poción	No
Poción de crecimiento	Poción	No
Poción de curación mayor	Poción	No
Poción de fuerza de gigante de las colinas	Poción	No
Poción de resistencia	Poción	No
Poción de respiración acuática	Poción	No
Poción de veneno	Poción	No
Polvo de desaparición	Objeto maravilloso	No
Polvo de estornudar y asfixiar	Objeto maravilloso	No
Polvo de sequedad	Objeto maravilloso	No
Talismán de salud	Objeto maravilloso	No
Túnica de objetos útiles	Objeto maravilloso	No
Silla de montar de caballero	Objeto maravilloso	No
Varita de detectar magia	Varita	No
Varita de secretos	Varita	No
Yelmo de comprensión idiomática	Objeto maravilloso	No

OBJETOS MENORES, RAROS

Objeto	Tipo	Sintonización?
Aceite de etereidad	Poción	No
Agujero portátil	Objeto maravilloso	No
Bolsa de habichuelas	Objeto maravilloso	No
Bote plegable	Objeto maravilloso	No
Carrillón de apertura	Objeto maravilloso	No
Collar de bolas de fuego	Objeto maravilloso	No
Elixir de salud	Poción	No
Fetiche de plumas de Quaal	Objeto maravilloso	No
Herradura de velocidad	Objeto maravilloso	No
Morral práctico de Heward	Objeto maravilloso	No
Munición +2	Arma	No
Pergamino de Protección	Pergamino	No
Pergamino mágico (nivel 4)	Pergamino	No
Pergamino mágico (nivel 5)	Pergamino	No
Perla de fuerza	Objeto maravilloso	No
Poción de clarividencia	Poción	No
Poción de disminución	Poción	No
Poción de fuerza de gigante de fuego	Poción	No
Poción de fuerza de gigante de la escarcha	Poción	No
Poción de forma gaseosa	Poción	No
Poción de heroísmo	Poción	
Poción de invulnerabilidad	Poción	No
Poción de leer la mente	Poción	No
Poción de fuerza de gigante de piedra	Poción	No
Poción de curación superior	Poción	No

OBJETOS MENORES, MUY RAROS

Objeto	Tipo	Sintonización?
Aceite de afilar	Poción	No
Flecha asesina	Arma	No
Herradura de un céfiro	Objeto maravilloso	No
Munición +3	Arma	No
Pergamino mágico nivel 6	Pergamino	No
Pergamino mágico nivel 7	Pergamino	No
Pergamino Mágico nivel 8	Pergamino	No
Pigmentos maravillosos de Nolzur	Objeto maravilloso	No
Poción de Curación suprema	Poción	No
Poción de fuerza de gigante de las nubes	Poción	No
Poción de invisibilidad	Poción	No
Poción de longevidad	Poción	No
Poción de velocidad	Poción	No
Poción de vitalidad	Poción	No
Poción de volar	Poción	No
Saco devorador	Objeto maravilloso	No

OBJETOS MENORES, LEGENDARIOS

Objeto	Tipo	Sintonización?
Disolvente universal	Objeto maravilloso	No
Pegamento soberano	Objeto maravilloso	No
Pergamino mágico nivel 9	Pergamino	No
Poción de Fuerza de gigante de las tormentas	Poción	No

OBJETOS MAYORES, POCO COMUNES

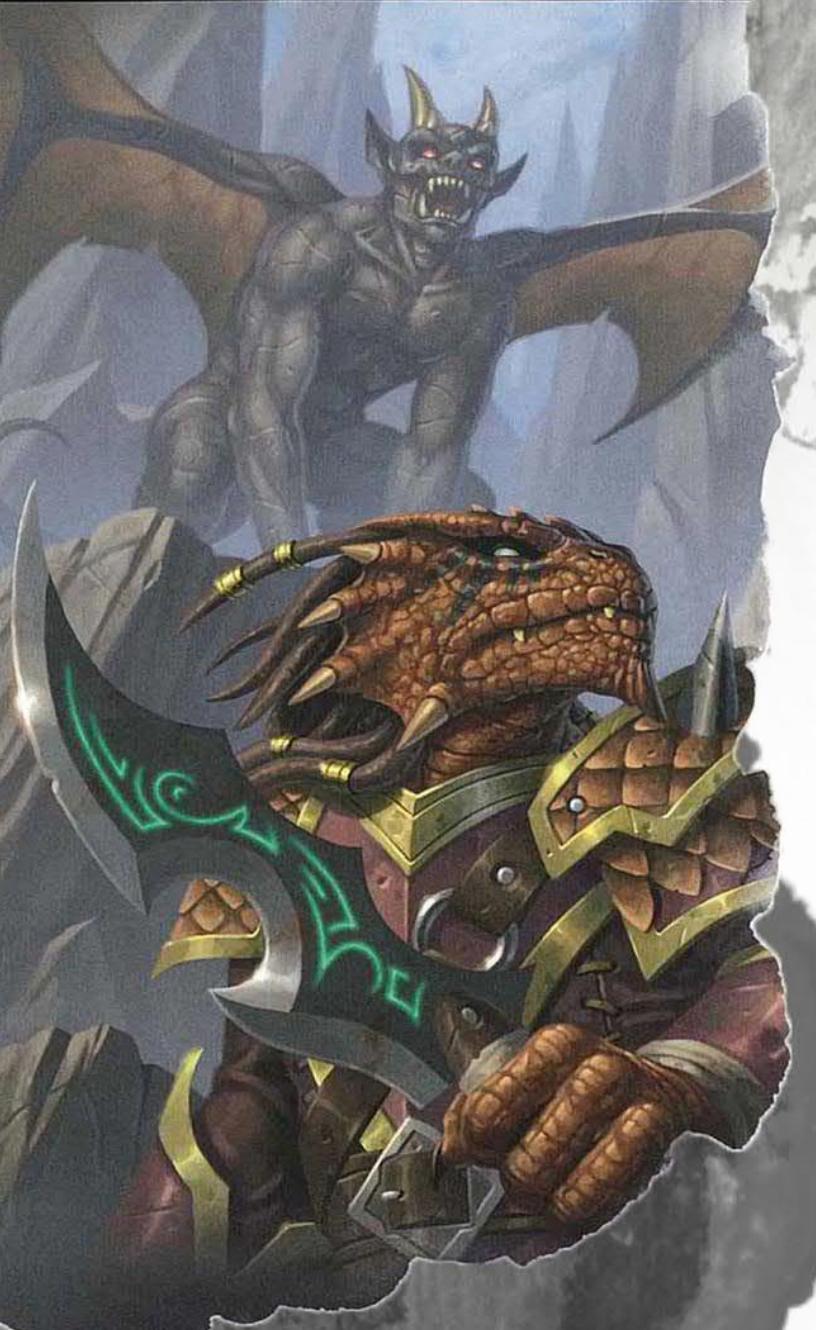
Objeto	Tipo	Sintonización?
Abanico de Viento	Objeto maravilloso	No
Amuleto contra detección y localización	Objeto maravilloso	Si
Anillo de calidez	Anillo	Si
Anillo de caminar sobre las aguas	Anillo	No
Anillo de escudo mental	Anillo	Si
Anillo de salto	Anillo	Si
Arma de alarma	Arma	Sí
Arma +1	Arma	No
Armadura Adamantina	Armadura	No
Bastón de víbora	Bastón	Si (clérigo, druida, o brujo)
Bastón de pitón	Bastón	Si (clérigo, druida, o brujo)
Baraja de ilusiones	Objeto maravilloso	No
Bolsa de trucos (gris)	Objeto maravilloso	No
Bolsa de trucos (Orín)	Objeto maravilloso	No
Bolsa de trucos (Parda)	Objeto maravilloso	No
Botas aladas	Objeto maravilloso	Sí
Botas de las tierras invernales	Objeto maravilloso	Si
Botas de zancadas y brincos	Objeto maravilloso	Si
Botas elficas	Objeto maravilloso	No
Botella siemprehumectante	Objeto maravilloso	No
Brazales de arquería	Objeto maravilloso	Si
Broche de escudo	Objeto maravilloso	Si
Babuchas de escalada de araña	Objeto maravilloso	Si
Capa élfica	Objeto maravilloso	Si
Capa de protección	Objeto maravilloso	Si
Carcaj de Ehlonna	Objeto maravilloso	No
Cetro de guardián del pacto +1	Cetro	Si (brujo)
Collar de adaptación	Objeto maravilloso	Si
Diadema del intelecto	Objeto maravilloso	Si
Diadema de detonación	Objeto maravilloso	No
Escoba voladora	Objeto maravilloso	No
Escudo centinela	Armadura	No
Escudo +1	Armadura	No
Espada de la venganza	Arma	Sí
Figurita de poder maravilloso (cuervo de plata)	Objeto maravilloso	No
Flauta del desasosiego	Objeto maravilloso	No
Flauta de las alcantarillas	Objeto maravilloso	Si
Gema de resplandor	Objeto maravilloso	No
Guaneteles de fuerza de ogro	Objeto maravilloso	Si

Guantes de atrapar proyectiles	Objeto maravilloso	Si
Guantes de nadar y trepar	Objeto maravilloso	Si
Guantes de robo	Objeto maravilloso	No
Instrumento de los bardos (bandurria de Fochlucan)	Objeto maravilloso	Si (bardo)
Instrumento de los bardos (laúd de Doss)	Objeto maravilloso	Si (bardo)
Instrumento de los bardos (Lira de Mac-Fuimidh)	Objeto maravilloso	Si (bardo)
Jabalina del relámpago	Arma	No
Medallón de los pensamientos	Objeto maravilloso	Si
Ojos de águila	Objeto maravilloso	No
Ojos hechizadores	Objeto maravilloso	No
Perla de Poder	Objeto maravilloso	Si (lanzador de conjuros)
Piedra de la buena suerte		Sí
Sombrero de disfraz	Objeto maravilloso	Si
Talismán de cerrar heridas	Objeto maravilloso	Si
Tridente de comandar peces	Arma	Sí
Varita de mago de guerra +1	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Varita de misil mágico	Varita	No
Varita de telaraña	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Yelmo de telepatía	Objeto maravilloso	Si

OBJETOS MAYORES, RAROS

Objeto	Tipo	Sintonización?
Alas de vuelo	Objeto maravilloso	Sí
Amuleto de salud	Objeto maravilloso	Sí
Anillo de almacenar conjuros	Anillo	Sí
Anillo de amistad animal	Anillo	No
Anillo de ariete	Anillo	Sí
Anillo de caída de pluma	Anillo	Sí
Anillo de evasión	Anillo	Sí
Anillo de libertad de movimiento	Anillo	Sí
Anillo de protección	Anillo	Sí
Anillo de resistencia	Anillo	Sí
Anillo de visión de rayos X	Anillo	Sí
Armadura de resistencia	Armadura	Sí
Armadura de vulnerabilidad	Armadura	Sí
Armadura +1	Armadura	No
Arma cruel	Arma	No
Arma, +2	Arma	No
Bandas de hierro de Bilarro	Objeto maravilloso	No
Bastón de curación	Bastón	Sí (bardo, clérigo o druida)
Bastón de encantamiento	Bastón	Sí (bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago)
Bastón de enjambres de insectos	Bastón	Sí (bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago)

Bastón de los bosques	Bastón	Sí (druida)
Bastón marchitante	Bastón	Sí (brujo, clérigo, o druida)
Botas de levitación	Objeto maravilloso	Sí
Botas de velocidad	Objeto maravilloso	Sí
Brasero de comandar elementales de fuego	Objeto maravilloso	No
Brazales de Defensa	Objeto maravilloso	Sí
Capa de desplazamiento	Objeto maravilloso	Sí
Capa del murciélagos	Objeto maravilloso	Sí
Capa de Saltimbanqui	Objeto maravilloso	No
Cetro de gobierno	Cetro	Sí
Cetro de guardián del pacto +2	Cetro	Sí (brujo)
Cetro tentáculo	Cetro	Sí
Cinturón de fuerza de gigante de las colinas	Objeto maravilloso	Sí
Cinturón de los enanos	Objeto maravilloso	Sí
Collar de cuentas de plegaria	Objeto maravilloso	Sí (clérigo, druida o paladín)
Cota élfica	Armadura	No
Cubo de fuerza	Objeto maravilloso	Sí
Cuenco de comandar elementales de agua	Objeto maravilloso	No
Cuerda de enmarañar	Objeto maravilloso	No
Cuerno del Valhalla (plata o bronce)	Objeto maravilloso	No
Cuerno detonante	Objeto maravilloso	No
Cuero tachonado encantado	Armadura	No
Daga de veneno	Arma	No
Escudo atrapa-flechas	Armadura	Sí
Escudo de atracción de proyectiles	Armadura	Sí
Escudo +2	Armadura	No
Espada arrebatavidas	Arma	Sí
Espada hiriente	Arma	Sí
Figurita de poder maravilloso (Búho Serpentino)	Objeto maravilloso	No
Figurita de poder maravilloso (Cabras de Marfil)	Objeto maravilloso	No
Figurita de poder maravilloso (Elefante de Mármol)	Objeto maravilloso	No
Figurita de poder maravilloso (Grifo de Bronce)	Objeto maravilloso	No
Figurita de poder maravilloso (Leones dorados)	Objeto maravilloso	No
Figurita de poder maravilloso (Mosca de Ébano)	Objeto maravilloso	No
Figurita de poder maravilloso (Perro de Ónice)	Objeto maravilloso	No
Fortaleza instantánea de Daern	Objeto maravilloso	No
Gema de visión	Objeto maravilloso	Sí
Grilletes dimensionales	Objeto maravilloso	No



RECARGAR SIN UN AMANECER

Algunos objetos mágicos pueden usarse un número limitado de veces, pero se recargan con la llegada del amanecer. ¿Qué pasa si estás en un plano de existencia que carece de algo parecido al amanecer? El DM debe elegir un tiempo cada 24 horas cuando dichos objetos mágicos se recarguen en ese plano de existencia.

Incluso en un mundo que amanece cada día, el DM tiene la libertad de elegir una hora diferente, tal vez mediodía, atardecer o medianoche, cuando se recargan ciertos objetos mágicos.

Hacha de Berserker	Arma	Sí
Hoja solar	Arma	Sí
Incensario de control de Elementales de Aire	Objeto maravilloso	No
Instrumento de los bardos (mandolina de Canaith)	Objeto maravilloso	Sí (bardo)
Instrumento de los bardos (lira de Cli)	Objeto maravilloso	Sí (bardo)
Lengua flamígera	Arma	Sí
Manto de resistencia de conjuros	Objeto maravilloso	Sí
Mata dragones	Arma	No
Mata gigantes	Arma	No
Maza de disruptión	Arma	Sí
Maza del castigo	Arma	No
Maza del terror	Arma	Sí
Piedra de control de elementales de tierra	Objeto maravilloso	No
Piedra loun (conciencia)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (protección)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (retención)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (sustento)	Objeto maravilloso	Sí
Talismán de resistencia contra veneno	Objeto maravilloso	No
Túnica de los ojos	Objeto maravilloso	Sí
Varita de ligadura	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Varita de detectar enemigos	Varita	Sí
Varita de miedo	Varita	Sí
Varita de bolas de fuego	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Varita de Rayo relampagueante	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Varita de parálisis	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Varita de mago de guerra +2	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Varita de Maravillas	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Yelmo de teleportación	Objeto maravilloso	Sí

OBJETOS MAYORES, MUY RAROS

Objeto	Tipo	Sintonización?
Alfombra voladora	Objeto maravilloso	Sí
Amuleto de los planos	Objeto maravilloso	Sí
Anillo de estrellas fugaces	Anillo	Sí (extiores, de noche)
Anillo de regeneración	Anillo	Sí
Anillo de telequinesia	Anillo	Sí
Arco juramentado	Arma	Sí
Armadura demoniaca	Armadura	Sí
Armadura +2	Armadura	Sí
Arma, +3	Arma	Sí
Bastón de escarcha	Bastón	Sí (brujo, druida, hechicero, o mago)
Bastón de fuego	Bastón	Sí (brujo, druida, hechicero, o mago)
Bastón de golpear	Bastón	Sí

Bastón de poder	Bastón	Sí (brujo, hechicero, o mago)
Bastón de rayos y truenos	Bastón	Sí
Bola de cristal (Versión muy rara)	Objeto maravilloso	Sí
Botella de ifrit	Objeto maravilloso	Sí
Capa arácnida	Objeto maravilloso	Sí
Cetro de absorción	Cetro	Sí
Cetro de guardián del pacto +3	Cetro	Sí (brujo)
Cetro de seguridad	Cetro	Sí
Cetro de vigilancia	Cetro	Sí
Cimitarra de velocidad	Arma	Sí
Cinturón de fuerza de gigante de fuego	Objeto maravilloso	Sí
Cinturón de fuerza de gigante de hielo (o piedra)	Objeto maravilloso	Sí
Cota de escamas de dragón	Armadura	Sí
Cuerno del Valhalla (bronce)	Objeto maravilloso	Sí
Escudo animado	Armadura	Sí
Escudo de protección contra conjuros	Armadura	Sí
Escudo, +3	Armadura	Sí
Espada afilada	Arma	Sí
Espada danzante	Arma	Sí
Espejo atrapavidas	Objeto maravilloso	Sí
Figuritas de poder maravilloso (corcel de obsidiana)	Objeto maravilloso	Sí
Hierro de escarcha	Arma	Sí
Instrumento de los bardos (arpa de Anstruth)	Objeto maravilloso	Sí (bardo)
Manual de ejercicio beneficioso	Objeto maravilloso	Sí
Manual de golems	Objeto maravilloso	Sí
Manual de rapidez de acción	Objeto maravilloso	Sí
Manual de salud corporal	Objeto maravilloso	Sí
Martillo arrojadizo de los enanos	Arma	Sí (enano)
Piedra loun (absorción)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (agilidad)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (fuerza)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (fortaleza)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (intelecto)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (liderazgo)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (perspicacia)	Objeto maravilloso	Sí
Placas enana	Armadura	Sí
Robadora de nueve vidas	Arma	Sí
Tomo de claridad de pensamiento	Objeto maravilloso	Sí
Tomo de entendimiento	Objeto maravilloso	Sí
Tomo de liderazgo e influencia	Objeto maravilloso	Sí
Túnica de colores centelleantes	Objeto maravilloso	Sí
Túnica de las estrellas	Objeto maravilloso	Sí
Varita de mago de guerra +3	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Varita de polimorfizar	Varita	Sí (lanzador de conjuros)
Vela de invocación	Objeto maravilloso	Sí
Yelmo de fulgor	Objeto maravilloso	Sí

OBJETOS MAYORES, LEGENDARIOS.

Objeto	Tipo	Sintonización?
Anillo de comandar elementales de agua	Anillo	Sí
Anillo de comandar elementales de aire	Anillo	Sí
Anillo de comandar elementales de fuego	Anillo	Sí
Anillo de comandar elementales de tierra	Anillo	Sí
Anillo de invisibilidad	Anillo	Sí
Anillo de llamar djinn	Anillo	Sí
Anillo de retornar conjuros	Anillo	Sí
Anillo de tres deseos	Anillo	No
Aparato de kwalish	Objeto maravilloso	No
Armadura de invulnerabilidad	Armadura	Sí
Armadura +3	Armadura	No
Bola de cristal (versión legendaria)	Objeto maravilloso	Sí
Capa de invisibilidad	Objeto maravilloso	Sí
Cetro de poder señorial	Cetro	Sí
Cetro de resurrección	Cetro	Sí (clérigo, druida, o paladín)
Cinturón de fuerza de gigante de las nubes	Objeto maravilloso	Sí
Cinturón de fuerza de gigante de las tormentas	Objeto maravilloso	Sí
Cota de ifriti	Armadura	Sí
Cuerno del Valhalla (hierro)	Objeto maravilloso	No
Defensora	Arma	Sí
Escarabeo de protección	Objeto maravilloso	Sí
Esfera de aniquilación	Objeto maravilloso	No
Espada de respuesta	Arma	Sí (criatura de alineamiento como el de la espada)
Espada vorpal	Arma	Sí
Frasco de hierro	Objeto maravilloso	No
Hoja de la suerte	Arma	Sí
Instrumento de los bardos (arpa de Ollamh)	Objeto maravilloso	Sí (bardo)
Martillo de los truenos	Arma	Sí (Perdición de los Gigantes)
Mazo de muchas cosas	Objeto maravilloso	No
Piedra loun (gran absorción)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (maestría)	Objeto maravilloso	Sí
Piedra loun (regeneración)	Objeto maravilloso	Sí
Placas de etereidad	Armadura	Sí
Pozo de muchos mundos	Objeto maravilloso	No
Talismán del bien puro	Objeto maravilloso	Sí (criatura de alineamiento bueno)
Talismán del mal esencial	Objeto maravilloso	Sí (criatura de alineamiento maligno)
Talismán de la esfera	Objeto maravilloso	Sí
Tomo de lengua silenciosa	Objeto maravilloso	Sí (mago)
Túnica de los archimagos	Objeto maravilloso	Sí (brujo, hechicero, o mago)
Umbral cubico	Objeto maravilloso	No
Vengadora sagrada	Arma	Sí (paladín)



CAPÍTULO 3

CONJUROS



UCHAS DE LAS CLASES DE personaje en el *Manual del Jugador* aprovechan la magia en forma de conjuros. Este capítulo proporciona nuevos conjuros para esas clases, así como para monstruos que lanzan conjuros. El Dungeon Master decide

cuáles de estos conjuros están disponibles en una campaña y cómo se pueden aprender. Por ejemplo, un DM puede decidir que algunos de los conjuros están disponibles libremente, que otros no se pueden obtener, y que solo se pueden encontrar unos pocos después de una búsqueda especial, tal vez descubiertos en un tomo de magia perdido hace mucho tiempo. Los conjuros de mago, en particular, se pueden introducir en una campaña en los libros de conjuros que se encuentran como tesoros.

Cuando un DM agrega conjuros a una campaña, los clérigos, druidas y paladines requieren una consideración especial. Cuando los personajes de esas clases preparan sus conjuros, tienen acceso a toda la lista de conjuros para su clase. Dado ese hecho, el DM debe ser cauteloso al hacer que todos estos nuevos conjuros estén disponibles para un jugador que se siente abrumado cuando se le presentan muchas opciones. Para un jugador así, considera agregar solo conjuros apropiados para la historia a la lista de conjuros del personaje de ese jugador.

LISTAS DE CONJUROS

Las siguientes listas de conjuros muestran cuáles conjuros pueden ser lanzados por los personajes de cada clase. La escuela de magia de un conjuro se observa entre paréntesis. Si un conjuro se puede lanzar como un ritual, la etiqueta del ritual también aparece entre paréntesis.

CONJUROS DE BARDO

Trucos (Nivel 0)

Palmada atronadora (evocación)

1º Nivel

Temblor de tierra (evocación)

2º Nivel

Escríptura celeste (transmutación, ritual)

Pirotecnia (transmutación)

Viento de salvaguardia (evocación)

3º Nivel

Enemigos abundantes (encantamiento)

Siestecita (encantamiento)

4º Nivel

Hechizar Monstruo (encantamiento)

5º Nivel

Empoderar habilidades (transmutación)

Estática sináptica (encantamiento)

9º Nivel

Grito psíquico (encantamiento)

Polimorfear en grupo (transmutación)

CONJUROS DE BRUJO

TRUCOS (NIVEL 0)

Congelación (evocación)

Crear hoguera (conjuración)

Infestación (conjuración)

Piedra mágica (transmutación)

Palmada atronadora (evocación)

Tocar a los muertos (nigromancia)

1º NIVEL

Causar miedo (nigromancia)

2º NIVEL

Atar a la Tierra (transmutación)

Espina mental (adivinación)

Hoja de sombra (ilusión)

3º NIVEL

Enemigos abundantes (encantamiento)

Invocar demonios menores (conjuración)

Paso de trueno (conjuración)

4º NIVEL

Hechizar Monstruo (encantamiento)

Invocar demonio mayor (conjuración)

Perdición elemental (transmutación)

Resplandor enfermizo (evocación)

Sombra de moil (nigromancia)

5º NIVEL

Danza macabra (nigromancia)

Enervación (nigromancia)

Estática sináptica (encantamiento)

Inundación de energía negativa (nigromancia)

Llamada infernal (conjuración)

Muro de luz (evocación)

Paso lejano (conjuración)

6º NIVEL

Investidura de hielo (transmutación)

Investidura de llamas (transmutación)

Investidura de piedra (transmutación)

Investidura de viento (transmutación)

Prisión mental (ilusión)

Dispersión (conjuración)

Jaula de alma (nigromancia)

7º NIVEL

Corona de estrellas (evocación)

Palabra de poder: dolor (encantamiento)

8º NIVEL

Oscuridad enloquecedora (evocación)

9º Nivel

Grito psíquico (encantamiento)

CONJUROS DE CLÉRIGO

Trucos (Nivel 0)

Palabra de resplandor (evocación)
Tocar a los muertos (nigromancia)

1º Nivel

Ceremonia (abjuración, ritual)

3º Nivel

Transferencia de vida (nigromancia)

5º Nivel

Amanecer (evocación)
Arma sagrada (evocación)

7º Nivel

Templo de los dioses (conjuración)

CONJUROS DE DRUIDA

Trucos (Nivel 0)

Controlar llamas (transmutación)
Crear hoguera (conjuración)
Congelación (evocación)
Infestación (conjuración)
Moldear tierra (transmutación)
Palmada atronadora (evocación)
Piedra mágica (transmutación)
Ráfaga (transmutación)
Salvajismo primigenio (transmutación)
Transformar agua (transmutación)

1º Nivel

Absorber elementos (abjuración)
Cuchillo de hielo (conjuración)
Temblor de tierra (evocación)
Trampa de lazo (abjuración)
Vínculo bestial (adivinación)

2º Nivel

Atar a la tierra (transmutación)
Diablo de polvo (conjuración)
Escritura celeste (transmutación, ritual)
Espíritu curativo (conjuración)
Viento de salvaguardia (evocación)

3º Nivel

Flechas flamígeras (transmutación)
Muro de agua (evocación)

Ola de marea (conjuración)
Tierra en erupción (transmutación)

4º Nivel

Esfera acuosa (conjuración)
Guardián de la naturaleza (transmutación)
Hechizar Monstruo (encantamiento)
Perdición elemental (transmutación)

5º Nivel

Controlar vientos (transmutación)
Ira de la naturaleza (evocación)
Transmutar roca (transmutación)
Vorágine (evocación)

6º Nivel

Arboleda druida (abjuración)
Custodia primordial (abjuración)
Huesos de la tierra (transmutación)
Investidura de hielo (transmutación)
Investidura de llamas (transmutación)
Investidura de piedra (transmutación)
Investidura de viento (transmutación)

7º Nivel

Torbellino (evocación)

CONJUROS DE EXPLORADOR

1º NIVEL

Absorber elementos (abjuración)
Golpe de céfiro (transmutación)
Trampa de lazo (abjuración)
Vínculo de la bestia (adivinación)

2º Nivel

Espíritu curativo (conjuración)

3º Nivel

Flechas flamígeras (transmutación)

4º Nivel

Guardián de la naturaleza (transmutación)

5º Nivel

Golpe de viento de acero (conjuración)
Ira de la naturaleza (evocación)

CONJUROS DE HECHICERO

Trucos (Nivel 0)

Congelación (evocación)
Controlar llamas (transmutación)
Crear hoguera (conjuración)
Infestación (conjuración)
Moldear Tierra (transmutación)
Palmada atronadora (evocación)
Ráfaga (transmutación)
Transformar agua (transmutación)

1º Nivel

Absorber elementos (abjuración)
Catapulta (transmutación)
Cuchillo de hielo (conjuración)
Perno de caos (evocación)
Temblor de tierra (evocación)

2º Nivel

Abrasador de Aganazzar (evocación)
Agarre de tierra de Maximiliano
(transmutación)
Aliento del dragón (transmutación)
Atar a la tierra (transmutación)
Diablo de polvo (conjuración)
Espina mental (adivinación)
Hoja de sombra (ilusión)
Pirotecnia (transmutación)
Tormenta de bolas de nieve de Sniloc
(evocación)
Viento de salvaguardia (evocación)

3º Nivel

Enemigos abundantes (encantamiento)
Flechas flamígeras (transmutación)
Meteoro diminuto de Melf
(evocación)
Muro de agua (evocación)
Ola de marea (conjuración)
Paso de trueno (conjuración)
Siestecita (encantamiento)
Tierra en erupción (transmutación)

4º Nivel

Esfera acuosa (conjuración)
Esfera de tormenta (evocación)
Esfera vitriólica (evocación)
Hechizar Monstruo (encantamiento)
Resplandor enfermizo (evocación)

5º Nivel

Controlar vientos (transmutación)
Empoderar habilidades (transmutación)
Enervación (nigromancia)
Estática sináptica (encantamiento)
Inmolación (evocación)
Muro de luz (evocación)
Paso lejano (conjuración)

6º Nivel

Dispersión (conjuración)
Grito psíquico (encantamiento)
Investidura de hielo (transmutación)
Investidura de llamas (transmutación)
Investidura de piedra (transmutación)
Investidura de viento (transmutación)
Prisión mental (ilusión)

7º Nivel

Corona de estrellas (evocación)
Palabra de poder: dolor (encantamiento)
Torbellino (evocación)

8º Nivel

Marchitamiento horrible de Abi-Dalzim
(nigromancia)

9º Nivel

Grito psíquico (encantamiento)
Polimorfar en grupo (transmutación)

Cuchillo de hielo (conjuración)
Tremblor de tierra (evocación)
Trampa de lazo (abjuración)

2º Nivel

Abrasador de Aganazzar (evocación)
Agarre de tierra de Maximiliano
(transmutación)
Aliento del dragón (transmutación)
Atar a la tierra (transmutación)
Diablo de polvo (conjuración)
Escritura celeste (transmutación, ritual)
Espina mental (adivinación)
Hoja de sombra (ilusión)
Pirotecnia (transmutación)
Tormenta de bolas de nieve de Snilloc
(evocación)
Viento de salvaguardia (evocación)

3º Nivel

Enemigos abundantes (encantamiento)
Flechas flamígeras (transmutación)
Invocar demonios menores (conjuración)
Muro de arena (evocación)
Muro de agua (evocación)
Meteoros diminutos de Melf (evocación)

Ola de marea (conjuración)

Paso de trueno (conjuración)
Servidor minúsculo (transmutación)
Siestecita (encantamiento)
Tierra en erupción (transmutación)
Transferencia de vida (nigromancia)

4º Nivel

Esfera acuosa (conjuración)
Esfera de tormenta (evocación)
Esfera vitriólica (evocación)
Hechizar Monstruo (encantamiento)
Invocar demonio mayor (conjuración)
Perdición elemental (transmutación)
Resplandor enfermizo (evocación)

5º Nivel

Amanecer (evocación)
Controlar vientos (transmutación)
Danza macabra (nigromancia)
Empoderar habilidades (transmutación)
Enervación (nigromancia)
Estática sináptica (encantamiento)
Golpe de viento de acero (conjuración)
Inmolación (evocación)
Inundación de energía negativa
(nigromancia)

CONJUROS DE MAGO

Trucos (Nivel 0)

Congelación (evocación)
Controlar llamas (transmutación)
Crear hoguera (conjuración)
Infestación (conjuración)
Moldear Tierra (transmutación)
Ráfaga (transmutación)
Tocar a los muertos (nigromancia)
Transformar agua (transmutación)
Tronada (evocación)

1º Nivel

Absorber elementos (abjuración)
Catapulta (transmutación)
Causar miedo (nigromancia)



Llamada infernal (conjuración)
Muro de luz (evocación)
Paso lejano (conjuración)
Transmutar roca (transmutación)

6º Nivel

Crear homúnculo (transmutación)
Dispersión (conjuración)
Investidura de hielo (transmutación)
Investidura de llamas (transmutación)
Investidura de piedra (transmutación)
Investidura de viento (transmutación)
Jaula de alma (nigromancia)
Prisión mental (ilusión)
Transformación de Tenser (transmutación)

7º Nivel

Corona de estrellas (evocación)
Palabra de poder: dolor (encantamiento)
Torbellino (evocación)

8º Nivel

Dragón ilusorio (ilusión)
Fortaleza poderosa (conjuración)
Marchitamiento horrible de Abi-Dalzim
(nigromancia)
Oscuridad enloquecedora (evocación)

9º Nivel

Grito psíquico (encantamiento)
Invulnerabilidad (abjuración)
Polimorfar en grupo (transmutación)

CONJUROS DE PALADÍN

1º Nivel

Ceremonia (abjuración, ritual)

4º Nivel

Encontrar corcel mayor (conjuración)

5º Nivel

Arma sagrada (evocación)

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

Los conjuros se presentan en orden alfabético.

ABRASADOR DE AGANAZZAR

Evocación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una escama de dragón rojo)

Duración: Instantánea

Una línea de llamas rugientes de 30 pies de largo y 5 pies de ancho emana de ti en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d8 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta por 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 2º.

ABSORBER ELEMENTOS

Abjuración de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que tomas cuando recibes daño ácido, frío, fuego, rayos o truenos

Alcance: Lanzador

Componentes: S

Duración: 1 ronda El conjuro captura parte de la energía entrante, disminuyendo su efecto en ti y almacenándola para tu próximo ataque cuerpo a cuerpo. Tienes resistencia al tipo de daño desencadenante hasta el comienzo de tu siguiente turno. Además, la primera vez que golpees con un ataque cuerpo a cuerpo en tu siguiente turno, el objetivo sufre un daño adicional de 1d6 del tipo de daño almacenado, y el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 2º nivel o superior, la sanación aumenta por 1d8 para cada nivel de ranura por encima de 1.

AGARRE DE TIERRA DE MAXIMILIANO

Transmutación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una mano en miniatura esculpida en arcilla)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Eliges un espacio desocupado de 5 pies cuadrados en el suelo que puedes ver dentro del alcance. Una mano Mediana hecha de tierra compactada se eleva allí y alcanza una criatura que puedes ver a 5 pies de ella. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En una salvación fallida, el objetivo recibe 2d6 de daño contundente y queda apresado por la duración del conjuro.

Como acción, puedes hacer que la mano aplaste al objetivo apresado, que debe hacer una tirada de salvación de Fuerza.

El objetivo recibe 2d6 de daño de golpe en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Para liberarse, el objetivo apresado puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuro. En un éxito, el objetivo se escapa y ya no está apresado por la mano.

Como acción, puedes hacer que la mano alcance a una criatura diferente o que se mueva a un espacio diferente desocupado dentro del alcance. La mano libera un objetivo apresado si haces cualquiera de las dos.

ALIENTO DEL DRAGÓN

Transmutación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un pimiento picante)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas una criatura dispuesta y la imbunes con el poder de expulsar energía mágica de su boca, siempre que tenga una. Elige ácido, frío, fuego, rayo o veneno. Hasta que el conjuro termine, la criatura puede usar una acción para exhalar energía del tipo elegido en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 3d6 de daño del tipo elegido en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 2º.

AMANECER

Evocación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un colgante de explosión solar con un valor de al menos 100 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La luz del amanecer brilla en una ubicación que especifiques dentro de los límites. Hasta que termine el conjuro, un cilindro de luz brillante de 30 pies de radio y 40 pies de altura brilla allí. Esta luz es la luz del sol.

Cuando aparece el cilindro, cada criatura en él debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 4d10 de daño radiante en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Una criatura también debe hacer esta tirada de salvación cada vez que termina su turno en el cilindro.

Si estás a no más de 60 pies del cilindro, puedes moverlo hasta 60 pies como acción adicional en tu turno.

ARBOLEDA DRUIDA

Abjuración de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (muérdago, que es consumido por el conjuro, que fue cosechado con una hoz de oro bajo la luz de una luna llena)

Duración: 24 horas

Invocas a los espíritus de la naturaleza para proteger un área al aire libre o bajo tierra. El área puede ser tan pequeña como un cubo de 30 pies o tan grande como un cubo de 90 pies. Los edificios y otras estructuras están excluidos del área afectada. Si lanzas este conjuro en la misma zona todos los días durante un año, el conjuro dura hasta que sea disipado.

El conjuro crea los siguientes efectos dentro del área. Cuando lanzas este conjuro, puedes especificar criaturas como amigos que son inmunes a los efectos. También puedes especificar una contraseña que, cuando se pronuncia en voz alta, hace que el hablante sea inmune a estos efectos.

Toda la zona protegida irradia magia. Lanzar *disipar magia* en el área, si tiene éxito, elimina solo uno de los siguientes efectos, no el área completa. El lanzador de ese conjuro elige qué efecto terminar. Solo cuando todos sus efectos se han ido, este conjuro se disipa.

Niebla sólida. Puedes llenar cualquier cantidad de cuadrados de 5 pies en el suelo con niebla espesa, lo que los hace muy oscuros. La niebla alcanza los 10 pies de altura. Además, cada pie de movimiento a través de la niebla cuesta 2 pies extra. Para una criatura inmune a este efecto, la niebla no oculta nada y se parece a una niebla suave, con motas de luz verde flotando en el aire.

Maleza Aferradora. Puedes llenar cualquier cantidad de cuadrados de 5 pies en el suelo que no estén llenos de niebla con hierbas y vides enredadas, como si estuvieran afectadas por un conjuro *enmarañar*. Para una criatura inmune a este efecto, las malezas y las vides se sienten suaves y se remodelan para servir como asientos o camas temporales.

Guardianes de la arboleda. Puedes animar hasta cuatro árboles en el área, haciendo que se arranquen del suelo. Estos árboles tienen las mismas estadísticas que un árbol despertado, que aparece en el *Manual de Monstruos*, excepto que no pueden hablar, y su corteza está cubierta con símbolos druídicos. Si alguna criatura que no sea inmune a este efecto ingresa al área protegida, los guardias de la arboleda luchan hasta que hayan expulsado o asesinado a los intrusos. Los guardianes de la arboleda también obedecen las órdenes habladas (no es necesario que realices ninguna acción) que emitas mientras estés en el área. Si no les das órdenes y no hay intrusos presentes, los guardianes del bosque no hacen nada. Los guardianes de la arboleda no pueden abandonar el área protegida. Cuando el conjuro termina, la magia que los anima desaparece, y los árboles vuelven a echar raíces si es posible.

Efecto adicional del conjuro. Puedes colocar tu elección de uno de los siguientes efectos mágicos dentro del área protegida:

- Una constante *ráfaga de viento* en dos lugares de tu elección
- Crecimiento espinoso en una ubicación de tu elección
- Pared de viento en dos ubicaciones de tu elección

Para una criatura inmune a este efecto, los vientos son una brisa suave y fragante, y el área de *crecimiento espinoso* es inofensiva.

ARMA SAGRADA

Evocación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Imbuyes un arma que tocas con poder sagrado. Hasta que termina el conjuro, el arma emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue por 30 pies adicionales. Además, los ataques con armas hechos con él infligen un daño radiante adicional de 2d8 en un golpe. Si el arma no es ya un arma mágica, se convierte en una para la duración.

Como acción adicional en tu turno, puedes descartar este conjuro y hacer que el arma emita un estallido de resplandor. Cada criatura de tu elección que puedas ver dentro de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, una criatura recibe 4d8 de daño radiante y queda ciega durante 1 minuto. En una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad de daño y no es cegada. Al final de cada uno de sus turnos, una criatura ciega puede hacer una tirada de salvación de Constitución, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

ATAR A LA TIERRA

Transmutación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. Tiras amarillas de energía mágica se enrollan alrededor de la criatura. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza, o su velocidad de vuelo (si tuviese) se reduce a 0 pies por la duración del conjuro. Una criatura en el aire afectada por este conjuro desciende con seguridad a 60 pies por ronda hasta que llega al suelo o termina el conjuro.

CATAPULTA

Transmutación de 1º nivel

• **Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

• **Alcance:** 60 pies

• **Componentes:** S

• **Duración:** Instantánea Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras dentro del rango que no se está usando o cargando. El objeto vuela en una línea recta de hasta 90 pies en la dirección que elijas antes de caer al suelo, deteniéndose antes si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto golpea a una criatura, esa criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, el objeto golpea el objetivo y deja de moverse. Cuando el objeto golpea algo, tanto el proyectil como lo que golpea reciben 3d8 de daño contundente.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de 2º nivel o superior, el peso máximo de los objetos que puedes atacar con este conjuro aumenta en 5 libras, y el daño aumenta en 1d8, por cada nivel de ranura por encima del 1º.

CAUSAR MIEDO

Nigromancia de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Despiertas el sentido de mortalidad en una criatura que puedes ver dentro del alcance. Un constructo o un no-muerto es inmune a este efecto. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o asustarse de ti hasta que el conjuro termine. El objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 2 o superior, puedes afectar una criatura adicional para cada nivel de ranura por encima de 1. Las criaturas deben estar dentro de 30 pies de cada uno cuando les señales.

CEREMONIA

Abjuración de 1º nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (25 po de plata en polvo, que son consumidos por el conjuro)

Duración: Instantáneo

Realizas una ceremonia religiosa especial que está impregnada de magia. Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes ritos, cuyo objetivo debe estar a 10 pies de ti durante el lanzamiento.

Expiación. Tocas una criatura dispuesta cuya alineamiento ha cambiado, y haces una prueba de Sabiduría (Perspicacia) de DC 20. En una prueba exitosa, restaura el objetivo a su alineamiento original.

Bendecir agua. Tocas un frasco de agua y haces que se convierta en agua bendita.

Mayoría de edad. Tocas a un humanoide que es un adulto joven. Durante las siguientes 24 horas, cada vez que el objetivo realiza una prueba de habilidad, puede tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de habilidad. Una criatura puede beneficiarse de este rito solo una vez.

Dedicación. Tocas a un humanoide que desea dedicarse al servicio de tu dios. Durante las siguientes 24 horas, cada vez que el objetivo realiza una tirada de salvación, puede tirar un d4 y agregar el número tirado al resultado. Una criatura puede beneficiarse de este rito solo una vez.

Rito funerario. Tocas un cadáver, y durante los próximos 7 días, el objetivo no puede volverse en muerto viviente por ningún medio a menos que se use un conjuro *deseo*.

Boda. Tocas humanoides adultos dispuestos a estar unidos en matrimonio. Durante los próximos 7 días, cada objetivo

gana una bonificación de +2 a la CA mientras están a una distancia de 30 pies entre sí. Una criatura puede beneficiarse de este rito nuevamente solo si es viuda.

CONGELACIÓN

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Haces que se forme escarcha entumecedora en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, el objetivo recibe 1d6 de daño por frío, y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque con arma que realice antes del final de su siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas 5º nivel (2d6), 11º nivel (3d6) y 17º nivel (4d6).

CONTROLAR LLAMAS

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo o 1 hora (ver abajo)

Elegis una llama no mágica que puedes ver dentro del alcance y que cabe dentro de un cubo de 5 pies. Le afectas de una de las siguientes maneras:

- Expandas instantáneamente la llama 5 pies en una dirección, siempre que haya madera u otro combustible en la nueva ubicación.
- Extingues instantáneamente las llamas dentro del cubo.
- Duplicas o reduces a la mitad el área de luz brillante y la luz tenue emitida por la llama, cambias su color o ambos. El cambio dura 1 hora.
- Haces que formas simples, como la forma vaga de una criatura, un objeto inanimado o una ubicación, aparezcan dentro de las llamas y se animen como quieras. Las formas duran 1 hora.

Si lances este conjuro varias veces, puedes tener hasta tres efectos no instantáneos creados por este activos a un mismo tiempo, y puedes descartar tal efecto como una acción.

CONTROLAR VIENTOS

Transmutación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Tomas el control del aire en un cubo de 100 pies que puedes ver dentro del alcance. Elegis uno de los siguientes efectos cuando lances el conjuro. El efecto dura la duración del conjuro, a menos que uses tu acción en un turno posterior para cambiar a un efecto diferente. También puedes usar tu acción para detener temporalmente el efecto o para reiniciar uno que hayas detenido.

Ráfagas. Un viento se levanta dentro del cubo, soplando continuamente en una dirección horizontal que tu designas. Eliges la intensidad del viento: calmado, moderado o fuerte. Si el viento es de velocidad alta o fuerte, los ataques con armas a distancia que entran o salen del cubo o pasan a través de él tienen desventaja en sus tiradas de ataque. Si el viento es fuerte, cualquier criatura que se mueva contra el viento debe gastar 1 pie extra de movimiento por cada pie movido.

Corriente descendente. Haces que una explosión sostenida de viento fuerte sople hacia abajo desde la parte superior del cubo. Los ataques con armas a distancia que pasan a través del cubo o que se realizan contra objetivos dentro de él tienen desventaja en sus tiradas de ataque. Una criatura debe hacer una tirada de salvación de Fuerza si vuela hacia el cubo por primera vez en un turno o comienza a volar allí. En una salvación fallida, la criatura es derribada.

Corriente ascendente. Provocas una corriente ascendente sostenida dentro del cubo, que se eleva hacia arriba desde el lado inferior del cubo. Las criaturas que terminan una caída dentro del cubo solo reciben la mitad de daño de la caída. Cuando una criatura en el cubo realiza un salto vertical, la criatura puede saltar hasta 10 pies más alto de lo normal.

CORONA DE ESTRELLAS

Evocación de 7º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Siete motas de luz con forma de estrella aparecen y orbitan tu cabeza hasta que termine el conjuro. Puedes usar una acción adicional para enviar una de las motas hacia una criatura u objeto a 120 pies de ti. Cuando lo hagas, haz un ataque de conjuro a distancia. En un golpe, el objetivo recibe 4d12 de daño radiante. Si golpeas o no, el mote se gasta. El conjuro termina antes si gastas el último mote.

Si te quedan cuatro o más motas, arrojan luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue por 30 pies adicionales. Si te quedan de una a tres motas, emiten una luz tenue en un radio de 30 pies.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de nivel 8 o superior, el número de motas creadas aumenta en dos por cada nivel de ranura por encima de 7º.

CREAR HOGUERA

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una hoguera en el suelo que puedes ver dentro del alcance. Hasta que termina el conjuro, la hoguera mágica llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lances el conjuro debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d8 de daño de

fuego. Una criatura también debe hacer la tirada de salvación cuando se mueve al espacio de la hoguera por primera vez en un turno o termina su turno allí.

La hoguera enciende objetos inflamables en su área que no están siendo usados o cargados.

El daño de este conjuro se incrementa por 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), nivel 11 (3d8), y el nivel 17 (4d8).

CREAR HOMÚNCULO

Transmutación de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (arcilla, ceniza y raíz de mandrágora, los cuales el conjuro consume por completo, y una daga con joyas incrustadas por valor de al menos 1.000 po)

Duración: Instantáneo

Mientras hablas un conjuro intrincado, te cortas con una daga incrustada de joyas, recibes un daño penetrante de 2d4 que no se puede reducir de ninguna manera. Luego goteas tu sangre en los otros componentes del conjuro y los tocas, transformándolos en un constructo especial llamado homúnculo.

Las estadísticas del homúnculo están en el *Manual de Monstruos*. Es tu fiel compañero, y muere si mueres. Cuando termines un descanso largo, puedes gastar hasta la mitad de tus Dados de Golpe si el homúnculo está en el mismo plano de existencia que tú. Cuando lo hagas, tira cada dado y agrega tu modificador de Constitución. Tu máximo de puntos de golpe se reduce por el total, y tanto el máximo de puntos de golpe del homúnculo como sus puntos de golpe actuales aumentan. Este proceso puede reducirte a no menos de 1 punto de golpe, y el cambio a tus puntos de golpe y los del homúnculo finaliza cuando terminas tu próximo descanso largo. La reducción a tu máximo de puntos de golpe no puede eliminarse de ninguna manera antes de ese momento, excepto por la muerte del homúnculo.

Solo puedes tener un homúnculo a la vez. Si lanzas este conjuro mientras tu homúnculo vive, el conjuro falla.

UCHILLO DE HIELO

Conjuración de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S, M (una gota de agua o un trozo de hielo)

Duración: Instantáneo

Creas un fragmento de hielo y lo arrojas a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un golpe, el objetivo recibe 1d10 de daño perforante. Aunque falle o acierte, el fragmento luego explota. El objetivo y cada criatura dentro de los 5 pies de distancia deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 2d6 de daño por frío.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 1º.



CUSTODIA PRIMORDIAL

Abjuración de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tienes resistencia al daño por ácido, frío, fuego, rayos y truenos hasta el final de la duración del conjuro.

Cuando sufres daño de uno de esos tipos, puedes usar tu reacción para obtener inmunidad contra ese tipo de daño, incluso contra el daño desencadenante. Si lo haces, las resistencias terminan y tienes inmunidad hasta el final de tu siguiente turno, momento en el que termina el conjuro.

DANZA MACABRA

Nigromancia de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Hilos de poder oscuro saltan de tus dedos para perforar hasta cinco cadáveres pequeños o medianos que puedes ver dentro del alcance. Cada cadáver se levanta de inmediato y se convierte en muerto viviente. Tú decides si es un zombi o un esqueleto (las estadísticas de zombies y esqueletos están en el *Manual de Monstruos*), y gana una bonificación a sus tiradas de ataque y daño igual a tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros.

Puedes usar una acción adicional para controlar mentalmente a las criaturas que creas con este conjuro, emitiendo el mismo comando a todas ellas. Para recibir el comando, una criatura debe estar a no más de 60 pies de ti. Tú decides qué acción tomarán las criaturas y dónde se moverán durante su próximo turno, o puedes emitir una orden general, como proteger una cámara o un pasaje contra tus enemigos. Si no emites órdenes, las criaturas no hacen nada, excepto defenderse contra criaturas hostiles. Una vez que se da una orden, las criaturas continúan siguiéndola hasta que su tarea está completa.

Las criaturas están bajo tu control hasta que el conjuro termina, después de lo cual se vuelven inanimadas una vez más.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro con una ranura de conjuro de nivel 6 o superior, animas hasta dos cadáveres adicionales por cada nivel de ranura por encima de 5º.

DIABLO DE POLVO

Conjuración de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

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

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un cubo de aire de 5 pies desocupado que puedas ver dentro del alcance. Una fuerza elemental que se asemeja a un diablo del polvo aparece en el cubo y dura la duración del conjuro.



Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies del diablo del polvo debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En una salvación fallida, la criatura recibe 1d8 de daño contundente y es empujada a 10 pies de distancia del diablo del polvo. En una salvación exitosa, la criatura sufre la mitad del daño y no es empujada.

Como acción adicional, puedes mover el diablo del polvo hasta 30 pies en cualquier dirección. Si el diablo del polvo se mueve sobre arena, polvo, tierra suelta o grava liviana, succiona el material y forma una nube de escombros de 10 pies de radio alrededor de sí mismo que dura hasta el comienzo de su próximo turno. La nube oscurece mucho su área.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 2°.

DISPERSIÓN

Conjuración de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

El aire tiembla alrededor de hasta cinco criaturas de tu elección que puedes ver dentro del alcance. Una criatura no dispuesta debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría para resistir este conjuro. Teletransportas a cada objetivo afectado a un espacio desocupado que puedes ver en un radio de 120 pies de ti. Ese espacio debe estar en el suelo o en un piso.

DRAGÓN ILUSORIO

Ilusión de 8º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Al reunir hilos de material de sombras del Shadowfell, creas un Enorme dragón sombrío en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. La ilusión permanece la duración del conjuro y ocupa su espacio, como si fuera una criatura.

Cuando aparece la ilusión, cualquiera de tus enemigos que pueda verla debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o asustarse durante 1 minuto. Si una criatura asustada termina su turno en un lugar donde no tiene línea de visión con la ilusión, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover la ilusión hasta 60 pies. En cualquier punto durante su movimiento, puedes provocar que exhale una explosión de energía en un cono de 60 pies que se origina en su espacio. Cuando crees al dragón, elige un tipo de daño: ácido, frío, fuego, rayos, necrótico o veneno. Cada criatura en el cono debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia, recibiendo 7d6 de daño del tipo de daño elegido en una salvación fallida, o la mitad de

daño en una exitosa.

La ilusión es tangible debido a la sombra utilizada para crearla, pero los ataques se pierden automáticamente, tiene éxito en todas las tiradas de salvación y es inmune a todos los daños y condiciones. Una criatura que usa una acción para examinar el dragón puede determinar que es una ilusión al tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuro. Si una criatura discierne la ilusión por lo que es, la criatura puede ver a través de ella y tiene ventaja en tiradas de salvación contra su aliento.

EMPODERAR HABILIDADES

Transmutación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Tu magia profundiza la comprensión de una criatura de su propio talento. Tocas una criatura dispuesta y le das experiencia en una habilidad de tu elección; hasta que el conjuro termine, la criatura duplica su bonificador de competencia para las pruebas de habilidad que haga con la habilidad elegida.

Debes elegir una habilidad en la que el objetivo sea competente y que ya no se esté beneficiando de un efecto, como Pericia, que duplique su bono de competencia.

ENEMIGOS ABUNDANTES

Encantamiento de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Llegas a la mente de una criatura que puedes ver y la obligas a hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Una criatura tiene éxito automáticamente si es inmune a estar asustada. En una salvación fallida, el objetivo pierde la habilidad de distinguir a un amigo del enemigo, considerando a todas las criaturas que puede ver como enemigos hasta que el conjuro termine. Cada vez que el objetivo recibe daño, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

Siempre que la criatura afectada elija otra criatura como objetivo, debe elegir al objetivo al azar entre las criaturas que puede ver dentro del alcance del ataque, conjuro u otra habilidad que esté usando. Si un enemigo provoca un ataque de oportunidad de la criatura afectada, la criatura debe realizar ese ataque si es capaz de hacerlo.

ENERVACIÓN

Nigromancia de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un tendón de oscuridad se extiende desde ti, tocando una criatura que puedes ver dentro del alcance para drenar su vida. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación exitosa, el objetivo recibe 2d8 de daño necrótico, y el conjuro termina. En una salvación fallida, el objetivo recibe 4d8 de daño necrótico, y hasta que el conjuro finalice, puedes usar tu acción en cada uno de tus turnos para infligir automáticamente 4d8 de daño necrótico al objetivo. El conjuro termina si usas tu acción para hacer otra cosa, si el objetivo está alguna vez fuera del alcance del conjuro, o si el objetivo tiene una cobertura total de ti.

Cada vez que el conjuro causa daño a un objetivo, recuperas puntos de golpe iguales a la mitad de la cantidad de daño necrótico que sufre el objetivo.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de nivel 6º o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 5º.

ESCRITURA CELESTE

Transmutación de 2º nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Visión

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Puedes hacer que se formen hasta diez palabras en una parte del cielo que puedes ver. Las palabras parecen estar hechas de nube y permanecen en su lugar hasta el final de la duración del conjuro. Las palabras se disipan cuando el conjuro termina. Un viento fuerte puede dispersar las nubes y terminar el conjuro antes.

ESFERA ACUOSA

Conjuración de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras una esfera de agua con un radio de 5 pies en un punto que puedes ver dentro del alcance. La esfera puede flotar, pero no más de 10 pies del suelo. La esfera permanece hasta el final de la duración del conjuro.

Cualquier criatura en el espacio de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En una salvación exitosa, una criatura es expulsada de ese espacio al espacio no ocupado más cercano de la elección de la criatura fuera de la esfera. Una criatura enorme o más grande tiene éxito en la tirada de salvación automáticamente, y una criatura grande o más pequeña puede elegir fallarla. En una salvación fallida, una criatura queda apresada por la esfera y es engullida por el agua. Al final de cada uno de sus turnos, un objetivo apresado puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

La esfera puede contener hasta cuatro criaturas medianas o más pequeñas o una criatura grande. Si la esfera apresa a una criatura que hace que supere esta capacidad, una criatura aleatoria que ya estaba apresada por la esfera se cae de ella y cae derribada en un espacio a 5 pies de ella.



Como acción, puedes mover la esfera hasta 30 pies en línea recta. Si se mueve sobre un foso, un acantilado u otra caída, desciende de manera segura hasta que está flotando a 10 pies sobre el suelo. Cualquier criatura apresada por la esfera se mueve con ella. Puedes embestir criaturas con la esfera, obligándolas a realizar la tirada de salvación.

Cuando termina el conjuro, la esfera cae al suelo y apaga todas las llamas normales a 30 pies de distancia. Cualquier criatura apresada por la esfera es derribada en el espacio donde cae. El agua se desvanece.

ESFERA DE TORMENTA

Evocación de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Una esfera de 20 pies de radio de aire giratorio nace, centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La esfera permanece hasta el final de la duración del conjuro. Cada criatura en la esfera cuando aparece o que termina su turno allí debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o recibir 2d6 de daño contundente. El espacio dentro de la esfera es considerado terreno difícil.

Hasta que termine el conjuro, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para hacer que un rayo salte desde el centro de la esfera hacia una criatura que elijas hasta a 60 pies del centro. Realiza un ataque de conjuro a

distancia. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo está en la esfera. En un golpe, el objetivo recibe 4d6 de daño de relámpago. Las criaturas a menos de 30 pies de la esfera tienen desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción) hechas para escuchar.

A niveles superiores. Cuando lanza este conjuro usando una ranura de conjuro de 5º nivel o superior, el daño para cada uno de sus efectos aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima del 4º.

ESFERA VITRIÓLICA

Evocación de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S, M (una gota de bilis de babosa gigante)

Duración: Instantáneo

Apuntas a una ubicación dentro del alcance, y una bola brillante de ácido esmeralda de 1 pie de diámetro se vierte allí y explota en una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe 10d4 de daño ácido y otros 5d4 de daño ácido al final de su siguiente turno. En una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad del daño inicial y ningún daño al final de su siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 5º nivel o superior, el daño aumenta en 2d4 por cada nivel de ranura por encima de 4º.

ESPINA MENTAL

Adivinación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Penetras en la mente de una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, recibiendo 3d8 de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. En una salvación fallida, también conoces siempre la ubicación del objetivo hasta que finalice el conjuro, pero solo mientras los dos estén en el mismo plano de existencia. Mientras tengas este conocimiento, el objetivo no puede ocultarse de ti, y si es invisible, no obtiene ningún beneficio de esa condición en tu contra.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de 3º nivel o superior, el daño aumenta por 1d6 para cada nivel de ranura por encima de 2º.

ESPÍRITU CURATIVO

Conjuración de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llamas a un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. El espíritu intangible aparece en un espacio que es un cubo de 5 pies que puedes ver dentro del alcance. El espíritu se ve como una bestia o feérico transparente (tu elección).

Hasta que el conjuro termine, cada vez que tu o una criatura que puedes ver se mueve al espacio del espíritu por primera vez en un turno o comience su turno allí, puedes hacer que el espíritu restaure 1d6 puntos de golpe a esa criatura (no se requiere acción). El espíritu no puede curar constructos o no muertos.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover el espíritu hasta 30 pies a un espacio que puedes ver.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 3 o superior, la sanación aumenta por 1d8 para cada nivel de ranura por encima de 2.

ESTÁTICA SINÁPTICA

Encantamiento de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Eliges un punto dentro del alcance y haces que la energía psíquica explote allí. Cada criatura en una esfera de 20 pies de radio centrada en ese punto debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Una criatura con una puntuación de Inteligencia de 2 o inferior no puede ser afectada por este conjuro. Un objetivo recibe 8d6 de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Después de una salvación fallida, un objetivo tiene pensamientos confusos durante 1 minuto. Durante ese tiempo, tira un d6 y resta el número obtenido de todas sus tiradas de ataque y controles de habilidad, así como sus tiradas de salvación de Constitución para mantener la concentración. El objetivo puede hacer una tirada de salvación de Inteligencia al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

FLECHAS FLAMÍGERAS

Transmutación de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Tocas un carcaj que contiene flechas o viroles. Cuando un objetivo es alcanzado por un ataque de arma a distancia con una pieza de munición extraída del carcaj, el objetivo recibe 1d6 de daño de fuego adicional. La magia del conjuro termina en una munición cuando golpea o falla, y el conjuro termina cuando se han extraído doce municiones del carcaj.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro con una ranura de conjuro de nivel 4º o superior, el número de piezas de munición que puedes afectar con este conjuro aumenta en dos por cada nivel de ranura por encima del 3º.

FORTALEZA PODEROSA

Conjuración de 8º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 1 milla

Componentes: V, S, M (un diamante con un valor de al menos 500 po, que es consumido por el conjuro)

Duración: Instantáneo

Una fortaleza de piedra brota de un área cuadrada de terreno de su elección que puedes ver dentro del alcance. El área es de 120 pies a cada lado, y no debe tener ningún edificio u otra estructura dentro. Cualquier criatura en el área es inofensivamente levantada a medida que la fortaleza se alza.

La fortaleza tiene cuatro torretas con bases cuadradas, cada una de 20 pies de lado y 30 pies de altura, con una torreta en cada esquina. Las torretas están conectadas entre sí por muros de piedra que miden 80 pies de largo, creando un área cerrada. Cada pared tiene un grosor de 1 pie y está compuesta por paneles de 10 pies de ancho y 20 pies de altura. Cada panel es contiguo a otros dos paneles u otro panel y una torreta. Puedes colocar hasta cuatro puertas de piedra en el muro exterior de la fortaleza.

Una pequeña torre se mantiene dentro del área cerrada. La torre tiene una base cuadrada de 50 pies en cada lado y tiene tres pisos con techos de 10 pies de altura. Cada uno de los pisos se puede dividir en tantas habitaciones como deseas, siempre que cada habitación tenga al menos 5 pies de lado. Los pisos de la torre están conectados por escaleras de piedra, sus paredes son de 6 pulgadas de espesor y las habitaciones interiores pueden tener puertas de piedra o arcos abiertos como tú elijas. La bodega está amueblada y decorada como tú quieras, y contiene suficiente comida para



servir un banquete de nueve platos para hasta 100 personas por día. Los muebles, los alimentos y otros objetos creados por este conjuro se convierten en polvo si se retiran de la fortaleza.

Un personal de cien sirvientes invisibles obedece cualquier orden que les den las criaturas que designas cuando lanzas el conjuro. Cada servidor funciona como si fuera creado por el conjuro *sirviente invisible*.

Las paredes, las torrecillas y la torre están hechas de piedra que puede dañarse. Cada sección de piedra de 10 pies por 10 pies tiene AC 15 y 30 puntos de golpe por pulgada de espesor. Es inmune al veneno y al daño psíquico. La reducción de una sección de piedra a 0 puntos de golpe la destruye y puede hacer que las secciones conectadas se doblen y colapsen a discreción del DM. Después de 7 días o cuando lanzas este conjuro en otro lugar, la fortaleza se desmorona inofensivamente y se hunde de nuevo en el suelo, dejando a las criaturas que estaban dentro de ella de forma segura en el suelo.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar una vez cada 7 días durante un año hace que la fortaleza sea permanente.

GOLPE DE CÉFIRO

Transmutación de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto Te mueves como el viento. Hasta que el conjuro termine, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Una vez antes de que termine el conjuro, puedes darte ventaja en una tirada de ataque de arma en tu turno. Ese ataque hace un daño de fuerza adicional de 1d8 en un impacto. Tanto si golpeas como si fallas, tu velocidad de movimiento aumenta 30 pies hasta el final de ese turno.

GOLPE DE VIENTO DE ACERO

Conjuración de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S, M (un arma cuerpo a cuerpo con valor de al menos 1 pp)

Duración: Instantáneo

Blandes el arma utilizada en el lanzamiento y luego desapareces para golpear como el viento. Elige hasta cinco criaturas que puedas ver dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. En un golpe, un objetivo recibe 6d10 de daño de fuerza.

Luego, puedes teletransportarte a un espacio desocupado que puedes ver a menos de 5 pies de uno de los objetivos que alcanzaste o no.



GRITO PSÍQUICO

Encantamiento de 9º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo

Desatas el poder de tu mente para destruir el intelecto de hasta diez criaturas de tu elección que puedes ver dentro del alcance. Las criaturas que tienen una puntuación de Inteligencia de 2 o inferior no se ven afectadas.

Cada objetivo debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. En una salvación fallida, un objetivo recibe 14d6 de daño psíquico y queda aturdido. En una salvación exitosa, un objetivo recibe la mitad de daño y no queda aturdido. Si un objetivo muere por este daño, su cabeza explota, asumiendo que tiene una.

Un objetivo aturdido puede hacer una tirada de salvación de Inteligencia al final de cada uno de sus turnos. En una salvación exitosa, el efecto aturdidor termina.

GUARDIÁN DE LA NATURALEZA

Transmutación de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un espíritu de la naturaleza responde a tu llamado y te transforma en un guardián poderoso. La transformación dura hasta que el conjuro termina. Eliges una de las siguientes

formas para asumir: Bestia Primigenia o Gran Árbol.

Bestia Primigenia. Un pelaje bestial cubre tu cuerpo, tus rasgos faciales se vuelven salvajes y obtienes los siguientes beneficios:

- Tu velocidad de movimiento aumenta en 10 pies.
- Obtienes visión oscura con un alcance de 120 pies.
- Haces tiradas de ataque basadas en la Fuerza con ventaja.
- Tus ataques de arma cuerpo a cuerpo provocan daño adicional de 1d6 de fuerza al golpear.

Gran Árbol. Tu piel parece como de corteza, brotan hojas de tu cabello, y obtienes los siguientes beneficios:

- Ganas 10 puntos de golpe temporales.
- Realizas tiradas de salvación de Constitución con ventaja.
- Haces tiradas de ataque basadas en Destreza y Sabiduría con ventaja.
- Mientras estás en el suelo, el suelo hasta a 15 pies de ti es terreno difícil para tus enemigos.

HALLAR CORCEL MAYOR

Conjuración de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Invocas un espíritu que asume la forma de un corcel leal y majestuoso. Apareciendo en un espacio desocupado dentro del alcance, el espíritu toma la forma que elijas: un grifo, un pegaso, un peryton, un lobo terrible, un rinoceronte o un tigre dientes de sable. La criatura tiene el perfil proporcionado en el *Manual de Monstruos* para la forma elegida, aunque es un



celestial, feérico o infernal (tu elección) en lugar de su tipo de criatura normal. Además, si tiene una puntuación de Inteligencia de 5 o inferior, su Inteligencia se convierte en 6, y obtiene la capacidad de entender un idioma que hables.

Tú controlas al corcel en combate. Mientras que la montura está a 1 milla de ti, puedes comunicarte telepáticamente con ella. Mientras estás montado, puedes hacer que cualquier conjuro que lances que solo te tenga como objetivo también afecte al corcel. El corcel desaparece temporalmente cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando lo descartas como una acción. Si vuelves a lanzar este conjuro, se vuelve a invocar el corcel vinculado, con todos sus puntos de golpe restaurados y cualquier condición eliminada.

No puedes tener más de una montura vinculada por este conjuro o *hallar corcel* al mismo tiempo. Como acción, puedes liberar una montura de su vínculo, haciendo que desaparezca permanentemente.

Cada vez que el corcel desaparece, deja atrás cualquier objeto que llevaba o cargaba.

HECHIZAR MONSTRUO

Encantamiento de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Intentas hechizar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación Sabiduría, y lo hace con ventaja si tu o tus compañeros luchan contra él. Si falla la tirada de salvación, queda hechizado por ti hasta el fin del conjuro, o hasta que tu o tus compañeros le hagan daño. La criatura encantada es

amigable contigo. Cuando el conjuro termina, la criatura sabe que fue encantada por ti.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 5 o superior, puedes afectar una criatura adicional para cada nivel de ranura por encima de 4º. Las criaturas deben estar dentro de 30 pies de cada una cuando les señales.

HOJA DE SOMBRA

Ilusión de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tejes hilos de sombra para crear una espada de oscuridad solidificada en tu mano. Esta espada mágica dura hasta que el conjuro termina. Cuenta como un arma cuerpo a cuerpo simple con la que eres competente. Infinge 2d8 de daño psíquico en un golpe y tiene las propiedades de ligera, sutil y arrojadiza (alcance 20/60). Además, cuando usas la espada para atacar a un objetivo que está en luz tenue u oscuridad, haces la tirada de ataque con ventaja.

Si sueltas el arma o la arrojas, se disipa al final del turno. A partir de entonces, mientras el conjuro persiste, puedes usar una acción adicional para hacer que la espada reaparezca en tu mano.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 3º o 4º nivel, el daño aumenta a 3d8. Cuando lo lanzas usando una ranura de conjuro de 5º o 6º nivel, el daño aumenta a 4d8. Cuando lo lanzas usando una ranura de conjuro de 7º nivel o superior, el daño aumenta a 5d8.

HUESOS DE LA TIERRA

Transmutación de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Haces que hasta seis pilares de piedra estallen desde lugares en el suelo que puedes ver dentro del alcance. Cada pilar es un cilindro que tiene un diámetro de 5 pies y una altura de hasta 30 pies. El suelo donde aparece un pilar debe ser lo suficientemente ancho para su diámetro, y puedes apuntar al suelo debajo de una criatura si esa criatura es de tamaño Mediano o más pequeña. Cada pilar tiene 5 CA y 30 puntos de golpe. Cuando se reduce a 0 puntos de golpe, un pilar se derrumba en escombros, lo que crea un área de terreno difícil con un radio de 10 pies que dura hasta que se eliminan los escombros. Cada porción de 5 pies de diámetro del área requiere al menos 1 minuto para despejar a mano.

Si se crea un pilar bajo una criatura, esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser levantada por el pilar. Una criatura puede elegir fallar la salvación.

Si se evita que un pilar alcance su altura máxima debido a un techo u otro obstáculo, una criatura en el pilar recibe 6d6

de daño contundente y queda apresada, pellizcada entre el pilar y el obstáculo. La criatura restringida puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza (a elección de la criatura) contra la CD de salvación del conjuro. En caso de éxito, la criatura ya no está restringida y debe moverse fuera del pilar o caerse de este.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 7º nivel o superior, puedes crear dos pilares adicionales por cada nivel de ranura por encima del 6º.

INFESTACIÓN

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una pulga viva)

Duración: Instantáneo

Haces que una nube de ácaros, pulgas y otros parásitos aparezcan momentáneamente en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o recibe 1d6 de daño de veneno y se mueve 5 pies en una dirección aleatoria si puede moverse y su velocidad es de al menos 5 pies. Tira un d4 para la dirección: 1, norte; 2, al sur; 3, al este; o 4, al oeste. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad, y si la dirección está bloqueada, el objetivo no se mueve.

El daño de este conjuro incrementa en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y el nivel 17 (4d6).

INMOLACIÓN

Evocación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Las llamas envuelven a una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufre 8d6 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. En una salvación fallida, el objetivo también se quema por la duración del conjuro. El objetivo en llamas arroja luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue a 30 pies adicionales. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación. Sufre 4d6 daño de fuego en una salvación fallida, y el conjuro termina en una exitosa. Estas llamas mágicas no pueden ser extinguidas por medios no mágicos.

Si el daño de este conjuro mata a un objetivo, el objetivo es convertido en ceniza.

INUNDACIÓN DE ENERGÍA NEGATIVA

Nigromancia de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, M (un hueso roto y un cuadrado de seda negra)

Duración: Instantáneo

Envías cintas de energía negativa a una criatura que puedes ver dentro del alcance. A menos que el objetivo sea no muerto, debe realizar una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 5d12 de daño necrótico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Un objetivo muerto por este daño se eleva como un zombie al comienzo de tu siguiente turno. El zombi persigue a cualquier criatura que pueda ver que esté más cerca de él. Las estadísticas para el zombi están en el *Manual de Monstruos*.

Si el objetivo este conjuro es un no-muerto, el objetivo no hace una tirada de salvación. En su lugar, tira 5d12. El objetivo gana la mitad del total como puntos de golpe temporales.

INVESTIDURA DE HIELO

Transmutación de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, el hielo rima tu cuerpo y obtendrás los siguientes beneficios:

- Eres inmune al daño por frío y tienes resistencia al daño por fuego.
- Puedes moverte por terrenos difíciles creados por hielo o nieve sin gastar movimiento adicional.
- El terreno en un radio de 10 pies a tu alrededor está helado y es terreno difícil para otras criaturas que no sean tú. El radio se mueve contigo.
- Puedes usar tu acción para crear un cono de 15 pies de viento helado que se extiende desde tu mano extendida en la dirección que elijas. Cada criatura en el cono debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Una criatura recibe 4d6 de daño por frío en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Una criatura que falla su salvación contra este efecto tiene su velocidad reducida a la mitad hasta el comienzo de tu siguiente turno.

INVESTIDURA DE LLAMAS

Transmutación de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Las llamas corren a través de su cuerpo, arrojando luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue a 30 pies adicionales por la duración del conjuro. Las llamas no te hacen daño. Hasta que el conjuro termine, ganas los siguientes beneficios:

- Eres inmune al daño por fuego y tienes resistencia al daño por frío.
- Cualquier criatura que se mueva en un radio de 5 pies de ti por primera vez en un turno o termine su turno allí recibe 1d10 de daño de fuego.

- Puedes usar tu acción para crear una línea de fuego de 15 pies de largo y 5 pies de ancho que se extiende desde ti en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 4d8 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

INVESTIDURA DE PIEDRA

Transmutación de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Hasta que el conjuro termine, trozos de roca se esparcirán por tu cuerpo y obtendrás los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia a daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.
- Puedes usar tu acción para crear un pequeño terremoto en el suelo en un radio de 15 pies centrado en ti. Otras criaturas en ese terreno deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser derribadas.
- Puedes moverte por terrenos difíciles de tierra o piedra sin gastar movimiento adicional. Puedes moverte a través de la tierra sólida o la piedra como si fuera aire y sin desestabilizarla, pero no puedes terminar tu movimiento allí. Si lo haces, eres expulsado al espacio no ocupado más cercano, este conjuro termina y quedas aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

INVESTIDURA DE VIENTO

Transmutación de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Hasta que el conjuro termine, el viento se arremolina a tu alrededor y obtienes los siguientes beneficios:

- Los ataques con armas a distancia realizados contra ti tienen desventaja en la tirada de ataque.
- Ganas una velocidad de vuelo de 60 pies. Si todavía estás volando cuando el conjuro termina, caes, a menos que puedas evitarlo de alguna manera.
- Puedes usar tu acción para crear un cubo de 15 pies de viento giratorio centrado en un punto que puedes ver a 60 pies de ti. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Una criatura recibe 2d10 de daño de golpe en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Si una criatura grande o más pequeña falla en la salvación, esa criatura también es empujada hasta a 10 pies de distancia del centro del cubo.

INVOCAR DEMONIO MAYOR

Conjuración de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un vial de sangre de un humanoide muerto en las últimas 24 horas)

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Pronuncias palabras desagradables, convocando a un demonio desde el caos del Abismo. Eliges el tipo de demonio, que debe ser uno de clasificación de desafío 5 o inferior, como un demonio de la sombra o un barlgura. El demonio aparece en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance, y el demonio desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

Tira iniciativa para el demonio, que tiene sus propios turnos. Cuando lo convocas y en cada uno de sus turnos posteriores, puedes emitirle un comando verbal (que no requiere ninguna acción de tu parte), diciéndole lo que debe hacer en su próximo turno. Si no emites ningún comando, pasa su turno atacando a cualquier criatura al alcance que lo haya atacado.

Al final de cada uno de los turnos del demonio, este hace una tirada de salvación de Carisma. El demonio tiene desventaja en esta tirada de salvación si dices su nombre verdadero. En una salvación fallida, el demonio continúa obedeciéndote. En una salvación exitosa, tu control del demonio termina por el resto de la duración, y el demonio pasa sus turnos persiguiendo y atacando a los no demonios más cercanos lo mejor que pueda. Si dejas de concentrarte en el conjuro antes de que alcance su duración completa, un demonio incontrolado no desaparecerá durante 1d6 rondas si aún tiene puntos de golpe.

Como parte de lanzar el conjuro, puedes formar un círculo en el suelo con la sangre utilizada como componente material. El círculo es lo suficientemente grande como para abarcar tu espacio. Mientras dura el conjuro, el demonio invocado no puede cruzar el círculo ni dañarlo, y no puede atacar a nadie dentro de él. Usar el componente material de esta manera lo consume cuando termina el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 5to nivel o superior, el índice de desafío aumenta en 1 por cada nivel de ranura por encima del 4º.

INVOCAR DEMONIOS MENORES

Conjuración de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un vial de sangre de un humanoide muerto en las últimas 24 horas)

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Usted pronuncia palabras desagradables, invocando a los demonios del caos del Abismo. Tira en la siguiente tabla para determinar qué aparece.

d6

Demonios Invocados

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Dos demonios con valor de desafío 1 o menor |
| 3-4 | Cuatro demonios con valor de desafío 1/2 o menor |
| 5-6 | Ocho demonios con valor de desafío 1/4 o menor |

El DM elige los demonios, como las manes o los dretches, y tú eliges los espacios desocupados que puedes ver dentro del alcance donde aparecen. Un demonio invocado desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

Los demonios son hostiles a todas las criaturas, incluyéndote a ti. Tira iniciativa para los demonios convocados como grupo, que tiene sus propios turnos. Los demonios persiguen y atacan a los no demonios más cercanos lo mejor que pueden.

Como parte de lanzar el conjuro, puedes formar un círculo en el suelo con la sangre utilizada como componente material. El círculo es lo suficientemente grande como para abarcar tu espacio. Mientras dura el conjuro, los demonios convocados no pueden cruzar el círculo ni dañarlo, y no pueden atacar a nadie dentro de él. Usar el componente material de esta manera lo consume cuando termina el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 6º o 7º nivel, convocas el doble de demonios. Si lo lanzas usando una ranura de conjuro de 8º o 9º nivel, convocas tres veces más demonios.

INVULNERABILIDAD

Abjuración de 9º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una pequeña pieza de adamantina que vale por lo menos 500 po, que es consumida por el conjuro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Eres inmune a todo daño hasta que el conjuro termine.

IRA DE LA NATURALEZA

Evocación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llamas a los espíritus de la naturaleza para alentarlos contra tus enemigos. Elegis un punto que puedes ver dentro del alcance. Los espíritus causan que los árboles, las rocas y el pasto se vuelvan animados en un cubo de 60 pies centrado en ese punto hasta que el conjuro termine.

Pastos y maleza. Cualquier área de tierra en el cubo que está cubierta por hierba o maleza es un terreno difícil para tus enemigos.

Arboles. Al comienzo de cada uno de tus turnos, cada uno de tus enemigos a 10 pies de cualquier árbol en el cubo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 4d6 de daño cortante por azotes de ramas.

Raíces y Vides. Al final de cada uno de tus turnos, una criatura de tu elección que esté en el suelo en el cubo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o quedar apresada hasta que el conjuro termine. Una criatura apresada puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación conjuro, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Rocas. Como acción adicional en tu turno, puedes hacer que una roca suelta en el cubo se lance contra una criatura que puedes ver en el cubo. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un impacto, el objetivo recibe 3d8 de daño contundente no mágico, y debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o caer derribado.

JAULA DE ALMA

Nigromancia de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que tomas cuando muere un humanoide que puedes ver a menos de 60 pies de distancia

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (una pequeña jaula de plata que vale 100 po)

Duración: 8 horas

Este conjuro arrebata el alma de un humanoide cuando muere y lo atrapa dentro de la pequeña jaula que usas para el componente material. Un alma robada permanece dentro de la jaula hasta que el conjuro termina o hasta que destruyes la jaula, lo que termina el conjuro. Mientras tengas un alma dentro de la jaula, puedes explotarla de cualquiera de las formas que se describen a continuación. Puedes usar un alma atrapada hasta seis veces. Una vez que explotas un alma por sexta vez, se libera y el conjuro termina. Mientras un alma está atrapada, el humanoide muerto del que proviene no puede ser revivido.

Robar vida. Puedes usar una acción adicional para drenar el vigor del alma y recuperar 2d8 puntos de golpe.

Interrogar Alma. Le haces una pregunta al alma (no se requiere ninguna acción) y recibes una breve respuesta telepática, que puedes entender sin importar el idioma utilizado. El alma solo sabe lo que sabía en la vida, pero debe responderte con sinceridad y con la mejor capacidad. La respuesta no es más que una oración o dos y puede ser críptica.

Experiencia prestada. Puedes usar una acción adicional para reforzarte con la experiencia de vida del alma, haciendo tu próxima tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación con ventaja. Si no usas este beneficio antes del inicio de tu próximo turno, se pierde.

Ojos de los Muertos. Puedes usar una acción para nombrar un lugar que el humanoide vio en la vida, lo que crea un sensor invisible en algún lugar de ese lugar si está en el plano de existencia en el que estás actualmente. El sensor permanece mientras te concentras, hasta 10 minutos (como si estuvieras concentrado en un conjuro).

Recibes información visual y auditiva del sensor como si estuvieras en su espacio usando tus sentidos.

Una criatura que puede ver el sensor (como una que usa *ver lo invisible* o vista verdadera) ve una imagen translúcida del humanoide atormentado cuya alma enjaulaste.



LLAMADA INFERNAL

Conjuración de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un rubí por valor de al menos 999 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Con un conjuro oscuro, convocas a un diablo de los Nueve Infiernos. Eliges el tipo del diablo, que debe ser uno de nivel de desafío 6 o inferior, como un diablo punzante o un diablo barbado. El diablo aparece en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. El diablo desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

El diablo es hostil hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa para el diablo, que tiene sus propios turnos. Está bajo el control del Dungeon Master y actúa de acuerdo con su naturaleza en cada uno de sus turnos, lo que podría resultar en su ataque si cree que puede prevalecer, o intentar tentarte a emprender un acto malvado a cambio de un servicio limitado. El DM tiene las estadísticas de la criatura.

En cada uno de tus turnos, puedes intentar emitir un comando verbal al diablo (no es necesaria una acción). Obedecerá la orden si el resultado probable está de acuerdo con sus deseos, especialmente si el resultado te llevaría hacia el mal. De lo contrario, debes realizar una prueba de Carisma (Engaño, Intimidación o Persuasión) enfrentada contra su prueba de Sabiduría (Perspicacia). Haces la prueba con ventaja si dices el verdadero nombre del diablo. Si tu prueba falla, el diablo se vuelve inmune a tus órdenes verbales por

la duración del conjuro, aunque aún puede ejecutar tus órdenes si así lo desea. Si tu prueba tiene éxito, el diablo ejecuta tu orden, como "ataca a mis enemigos", "explora la sala que se encuentra más adelante" o "lleva este mensaje a la reina", hasta que complete la actividad, momento en el que vuelve a ti para informar de haberlo hecho.

Si tu concentración termina antes de que el conjuro alcance su duración completa, el diablo no desaparecerá si se ha vuelto inmune a tus órdenes verbales. En su lugar, actúa de la manera que elija durante 3 minutos y luego desaparece.

Si posees un talismán del diablo individual, puedes convocar a ese diablo si tiene el valor de desafío apropiado más 1, y obedece todas tus órdenes, sin que se requiera ninguna prueba de Carisma.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 6º nivel o superior, el índice de desafío aumenta en 1 por cada nivel de ranura por encima de 5º.

MARCHITAMIENTO HORRIBLE DE ABI-DALZIM

Nigromancia de 8º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S, M (un poco de esponja)

Duración: Instantánea

Extraes la humedad de cada criatura en un cubo de 30 pies centrado en un punto que elijas dentro del rango. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Las construcciones y los no muertos no se ven afectados, y las plantas y los elementales de agua hacen esta

tirada de salvación con desventaja. Una criatura recibe 12d8 de daño necrótico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Las plantas no mágicas en el área que no son criaturas, como árboles y arbustos, se marchitan y mueren instantáneamente.

METEOROS DIMINUTOS DE MELF

Evocación de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (nitrato, azufre y resina formados en una bolita)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Creas seis pequeños meteoritos en tu espacio. Flotan en el aire y te orbitan hasta el final de la duración del conjuro. Cuando lanzas el conjuro, y como acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores, puedes gastar uno o dos de los meteoritos, enviándolos a un punto o puntos que elijas a 120 pies de ti. Una vez que un meteorito llega a su destino o impacta contra una superficie sólida, el meteorito explota. Cada criatura dentro de los 5 pies del punto donde explota el meteoro debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 2d6 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 4º nivel o superior, el número de meteoritos creados aumenta en dos por cada nivel de ranura por encima del 3º.

MOLDEAR TIERRA

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo o 1 hora (ver abajo)

Eleges una porción de tierra o piedra que puedes ver dentro del alcance y que se ajusta dentro de un cubo de 5 pies. La manipulas de una de las siguientes maneras:

- Si señalias un área de tierra suelta, puedes excavarla instantáneamente, moverla a lo largo del suelo y depositarla hasta a 5 pies de distancia. Este movimiento no involucra suficiente fuerza para causar daño.
- Haces que aparezcan formas, colores o ambos en la tierra o la piedra, deletreando palabras, creando imágenes o formando patrones. Los cambios duran 1 hora.
- Si la tierra o la piedra a la que te diriges está en el suelo, haces que se convierta en un terreno difícil. Alternativamente, puedes hacer que el terreno se convierta en terreno normal si ya es terreno difícil. Este cambio dura 1 hora.

Si lanzas este conjuro varias veces, no puedes tener activos más de dos de sus efectos no instantáneos a la vez, y puedes descartar dicho efecto como una acción.

MURO DE AGUA

Evocación de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Creas una pared de agua en el suelo en un punto que puedes ver dentro del alcance. Puedes hacer que la pared sea de hasta 30 pies de largo, 10 pies de alto y 1 pie de grosor, o puedes hacer un muro de anillos de hasta 20 pies de diámetro, 20 pies de alto y 1 pie de grosor. El muro se desvanece cuando el conjuro termina. El espacio de la muralla es terreno difícil.

Cualquier ataque de arma a distancia que entre en el espacio de la pared tiene desventaja en la tirada de ataque, y el daño de fuego se reduce a la mitad si el efecto de fuego pasa a través de la pared para alcanzar su objetivo. Los conjuros que causan daño por frío que pasan a través de la pared hacen que el área de la pared que atraviesan se congele (al menos una sección de 5 pies cuadrados está congelada). Cada sección congelada de 5 pies cuadrados tiene CA 5 y 15 puntos de golpe. Reducir una sección congelada a 0 puntos de golpe lo destruye. Cuando se destruye una sección, el agua de la pared no la llena.

MURO DE ARENA

Evocación de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un puñado de arena)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Creas un muro de arena arremolinada en el suelo en un punto que puedes ver dentro del alcance. Puedes hacer que la pared mida hasta 30 pies de largo, 10 pies de alto y 10 pies de espesor, y se desvanece cuando termina el conjuro. Bloquea la línea de visión pero no el movimiento. Una criatura está ciega mientras está en el espacio del muro y debe gastar 3 pies de movimiento por cada 1 pie que se mueva allí.

MURO DE LUZ

Evocación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (un espejo de mano)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Aparece un muro resplandeciente de luz brillante en un punto que elijas dentro del alcance. El muro aparece en la orientación que elijas: horizontal, vertical o diagonal. Puede flotar libremente o puede apoyarse en una superficie sólida. La pared puede tener hasta 60 pies de largo, 10 pies de alto y 5 pies de espesor. La pared bloquea la línea de visión, pero las criaturas y los objetos pueden atravesarla. Emite luz brillante a 120 pies y luz tenue por 120 pies adicionales.

Cuando aparece el muro, cada criatura en su área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, una criatura recibe 4d8 de daño radiante y queda ciega durante 1 minuto. En una salvación exitosa, recibe la mitad de daño y no es cegada. Una criatura ciega puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Una criatura que termina su turno en el área de la pared recibe 4d8 de daño radiante.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción para lanzar un rayo de resplandor desde el muro a una criatura que puedes ver a 60 pies de este. Realiza un ataque de conjuro a distancia. En un golpe, el objetivo recibe 4d8 de daño radiante. Si golpea o falla, reduce la longitud de la pared en 10 pies. Si la longitud de la pared cae a 0 pies, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 6º nivel o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 5º.

MAREJADA

Conjuración de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Instantáneo

Conjuras una ola de agua que se estrella en un área dentro del alcance. El área puede tener hasta 30 pies de largo, hasta 10 pies de ancho y hasta 10 pies de altura. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe 4d8 de daño por golpes y es derribada. En una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad de daño y no es derribada. Luego, el agua se extiende por el suelo en todas las direcciones, extinguendo las llamas desprotegidas en su área y a 30 pies de ella, y luego desaparece.

OSCURIDAD ENLOQUECEDORA

Evocación de 8º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, M (una gota de brea mezclada con una gota de mercurio)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

La oscuridad mágica se extiende desde un punto que elijas dentro del alcance para llenar una esfera de 60 pies hasta que el conjuro termine. La oscuridad se extiende por las esquinas. Una criatura con visión oscura no puede ver a través de esta oscuridad. La luz no mágica, así como luz creada por conjuros de 8º nivel o inferior, no puede iluminar el área.

Gritos, balbuceos y risas locas pueden escucharse dentro de la esfera. Cada vez que una criatura comienza su turno en la esfera, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, recibiendo 8d8 de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

PALABRA DE PODER: DOLOR

Encantamiento de 7º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Dices una palabra de poder que hace que oleadas de intenso dolor asalten a una criatura que puedes ver dentro del alcance. Si el objetivo tiene 100 puntos de golpe o menos, está sujeto a un dolor paralizante. De lo contrario, el conjuro no tiene efecto sobre él. Un objetivo tampoco se ve afectado si es inmune a ser encantado.

Mientras el objetivo se ve afectado por el dolor paralizante, cualquier velocidad que tenga no puede ser superior a 10 pies. El objetivo también tiene desventaja en tiradas de ataque, pruebas de habilidad y tiradas de salvación, exceptuando tiradas de salvación de Constitución.

Finalmente, si el objetivo intenta lanzar un conjuro, primero debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o el lanzamiento falla y el conjuro se desperdicia.

Un objetivo que sufre este dolor puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. En una salvada exitosa, el dolor termina.

PALABRA DE RESPLANDOR

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies

Componentes: V, M (un símbolo sagrado)

Duración: Instantáneo

Pronuncias una palabra divina, y un ardor radiante surge de ti. Cada criatura de tu elección que puedes ver dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño radiante.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el 5º nivel (2d6), 11º nivel (3d6), y el 17º nivel (4d6).

PALMADA ATRONADORA

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo

Creas un estallido de sonido atronador que puede escucharse hasta a 100 pies de distancia. Cada criatura dentro del alcance, que no seas tú, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño de trueno.

El daño de este conjuro incrementa en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y el nivel 17 (4d6).

PASO DE TRUENO

Conjuración de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V Duración: Instantáneo

Te teletransportas a un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Inmediatamente después de que desaparezcas, suena un estruendo atronador, y cada criatura a 10 pies del espacio que dejaste debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 3d10 de daño de trueno en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. El trueno se puede escuchar hasta 300 pies de distancia.

Puedes llevar objetos, siempre y cuando su peso no exceda lo que puedes llevar. También puedes teletransportar a una criatura de tu tamaño o más pequeña que esté llevando equipo hasta su capacidad de carga. La criatura debe estar a no más de 5 pies de ti cuando lanzas este conjuro, y debe haber un espacio desocupado a 5 pies de tu espacio de destino para que aparezca la criatura; De lo contrario, la criatura se queda atrás.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 4º nivel o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel de ranura por encima de 3º.

PASO LEJANO

Conjuración de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Te teletransportas hasta 60 pies a un espacio desocupado que puedes ver. En cada uno de tus turnos antes de que termine el conjuro, puedes usar una acción adicional para teletransportarte de esta manera nuevamente.

PERDICIÓN ELEMENTAL

Transmutación de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura que puedes ver dentro del alcance y elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, rayo o trueno. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o ser afectado por el conjuro por su duración. La primera vez en cada turno, el objetivo afectado recibe un daño del tipo elegido, el objetivo recibe un daño adicional de 2d6 de ese tipo. Además, el objetivo pierde cualquier resistencia a ese tipo de daño hasta que termina el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 5º o superior, puedes afectar una criatura adicional por cada nivel de ranura por encima de 4º. Las criaturas deben estar dentro de 30 pies de cada una cuando les señales.

PIEDRA MÁGICA

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto.

Tocas de una a tres piedritas y las imbuyes de magia. Tu otra persona puede realizar un ataque de conjuro a distancia con una de las piedras aventándola o lanzándola con una honda. Si se tira, una piedra tiene un alcance de 60 pies. Si alguien más ataca con una piedrita, ese atacante agrega tu modificador de habilidad de lanzar conjuros, no el del atacante, a la tirada de ataque. En un golpe, el objetivo recibe daño contundente igual a 1d6 + tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros. Si el ataque golpea o falla, el conjuro termina en la piedra.

Si vuelves a lanzar este conjuro, el conjuro finaliza en las piedras aún afectadas por tu lanzamiento anterior.

PIROTECNIA

Transmutación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Elige un área de llamas no mágicas que puedes ver y de un tamaño de hasta 5 pies dentro del alcance. Puedes apagar el fuego en esa área, y creas fuegos artificiales o humo cuando lo hagas.

Fuegos artificiales. El objetivo explota con un deslumbrante despliegue de colores. Cada criatura dentro de los 10 pies del objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o quedar ciega hasta el final de tu siguiente turno.

Humo. El humo negro y espeso se extiende desde el objetivo en un radio de 20 pies, moviéndose en las esquinas. El área del humo está muy oculta. El humo persiste durante 1 minuto o hasta que un fuerte viento lo dispersa.

POLIMORFAR EN GRUPO

Transmutación de 9º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Transformas hasta diez criaturas de tu elección que puedes ver dentro del alcance. Un objetivo no dispuesto debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría para resistir la transformación. Un cambiaformas no dispuesto automáticamente tiene éxito en la tirada de salvación.

Cada objetivo asume una forma de bestia de su elección, y puede elegir la misma forma o diferentes formas para cada objetivo. La nueva forma puede ser cualquier bestia que hayas visto cuya calificación de desafío sea igual o menor que la del objetivo (o la mitad del nivel del objetivo, si el objetivo

no tiene una calificación de desafío). Las estadísticas del juego del objetivo, incluidas las puntuaciones de habilidad mental, se reemplazan por las estadísticas de la bestia elegida, pero el objetivo conserva sus puntos de golpe, alineamiento y personalidad.

Cada objetivo gana un número de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de su nueva forma. Estos puntos de golpe temporales no pueden ser reemplazados por puntos de golpe temporales de otra fuente. Un objetivo vuelve a su forma normal cuando no tiene más puntos de golpe temporales o muere. Si el conjuro termina antes de ese momento, la criatura pierde todos sus puntos de golpe temporales y vuelve a su forma normal.

La criatura está limitada en las acciones que puede realizar por la naturaleza de su nueva forma. No puede hablar, lanzar conjuros o hacer cualquier otra cosa que requiera manos o habla.

El equipaje del objetivo se funde en la nueva forma. El objetivo no puede activar, usar, blandir o beneficiarse de ninguno de sus equipos.

PRISIÓN MENTAL

Ilusión de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Intentas atar a una criatura dentro de una celda ilusoria que solo ella percibe. Una criatura que puedes ver dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. El objetivo tiene éxito automáticamente si es inmune a ser encantado. En una salvación exitosa, el objetivo recibe 5d10 de daño psíquico, y el conjuro termina. En una salvación fallida, el objetivo recibe 5d10 de daño psíquico y hace que el área inmediatamente alrededor del espacio del objetivo le parezca peligrosa de alguna manera. Puedes hacer que el objetivo se perciba a sí mismo como rodeado de fuego, navajas de afeitar flotantes o fauces horribles llenas de dientes que gotean. Cualquiera que sea la forma que tome la ilusión, el objetivo no puede ver ni escuchar nada más allá de ella y está apresado por la duración del conjuro. Si el objetivo sale de la ilusión, hace un ataque cuerpo a cuerpo a través de la misma, o si pasa cualquier parte de su cuerpo a través de esta, el objetivo recibe 10d10 de daño psíquico y el conjuro finaliza.

RÁFAGA

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Tomas el aire y lo obligas a crear uno de los siguientes efectos en un punto que puedes ver dentro del alcance:

- Una criatura mediana o más pequeña que elijas debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada a una distancia de hasta 5 pies de distancia de ti.

- Creas una pequeña ráfaga de aire capaz de mover un objeto que no se sostiene ni se transporta y que no pesa más de 5 libras. El objeto es empujado hasta a 10 pies de distancia de ti. No es empujado con suficiente fuerza para causar daño.
- Creas un efecto sensorial inofensivo con el aire, por ejemplo, hacer de que las hojas se muevan, el viento cierra las ventanas y puertas o que tu ropa ondule con la brisa.

RESPLANDOR ENFERMIZO

Evocación de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Luz tenue y verdosa se extiende dentro de una esfera de 30 pies de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La luz se extiende alrededor de las esquinas, y dura hasta que el conjuro termina.

Cuando una criatura se mueve al área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno allí, esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 4d10 de daño radiante, sufre un nivel de agotamiento y emite una luz tenue y verdosa en un radio de 5 pies. Esta luz hace imposible que la criatura se beneficie de ser invisible. La luz y los niveles de agotamiento causados por este conjuro desaparecen cuando el conjuro termina.

SALVAJISMO PRIMIGENIO

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: S

Duración: Instantáneo

Canalizas la magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a menos de 5 pies de ti. En un golpe, el objetivo recibe 1d10 de daño ácido. Después de realizar el ataque, tus dientes o uñas vuelven a la normalidad.

El daño del conjuro aumenta en 1d10 cuando alcanzas el 5º nivel (2d10), el 11º nivel (3d10) y el 17º nivel (4d10).

SERVIDOR MINÚSCULO

Transmutación de 3º nivel

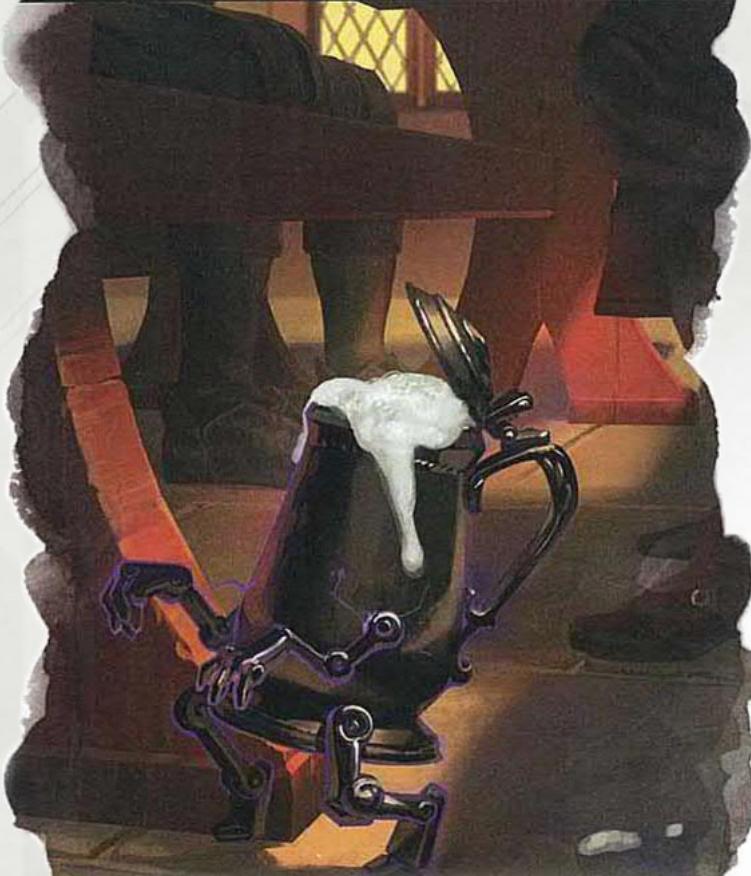
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Tocas un objeto diminuto, no mágico, que no está unido a otro objeto o una superficie y que no está siendo cargado por otra criatura. El objetivo se anima y le brotan pequeños brazos y piernas, convirtiéndose en una criatura bajo tu control hasta que el conjuro termina o la criatura cae a 0 puntos de golpe. Ver el bloque de estadísticas para sus estadísticas.



SERVIDOR MINÚSCULO

Constructo diminuto, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 10(4d4)

Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Inmunidad al Daño veneno, psíquico

Inmunidad a Estados asustado, cegado, ensordecido, envenenado, exhausto, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos Visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 10

Idiomas ---

Acciones

Embestir. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto 5 (1d4 + 3) daño contundente.

Como acción adicional, puedes comandar mentalmente a la criatura si está a 120 pies de ti. (Si controlas varias criaturas con este conjuro, puedes comandar a cualquiera o todas al mismo tiempo, emitiendo el mismo comando para cada una).

Tú decides qué acción tomará la criatura y dónde se moverá durante su próximo turno, o puedes emitir un comando simple y general, como buscar una llave, quedarse de guardia,

o apilar algunos libros. Si no emites órdenes, el sirviente no hace nada más que defenderse contra criaturas hostiles. Una vez que se le da una orden, el servidor continúa siguiendo esa orden hasta que se complete su tarea.

Cuando la criatura cae a 0 puntos de golpe, vuelve a su forma original, y cualquier daño restante se transfiere a esa forma.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 4º nivel o superior, puedes animar dos objetos adicionales por cada nivel de ranura por encima del 3º.

SIESTECITA

Encantamiento de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S, M (una pizca de arena)

Duración: 10 minutos

Haces un gesto de calma, y hasta tres criaturas voluntarias de tu elección que puedes ver dentro del alcance quedan inconscientes hasta el final de la duración del conjuro. El conjuro termina antes en un objetivo si recibe daño o alguien usa una acción para sacudirlo o golpearlo para despertarlo. Si un objetivo permanece inconsciente durante toda la duración, ese objetivo obtiene el beneficio de un descanso corto, y este conjuro no lo puede afectar de nuevo hasta que finalice un descanso largo.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 4 o superior, puedes afectar una criatura adicional por cada nivel de ranura por encima de 3.

SOMBRA DE MOIL

Nigromancia de 4º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un globo ocular no muerto encerrado en una joya con valor de al menos 150 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Sombras parecidas a las llamas invaden tu cuerpo hasta que el conjuro termina, lo que hace que tu espacio se vuelva muy oscuro ante los demás. Las sombras convierten la luz tenue dentro de 10 pies de ti en oscuridad, y la luz brillante en la misma área en luz tenue.

Hasta que termina el conjuro, tienes resistencia al daño radiante. Además, cada vez que una criatura en un área de 10 pies de ti te golpea con un ataque, las sombras golpean a esa criatura, lo que le inflige 2d8 de daño necrótico.

TEMBLOR DE TIERRA

Evocación de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Causas un temblor en el suelo dentro del alcance. Cada otra criatura que no seas tú en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una

criatura recibe 1d6 de daño contundente y es derribada. Si el terreno en esa área es tierra o piedra suelta, se convierte en terreno difícil hasta que se despeje, y cada porción de 5 pies de diámetro requiere al menos 1 minuto para despejar a mano.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura delconjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 1.

TEMPLO DE LOS DIOSSES

Conjuración de 7º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado con un valor de al menos 5 po)

Duración: 24 horas

Haces que un templo se materialice con un resplandor en suelo que puedes ver dentro del alcance. El templo debe caber dentro de un cubo de espacio desocupado, hasta 120 pies en cada lado. El templo permanece hasta que el conjuro termina. Está dedicado a cualquier dios, panteón o filosofía representada por el símbolo sagrado que se usa en el lanzamiento.

Tomas todas las decisiones sobre la apariencia del templo. El interior está rodeado por un piso, paredes y un techo, con una puerta que permite el acceso al interior y tantas ventanas como deseas. Solo tú y las criaturas que designes al lanzar el conjuro pueden abrir o cerrar la puerta.

El interior del templo es un espacio abierto con un ídolo o altar en un extremo. Tu decides si el templo está iluminado y si esa iluminación es luz brillante o luz tenue. El olor a incienso quemado llena el aire en el interior, y la temperatura es suave.

El templo se opone a los tipos de criaturas que elijas cuando lanza este conjuro. Elige uno o más de los siguientes: celestiales, elementales, feéricos, infernales o no muertos. Si una criatura del tipo elegido intenta entrar en el templo, esa criatura debe hacer una tirada de salvación de Carisma. En una salvación fallida, no puede entrar en el templo durante 24 horas. Incluso si la criatura puede entrar en el templo, la magia allí lo obstaculiza; siempre que realice una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación dentro del templo, debe tirar un d4 y restar el número tirado de la tirada del d20.

Además, los sensores creados por los conjuros de adivinación no pueden aparecer dentro del templo, y las criaturas internas no pueden ser atacadas por conjuros de adivinación.

Finalmente, cada vez que una criatura en el templo recupera puntos de golpe de un conjuro de nivel 1 o superior, la criatura recupera puntos de golpe adicionales iguales a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1 punto de golpe).

El templo está hecho de una fuerza mágica opaca que se extiende hacia el plano etéreo, bloqueando así el viaje etéreo hacia el interior del templo. Nada puede pasar físicamente por el exterior del templo. No se puede disipar mediante *dispar magia*, y *campo antimagia* no tiene ningún efecto sobre él. Un conjuro *desintegrar* destruye el templo al instante.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar todos los días durante un año hace que este efecto sea permanente.

TIERRA EN ERUPCIÓN

Transmutación de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (una pieza de obsidiana)

Duración: Instantáneo

Elije un punto que puedes ver en el suelo dentro del alcance. Una fuente de tierra y piedra batidas estalla en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d12 de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Además, el terreno en esa área se convierte en terreno difícil hasta que se despeja. Cada porción de 5 pies cuadrados del área requiere al menos 1 minuto para despejarse a mano.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura delconjuro de nivel 4º o superior, el dalo aumenta en 1d12 por cada nivel de ranura por encima de 3º.

TOCAR A LOS MUERTOS

Nigromancia (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Señala a una criatura que puedes ver dentro del alcance, y el sonido de una campana dolorosa llena el aire a su alrededor por un momento. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o recibir 1d8 de daño necrótico. Si al objetivo le falta alguno de sus puntos de golpe, en su lugar recibe 1d12 de daño necrótico.

El daño del conjuro aumenta en un dado cuando alcanzas el nivel 5 (2d8 o 2d12), el nivel 11 (3d8 o 3d12) y el nivel 17 (4d8 o 4d12).

TORBELLINO

Evocación de 7º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies

Componentes: V, M (un trozo de paja)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Un torbellino aúlla hasta formarse en un punto que puedes ver en el suelo dentro del alcance. El torbellino es un cilindro de 10 pies de radio y 30 pies de altura centrado en ese punto. Hasta que termine el conjuro, puedes usar tu acción para mover el torbellino hasta 30 pies en cualquier dirección a lo largo del suelo. El torbellino aspira cualquier objeto mediano o más pequeño que no esté sujeto a nada y que nadie lo lleve puesto o cargado.

Una criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza la primera vez en un turno que entra en el torbellino o que el torbellino entra en su espacio, incluso cuando

aparece el torbellino por primera vez. Una criatura recibe 10d6 de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Además, una criatura grande o más pequeña que falle la salvación debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o quedar apresada en el torbellino hasta que el conjuro termine. Cuando una criatura comienza su turno apresada por el torbellino, la criatura es jalada 5 pies más arriba en su interior, a menos que la criatura esté en la parte superior. Una criatura apresada se mueve con el torbellino y cae cuando termina el conjuro, a menos que la criatura tenga algún medio para permanecer en el aire.

Una criatura apresada puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza contra tu CD de salvación de conjuros. Si tiene éxito, la criatura ya no está apresada por el torbellino y es lanzada 3d6 x 10 pies de distancia en una dirección aleatoria.

TORMENTA DE BOLAS DE NIEVE DE SNILLOC

Evocación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un trozo de hielo o una pequeña viruta de roca blanca)

Duración: Instantáneo

Una ráfaga de bolas de nieve mágicas brota de un punto que elijas dentro del alcance. Cada criatura en una esfera de 5 pies de radio centrada en ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d6 de daño frío en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 3º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 2º.

TRAMPA DE LAZO

Abjuración de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: S, M (25 pies de cuerda, que son consumidos por el conjuro)

Duración: 8 horas

Cuando lanzas este conjuro, usas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en la tierra o en el suelo. Cuando terminas de lanzar, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica.

Esta trampa es casi invisible y requiere una prueba de Inteligencia (Investigación) exitosa contra tu DC de salvación de conjuros para poder discernirla.

La trampa se dispara cuando una criatura Pequeña, Mediana o Grande se desplaza a la tierra o al suelo en el radio del conjuro. Esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser izada mágicamente en el aire, dejándola colgando de cabeza 3 pies sobre el suelo. La criatura está apresada allí hasta que el conjuro termina.

Una criatura apresada puede hacer una tirada de salvación de Destreza al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito. Alternativamente, la

criatura u otra persona que pueda alcanzarla puede usar una acción para hacer una prueba de Inteligencia (Arcanos) contra tu CD de salvación de conjuros. En un éxito, el efecto apresado termina.

Después de que se dispara la trampa, el conjuro termina cuando ninguna criatura es apresada por ella.

TRANSFERENCIA DE VIDA

Nigromancia de 3º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Sacrificas algo de tu salud para reparar las heridas de otra criatura. Recibes 4d8 de daño necrótico, y una criatura de tu elección que puedes ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual al doble del daño necrótico que recibes.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 4º nivel o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 3º.

TRANSFORMACIÓN DE TENSER

Transmutación de 6º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Yo

Componentes: V, S, M (algunos pelos de un toro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Te das de resistencia y destreza marcial alimentada por magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar conjuros y obtienes los siguientes beneficios:

- Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si alguno de estos permanece cuando el conjuro termina, se pierden.
- Tienes ventaja en las tiradas de ataque que haces con armas simples y marciales.
- Cuando golpeas a un objetivo con un ataque con arma, ese objetivo recibe un daño de fuerza adicional de 2d12.
- Tienes habilidad con todas las armaduras, escudos, armas simples y armas marciales.
- Tienes habilidad en tiradas de salvación de Fortaleza y Constitución.
- Puedes atacar dos veces, en lugar de una, cuando realizas la acción de Ataque en tu turno. Ignora este beneficio si ya tienes una característica, como Ataque Adicional, que te brinda ataques extra.

Inmediatamente después de que termine el conjuro, debes tener éxito en una tirada de salvación de la Constitución de DC 15 o sufrir un nivel de agotamiento.

TRANSFORMAR AGUA

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo o 1 hora (ver abajo).

Eliges un área de agua que puedes ver dentro del alcance y que quepa en un cubo de 5 pies. Lo manipulas de una de las siguientes maneras:

- Instantáneamente mueves o cambias el flujo del agua mientras lo diriges, hasta 5 pies en cualquier dirección. Este movimiento no tiene la fuerza suficiente para causar daño.
- Haces que el agua se forme en figuras simples y se anime según tu dirección. Este cambio dura 1 hora.
- Cambias el color o la opacidad del agua. El agua debe ser cambiada de la misma manera en todas partes. Este cambio dura 1 hora.
- Congelas el agua, siempre que no haya criaturas en ella. El agua se descongela en 1 hora.

Si lanzas este conjuro varias veces, no puedes tener activos más de dos de sus efectos no instantáneos a la vez, y puedes descartar dicho efecto como una acción.

TRANSMUTAR ROCA

Transmutación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (arcilla y agua)

Duración: Hasta que sea disipado.

Eliges un área de piedra o barro que puedes ver que cabe dentro de un cubo de 40 pies y está dentro del alcance, y eliges uno de los siguientes efectos.

Transmutar roca a barro. La roca no mágica de cualquier tipo en el área se convierte en un volumen igual de barro espeso y fluido que permanece hasta el final de la duración del conjuro.

El suelo en el área del conjuro se vuelve lo suficientemente fangoso para que las criaturas puedan hundirse en él. Cada pie que una criatura se mueva a través del lodo cuesta 4 pies de movimiento, y cualquier criatura en el suelo cuando lanzas el conjuro debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Una criatura también debe hacer la tirada de salvación cuando se mueve en el área por primera vez en un turno o termina su turno allí. En una salvación fallida, una criatura se hunde en el lodo y queda apresada, aunque puede usar una acción para terminar con la condición apresada sobre sí misma al liberarse del lodo. Si lanzas el conjuro en un techo, el barro cae. Cualquier criatura bajo el lodo cuando cae debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 4d8 de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Transmutar barro a roca. El barro no mágico o arenas movedizas en el área de no más de 10 pies de profundidad se transforma en piedra blanda hasta el final de la duración del conjuro. Cualquier criatura en el barro cuando se transforma debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación exitosa, una criatura es desviada de manera segura a la superficie en un espacio desocupado. En una salvación fallida, una criatura queda apresada por la roca. Una criatura apresada, u otra criatura al alcance, puede usar una acción para tratar de romper la roca al realizar una prueba de Fuerza de CD 20 o infligirle daño. La roca tiene CA 15 y 25 puntos de golpe, y es inmune al daño psíquico y al veneno.

VORÁGINE

Evocación de 5º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (papel u hoja en la forma de un embudo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Una masa arremolinada de agua de 5 pies de profundidad aparece en un radio de 30 pies centrado en un punto que puedes ver dentro del alcance. El punto debe estar en el suelo o en un cuerpo de agua. Hasta que termine el conjuro, esa área es terreno difícil, y cualquier criatura que comience su turno allí debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o recibir 6d6 de daño contundente y ser jalada 10 pies hacia el centro.

VIENTO DE SALVAGUARDIA

Evocación de 2º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Un viento fuerte (20 millas por hora) sopla a tu alrededor en un radio de 10 pies y se mueve contigo, permaneciendo centrado en ti. El viento dura hasta el final de la duración del conjuro. El viento tiene los siguientes efectos:

- Te ensordece a ti y otras criaturas en su área.
- Apaga las llamas no protegidas en su área que son del tamaño de una antorcha o más pequeñas.
- Cubre el vapor, el gas y la niebla que pueden ser dispersados por el viento fuerte.
- El área es terreno difícil para otras criaturas aparte de ti.
- Las tiradas de ataque con arma a distancia tienen desventaja si los ataques entran o salen del viento.

VÍNCULO BESTIAL

Adivinación de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un poco de pelaje envuelto en un paño)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Estableces un vínculo telepático con una bestia que tocas que es amigable o que está hechizada por ti. El conjuro falla si la puntuación de Inteligencia de la bestia es 4 o mayor. Hasta que el conjuro termine, el enlace estará activo mientras tú y la bestia están a la vista el uno del otro. A través del enlace, la bestia puede entender tus mensajes telepáticos y puede comunicar telepáticamente emociones y conceptos simples de vuelta a ti. Mientras el enlace está activo, la bestia gana ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a 5 pies de ti que puedas ver.

VIROTE DE CAOS

Evocación de 1º nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Arrojas una masa gorjeante y ondulante de energía caótica a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un golpe, el objetivo recibe $2d8 + 1d6$ de daño. Elige uno de los d8s. El número tirado en ese dado determina el tipo de daño del ataque, como se muestra a continuación.

Si sacas el mismo número en ambos d8s, la energía caótica salta del objetivo a una criatura diferente de tu elección dentro de 30 pies de distancia. Haz una nueva tirada de ataque contra el nuevo objetivo y haz una nueva tirada de daño, lo que podría hacer que la energía caótica vuelva a saltar.

Una criatura solo puede ser objetivo una vez por cada lanzamiento de este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de nivel 2 o superior, cada objetivo recibe 1d6 de daño extra del tipo que se lanza por cada nivel de ranura por encima del 1º.

APÉNDICE A: CAMPAÑAS

COMPARTIDAS

Coordinar un programa regular de sesiones de juego de D&D para mantener una campaña activa y vibrante puede ser un desafío. Si el único Dungeon Master de la campaña o suficientes jugadores no están disponibles, la próxima sesión podría ser pospuesta, y los problemas repetidos de este tipo pueden poner en peligro la continuación de la campaña.

En resumen: en un mundo lleno de distracciones, puede ser difícil mantener una campaña en marcha. Presentamos el concepto de la campaña compartida.

En una campaña compartida, más de un miembro del grupo puede asumir el rol de DM. Una campaña compartida es episódica en lugar de continua, y cada sesión de juego comprende una aventura completa.

Las campañas compartidas más grandes son administradas por la Liga de Aventureros de D&D y supervisadas por Wizards of the Coast. También puedes crear tu propia campaña compartida para un club de D&D de la escuela, en una tienda de juegos, en una biblioteca o en cualquier otro lugar donde se reúnan los jugadores de D&D y los DM.

Una campaña compartida establece un marco que permite a un jugador llevar un personaje del juego de un DM a otro dentro de la campaña compartida. Creando una situación en la que es casi inevitable que ocurra una sesión programada. La lista de jugadores potenciales puede ser bastante grande, asegurando que virtualmente cualquier sesión tenga al menos el número mínimo de personajes necesarios para jugar. Si todos aparecen para jugar al mismo tiempo, varios DM se aseguran de que todos puedan participar.

CÓDIGO DE CONDUCTA

Una y otra vez, los libros de reglas centrales vuelven al punto de que el objetivo más importante de una sesión de juego de D&D es que todos los involucrados se diviertan. Para mantener ese objetivo, es una buena idea que una campaña compartida tenga un código de conducta. Debido a que las personas que normalmente no juegan juntas podrían terminar en la misma mesa en una campaña compartida, puede ser útil establecer algunas reglas básicas para el comportamiento. En el nivel más amplio, todos los miembros de una campaña compartida son responsables de asegurarse de que todos los demás tengan un rato agradable. Si alguien se siente ofendido, acosado o menospreciado por las acciones de otra persona, todo el propósito de reunirse a jugar es derrotado. El código de conducta básico para una campaña compartida puede modelarse en un documento similar que utiliza otra organización o ubicación. Más allá de eso, es posible que se deban agregar algunas políticas especiales para tener en cuenta lo que podría ocurrir en la mesa cuando los jugadores y los DM interactúan. Como punto de partida, considera el siguiente material, que es un extracto del código de conducta de la Liga de Aventureros.

Durante una sesión de juego, se espera que los participantes ...

- Sigan el liderazgo del DM y eviten discutir con el DM u otros jugadores sobre las reglas. Permitan que otros jugadores hablen, y permitan que otros jugadores obtengan atención del DM.
- Eviten conversaciones excesivas que no sean relevantes para la aventura.
- Desalienten a otros a usar las redes sociales para intimidar, avergonzar o intimidar a otros participantes.
- Hagan que el DM o los administradores de la campaña estén al tanto de un comportamiento perturbador o agresivo para que se puedan tomar las medidas adecuadas.

Para tener éxito, una campaña compartida necesita un defensor, alguien que asuma la responsabilidad de organizar y mantener el grupo. Si estás interesado en aprender más sobre cómo ejecutar una campaña compartida y ver cómo la Liga de Aventureros maneja ciertos problemas, el resto de este apéndice está hecho para ti.

DISEÑAR AVENTURAS

Diseñar aventuras para una campaña compartida implica un conjunto de consideraciones diferente a diseñar para un grupo estándar de jugadores. Lo más importante es que la aventura debe estar programada para concluir al mismo tiempo que la sesión. También es necesario equilibrar los encuentros de combate para una gama de niveles, ya que una amplia gama de personajes pueden experimentar la aventura

al mismo tiempo.

DURACIÓN DE LA AVENTURA

Cada aventura en una campaña compartida comienza y termina en la misma sesión de juego. (Si un grupo de participantes quiere tomar más tiempo para terminar y todos están dispuestos a hacerlo, pueden exceder el límite de tiempo). Una sesión o un evento no puede terminar con la aventura sin terminar, ya que no hay forma de garantizar que los mismos jugadores y DM estarán disponibles para la próxima sesión.

Normalmente, las aventuras en una campaña compartida están diseñadas para durar 2 horas o 4 horas. En cada hora de juego, asume que los personajes pueden completar lo siguiente:

- Tres o cuatro encuentros de combate simples, o uno o dos complejos
- Tres o cuatro escenas que involucran exploración significativa o interacción social

Dentro de estas restricciones, puede ser difícil crear aventuras abiertas. Un límite de tiempo supone un punto de inicio y un punto final específicos. Una buena manera de sortear esta restricción es crear una aventura con múltiples finales posibles.

Las aventuras basadas en la ubicación también funcionan bien con este formato. Una mazmorra presenta un límite natural en las opciones de personaje, a la vez que da opciones a los jugadores. La aventura podría ser una misión para derrotar a una criatura o recuperar un objeto, pero el camino para lograr ese objetivo puede ser diferente para cada grupo.

Para más aventuras narrativas, trata de concentrarte en encuentros o eventos simples pero flexibles. Por ejemplo, una aventura requiere que los personajes protejan al sumo sacerdote de Tyr de los asesinos. Dale a los jugadores la oportunidad de planificar cómo quieren proteger el templo, con autoridad sobre los guardias. Unos pocos PNJ bien desarrollados, algunos de los cuales podrían ser sospechosos de trabajar con los enemigos del templo, añaden una capa de tensión. Considera dejar algunos detalles o puntos de trazo para que el DM decida. Por ejemplo, el DM puede tener la opción de elegir qué miembro de los guardias del templo es el traidor, asegurándose de que el escenario sea diferente para cada grupo.

ENCUENTROS DE COMBATE

Diseña tu aventura para uno de los cuatro escalones, como se establece en el capítulo 1 del *Manual del Jugador*; el escalón 1 incluye los niveles 1-4, el escalón 2 son los niveles 5-10, el escalón 3 son los niveles 11-16 y el escalón 4 incluye los niveles 17-20. Dentro de cada escalón, es una buena idea usar un nivel específico como punto de partida. Supongamos un grupo de cinco personajes de 3er nivel para el escalón 1, cinco personajes de 8vo nivel para el escalón 2, cinco personajes de nivel 13 para el escalón 3 y cinco personajes de nivel 18 para el escalón 4. Usa esa suposición al crear

encuentros de combate, ya sea que uses las reglas de construcción de encuentros en la *Guía del Dungeon Master* o estés haciendo una estimación.

Para cada batalla, proporciona pautas para ayudar a los DM a ajustar la dificultad hacia arriba o hacia abajo para que coincida con las partes más fuertes o más débiles. Como regla general, ten en cuenta un grupo dos niveles más alto y un grupo dos niveles más bajo, y no te preocupes por equilibrar la aventura de los grupos fuera del escalón de la aventura.

RECOMPENSAS

Las aventuras en una campaña compartida que utiliza reglas variables para ganar niveles y adquirir tesoros (como los que se describen a continuación) no incluyen premios de puntos de experiencia o cantidades y tipos de tesoros específicos.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Las pautas de una campaña compartida para la creación de personajes pueden incluir la definición de las razas y clases que los jugadores pueden elegir, cómo los jugadores generan puntajes de habilidad y qué alineamientos pueden elegir los jugadores.

MANUAL DEL JUGADOR MÁS UNO

Debes pensar qué productos pueden usar los jugadores para crear un personaje. La Liga de Aventureros especifica que un jugador puede usar el *Manual del Jugador* y otra fuente oficial de D&D, como un libro o un PDF, para crear un personaje. Esta restricción garantiza que los jugadores no necesiten poseer muchos libros para crear un personaje y facilita a los DM saber cómo funcionan todos los personajes de la campaña. Dado que un DM en una campaña compartida debe lidiar con una amplia gama de personajes, en lugar de los mismos personajes cada semana, puede ser difícil rastrear todas las interacciones y habilidades posibles a través de mezclar opciones libremente. Recomendamos encarecidamente esta regla para cualquier campaña compartida.

PUNTUACIONES DE CARACTÉRISTICA

Para generar puntuaciones de característica, recomendamos que los jugadores elijan entre la matriz estándar (15, 14, 13, 12, 10, 8) y la opción presentada en "Variante: Personalizar las puntuaciones de característica" en el capítulo 1 del *Manual del Jugador*.

EQUIPO INICIAL

Por razones de simplicidad y eficiencia, es una buena idea exigir que los personajes principiantes tomen el equipo de inicio especificado por la clase y el trasfondo de un personaje.

VARIANTES DE REGLAS

Una campaña compartida puede usar algunas variantes de reglas para manejar ciertos aspectos del juego. La Liga de Aventureros, por ejemplo, tiene sistemas de variantes para ganar niveles y adquirir tesoros. Estas "reglas de la casa", que se presentan a continuación, sirven como una especie de lenguaje común, asegurando que las recompensas que reciben todos los personajes son equivalentes, sin importar qué tipo de aventura experimentó un personaje.

AVANCE DE PERSONAJES

En una campaña compartida, los personajes no ganan niveles acumulando puntos de experiencia, sino alcanzando puntos de control de experiencia. Este sistema premia a todos los personajes (y jugadores) por participar en una sesión de juego.

Un personaje llega a 1 punto de control por cada hora que una aventura está diseñada para durar. Ten en cuenta que el premio se basa en el tiempo de juego proyectado de la aventura, en lugar del tiempo real que se pasa en la mesa. La recompensa por completar una aventura diseñada para 2 horas de juego es 2 puntos de control, incluso si un grupo pasa más de 2 horas jugando a través de ella.

Si un personaje completa una aventura diseñada para un nivel superior al nivel actual del personaje, se le otorga 1 punto de control adicional. Por ejemplo, si un personaje de segundo nivel completa una aventura de sexto nivel diseñada para tomar 2 horas, el personaje llega a 3 puntos de control.

El tiempo de juego puede parecer una forma extraña de medir los premios de experiencia, pero el concepto está en consonancia con cómo debe funcionar una campaña compartida. Un personaje jugado durante 10 horas alcanza el mismo número de puntos de control, ya sea que se haya enfrentado a un dragón o haya pasado todo ese tiempo al acecho en un bar. Este enfoque asegura que el estilo preferido de un jugador no sea penalizado ni recompensado. Ya sea que alguien se centre en juegos de rol e interacción social, derrotar monstruos en combate o encontrar formas inteligentes de evitar batallas, este sistema le da crédito a lo que se debe.

USO DE PUNTOS DE CONTROL

La cantidad de puntos de control necesarios para obtener el siguiente nivel depende del nivel de un personaje:

- En los niveles 1-4, alcanzar 4 puntos de control es suficiente para avanzar al siguiente nivel.
- En el nivel 5 o superior, se necesitan 8 puntos de control para avanzar al siguiente nivel.

Al final de una sesión de juego, los personajes deben subir de nivel si han alcanzado suficientes puntos de control para hacerlo. El número requerido de puntos de control se gasta, y cualquier punto de control restante se aplica a la próxima oportunidad de avance.

TESORO INDIVIDUAL

En una campaña compartida, cada personaje recibe un número fijo de piezas de oro al ganar un nuevo nivel. (Esta ganancia representa el tesoro que un personaje puede encontrar en una aventura estándar.) Como beneficio adicional, no se requiere que los personajes saquen oro para mantener un estilo de vida. En cambio, cada personaje comienza con un estilo de vida modesto, que mejora a medida que el personaje alcanza niveles más altos.

Estos beneficios se resumen en la tabla de Tesoro Individual. Las formas en que los personajes pueden gastar su tesoro están cubiertas en la sección "Comprar y vender" a continuación.

TESORO INDIVIDUAL

Nivel Alcanzado	Estilo de Vida	Recompensa
2-4	Modesto	75 po
5-10	Cómodo	150 po
11-16	Lujoso	550 po
17-20	Aristocrático	5.500 po

OBJETOS MÁGICOS

Los personajes ganan puntos de tesoro de las aventuras y luego canjean esos puntos a cambio de objetos mágicos. La lista de objetos mágicos disponibles es acordada y compilada por los DM que ejecutan la campaña.

GANAR PUNTOS DE TESORO

Cada personaje gana puntos de tesoro según el escalón de una aventura y el tiempo de juego previsto:

- Se otorga 1 punto de tesoro por cada 2 horas jugadas en una aventura de escalón 1 o escalón 2.
- Se otorga 1 punto de tesoro por cada hora que se juega en una aventura de escalón 3 o escalón 4.

Al igual que con las reglas de la variante para ganar niveles, este premio se basa en el tiempo de juego proyectado de la aventura, en lugar del tiempo real que un grupo pasó en la mesa.

Si un personaje completa una aventura de un escalón superior al escalón de ese personaje, el personaje recibe 1 punto de tesoro adicional por esa aventura.

CREAR UNA LISTA DE OBJETOS

Los DM de la campaña compartida deben trabajar juntos para compilar una lista de objetos mágicos que los jugadores pueden comprar. Las tablas de objetos mágicos en el capítulo 2 de este libro y en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* son el punto de partida obvio. Elegir qué objetos permitir o prohibir es una cuestión de preferencia personal, tal como lo es para el DM en una campaña estándar. Involucrar a todos los DM ayuda a garantizar que la lista cumpla con las expectativas de todos. En caso de duda,

rechaza un objeto; es más fácil agregarlo a los objetos disponibles más tarde de lo que sería eliminarlo del juego una vez que se haya entregado.

Naturalmente, la lista de artículos disponibles es más larga para las aventuras en los escalones más altos, y el costo en puntos de esos artículos de escalones más altos también aumenta. La tabla Objetos Mágicos por Escalón proporciona los detalles.

Por ejemplo, los puntos de tesoro de una aventura de nivel 1 se pueden gastar en artículos de las tablas A, B, C y F. Cualquier artículo en las primeras tres tablas cuesta 4 puntos, y un artículo de la tabla F cuesta 8 puntos.

OBJETOS MAGICOS POR ESCALÓN

Tabla de Objetos Mágicos	Disponibles en Escalón	Coste en Puntos
A	1-4	4
B	1-4	4
C	1-4	4
D	2-4	8
E	3-4	8
F	1-4	8
G	2-4	10
H	3-4	10
I	3-4	12

GASTAR PUNTOS DE TESORO

Los jugadores deben gastar puntos de tesoro al final de una sesión de juego, inmediatamente después de determinar si sus personajes han ganado un nivel. El orden de estos pasos es importante, ya que un personaje puede ingresar a un nuevo nivel debido a la ganancia de nivel.

Los jugadores tienen derecho a elegir cualquier artículo aprobado de una de las tablas de artículos mágicos disponibles en el escalón actual. Los puntos de tesoro se pueden repartir entre varios objetos.

Muchos artículos cuestan más puntos de tesoro que lo que un personaje puede ganar en una aventura de 2 o 4 horas. Para comprar tal artículo, un personaje puede hacer un depósito, gastando puntos de tesoro en el artículo hasta que se pague, momento en el cual el personaje obtiene el artículo.

COMPRA Y VENTA

Los personajes pueden usar su tesoro monetario para comprar cualquier cosa de las listas de equipos en el capítulo 5 del *Manual del Jugador*. Además, la Liga de Aventureros permite a los personajes comprar pociones y conjuros, como se detalla a continuación. Un conjuro puede ser comprado solo por un personaje que sea capaz de lanzar el conjuro en cuestión.

POCIONES EN VENTA

Poción de...	Costo
Curación	50 po
Escalar	75 po
Amistad animal	100 po
Curación mayor	100 po
Respiración acuática	100 po
Curación superior	500 po
Curación suprema	5.000 po
Invisibilidad	5.000 po

PERGAMINOS DE CONJUROS EN VENTA

Nivel de Conjuro	Costo
Truco	25 po
1	75 po
2	150 po
3	300 po
4	500 po
5	1.000 po

VENDER OBJETOS

En una campaña compartida, los personajes no tienen derecho a vender artículos que encuentran en aventuras o equipos que compran con sus fondos personales. Las armas, armaduras y otros equipos utilizados por los enemigos se consideran demasiado dañados para tener un valor monetario.

APÉNDICE B: NOMBRES DE PERSONAJES

Algunos jugadores y DM tienen una habilidad especial para idear nombres de personajes sobre la marcha, mientras que otros encuentran esa tarea más como un desafío. Las tablas en este apéndice están diseñadas para hacer la vida más fácil para ambos tipos de personas, ya sea que nombres un personaje de jugador, un personaje no jugador, un monstruo o incluso un lugar.

Cada tabla contiene nombres que están asociados con una raza de personajes no humanos en el *Manual del Jugador* o un grupo étnico o lingüístico del mundo real, con un enfoque en grupos desde la antigüedad y la Edad Media.

Puedes seleccionar entre las posibilidades aquí, o usar dados para determinar un nombre.

Aunque los nombres están asociados con las razas en este apéndice, es posible que un personaje no tenga un nombre de su propia raza. Por ejemplo, un medio orco podría haber crecido entre enanos y tener un nombre enano. O, como DM, podrías decidir que los dracónidos en tu campaña tienen una cultura que recuerda a la antigua Roma y, por lo tanto, utilizan nombres romanos, en lugar de los nombres dracónidos que se sugieren aquí.

NOMBRES NO HUMANOS

DRACÓNIDO, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Akra
03-04	Aasathra
05-06	Antrara
07-08	Arava
09-10	Biri
11-12	Blendaeth
13-14	Burana
15-16	Chassath
17-18	Daar
19-20	Dentratha
21-22	Doudra
23-24	Driindar
25-26	Eggren
27-28	Farideh
29-30	Findex
31-32	Furrele
33-34	Gesrethe
35-36	Gilkass
37-38	Harann
39-40	Havilar
41-42	Hethress
43-44	Hillanot
45-46	Jaxi
47-48	Jezean
49-50	Jheri
51-52	Kadana
53-54	Kava
55-56	Korinn
57-58	Megren
59-60	Mijira
61-62	Mishann
63-64	Nala
65-66	Nuthra
67-68	Perra
69-70	Pogranix

DRACÓNIDO, FEMENINO

d100	Nombre
71-72	Pyxrin
73-74	Quespa
75-76	Raiann
77-78	Rezena
79-80	Ruloth
81-82	Saphara
83-84	Savaran
85-86	Sora
87-88	Surina
89-90	Synthrin
91-92	Tatyan
93-94	Thava
95-96	Uadjit
97-98	Vezera
99-00	Zykroff

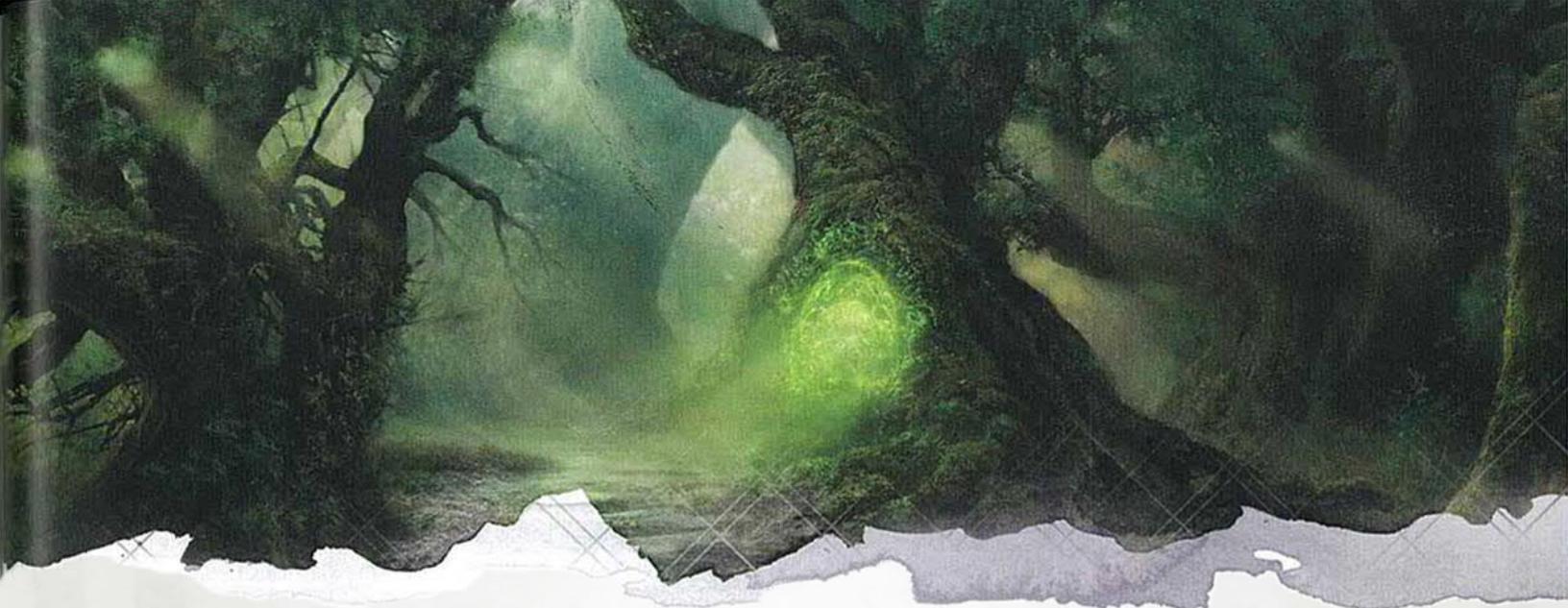
DRACÓNIDO, MASCULINO

d100	Nombre
35-36	Hirrathak
37-38	Ildrex
39-40	Kaladan
41-42	Kerkad
43-44	Kiirth
45-46	Kriv
47-48	Maagog
49-50	Medrash
51-52	Mehen
53-54	Mozikth
55-56	Mreksh
57-58	Mugrunden
59-60	Nadarr
61-62	Nithther
63-64	Norkruuth
65-66	Nykkán
67-68	Pandjed
69-70	Patrin
71-72	Pijjirik
73-74	Quarethon
75-76	Rathkran
77-78	Rhogar
79-80	Rivaan
81-82	Sethrekar
83-84	Shamash
85-86	Shedinn
87-88	Srorthen
89-90	Tarhun
91-92	Torinn
93-94	Trynnicus
95-96	Valorean
97-98	Vrondiss
99-00	Zedaar

DRACÓNIDO, CLAN

d100	Nombre
01-02	Akambherylliax
03-04	Argenthrixus
05-06	Baharoosh
07-08	Beryntolthropal
09-10	Bhenkumbyrznaax
11-12	Caavylteradyn
13-14	Chumbyxirinnish
15-16	Clethtinthiallor
17-18	Daardendrian
19-20	Delmirev
21-22	Dhyrketonis
23-24	Ebynichtomonis
25-26	Esstyrlunn
27-28	Fharngnarthnóst
29-30	Ghaallixirn
31-32	Grrrmmballhyst
33-34	Gygazzlyshrift
35-36	Hashphronyxadyn
37-38	Hshhsstoroth
39-40	Imbixtellrhyst
41-42	Jerynomonis
43-44	Jharthraxyn
45-46	Kerrhylon
47-48	Kimbatuul
49-50	Lhamboldennish
51-52	Linxakasendalor
53-54	Mohradyllion
55-56	Mystan
57-58	Nemmonis
59-60	Norixius
61-62	Ophinshatalajiir
63-64	Orexijandilin
65-66	Pfaphnyrennish
67-68	Phrahdrandon
69-70	Pyraxtallinost

DRACÓNIDO, CLAN		ELFO, NIÑO		ELFO, ADULTO FEMENINO		ELFO, ADULTO MASCULINO	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
71-72	Qyxpahrg	63-64	Phann	55-56	Lia	47-48	Halimath
73-74	Raghthroknaar	65-66	Py	57-58	Maiathah	49-50	Heian
75-76	Shestendeliath	67-68	Rael	59-60	Malquis	51-52	Himo
77-78	Skaarzborroosh	69-70	Raer	61-62	Meriele	53-54	Immeral
79-80	Sumnarghthrysh	71-72	Ren	63-64	Mialee	55-56	Ivellios
81-82	Tiammanthyllish	73-74	Rinn	65-66	Myathethil	57-58	Korfel
83-84	Turnuroth	75-76	Rua	67-68	Naivara	59-60	Lamlis
85-86	Umbyrphrael	77-78	Sael	69-70	Quelenna	61-62	Laucian
87-88	Vangdondalar	79-80	Sai	71-72	Quillathe	63-64	Lucan
89-90	Verthisathurgiesh	81-82	Sumi	73-74	Ridaro	65-66	Mindartis
91-92	Wivyrholdalphiax	83-84	Sylin	75-76	Sariel	67-68	Naal
93-94	Wystongjiir	85-86	Ta	77-78	Shanairla	69-70	Nutae
95-96	Xephyrbahnor	87-88	Thia	79-80	Shava	71-72	Paelias
97-98	Yarjerit	89-90	Tia	81-82	Silaqui	73-74	Peren
99-00	Zzzxaaxthroth	91-92	Traki	83-84	Sumnes	75-76	Quarion
ELFO, NIÑO		93-94	Vall	85-86	Theirastra	77-78	Riardon
d100	Nombre	95-96	Von	87-88	Thiala	79-80	Rolen
01-02	Ael	97-98	Wil	89-90	Tiaathque	81-82	Soveliss
03-04	Ang	99-00	Za	91-92	Traulam	83-84	Suhnae
ELFO, ADULTO FEMENINO		93-94	Vadania	95-96	Valanthe	85-86	Thamior
d100	Nombre	95-96	Vaina	97-98	Vaina	87-88	Tharivol
01-02	Adrie	99-00	Xanaphia	99-00	Xanaphia	89-90	Theren
ELFO, ADULTO MASCULINO		ELFO, ADULTO MASCULINO		91-92	Theriatis	91-92	Therivan
d100	Nombre	01-02	Adran	93-94	Thervan	95-96	Uthemar
03-04	Aelar	03-04	Aelar	95-96	Vanuath	97-98	Varis
05-06	Althaea	05-06	Aerdeth	99-00	Varis	ELFO, FAMILIA	
07-08	Anastrianna	07-08	Ahvain	d100	Nombre	01-02	Aloro
09-10	Andraste	09-10	Aramil	03-04	Amakiir	03-04	Amakiir
11-12	Antinua	11-12	Arannis	05-06	Amastacia	05-06	Amastacia
13-14	Arara	13-14	Aerdereth	07-08	Ariessus	07-08	Ariessus
15-16	Baelitae	15-16	Ahvan	09-10	Arnuanna	09-10	Arnuanna
17-18	Bethrynnna	17-18	Aramil	11-12	Berevan	11-12	Berevan
19-20	Birel	19-20	Arannis	13-14	Caerdonel	13-14	Caerdonel
21-22	Caelynn	21-22	Aust	15-16	Caphaxath	15-16	Caphaxath
23-24	Chaedi	23-24	Azaki	17-18	Casilltenirra	17-18	Casilltenirra
25-26	Claira	25-26	Beiro	19-20	Cithreth	19-20	Cithreth
27-28	Dara	27-28	Berrian	21-22	Dalanthan	21-22	Dalanthan
29-30	Drusilia	29-30	Caeldrim	23-24	Eathalena	23-24	Eathalena
31-32	Elama	31-32	Carrie	25-26	Erenaeth	25-26	Erenaeth
33-34	Enna	33-34	Dayereth	27-28	Dreali	27-28	Ethanasath
35-36	Faral	35-36	Dreali	29-30	Efferil	29-30	Fasharash
37-38	Felosial	37-38	Eiravel	31-32	Eiravel	31-32	Firahel
39-40	Hatae	39-40	Enialis	33-34	Ervan	33-34	Floshem
41-42	Ielenia	41-42	ErDan	35-36	Galinndan	35-36	Galanodel
43-44	Ilanis	43-44	Erevan	37-38	Gennal	37-38	Goltorah
45-46	Irann	45-46	Fivin	39-40	Hadarai		
47-48	Jarsali	47-48	Keyleth	41-42			
49-50	Jelenneth	49-50	Leshanna	43-44			
51-52	Naeris	51-52		45-46			
53-54	Naill	53-54					
55-56	Nim						



ELFO, FAMILIA		ENANO, FEMENINO		ENANO, FEMENINO		ENANO, MASCULINO	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
39-40	Hanali	01-02	Anbera	71-72	Ovina	35-36	Fargrim
41-42	Holimion	03-04	Artin	73-74	Riswynn	37-38	Gardain
43-44	Horineth	05-06	Audhild	75-76	Sannl	39-40	Gilthur
45-46	Iathrana	07-08	Balifra	77-78	Therlin	41-42	Gimgen
47-48	Ilphelkir	09-10	Barbena	79-80	Thodris	43-44	Gimurt
49-50	Iranapha	11-12	Bardryn	81-82	Torbera	45-46	Harbek
51-52	Koehlanna	13-14	Bolhild	83-84	Tordrid	47-48	Kildrak
53-54	Lathalas	15-16	Dagnal	85-86	Torgga	49-50	Kilvar
55-56	Liadon	17-18	Dariff	87-88	Urshar	51-52	Morgan
57-58	Meliamne	19-20	Delre	89-90	Valida	53-54	Morkral
59-60	Mellerelel	21-22	Diesa	91-92	Vistra	55-56	Nalral
61-62	Mystralath	23-24	Eldeth	93-94	Vonana	57-58	Nordak
63-64	Nailo	25-26	Eridred	95-96	Werydd	59-60	Nuraval
65-66	Netyoive	27-28	Falkrunn	97-98	Whurdred	61-62	Oloric
67-68	Ofandrus	29-30	Fallthra	99-00	Yurgunn	63-64	Olunt
69-70	Ostoroth	31-32	Finellen	ENANO, MASCULINO		65-66	Orsik
71-72	Othronus	33-34	Gillydd	d100	Nombre	67-68	Oskar
73-74	Qualanthri	35-36	Gunnloda	01-02	Adrik	69-70	Rangrim
75-76	Raethran	37-38	Gurdis	03-04	Alberich	71-72	Reirak
77-78	Rothenel	39-40	Helgret	05-06	Baern	73-74	Rurik
79-80	Selevarun	41-42	Helja	07-08	Barendd	75-76	Taklinn
81-82	Siannodel	43-44	Hlin	09-10	Beloril	77-78	Thoradin
83-84	Suithrasas	45-46	Ilde	11-12	Brottor	79-80	Thorin
85-86	Sylvaranth	47-48	Jarana	13-14	Dain	81-82	Thradal
87-88	Teinithra	49-50	Kathra	15-16	Dalgal	83-84	Tordek
89-90	Tiltathana	51-52	Kilia	17-18	Darrak	85-86	Traubon
91-92	Wasanthi	53-54	Kristryd	19-20	Delg	87-88	Travok
93-94	Withrethin	55-56	Lifrasa	21-22	Duergath	89-90	Ulfgar
95-96	Xiloscient	57-58	Marastyr	23-24	Dworic	91-92	Uraim
97-98	Xistsrith	59-60	Mardred	25-26	Eberk	93-94	Veit
99-00	Yaeldrin	61-62	Morana	27-28	Einkil	95-96	Vonbin
		63-64	Nalaed	29-30	Elaim	97-98	Vondal
		65-66	Nora	31-32	Erias	99-00	Whurbin
		67-68	Nurkara	33-34	Fallond		

ENANO, CLAN		GNOMO, FEMENINO		GNOMO, MASCULINO		GNOMO, CLAN	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
01-02	Aranore	01-02	Abalaba	01-02	Alston	01-02	Albaratie
03-04	Balderk	03-04	Bimpnottin	03-04	Alvyn	03-04	Piedrapantalla
05-06	Martillo de Batalla	05-06	Breena	05-06	Anverth	05-06	Beren
07-08	Dedogordo	07-08	Buvvie	07-08	Arumawann	07-08	Cavalegre
09-10	Bloodkith	09-10	Callybon	09-10	Bilbron	09-10	Lanzaguijarro
11-12	Bofdann	11-12	Caramip	11-12	Boddynock	11-12	Daergel
13-14	Yunque Marrón	13-14	Carlin	13-14	Brocc	13-14	Dunben
15-16	Brazzik	15-16	Cumpen	15-16	Burgell	15-16	Fabblestable
17-18	Broodfist	17-18	Dalaba	17-18	Cockaby	17-18	Fapplestamp
19-20	Burrowfound	19-20	Donella	19-20	Calambroso	19-20	Flautachica
21-22	Caebrek	21-22	Duvamil	21-22	Dabbledob	21-22	Folkor
23-24	Daerdahk	23-24	Ella	23-24	Delebean	23-24	Garrick
25-26	Dankil	25-26	Ellycampanilla	25-26	Dimble	25-26	Gimlen
27-28	Daraln	27-28	Ellymecha	27-28	Eberdeb	27-28	Gema Brillante
29-30	Morador Profundo	29-30	Enidda	29-30	Eldon	29-30	Gobblefirn
31-32	Durthane	31-32	Lilli	31-32	Erky	31-32	Gummen
33-34	Siemprefiloso	33-34	Loopmottin	33-34	Fahlen	33-34	Horcusporcus
35-36	Fallack	35-36	Lorilla	35-36	Fibblestib	35-36	Humblebumple
37-38	Forja de Fuego	37-38	Luthra	37-38	Fonkin	37-38	Piel de Hierro
39-40	Barril Espumoso	39-40	Mardnab	39-40	Ranatón	39-40	Leffery
41-42	Barbafría	41-42	Meena	41-42	Ranarabajo	41-42	Lingenhall
43-44	Glanhig	43-44	Menny	43-44	Gerbo	43-44	Loofollue
45-46	Matagoblin	45-46	Mumpena	45-46	Gimble	45-46	Maekkelferce
47-48	Hallaoro	47-48	Nissa	47-48	Glim	47-48	Miggledy
49-50	Gorunn	49-50	Numba	49-50	Igden	49-50	Munggen
51-52	Barbagris	51-52	Nyx	51-52	Jabbie	51-52	Murnig
53-54	Piedramartillo	53-54	Oda	53-54	Jebeddo	53-54	Musgraben
55-56	Helcral	55-56	Oppah	55-56	Kellen	55-56	Nackle
57-58	Holderhek	57-58	Orla	57-58	Kipper	57-58	Ningel
59-60	Puño de Hierro	59-60	Panana	59-60	Namfoodle	59-60	Nopenstallen
61-62	Loderr	61-62	Pyntle	61-62	Oppleby	61-62	Estampanudillo
63-64	Lutgehr	63-64	Quilla	63-64	Orryn	63-64	Offund
65-66	Morigak	65-66	Ranala	65-66	Paggen	65-66	Oomtrowl
67-68	Orcfoe	67-68	Reddlepop	67-68	Pallabar	67-68	Pilwicken
69-70	Rakankrak	69-70	Roywyn	69-70	Pog	69-70	Pingun
71-72	Ojo-Rubí	71-72	Salanop	71-72	Qualen	71-72	Afilapluma
73-74	Rumnaheim	73-74	Shamil	73-74	Ribbles	73-74	Raulnor
75-76	Hacha Plateada	75-76	Siffress	75-76	Rimple		
77-78	Piedra Plateada	77-78	Symma	77-78	Roondar		
79-80	Puño de Acero	79-80	Tana	79-80	Sapply		
81-82	Cerveza Negra	81-82	Tenena	81-82	Seobo		
83-84	Strakeln	83-84	Tervaround	83-84	Senteq		
85-86	Corazón Fuerte	85-86	Tippletoe	85-86	Sindri		
87-88	Thrahak	87-88	Ulla	87-88	Umpen		
89-90	Torevir	89-90	Unvera	89-90	Warryn		
91-92	Torunn	91-92	Veloptima	91-92	Wiggens		
93-94	Desangra Troll	93-94	Virra	93-94	Wobbles		
95-96	Yunque Real	95-96	Waywocket	95-96	Wrenn		
97-98	Sangre Verdadera	97-98	Yebe	97-98	Zaffrab		
99-00	Ungart	99-00	Zanna	99-00	Zook		



GНОМО, CLAN		MEDIANO, FEMENINO		MEDIANO, MASCULINO		MEDIANO, FAMILIA	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
75-76	Reese	67-68	Pennie	59-60	Merric	51-52	Huesos Fuertes
77-78	Rofferton	69-70	Filomena	61-62	Mican	53-54	Jarrajalea
79-80	Scheppen	71-72	Portia	63-64	Milo	55-56	Lunabrillante
81-82	Capasombra	73-74	Robbie	65-66	Morrin	57-58	Manos Lisas
83-84	Hebraplateada	75-76	Rosa	67-68	Nebin	59-60	Mejillas Cereza
85-86	Sympony	77-78	Saral	69-70	Nevil	61-62	Ojos Plateados
87-88	Tarkelby	79-80	Seraphina	71-72	Osborn	63-64	Ollamiel
89-90	Leñas	81-82	Shaena	73-74	Ostran	65-66	Olla de Puerro
91-92	Turen	83-84	Stacee	75-76	Oswalt	67-68	Pasoveloz
93-94	Umbodoben	85-86	Tawna	77-78	Perrin	69-70	Pierápido
95-96	Waggletop	87-88	Thea	79-80	Poppy	71-72	Pie Pequeño
97-98	Welber	89-90	Trym	81-82	Reed	73-74	Plantapié
99-00	Vagasalvaje	91-92	Tyna	83-84	Roscoe	75-76	Pradosoleado
MEDIANO, FEMENINO		93-94	Vani	85-86	Sam	77-78	Puentesólido
d100 Nombre		95-96	Verna	87-88	Shardon	79-80	Puente de Piedra
01-02	Alain	97-98	Wella	89-90	Tye	81-82	Punta de Cardo
03-04	Andry	99-00	Willow	91-92	Ulmo	83-84	Ramabaja
05-06	Anne	MEDIANO, MASCULINO		93-94	Wellby	85-86	Reedfellow
07-08	Bella	01-02	Alton	95-96	Wendel	87-88	Sombra Veloz
09-10	Flor	03-04	Ander	97-98	Wenner	89-90	Silbato Caldero
11-12	Bree	05-06	Bernie	99-00	Wes	91-92	Silbido Rápido
13-14	Callie	07-08	Bobbin	MEDIANO, FAMILIA		93-94	Tenpenny
15-16	Chenna	09-10	Cade	d100	Nombre	95-96	Thorngage
17-18	Cora	11-12	Callus	01-02	Acresagaz	97-98	Tosscobble
19-20	Dee	13-14	Corrin	03-04	Aqua Cálida	99-00	Voz de Ratón
21-22	Dell	15-16	Dannad	05-06	Bayavieja		
23-24	Eida	17-18	Danniel	07-08	Botellaverde		
25-26	Eran	19-20	Eddie	09-10	Buenatierra		
27-28	Euphemia	21-22	Egart	11-12	Buenabarril		
29-30	Georgina	23-24	Eldon	13-14	Buscapincel		
31-32	Gynnie	25-26	Errich	15-16	Calderocobre		
33-34	Harriet	27-28	Fildo	17-18	Capa Salvaje		
35-36	Jasmin	29-30	Finnan	19-20	Colina Alta		
37-38	Jillian	31-32	Franklin	21-22	Collar de Jabalí		
39-40	Jo	33-34	Garret	23-24	Conejogordo		
41-42	Kithri	35-36	Garth	25-26	Corazón Salvaje		
43-44	Lavinia	37-38	Gilbert	27-28	Dedos Ágiles		
45-46	Lidda	39-40	Gob	29-30	Flor de Manzana		
47-48	Maegan	41-42	Harol	31-32	Fornido		
49-50	Marigold	43-44	Igor	33-34	Glenfellow		
51-52	Merla	45-46	Jasper	35-36	Grancorazón		
53-54	Myria	47-48	Keith	37-38	Hallaoro		
55-56	Nedda	49-50	Kevin	39-40	Hilltopple		
57-58	Nikki	51-52	Lazam	41-42	Hojaverde		
59-60	Nora	53-54	Lerry	43-44	Hoja de Te		
61-62	Olivia	55-56	Lindal	45-46	Hombrealto		
63-64	Paela	57-58	Lyle	47-48	Horcapasto		
65-66	Perla			49-50	Huecoprofundo		

SEMIORCO, FEMENINO		SEMIORCO, MASCULINO		TIEFLING, FEMENINO		TIEFLING, MASCULINO	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
01-02	Arha	01-02	Argran	01-02	Akta	01-02	Abad
03-04	Baggi	03-04	Braak	03-04	Anakis	03-04	Ahrim
05-06	Bendoo	05-06	Brug	05-06	Armara	05-06	Akmen
07-08	Bilga	07-08	Cagak	07-08	Astaro	07-08	Amnon
09-10	Brakka	09-10	Dench	09-10	Aym	09-10	Andram
11-12	Creega	11-12	Dorn	11-12	Azza	11-12	Astar
13-14	Drenna	13-14	dren	13-14	Beleth	13-14	Balam
15-16	Ekk	15-16	Druuk	15-16	Bryseis	15-16	Barakas
17-18	Emen	17-18	Feng	17-18	Bune	17-18	Bathin
19-20	Engong	19-20	Gell	19-20	Criella	19-20	Cairn
21-22	Fistula	21-22	Gnarsh	21-22	Damaia	21-22	Chem
23-24	Gaaki	23-24	Grumbar	23-24	Decarabia	23-24	Cimer
25-26	Gorga	25-26	Gubrash	25-26	Ea	25-26	Cressel
27-28	Grai	27-28	Hagren	27-28	Gadreel	27-28	Damakos
29-30	Greeba	29-30	Henk	29-30	Gomory	29-30	Ekemon
31-32	Grigi	31-32	Hogar	31-32	Hecat	31-32	Euron
33-34	Gynk	33-34	Holg	33-34	Ishte	33-34	Fenriz
35-36	Hrathy	35-36	Imsh	35-36	Jezebeth	35-36	Forcas
37-38	Huru	37-38	Karash	37-38	Kali	37-38	Habor
39-40	Ilga	39-40	Karg	39-40	Kallista	39-40	Iados
41-42	Kabbarg	41-42	Keth	41-42	Kasdeya	41-42	Kairon
43-44	Kansif	43-44	Korag	43-44	Lerissa	43-44	Leucis
45-46	Lagazi	45-46	Krusk	45-46	Lilith	45-46	Mannen
47-48	Lezre	47-48	Lubash	47-48	Makaria	47-48	Mantus
49-50	Murgen	49-50	Megged	49-50	Manea	49-50	Marbas
51-52	Murook	51-52	Mhurren	51-52	Markosian	51-52	Meleco
53-54	Myev	53-54	Mord	53-54	Mastema	53-54	Merihim
55-56	Nagrette	55-56	Morg	55-56	Naamah	55-56	Modean
57-58	Neega	57-58	Nil	57-58	Nemeia	57-58	Mordai
59-60	Nella	59-60	Nybarg	59-60	Nija	59-60	Mormo
61-62	Nogu	61-62	Odorr	61-62	Orianna	61-62	Morthos
63-64	Oolah	63-64	Ohr	63-64	Osah	63-64	Nicor
65-66	Ootah	65-66	Rendar	65-66	Phelaia	65-66	Nirgel
67-68	Ovak	67-68	Resh	67-68	Prosperine	67-68	Oriax
69-70	Ownka	69-70	Ront	69-70	Purah	69-70	Paymon
71-72	Puyet	71-72	Rrath	71-72	Pyra	71-72	Pelaios
73-74	Reeza	73-74	Sark	73-74	Rieta	73-74	Purson
75-76	Shautha	75-76	Scrag	75-76	Ronobe	75-76	Qemuel
77-78	Silgre	77-78	Sheggen	77-78	Ronwe	77-78	Raam
79-80	Sutha	79-80	Shump	79-80	Seddit	79-80	Rimmon
81-82	Tagga	81-82	Tanglar	81-82	Seere	81-82	Sammal
83-84	Tawar	83-84	Tarak	83-84	Sekhmet	83-84	Skamos
85-86	Tomph	85-86	Thar	85-86	Semyaza	85-86	Tethren
87-88	Ubada	87-88	Thokk	87-88	Shava	87-88	Thamuz
89-90	Vanchu	89-90	Trag	89-90	Shax	89-90	Therai
91-92	Vola	91-92	Ugarth	91-92	Sorath	91-92	Valafar
93-94	Volen	93-94	Varg	93-94	Uzza	93-94	Vassago
95-96	Vorka	95-96	Vilberg	95-96	Vapula	95-96	Xappan
97-98	Yevelda	97-98	Yurk	97-98	Vepar	97-98	Zepar
99-00	Zagga	99-00	Zed	99-00	Verin	99-00	Zephan

NOMBRES HUMANOS

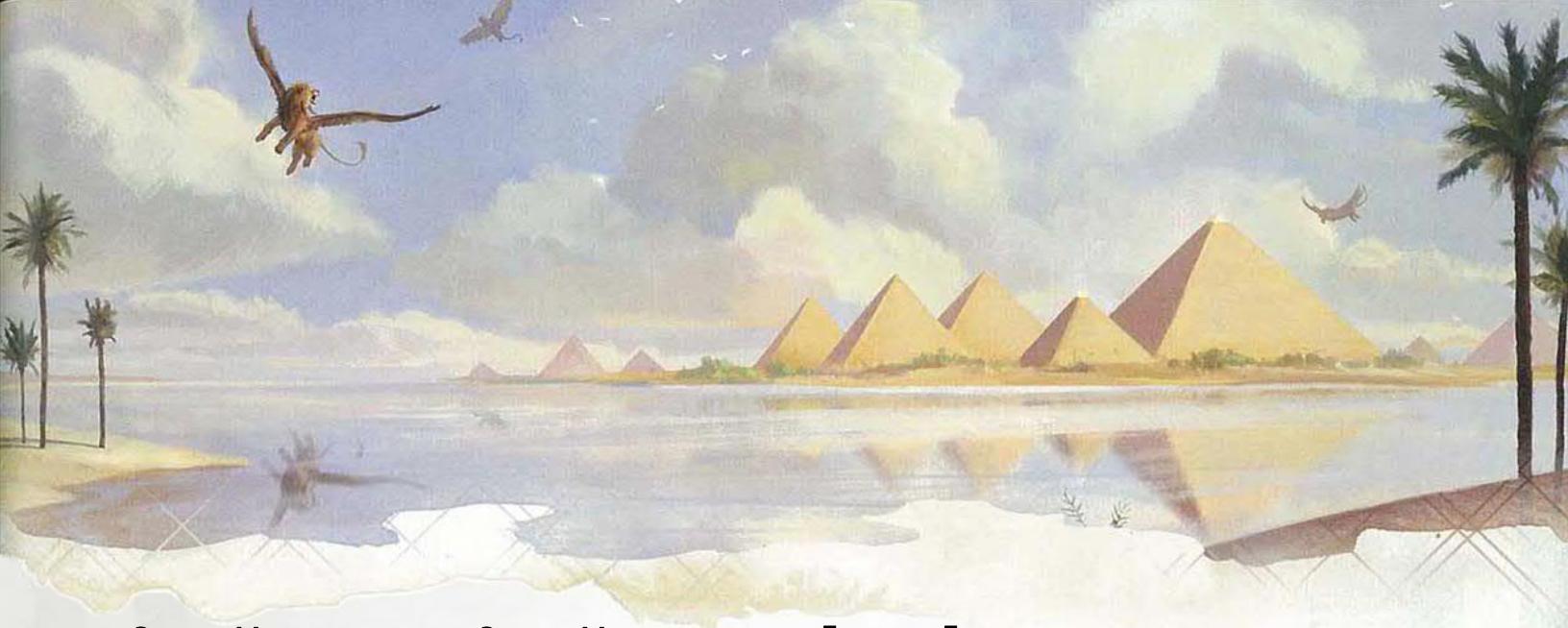
TIEFLING, VIRTUD

d100	Nombre
01-02	Ambición
03-04	Arte
05-06	Carroña
07-08	Canto
09-10	Credo
11-12	Muerte
13-14	Libertinaje
15-16	Desesperación
17-18	Condenación
19-20	Duda
21-22	Terror
23-24	Éxtasis
25-26	Tedio
27-28	Entropía
29-30	Excelencia
31-32	Miedo
33-34	Gloria
35-36	Gula
37-38	Duelo
39-40	Odio
41-42	Esperanza
43-44	Horror
45-46	Ideal
47-48	Ignominia
49-50	Risa
51-52	Amor
53-54	Lujuria
55-56	Caos
57-58	Burla
59-60	Asesinato
61-62	Musa
63-64	Música
65-66	Misterio
67-68	Nowhere
69-70	Apertura
71-72	Dolor
73-74	Pasión
75-76	Poesía
77-78	Búsqueda
79-80	Random
81-82	Reverencia
83-84	Revulsión
85-86	Tristeza
87-88	Temeridad
89-90	Tormento
91-92	Tragedia
93-94	Vicio
95-96	Virtud
97-98	Pesar
99-00	Astucia

ARABE, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Aaliyah
03-04	Aida
05-06	Akilah
07-08	Alia
09-10	Amina
11-12	Atefah
13-14	Chaima
15-16	Dalia
17-18	Ehsan
19-20	Elham
21-22	Farah
23-24	Fatemah
25-26	Camila
27-28	Iesha
29-30	Inbar
31-32	Kamaria
33-34	Khadija
35-36	Layla
37-38	Lupe
39-40	Nabila
41-42	Nadine
43-44	Naima
45-46	Najila
47-48	Najwa
49-50	Nakia
51-52	Nashwa
53-54	Nawra
55-56	Nuha
57-58	Nura
59-60	Oma
61-62	Qadira
63-64	Qamar
65-66	Qistina
67-68	Rahima
69-70	Rihanna
71-72	Saadie
73-74	Sabah
75-76	Sada
77-78	Azafrán
79-80	Sahar
81-82	Salma
83-84	Shatha
85-86	Tahira
87-88	Takisha
89-90	Thana
91-92	Yadira
93-94	Zahra
95-96	Zaida
97-98	Zaina
99-00	Zeinab

ARABE, MASCULINO		CELTIC, FEMENINO		CELTIC, MASCULINO		CHINO, FEMENINO	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
01-02	Abbad	01-02	Aife	01-02	Airell	01-02	Ai
03-04	Abdul	03-04	Aina	03-04	Airic	03-04	Anming
05-06	Achmed	05-06	Alane	05-06	Alan	05-06	Baozhai
07-08	Akeem	07-08	Ardena	07-08	Anghus	07-08	Bei
09-10	Alif	09-10	Arienh	09-10	Aodh	09-10	Caixia
11-12	Amir	11-12	Beatha	11-12	Bardon	11-12	Changchang
13-14	Asim	13-14	Birgit	13-14	Bearacb	13-14	Chen
15-16	Bashir	15-16	Briann	15-16	Bevyn	15-16	Chou
17-18	Bassam	17-18	Caomh	17-18	Boden	17-18	Chunhua
19-20	Fahim	19-20	Cara	19-20	Bran	19-20	Daianna
21-22	Farid	21-22	Cinnia	21-22	Brasil	21-22	Daiyu
23-24	Farouk	23-24	Cordelia	23-24	Bredon	23-24	Die
25-26	Fayez	25-26	Deheune	25-26	Brian	25-26	Ehuang
27-28	Fayyaad	27-28	Divone	27-28	Bricriu	27-28	Fenfang
29-30	Fazil	29-30	Donia	29-30	Bryant	29-30	Ge
31-32	Hakim	31-32	Doreena	31-32	Cadman	31-32	Hong
33-34	Halil	33-34	Elsha	33-34	Caradoc	33-34	Huan
35-36	Hamid	35-36	Enid	35-36	Cedric	35-36	Huifang
37-38	Hazim	37-38	Ethane	37-38	Conalt	37-38	Jia
39-40	Heydar	39-40	Evelina	39-40	Conchobar	39-40	Jiao
41-42	Hussein	41-42	Fianna	41-42	Condon	41-42	Jiaying
43-44	Jabari	43-44	Genevieve	43-44	Darcy	43-44	Jingfei
45-46	Jafar	45-46	Gilda	45-46	Devin	45-46	Jinjing
47-48	Jahid	47-48	Gitta	47-48	Dillion	47-48	Lan
49-50	Jamal	49-50	Grania	49-50	Donaghy	49-50	Li
51-52	Kalim	51-52	Gwyndolin	51-52	Donall	51-52	Lihua
53-54	Karim	53-54	Idelisa	53-54	Duer	53-54	Lin
55-56	Kazim	55-56	Isolde	55-56	Eghan	55-56	Ling
57-58	Khadim	57-58	Keelin	57-58	Ewyn	57-58	Liu
59-60	Khalid	59-60	Kennocha	59-60	Ferghus	59-60	Meili
61-62	Mahmud	61-62	Lavena	61-62	Galvyn	61-62	Ning
63-64	Mansour	63-64	Lesley	63-64	Gildas	63-64	Qi
65-66	Musharraf	65-66	Linnette	65-66	Guy	65-66	Qiao
67-68	Mustafa	67-68	Lyonesse	67-68	Harvey	67-68	Rong
69-70	Nadir	69-70	Mabina	69-70	Iden	69-70	Shu
71-72	Nazim	71-72	Marvina	71-72	Irven	71-72	Shuang
73-74	Omar	73-74	Mavis	73-74	Karney	73-74	Song
75-76	Qadir	75-76	Mirna	75-76	Kayne	75-76	Ting
77-78	Qusay	77-78	Morgan	77-78	Kelvyn	77-78	Wen
79-80	Rafiq	79-80	Muriel	79-80	Kunsgnos	79-80	Xia
81-82	Rakim	81-82	Nareena	81-82	Leigh	81-82	Xiaodan
83-84	Rashad	83-84	Oriana	83-84	Maccus	83-84	Xiaoli
85-86	Rauf	85-86	Regan	85-86	Moryn	85-86	Xingjuan
87-88	Saladin	87-88	Ronat	87-88	Neale	87-88	Xue
89-90	Sami	89-90	Rowena	89-90	Owyn	89-90	Ya
91-92	Samir	91-92	Selma	91-92	Pryderi	91-92	Yan
93-94	Talib	93-94	Ula	93-94	Reaghan	93-94	Ying
95-96	Tamir	95-96	Venetia	95-96	Taliesin	95-96	Yuan
97-98	Tariq	97-98	Wynne	97-98	Tiernay	97-98	Yue
99-00	Yazid	99-00	Yseult	99-00	Turi	99-00	Yun



CHINO, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Bingwen
03-04	Bo
05-06	Bolin
07-08	Chang
09-10	Chao
11-12	Chen
13-14	Cheng
15-16	Da
17-18	Dingxiang
19-20	Fang
21-22	Feng
23-24	Fu
25-26	Gang
27-28	Guang
29-30	Hai
31-32	Heng
33-34	Hong
35-36	Huan
37-38	Huang
39-40	Huiliang
41-42	Huizhong
43-44	Jian
45-46	Jiayi
47-48	Junjie
49-50	Kang
51-52	Lei
53-54	Liang
55-56	Ling
57-58	Liwei
59-60	Meilin
61-62	Niu
63-64	Peizhi
65-66	Peng
67-68	Ping
69-70	Qiang

CHINO, MASCULINO

d100	Nombre
71-72	Qiu
73-74	Quan
75-76	Renshu
77-78	Rong
79-80	Ru
81-82	Shan
83-84	Shen
85-86	Tengfei
87-88	Wei
89-90	Xiaobo
91-92	Xiaoli
93-94	Xin
95-96	Yang
97-98	Ying
99-00	Zhong

EGIPCIO, FEMENINO

d100	Nombre
35-36	Kasmut
37-38	Kemanub
39-40	Khemut
41-42	Kiya
43-44	Maia
45-46	Menhet
47-48	Merit
49-50	Meritamen
51-52	Merneith
53-54	Merseger
55-56	Muyet
57-58	Nebet
59-60	Nebetah
61-62	Nedjemmut
63-64	Nefertiti
65-66	Neferu
67-68	Neithotep
69-70	Nit
71-72	Nofret
73-74	Nubemiunu
75-76	Peseshet
77-78	Pupy
79-80	Qalhata
81-82	Rai
83-84	Redji
85-86	Sadeh
87-88	Sadek
89-90	Sitamun
91-92	Sitre
93-94	Takhat
95-96	Tarset
97-98	Taweret
99-00	Werenro

EGIPCIO, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Ahmose
03-04	Akhom
05-06	Amasis
07-08	Amenemhet
09-10	Anen
11-12	Banefre
13-14	Bek
15-16	Djedefre
17-18	Djoser
19-20	Hekaib
21-22	Henenu
23-24	Horemheb
25-26	Horwedja
27-28	Huya
29-30	Ibebi
31-32	Idu
33-34	Imhotep
35-36	Ineni
37-38	Ipuki
39-40	Irsu
41-42	Kagemni
43-44	Kawab
45-46	Kenamon
47-48	Kewap
49-50	Khaemwaset
51-52	Khafra
53-54	Khusebek
55-56	Masaharta
57-58	Meketre
59-60	Menkhaf
61-62	Merenre
63-64	Metjen
65-66	Nebamun
67-68	Nebetka
69-70	Nehi

EGIPCIO, MASCULINO

d100	Nombre
71-72	Nekure
73-74	Nessumontu
75-76	Pakhom
77-78	Pawah
79-80	Pawero
81-82	Ramose
83-84	Rudjek
85-86	Sabaf
87-88	Sebek-khu
89-90	Sebni
91-92	Senusret
93-94	Shabaka
95-96	Somintu
97-98	Thaneni
99-00	Thethi

ESLAVO, FEMENINO

d100	Nombre
67-68	Rada
69-70	Radoslava
71-72	Raisa
73-74	Slavitsa
75-76	Sofiya
77-78	Stanislava
79-80	Svetlana
81-82	Tatyana
83-84	Tomislava
85-86	Veronika
87-88	Vesna
89-90	Vladimira
91-92	Yaroslava
93-94	Yelena
95-96	Zaria
97-98	Zarya
99-00	Zoria

ESLAVO, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Agripina
03-04	Anastasiya
05-06	Bogdana
07-08	Boleslava
09-10	Bozhena
11-12	Danica
13-14	Darya
15-16	Desislava
17-18	Dragoslava
19-20	Dunja
21-22	Efrosinia
23-24	Ekaterina
25-26	Elena
27-28	Faina
29-30	Galina
31-32	Irina
33-34	Iskra
35-36	Jasna
37-38	Katarina
39-40	Katya
41-42	Kresimira
43-44	Lyudmila
45-46	Magda
47-48	Mariya
49-50	Militsa
51-52	Miloslava
53-54	Mira
55-56	Miroslava
57-58	Mokosh
59-60	Morana
61-62	Natasha
63-64	Nika
65-66	Olga

ESLAVO, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Aleksandru
03-04	Berislav
05-06	Blazh
07-08	Bogumir
09-10	Boguslav
11-12	Borislav
13-14	Bozhidar
15-16	Bratomil
17-18	Bratoslav
19-20	Bronislav
21-22	Chedomir
23-24	Chestibor
25-26	Chestirad
27-28	Chestislav
29-30	Desilav
31-32	Dmitrei
33-34	Dobromil
35-36	Dobroslav
37-38	Dragomir
39-40	Dragutin
41-42	Drazhan
43-44	Gostislav
45-46	Kazimir
47-48	Kyrilu
49-50	Lyubomir
51-52	Mechislav
53-54	Milivoj
55-56	Milosh
57-58	Mstislav
59-60	Nikola
61-62	Ninoslav


ESLAVO, MASCULINO

d100	Nombre
63-64	Premislav
65-66	Radomir
67-68	Radovan
69-70	Ratimir
71-72	Rostislav
73-74	Slavomir
75-76	Stanislav
77-78	Svetoslav
79-80	Tomislav
81-82	Vasili
83-84	Velimir
85-86	Vladimir
87-88	Vladislav
89-90	Vlastimir
91-92	Volodimeru
93-94	Vratislav
95-96	Yarognev
97-98	Yaromir
99-00	Zbignev

ESPAÑOL, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Abella
03-04	Adalina
05-06	Adora
07-08	Adriana
09-10	Ana
11-12	Antonia
13-14	Basilia
15-16	Beatriz
17-18	Bonita
19-20	Camila
21-22	Cande
23-24	Carmen

ESPAÑOL, FEMENINO

d100	Nombre
25-26	Catrina
27-28	Dolores
29-30	Dominga
31-32	Dorotea
33-34	Elena
35-36	Elicia
37-38	Esmerelda
39-40	Felipina
41-42	Francisca
43-44	Gabriela
45-46	Imelda
47-48	Ines
49-50	Isabel
51-52	Juana
53-54	Leocadia
55-56	Leonor
57-58	Leta
59-60	Lucinda
61-62	Maresol
63-64	Maria
65-66	Maricela
67-68	Matilde
69-70	Melania
71-72	Monica
73-74	Neva
75-76	Nilda
77-78	Petrona
79-80	Rafaela
81-82	Ramira
83-84	Rosario
85-86	Sofia
87-88	Suelo
89-90	Teresa
91-92	Tomasa

ESPAÑOL, FEMENINO

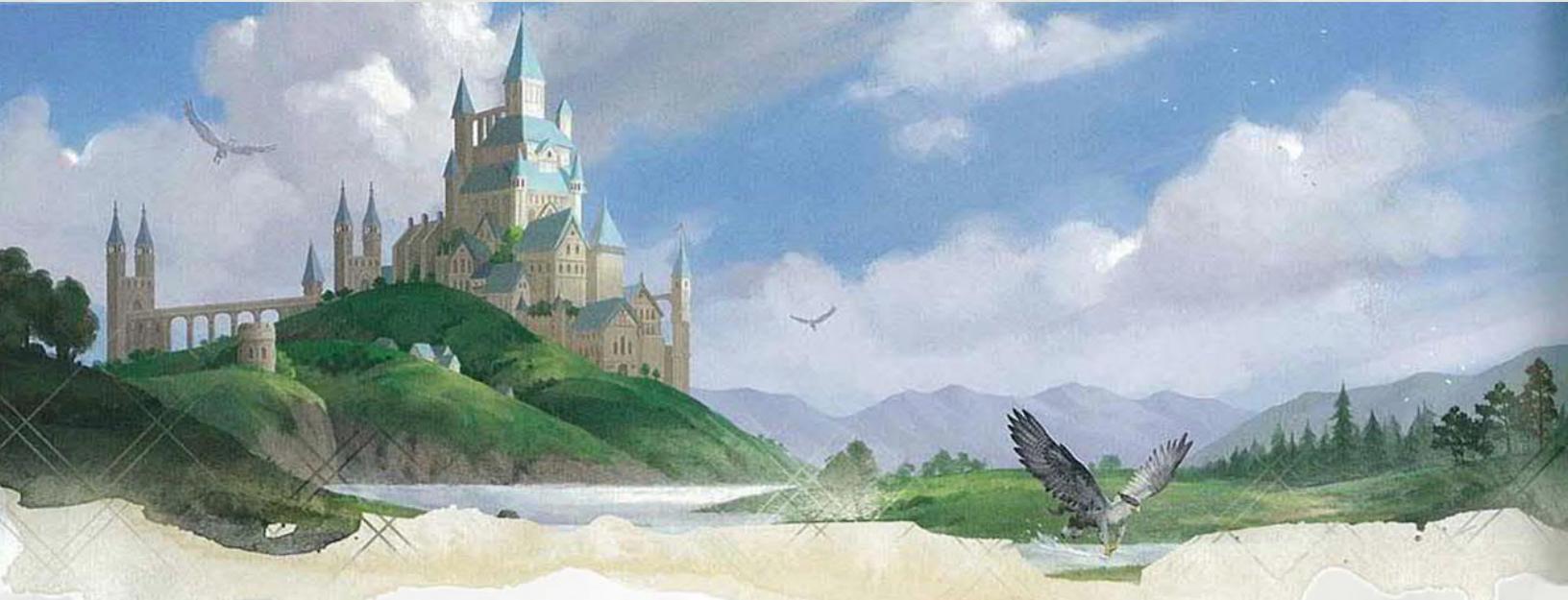
d100	Nombre
93-94	Valentia
95-96	Veronica
97-98	Ynes
99-00	Ysabel

ESPAÑOL, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Alexandre
03-04	Alfonso
05-06	Alonso
07-08	Anthon
09-10	Arcos
11-12	Arnaut
13-14	Arturo
15-16	Bartolome
17-18	Benito
19-20	Bernat
21-22	Blasco
23-24	Carlos
25-26	Damian
27-28	Diego
29-30	Domingo
31-32	Enrique
33-34	Escobar
35-36	Ettor
37-38	Fernando
39-40	Franciso
41-42	Gabriel
43-44	Garcia
45-46	Gaspar
47-48	Gil
49-50	Gomes
51-52	Goncalo
53-54	Gostantin
55-56	Jayme
57-58	Joan
59-60	Jorge
61-62	Jose
63-64	Juan
65-66	Machin
67-68	Martin
69-70	Mateu
71-72	Miguel
73-74	Nicolas
75-76	Pascual
77-78	Pedro
79-80	Porico
81-82	Ramiro
83-84	Ramon
85-86	Rodrigo
87-88	Sabastian
89-90	Salvador
91-92	Simon
93-94	Tomas
95-96	Tristan
97-98	Valeriano
99-00	Ynigo

FRANCÉS, FEMENINO		FRANCÉS, MASCULINO		GERMANO, FEMENINO		GERMANO, MASCULINO	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
01-02	Aalis	01-02	Ambroys	01-02	Adelhayt	01-02	Albrecht
03-04	Agatha	03-04	Ame	03-04	Affra	03-04	Allexander
05-06	Agnez	05-06	Andri	05-06	Agatha	05-06	Baltasar
07-08	Alberea	07-08	Andriet	07-08	Allet	07-08	Benedick
09-10	Alips	09-10	Anthoine	09-10	Angnes	09-10	Berhart
11-12	Amee	11-12	Bernard	11-12	Anna	11-12	Caspar
13-14	Amelot	13-14	Charles	13-14	Apell	13-14	Clas
15-16	Anne	15-16	Charlot	15-16	Applonia	15-16	Cristin
17-18	Avelina	17-18	Colin	17-18	Barbara	17-18	Cristoff
19-20	Blancha	19-20	Denis	19-20	Brida	19-20	Dieterich
21-22	Cateline	21-22	Durant	21-22	Brigita	21-22	Engelhart
23-24	Cecilia	23-24	Edouart	23-24	Cecilia	23-24	Erhart
25-26	Claricia	25-26	Eremon	25-26	Clara	25-26	Felix
27-28	Collette	27-28	Ernault	27-28	Cristina	27-28	Frantz
29-30	Denisete	29-30	Ethor	29-30	Dorothea	29-30	Fritz
31-32	Dorian	31-32	Felix	31-32	Duretta	31-32	Gerhart
33-34	Edelina	33-34	Floquart	33-34	Ella	33-34	Gotleib
35-36	Emelina	35-36	Galleren	35-36	Els	35-36	Hans
37-38	Emmelot	37-38	Gaultier	37-38	Elsbeth	37-38	Hartmann
39-40	Ermentrudis	39-40	Gilles	39-40	Engel	39-40	Heintz
41-42	Gibelina	41-42	Guy	41-42	Enlein	41-42	Herman
43-44	Gila	43-44	Henry	43-44	Enndlín	43-44	Jacob
45-46	Gillette	45-46	Hugo	45-46	Eva	45-46	Jeremias
47-48	Guiburgis	47-48	Imbert	47-48	Fela	47-48	Jorg
49-50	Guillemette	49-50	Jacques	49-50	Fronicka	49-50	Karll
51-52	Guoite	51-52	Jacquot	51-52	Genefe	51-52	Kilian
53-54	Hecelina	53-54	Jean	53-54	Geras	53-54	Linhart
55-56	Heloysis	55-56	Jehannin	55-56	Gerhauss	55-56	Lorentz
57-58	Helyoudis	57-58	Louis	57-58	Gertrudt	57-58	Ludwig
59-60	Hodeardis	59-60	Louys	59-60	Guttel	59-60	Marx
61-62	Isabellis	61-62	Loys	61-62	Helena	61-62	Melchor
63-64	Jaquette	63-64	Martin	63-64	Irmel	63-64	Mertin
65-66	Jehan	65-66	Michel	65-66	Jonata	65-66	Michel
67-68	Johanna	67-68	Mille	67-68	Katerina	67-68	Moritz
69-70	Juliotte	69-70	Morelet	69-70	Kuen	69-70	Osswald
71-72	Katerine	71-72	Nicolas	71-72	Kungund	71-72	Ott
73-74	Luciana	73-74	Nicolle	73-74	Lucia	73-74	Peter
75-76	Margot	75-76	Oudart	75-76	Madalena	75-76	Rudolff
77-78	Marguerite	77-78	Perrin	77-78	Magdalen	77-78	Ruprecht
79-80	Maria	79-80	Phillippe	79-80	Margret	79-80	Sewastian
81-82	Marie	81-82	Pierre	81-82	Marlein	81-82	Sigmund
83-84	Melisende	83-84	Regnault	83-84	Martha	83-84	Steffan
85-86	Odelina	85-86	Richart	85-86	Otilia	85-86	Symon
87-88	Perrette	87-88	Robert	87-88	Ottilg	87-88	Thoman
89-90	Petronilla	89-90	Robinet	89-90	Peternella	89-90	Ulrich
91-92	Sedilia	91-92	Sauvage	91-92	Reusin	91-92	Vallentin
93-94	Stephana	93-94	Simon	93-94	Sibilla	93-94	Wendel
95-96	Sybilla	95-96	Talbot	95-96	Ursel	95-96	Wilhelm
97-98	Ysabeau	97-98	Tanguy	97-98	Vrsula	97-98	Wolff
99-00	Ysabel	99-00	Vincent	99-00	Walpurg	99-00	Wolfgang

GRIEGO, FEMENINO		GRIEGO, MASCULINO		INDIO, FEMENINO		INDIO, MASCULINO	
d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre	d100	Nombre
01-02	Acantha	01-02	Adonis	01-02	Abha	01-02	Abhay
03-04	Aella	03-04	Adrastos	03-04	Aishwarya	03-04	Ahsan
05-06	Alektos	05-06	Aeson	05-06	Amala	05-06	Ajay
07-08	Alkippe	07-08	Aias	07-08	Ananda	07-08	Ajit
09-10	Andromeda	09-10	Aineias	09-10	Ankita	09-10	Akhil
11-12	Antigone	11-12	Aiolos	11-12	Archana	11-12	Amar
13-14	Ariadne	13-14	Alekto	13-14	Avani	13-14	Amit
15-16	Astraea	15-16	Alkeides	15-16	Chandana	15-16	Ananta
17-18	Chloros	17-18	Argos	17-18	Chandrakanta	17-18	Aseem
19-20	Chryseos	19-20	Brontes	19-20	Chetan	19-20	Ashok
21-22	Daphne	21-22	Damazo	21-22	Darshana	21-22	Bahadur
23-24	Despoina	23-24	Dardanos	23-24	Devi	23-24	Basu
25-26	Dione	25-26	Deimos	25-26	Dipti	25-26	Chand
27-28	Eileithyia	27-28	Diomedes	27-28	Esha	27-28	Chandra
29-30	Elektra	29-30	Endymion	29-30	Gauro	29-30	Damodar
31-32	Euadne	31-32	Epimetheus	31-32	Gita	31-32	Darhsan
33-34	Eudora	33-34	Erebos	33-34	Indira	33-34	Devdan
35-36	Eunomia	35-36	Euandros	35-36	Indu	35-36	Dinesh
37-38	Hekabe	37-38	Ganymedes	37-38	Jaya	37-38	Dipak
39-40	Helene	39-40	Glaukos	39-40	Kala	39-40	Gopal
41-42	Hermione	41-42	Hektor	41-42	Kalpana	41-42	Govind
43-44	Hippolyte	43-44	Heros	43-44	Kamala	43-44	Harendra
45-46	Ianthe	45-46	Hippolytos	45-46	Kanta	45-46	Harsha
47-48	lokaste	47-48	Iacchus	47-48	Kashi	47-48	Ila
49-50	Iole	49-50	Iason	49-50	Kishori	49-50	Isha
51-52	Iphigenia	51-52	Kadmos	51-52	Lalita	51-52	Johar
53-54	Ismene	53-54	Kastor	53-54	Lina	53-54	Kalyan
55-56	Kalliope	55-56	Kephalos	55-56	Madhur	55-56	Kiran
57-58	Kallisto	57-58	Kepheus	57-58	Manju	57-58	Kumar
59-60	Kalypso	59-60	Koios	59-60	Meera	59-60	Lakshmana
61-62	Karme	61-62	Kreios	61-62	Mohana	61-62	Mahavir
63-64	Kassandra	63-64	Laios	63-64	Mukta	63-64	Narayan
65-66	Kassiopeia	65-66	Leandros	65-66	Nisha	65-66	Naveen
67-68	Kirke	67-68	Linos	67-68	Nitya	67-68	Nirav
69-70	Kleio	69-70	Lykos	69-70	Padma	69-70	Prabhakar
71-72	Klotho	71-72	Melanthios	71-72	Pratima	71-72	Prasanna
73-74	Klytie	73-74	Menelaus	73-74	Priya	73-74	Raghu
75-76	Kynthia	75-76	Mentor	75-76	Rani	75-76	Rajanikant
77-78	Leto	77-78	Neoptolemus	77-78	Sarala	77-78	Rakesh
79-80	Megaera	79-80	Okeanos	79-80	Shakti	79-80	Ranjeet
81-82	Melaina	81-82	Orestes	81-82	Shanta	81-82	Rishi
83-84	Melpomene	83-84	Pallas	83-84	Shobha	83-84	Sanjay
85-86	Nausikaa	85-86	Patroklos	85-86	Sima	85-86	Sekar
87-88	Nemesis	87-88	Philandros	87-88	Sonal	87-88	Shandar
89-90	Niobe	89-90	Phoibos	89-90	Sumana	89-90	Sumantra
91-92	Ourania	91-92	Phrixus	91-92	Sunita	91-92	Vijay
93-94	Phaenna	93-94	Priamos	93-94	Tara	93-94	Vikram
95-96	Polymnia	95-96	Pyrrhos	95-96	Valli	95-96	Vimal
97-98	Semele	97-98	Xanthos	97-98	Vijaya	97-98	Vishal
99-00	Theia	99-00	Zephyros	99-00	Vimala	99-00	Yash



INGLÉS, FEMENINO

d100 Nombre

01-02	Adelaide
03-04	Agatha
05-06	Agnes
07-08	Alice
09-10	Aline
11-12	Anne
13-14	Avelina
15-16	Avice
17-18	Beatrice
19-20	Cecily
21-22	Egelina
23-24	Eleanor
25-26	Elizabeth
27-28	Ella
29-30	Eloise
31-32	Elysande
33-34	Emeny
35-36	Emma
37-38	Emmeline
39-40	Ermina
41-42	Eva
43-44	Galiena
45-46	Geva
47-48	Giselle
49-50	Griselda
51-52	Hadwisa
53-54	Helen
55-56	Herleva
57-58	Hugolina
59-60	Ida
61-62	Isabella
63-64	Jacoba
65-66	Jane
67-68	Joan
69-70	Juliana
71-72	Katherine

INGLÉS, FEMENINO

d100 Nombre

73-74	Margery
75-76	Mary
77-78	Matilda
79-80	Maynild
81-82	Millicent
83-84	Oriel
85-86	Rohesia
87-88	Rosalind
89-90	Rosamund
91-92	Sarah
93-94	Susannah
95-96	Sybil
97-98	Williamina
99-00	Yvonne

INGLÉS, MASCULINO

d100 Nombre

01-02	Adam
03-04	Adelard
05-06	Aldous
07-08	Anselm
09-10	Arnold
11-12	Bernard
13-14	Bertram
15-16	Charles
17-18	Clerebold
19-20	Conrad
21-22	Diggory
23-24	Drogo
25-26	Everard
27-28	Frederick
29-30	Geoffrey
31-32	Gerald
33-34	Gilbert
35-36	Godfrey
37-38	Gunter

INGLÉS, MASCULINO

d100 Nombre

39-40	Guy
41-42	Henry
43-44	Heward
45-46	Hubert
47-48	Hugh
49-50	Jocelyn
51-52	John
53-54	Lance
55-56	Manfred
57-58	Miles
59-60	Nicholas
61-62	Norman
63-64	Odo
65-66	Percival
67-68	Peter
69-70	Ralf
71-72	Randal
73-74	Raymond
75-76	Reynard
77-78	Richard
79-80	Robert
81-82	Roger
83-84	Roland
85-86	Rolf
87-88	Simon
89-90	Theobald
91-92	Theodoric
93-94	Thomas
95-96	Timm
97-98	William
99-00	Wymar

JAPONÉS, FEMENINO

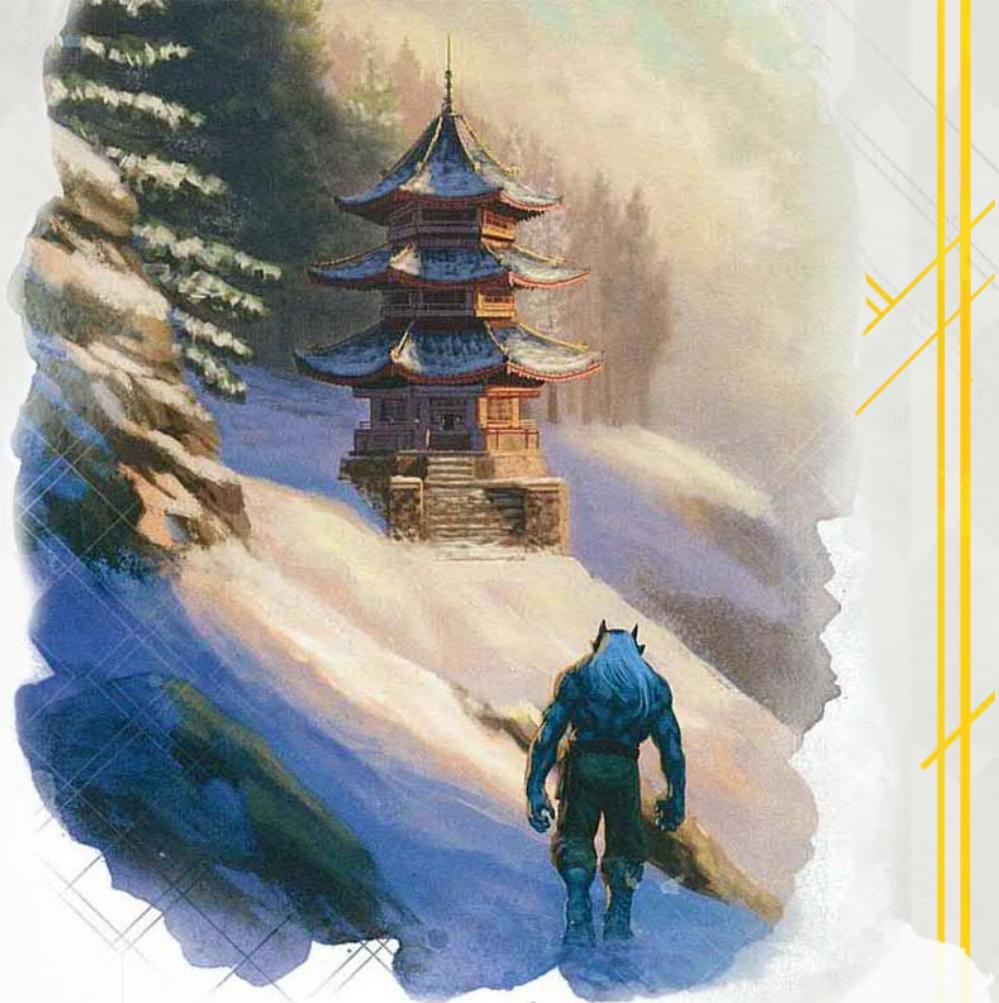
d100	Nombre
01-02	Aika
03-04	Akemi
05-06	Akiko
07-08	Amaya
09-10	Asami
11-12	Ayumi
13-14	Bunko
15-16	Chieko
17-18	Chika
19-20	Chiyo
21-22	Cho
23-24	Eiko
25-26	Emiko
27-28	Eri
29-30	Etsuko
31-32	Gina
33-34	Hana
35-36	Haruki
37-38	Hideko
39-40	Hikari
41-42	Hiroko
43-44	Hisoka
45-46	Hishi
47-48	Hotaru
49-50	Izumi
51-52	Kameyo
53-54	Kasumi
55-56	Kimiko
57-58	Kotone
59-60	Kyoko
61-62	Maiko
63-64	Masako
65-66	Mi
67-68	Minori
69-70	Mizuki
71-72	Naoki
73-74	Natsuko
75-76	Noriko
77-78	Rei
79-80	Ren
81-82	Saki
83-84	Shigeko
85-86	Shinju
87-88	Sumiko
89-90	Toshiko
91-92	Tsukiko
93-94	Ume
95-96	Usagi
97-98	Yasuko
99-00	Yuriko

JAPONÉS, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Akio
03-04	Atsushi
05-06	Daichi
07-08	Daiki
09-10	Daisuke
11-12	Eiji
13-14	Fumio
15-16	Hajime
17-18	Haru
19-20	Hideaki
21-22	Hideo
23-24	Hikaru
25-26	Hiro
27-28	Hiroki
29-30	Hisao
31-32	Hitoshi
33-34	Isamu
35-36	Isao
37-38	Jun
39-40	Katashi
41-42	Katsu
43-44	Kei
45-46	Ken
47-48	Kenshin
49-50	Kenta
51-52	Kioshi

JAPONÉS, MASCULINO

d100	Nombre
53-54	Makoto
55-56	Mamoru
57-58	Masato
59-60	Masumi
61-62	Noboru
63-64	Norio
65-66	Osamu
67-68	Ryota
69-70	Sadao
71-72	Satoshi
73-74	Shigeo
75-76	Shin
77-78	Sora
79-80	Tadao
81-82	Takehiko
83-84	Takeo
85-86	Takeshi
87-88	Takumi
89-90	Tamotsu
91-92	Tatsuo
93-94	Toru
95-96	Toshio
97-98	Yasuo
99-00	Yukio





MESOAMERICANO, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Ahuiliztli
03-04	Atl
05-06	Centehua
07-08	Chalchiuitl
09-10	Chipahua
11-12	Cihuaton
13-14	Citlali
15-16	Citlalmina
17-18	Coszcatl
19-20	Cozamalotl
21-22	Cuicatl
23-24	Eleuia
25-26	Eloxochehitl
27-28	Eztli
29-30	Ichtaca
31-32	Icnoyotl
33-34	Ihuicatl
35-36	Ilhuitl
37-38	Itotia
39-40	Iuitl
41-42	Ixcatzin
43-44	Izel
45-46	Malinalxochitl
47-48	Mecatl
49-50	Meztli
51-52	Miyaoaxochitl
53-54	Mizquixaual
55-56	Moyolehuani
57-58	Nahuatl
59-60	Necahual
61-62	Nenetl
63-64	Nochtli
65-66	Noxochicoztli
67-68	Ohtli
69-70	Papan

MESOAMERICANO, FEMENINO

d100	Nombre
71-72	Patli
73-74	Quetzalxochitl
75-76	Sacnite
77-78	Teicui
79-80	Tepin
81-82	Teuicui
83-84	Teyacapan
85-86	Tiaco
87-88	Tlacoehua
89-90	Tlacotl
91-92	Tlalli
93-94	Tlanextli
95-96	Xihuitl
97-98	Xiuhcoatl
99-00	Xiuhtonatal

MESOAMERICANO, MASCULINO

d100	Nombre
35-36	Ilhicamina
37-38	Itztl
39-40	Ixtli
41-42	Mahuizoh
43-44	Manauia
45-46	Matlal
47-48	Matlalihuitl
49-50	Mazatl
51-52	Mictlantecuhtli
53-54	Milintica
55-56	Momoztli
57-58	Namacuix
59-60	Necalli
61-62	Necuametl
63-64	Nezahualcoyotl
65-66	Nexahualpilli
67-68	Nochehuatl
69-70	Nopaltzin
71-72	Ollin
73-74	Quauhtli
75-76	Tenoch
77-78	Teoxihuitl
79-80	Tepiltzin
81-82	Tezcacoatl
83-84	Tlacaelel
85-86	Tlacelel
87-88	Tlaloc
89-90	Tlanextic
91-92	Tlazohtlaloni
93-94	Tlazopillo
95-96	Uetzcayotl
97-98	Xipilli
99-00	Yaotl

MESOAMERICANO, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Achcauhatl
03-04	Amoxtli
05-06	Chicahua
07-08	Chimalii
09-10	Cipactli
11-12	Coaxoch
13-14	Coyotl
15-16	Cualli
17-18	Cuauhtémoc
19-20	Cuetlachtilo
21-22	Cuetzpalli
23-24	Cuixtli
25-26	Ehecatl
27-28	Etalpalli
29-30	Huemac
31-32	Huitzilihuitl
33-34	Iccauhtli

NIGER-CONGO
FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Abebi
03-04	Abena
05-06	Abimbola
07-08	Akokoo
09-10	Akachi
11-12	Alaba
13-14	Anuli
15-16	Ayo
17-18	Bolanle
19-20	Bosede
21-22	Chiamaka
23-24	Chidi
25-26	Chidimma
27-28	Chinyere
29-30	Chioma
31-32	Dada
33-34	Ebele
35-36	Efemena
37-38	Ejiro
39-40	Ekundayo
41-42	Enitan
43-44	Funanya
45-46	Ifunanya
47-48	Ige
49-50	Ime
51-52	Kunto
53-54	Lesedi
55-56	Lumusi
57-58	Mojisola
59-60	Monifa
61-62	Nakato
63-64	Ndidi
65-66	Ngozi
67-68	Nkiruka
69-70	Nneka
71-72	Ogechi
73-74	Olamide
75-76	Oluchi
77-78	Omolara
79-80	Onyeka
81-82	Simisola
83-84	Temitope
85-86	Thema
87-88	Titlayo
89-90	Udo
91-92	Uduak
93-94	Ufuoma
95-96	Yaa
97-98	Yejide
99-00	Yewande

NIGER-CONGO
MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Abebe
03-04	Abel
05-06	Abidemi
07-08	Abrafo
09-10	Adisa
11-12	Amadi
13-14	Amara
15-16	Anyim
17-18	Azubuike
19-20	Bapoto
21-22	Baraka
23-24	Bohlale
25-26	Bongani
27-28	Bujune
29-30	Buziba
31-32	Chakide
33-34	Chibozo
35-36	Chika
37-38	Chimola
39-40	Chiratidzo
41-42	Dabulamanzi
43-44	Dumisa
45-46	Dwanh
47-48	Emeka
49-50	Folami
51-52	Gatura
53-54	Gebhuza
55-56	Gero
57-58	Isoba
59-60	Kagiso
61-62	Kamau
63-64	Katlego
65-66	Masego
67-68	Matata
69-70	Nthanda
71-72	Ogechi
73-74	Olwenyo
75-76	Osumare
77-78	Paki
79-80	Qinisela
81-82	Quanda
83-84	Samanya
85-86	Shanika
87-88	Sibonakaliso
89-90	Tapiwa
91-92	Thabo
93-94	Themba
95-96	Uzoma
97-98	Zuberi
99-00	Zuri

NÓRDICO, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Alfhild
03-04	Arnbjorg
05-06	Ase
07-08	Aslog
09-10	Astrid
11-12	Auda
13-14	Audhid
15-16	Bergljot
17-18	Birghild
19-20	Bodil
21-22	Brenna
23-24	Brynhild
25-26	Dagmar
27-28	Eerika
29-30	Eira
31-32	Gudrun
33-34	Gunborg
35-36	Gunhild
37-38	Gunvor
39-40	Helga
41-42	Hertha
43-44	Hilde
45-46	Hillevi
47-48	Ingrid
49-50	Iona
51-52	Jorunn
53-54	Kari
55-56	Kenna
57-58	Magnhild
59-60	Nanna
61-62	Olga
63-64	Ragna
65-66	Ragnhild
67-68	Ranveig
69-70	Runa
71-72	Saga
73-74	Sigfrid
75-76	Signe
77-78	Sigrid
79-80	Sigrunn
81-82	Solveg
83-84	Svanhild
85-86	Thora
87-88	Torborg
89-90	Torunn
91-92	Tove
93-94	Unn
95-96	Vigdis
97-98	Ylva
99-00	Yngvild

NÓRDICO, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Agni
03-04	Alaric
05-06	Anvindr
07-08	Arvid
09-10	Asger
11-12	Asmund
13-14	Bjarte
15-16	Bjorg
17-18	Bjorn
19-20	Brandr
21-22	Brandt
23-24	Brynjar
25-26	Calder
27-28	Colborn
29-30	Cuyler
31-32	Egil
33-34	Einar
35-36	Eric
37-38	Erland
39-40	Fiske
41-42	Folkvar
43-44	Fritjof
45-46	Frode
47-48	Geir
49-50	Halvar
51-52	Hemming
53-54	Hjalmar
55-56	Hjortr
57-58	Ingimarr
59-60	Ivar
61-62	Knud
63-64	Leif
65-66	Liufr
67-68	Manning
69-70	Oddr
71-72	Olin
73-74	Ormr
75-76	Ove
77-78	Rannulfr
79-80	Sigurd
81-82	Skari
83-84	Snorri
85-86	Sten
87-88	Stigandr
89-90	Stigr
91-92	Sven
93-94	Trygve
95-96	Ulf
97-98	Vali
99-00	Vidar

POLINESIO, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Ahulani
03-04	Airini
05-06	Alani
07-08	Aluala
09-10	Anahera
11-12	Anuheia
13-14	Aolani
15-16	Elenoa
17-18	Emele
19-20	Fetia
21-22	Fiva
23-24	Halona
25-26	Hi'ilei
27-28	Hina
29-30	Hinatea
31-32	Huali
33-34	Inia
35-36	Inina
37-38	lolani
39-40	Isa
41-42	Ka'ana'ana
43-44	Ka'ena
45-46	Kaamia
47-48	Kahula
49-50	Kailani
51-52	Kamaile
53-54	Kamakani
55-56	Kamea
57-58	Latai
59-60	Liona
61-62	Lokelani
63-64	Marva
65-66	Mehana
67-68	Millawa
69-70	Moana
71-72	Ngana
73-74	Nohea
75-76	Pelika
77-78	Sanoe
79-80	Satina
81-82	Tahia
83-84	Tasi
85-86	Tiaho
87-88	Tihani
89-90	Toroa
91-92	Ulanni
93-94	Uluwehi
95-96	Vaina
97-98	Waiola
99-00	Waitara

POLINESIO, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Afa
03-04	Ahohako
05-06	Aisake
07-08	Aleki
09-10	Anewa
11-12	Anitelu
13-14	Aputi
15-16	Ariki
17-18	Butat
19-20	Enele
21-22	Fef
23-24	Fuifui
25-26	Ha'aheo
27-28	Hanohano
29-30	Haunui
31-32	Hekili
33-34	Hiapo
35-36	Hikawera
37-38	Hanano
39-40	Ho'onani
41-42	Hoku
43-44	Hû'eu
45-46	Ina
47-48	Itu
49-50	Ka'aukai
51-52	Ka'eo
53-54	Kaelani
55-56	Kahale
57-58	Kaiea
59-60	Kaikoa
61-62	Kana'l
63-64	Koamalu
65-66	Ka
67-68	Laki
69-70	Makai
71-72	Manu
73-74	Manuka
75-76	Nui
77-78	Pono
79-80	Popoki
81-82	Ruru
83-84	Tahu
85-86	Taurau
87-88	Tuala
89-90	Turoa
91-92	Tusitala
93-94	Uaine
95-96	Waata
97-98	Waipuna
99-00	Zamar

ROMANO, FEMENINO

d100	Nombre
01-02	Aelia
03-04	Aemilia
05-06	Agrippina
07-08	Alba
09-10	Antonia
11-12	Aquila
13-14	Augusta
15-16	Aurelia
17-18	Balbina
19-20	Blandina
21-22	Caelia
23-24	Camilla
25-26	Casia
27-28	Claudia
29-30	Cloelia
31-32	Domitia
33-34	Drusa
35-36	Fabia
37-38	Fabricia
39-40	Fausta
41-42	Flavia
43-44	Floriana
45-46	Fulvia
47-48	Germana
49-50	Glaucia
51-52	Gratiana
53-54	Hadriana
55-56	Hermina
57-58	Horatia
59-60	Hortensia
61-62	Iovita
63-64	Iulia
65-66	Laelia
67-68	Laurentia
69-70	Livia
71-72	Longina
73-74	Lucilla
75-76	Lucretia
77-78	Marcella
79-80	Marcia
81-82	Maxima
83-84	Nona
85-86	Octavia
87-88	Paulina
89-90	Petronia
91-92	Porcia
93-94	Tacita
95-96	Tullia
97-98	Virginia
99-00	Vita

ROMANO, MASCULINO

d100	Nombre
01-02	Aelio
03-04	Aetio
05-06	Agrippa
07-08	Albano
09-10	Albus
11-12	Antonio
13-14	Appio
15-16	Aquilino
17-18	Atilo
19-20	Augusto
21-22	Aurelio
23-24	Avito
25-26	Balbo
27-28	Blando
29-30	Blasio
31-32	Bruto
33-34	Caelio
35-36	Caio
37-38	Casian
39-40	Cassio
41-42	Cato
43-44	Celso
45-46	Claudio
47-48	Cloelio
49-50	Cnaeo
51-52	Crispo
53-54	Cypriano
55-56	Diocletiano
57-58	Egnatio
59-60	Ennio
61-62	Fabricio
63-64	Fausto
65-66	Gaio
67-68	Germano
69-70	Gnaeo
71-72	Horatio
73-74	Ioviano
75-76	Iulio
77-78	Lucilio
79-80	Manio
81-82	Marco
83-84	Mario
85-86	Maximo
87-88	Octavio
89-90	Paulo
91-92	Quintilian
93-94	Regulo
95-96	Servio
97-98	Tacito
99-00	Vario



NOMBRE DE PERSONAJE _____

Hermanos

Orden de Nacimiento

Padres Conocidos?

Criad@ por

Nivel de Vida al Crecer

Lugar de Nacimiento

Clase: Me volví _____ por _____

Trasfondo: Me volví _____ por _____

Recuerdo de la Infancia: _____

Rasgo de Clase: _____

Eventos de la Vida _____

Emblemas, Símbolos u otras Imágenes



ISBN: 978-0-7869-6612-7

5 4 9 9 5
9 780786 966127

SUG. RETAIL: US \$49.95 CAN \$65.95
PRINTED IN USA C22150000

