



GUIA DEL DUNGEON MASTER



DUNGEONS & DRAGONS®

**TODO LO QUE UN DUNGEON MASTER NECESITA PARA TEJER HISTORIAS
LEGENDARIAS PARA EL JUEGO DE ROL MÁS GRANDE DEL MUNDO**

INDICE

Capítulo 1: Un Mundo de tu Propiedad.....	1
El Gran Escenario	1
Los Dioses en tu Mundo	2
Cartografiando tu Campaña	6
Asentamientos.....	7
Isiomas y Dialectos.....	12
Facciones y Organizaciones.....	13
La Magia en tu Mundo.....	15
Creando una Campaña	17
Eventos de la Campaña.....	18
Estilo de Juego.....	24
Rangos de Juego	26
Estilos de Fantasía	27
Capítulo 2: Creando un Multiverso	31
Los Planos.....	31
Viajes Planarios	33
Otros Planos.....	55
Mundos Conocidos	56
Capítulo 3: Creando Aventuras.....	57
Elementos de una Gran Aventura	57
Tipos de Aventura.....	58
Complicaciones.....	65
Creando Encuentros	67
Encuentros Aleatorios	71
Capítulo 4: Creando Personajes No Jugadores.....	74
Diseñando PNJs	74
PNJs Miembros del Grupo.....	77
Contactos	78
Villanos.....	79
Capítulo 5: Entornos de Aventura	83
Mazmorras	83
Territorios Salvajes	90
Sobreviviendo	92
Asentamientos.....	95
Encuentros Urbanos.....	97
Ambientes Inusuales	98
Trampas	102
Capítulo 6: Entre Aventuras.....	106
Enlazando Aventuras	106
Seguimiento de la Campaña.....	107
Gastos Recurrentes	108
Actividades en Periodo de Inactividad.....	108
Capítulo 7: Tesoro.....	113
Tipos de Tesoro	113
Tesoro Aleatorio.....	113
Objetos Mágicos.....	115
Objetos Mágicos A-Z.....	127
Objetos Mágicos Conscientes.....	170
Artefactos	173
Otras Recompensas	181
Capítulo 8: Como Dirigir.....	187
Reglas de la Mesa.....	187
El Rol de los Dados	188
Usando las Puntuaciones de Características	189
Exploración	194
Interacción Social	195
Objetos	197
Combate	197
Persecuciones	202
Equipo de Asedio	205
Enfermedades	206
Venenos.....	207
Locura	208
Puntos de Experiencia	210
Capítulo 9: El Taller del Dungeon Master	211
Opciones de Característica	211
Opciones de Aventura	214
Opciones de Combate.....	218
Opciones de Acción	219
Como Crear a un Monstruo	221
Creación de Conjuros	231
Creación de Objetos Mágicos.....	232
Como Crear Nuevas Opciones de Personaje	233
Apendice A: Lista de Objetos Mágicos.....	238
Apendice B: Tesoro Aleatorio	243

CAPÍTULO 1: UN MUNDO DE TU PROPIEDAD

TU MUNDO ES EL ESCENARIO PARA TU campaña, el lugar donde suceden las aventuras. Incluso si utilizas un escenario de campaña existente, como Reinos Olvidados, se convierte en tuyo cuando estableces tus aventuras allí, creas los personajes que lo habitan, y lo cambias a lo largo del transcurso de tu campaña. En este capítulo encontrarás todo lo necesario para la construcción de tu mundo y la creación de una campaña que tendrá lugar en él.

EL GRAN ESCENARIO

Este libro, el *Manual del Jugador*, y el *Manual de Monstruos* presentan suposiciones predeterminadas de cómo están creados los mundos de D&D existentes. Entre los escenarios de campaña establecidos de D&D, Reinos Olvidados, Greyhawk, Dragonlance, y Mystara no se alejan mucho de esa línea de suposiciones. Escenarios como Dark Sun, Eberron, Ravenloft, Spelljammer y Planescape se encuentran más lejos de la línea base. Mientras vayas creando tu propio mundo, tendrás que decidir en qué parte del espectro quieras que se encuentre tu mundo.

SUPOSICIONES BÁSICAS

Las reglas del juego se basan en las siguientes suposiciones básicas sobre el mundo del juego.

Los Dioses vigilan el Mundo. Los dioses son reales y representan gran variedad de creencias, con cada dios reclamando dominio sobre un aspecto del mundo, como la guerra, los bosques, o el mar. Los Dioses ejercen influencia sobre el mundo mediante la concesión de magia divina a sus seguidores y el envío de señales y presagios para guiarlos. El seguidor de un dios lo sirve como su agente en el mundo. El agente tiene por objetivo promover los ideales de ese dios y derrotar a sus rivales. Aunque algunas personas pueden negarse a adorar a los dioses, nadie puede negar su existencia.

Gran parte del mundo está sin civilizar. Las regiones salvajes abundan. Las ciudades estado, confederaciones y reinos de diversos tamaños salpican el paisaje, pero más allá de sus fronteras, las tierras salvajes son abundantes. La gente conoce bien la zona donde ellos viven. Han oído historias de otros lugares por comerciantes y viajeros, pero pocos saben lo que hay más allá las montañas o en las profundidades de la gran selva a menos hayan estado allí ellos mismos.

El mundo es antiguo. Los imperios se alzan y caen, dejando pocos lugares que no han sido tocados por la grandeza o decadencia Imperial. La guerra, el tiempo y las fuerzas naturales reclaman ocasionalmente el mundo de los mortales, proporcionando lugares ricos en aventuras y misterio. Las civilizaciones antiguas y su conocimiento sobreviven en leyendas, objetos mágicos, y en sus ruinas. El caos y el mal a menudo aparecen en un imperio colapsado.

Los conflictos dan forma a la historia del Mundo. Poderosos individuos se esfuerzan por dejar su huella en el mundo, y facciones de personas con ideas afines pueden alterar el curso de la historia. Las facciones incluyen religiones lideradas por carismáticos profetas, reinos gobernados por antiguas dinastías y sociedades oscuras que tratan de dominar magia perdida hace mucho tiempo.

La influencia de estas facciones crece y mengua al competir entre sí por el poder. Algunos tratan de preservar el mundo y dar paso a una edad de oro. Otros persiguen fines malignos, tratando de dominar el mundo con puño de hierro. Aún otros buscan objetivos que van desde lo práctico hasta lo esotérico, como la acumulación de riquezas materiales o la resurrección de un dios muerto. Cualesquiera que sean sus objetivos, estas

facciones chocan inevitablemente, creando conflictos que pueden dirigir el destino del mundo.

El mundo es mágico. Los practicantes de la magia son relativamente pocos en número, pero dejan evidencia de sus artes en todas partes. La magia puede ser tan inocua y común como una poción que cura las heridas, o algo mucho más raro e impresionante, como un torre levitando o un gólem de piedra que guarda las puertas de una ciudad. Más allá de los reinos de la civilización hay escondrijos de objetos mágicos custodiados por trampas mágicas, así como mazmorras construidas mágicamente, habitadas por monstruos creados por la magia, malditos por la magia, o dotados de habilidades mágicas.

ESTE ES TU MUNDO

En la creación de tu mundo de campaña, ayuda empezar con las suposiciones básicas y considerar cómo tu escenario de campaña podría cambiarlas. Las siguientes secciones de este capítulo, están dirigidas a orientar cada elemento y dar detalles sobre cómo profundizar en tu mundo con dioses, facciones, y así sucesivamente.

Las suposiciones esbozadas anteriormente no están grabadas en piedra. Inspiran a los emocionantes mundos de D&D llenos de aventuras, pero no son las únicas suposiciones que puedes aplicar. Puedes construir un interesante concepto de campaña mediante la alteración de una o más de las suposiciones básicas, algunos de los mundos ya creados de D&D lo hacen. Pregúntate: "¿Qué pasa si las suposiciones estándar no fueran verdad en mi mundo?"

El mundo es un lugar mundano. ¿Qué pasa si la magia es rara y peligrosa, e incluso los aventureros tienen poco o ningún acceso a ella? ¿Qué pasa si tu campaña se realiza en una versión histórica de nuestro propio mundo?

El mundo es nuevo. ¿Qué pasa si tu mundo es nuevo, y los personajes son los primeros de una larga lista de héroes? Los aventureros pueden ser campeones de los primeros grandes imperios, como los imperios de Netheril y Cormanthor en los Reinos Olvidados.

El mundo se conoce. ¿Y si el mundo está completamente trazado y cartografiado, incluso con anotaciones de "Aquí hay dragones"? ¿Y si los grandes imperios cubren enorme extensiones de terreno, con fronteras claramente definidas entre ellos? Las Cinco Naciones de la configuración de Eberron fueron una vez parte de un gran imperio, y los viajes asistidos mágicamente entre las ciudades era algo trivial.

Los monstruos son infrecuentes. ¿Qué pasa si los monstruos son algo raro y aterrador? En el escenario de campaña de Ravenloft, terroríficos dominios son dirigidos por gobernantes monstruosos. La población vive en el terror permanente de estos Señores de la Oscuridad y sus malvados secuaces, pero otros monstruos raramente crean problemas en la vida cotidiana de las personas.

La Magia se encuentra en todos los lugares. ¿Qué pasaría si cada pueblo está gobernado por un poderoso mago? ¿Qué pasaría si las tiendas de artículos mágicos son comunes? El escenario de campaña de Eberron hace que el uso de la magia sea algo cotidiano, con trenes y barcos voladores mágicos que transportan viajeros de una gran ciudad a otra.

Los Dioses viven en la tierra, o están completamente ausentes. ¿Y si los dioses caminan cotidianamente por la tierra? ¿Y si los personajes pueden desafiarlos y extraer su poder? ¿Y si los dioses están alejados, y ni los ángeles pueden contactar con los mortales? En el Escenario de campaña de Dark Sun, la dioses se encuentran extremadamente distantes (Quizás no existan) y los clérigos dependen de los poderes de los elementos para conseguir su magia.

LOS DIOSES EN TU MUNDO

El apéndice B del Manual del Jugador presenta un número de panteones (agrupaciones abiertas de deidades no unificadas por una sola doctrina o filosofía) para su uso en tu juego, incluyendo los dioses de los mundos establecidos de D&D y panteones fantásticos-históricos. Puedes adoptar uno de estos panteones para tu campaña, o elegir deidades e ideas de ellos para lo que quieras. Mira "Un panteón de muestra" en esta sección para ver un ejemplo.

En lo que se refiere a las reglas del juego, no importa si tu mundo tiene cientos de deidades o una iglesia dedicada a un solo dios. En términos de reglas, los clérigos eligen dominios, no deidades, por lo que tu mundo puede asociar los dominios con las deidades de cualquier manera que escogas.

PANTEONES ABIERTOS

La mayoría de los mundos de D&D tienen un panteón abierto de dioses. Una multitud de deidades que gobernan los diversos aspectos de la existencia, cooperando con diversidad y compitiendo uno contra otro para administrar los asuntos del universo. La gente se reúne en santuarios públicos para adorar a los dioses de la vida y la sabiduría, o se reúnen en lugares ocultos para venerar dioses del engaño o la destrucción.

Cada deidad de un panteón cuenta con un ámbito o esfera de influencia y es responsable del avance de esa esfera de influencia. En el escenario de campaña de Greyhawk, Heironeus es el dios del Valor que llama a clérigos y paladines a su servicio y los alienta a propagar los ideales de la guerra honorable, la caballerosidad, y la justicia en la sociedad. Incluso en medio de su eterna guerra contra su hermano Hextor, dios de la guerra y tiranía, Heironeus promueve sus propios ámbitos: la guerra luchada con nobleza y en defensa de la justicia.

En la mayoría de los mundos de D&D la gente es politeísta, honrando a deidades propias y reconociendo panteones de otras culturas. Las personas rinden homenaje a varios dioses, independientemente de su alineamiento. En Reinos Olvidados, una persona podría suplicar a Úmberli antes de salir al mar, participar en una fiesta de la comunidad para celebrar la época de la cosecha de Kaunthea, y rezar a Malar antes de ir de caza. Algunas personas sienten una llamada para servir a una deidad en particular, reclamando a este dios como patrón. Los individuos particularmente devotos se convierten en sacerdotes mediante la creación de un santuario o ayudando al personal de un lugar sagrado. Mucho más raramente, aquellos que sienten esta vocación se convierten en clérigos o paladines investidos con la responsabilidad del verdadero poder divino.

DIOSES DE LA GUERRA DEL ALBA

Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolos
Asmodeo, Dios de la tiranía	LM	Superchería	Tres triángulos en formación cerrada
Avandra, diosa del cambio y la suerte	CB	Superchería	Tres líneas paralelas onduladas
Bahamut, dios de la justicia y la nobleza	LB	Vida, Guerra	Cabeza de dragón de perfil, mirando a la izquierda.
Bane, dios de la guerra y la conquista	LM	Guerra	Garra con tres dedos, apuntando hacia abajo
Corellon, dios de la magia y las artes	CB	Luz	Estrella de ocho puntas
Erathis, diosa de la civilización y la invención	LN	Conocimiento	La mitad superior de un engranaje de relojería
Grummsh, dios de la destrucción	CM	Tormenta, Guerra	Ojo triangular con protuberancias óseas.
Ioun, Diosa del conocimiento	N	Conocimiento	Un cayado con forma similar a un ojo estilizado
Kord, dios de la fuerza y las tormentas	CN	Tormenta	Una espada con un rayo como guarda
Lloth, diosa de las arañas y la mentira	CM	Superchería	Una estrella de ocho puntas con motivo de telaraña
Melora, diosa de los desiertos y el mar	N	Naturaleza, Tormenta	Remolino de ondas circulares
Moradín, dios de la creación	LB	Conocimiento, guerra	Yunque llameante
Pelor, dios del sol y la agricultura	NB	Vida, Luz	Círculo con seis puntos exteriores radiantes
La Reina cuervo, diosa de la muerte	LN	Vida, Muerte	Cabeza de cuervo de perfil, mirando a la izquierda
Sehanain, diosa de la luna	CB	Superchería	Luna creciente
Tharizdum, dios de la locura	CM	Superchería	Espiral dentada a la izquierda
Tiamat, diosa de la riqueza, la codicia y la venganza	LM	Superchería, Guerra	Estrella de cinco puntas con puntos curvos
Torog, dios de la infiasecuridad	NM	Muerte	"T" unida a una argolla
Vecna, dios de los secretos malvados	NM	Muerte, Conocimiento	Calavera con un ojo parcialmente destrozado
Zehir, dios de la oscuridad y el veneno	CM	Superchería, Muerte	Serpiente en forma de daga

Santuarios y templos sirven como punto de reunión de la comunidad para ritos religiosos y festivales. Los sacerdotes de estos sitios relatan historias de los dioses, enseñan la ética de su deidad patrona, ofrecen consejos y bendiciones, realizan ritos religiosos, y proporcionan entrenamiento en las actividades que su deidad favorece. Las ciudades y pueblos grandes pueden albergar varios templos dedicados a dioses individuales importantes para la comunidad, mientras que los asentamientos más pequeños pueden tener un único santuario dedicado a los dioses que los lugareños veneran.

Para crear rápidamente un panteón para tu mundo, crea un único dios para cada uno de los ocho dominios disponibles de los clérigos: Muerte, Conocimiento, Vida, Luz, Naturaleza, Tormentas, Superchería, y Guerra. Puedes inventar nombres y personalidades para estas deidades, o apropiarte de deidades de otros panteones. Este enfoque le permite a tu pequeño panteón que cubrir los aspectos más significativos de existencia, y es bastante fácil de extrapolar otra áreas de la vida que controla cada deidad.

El dios del conocimiento, por ejemplo, también podría ser patrón de la magia y la profecía, mientras que el dios de la luz podría ser el dios del sol y el dios del tiempo.

UN PANTEÓN DE MUESTRA

El panteón de la Guerra del Alba es un ejemplo de la creación de un panteón con elementos en su mayoría preexistentes, para adaptarse a las necesidades de una campaña en particular. Es el panteón por defecto *Manual del Jugador* de la cuarta edición (2008). El panteón se encuentra resumido en la tabla de Las deidades del Alba de la guerra.

Este panteón refleja varias deidades no humanas y las establece como dioses universales. Estos dioses incluyen a Bahamut, Corellon, Gruumsh, Lolth, Moradin, Sehanine, y Tiamat. Los seres humanos adoran a Moradin y Corellon como dioses de sus respectivos ámbitos, en lugar de deidades raciales. El panteón también incluye al archidiablo Asmodeo como dios de la dominación y la tiranía.

Algunos de los dioses se han extraído de otros panteones, algunas veces con nombres nuevos. Bane proviene de los Reinos Olvidados. Desde Greyhawk están Kord, Pelor, Tharizdun y Vecna. Del panteón griego vienen Athena (renombrada como Erathis) y Tyche (rebautizada Avandra), aunque ambas están alteradas. Set (renombrado como Zehir) proviene del panteón egipcio. La Reina Cuervo es semejante a Hel del panteón nórdico, y a Weejas de Greyhawk. Eso nos deja a tres dioses creados desde cero: Ioun, Melora, y Torog.

OTROS SISTEMAS RELIGIOSOS

En tu campaña, puedes crear panteones de dioses que estén estrechamente vinculados en una sola religión, religiones monoteístas (adoración de un solo dios), sistemas dualistas (centrado en dos deidades o fuerzas opuestas), sendas místicas (implicando devoción personal a una sola deidad, por lo general como parte de un panteón), Religiones animistas (reverencia a los espíritus inherente en la naturaleza), o incluso fuerzas y filosofías que no se centran en deidades.

PANTEONES CERRADOS

En contraste con un panteón abierto, un panteón cerrado se centra en una sola religión cuyas enseñanzas y edictos abrazan a un pequeño grupo de deidades. Los seguidores de un panteón cerrado podrían favorecer a una de sus deidades sobre otra, pero respetan a todas las deidades y los honran con sacrificios y oraciones según lo vean apropiado.

El rasgo clave de un panteón cerrado es que sus adoradores, abrazan un solo carácter distintivo o dogma que incluye a todas las deidades. Los dioses de un panteón cerrado trabajan como uno para proteger y guiar a sus seguidores. Puedes pensar en un panteón cerrado de manera similar a una familia. Uno o dos dioses que lideran el panteón sirven como figuras parentales, el resto actúa como patronos de los aspectos importantes de la cultura que adora el panteón. Un único templo honra a todos los miembros del panteón.

La mayoría de los panteones cerrados tienen uno o más dioses disidentes (deidades cuyo culto no está sancionado por los sacerdotes del panteón en su conjunto). Generalmente estas son deidades malignas y enemigos del panteón, como los Titanes griegos. Estas deidades tienen cultos propios, que atraen a su culto a los marginados sociales y villanos. Estos cultos tienen similitudes con las sendas místicas, sus miembros se dedican exclusivamente a un solo dios, aunque incluso miembros de cultos malignos adoran en apariencia a los dioses del panteón cerrado.

Las deidades nórdicas sirven como ejemplo de un panteón cerrado. Odin es la figura que ejerce como líder y padre del panteón. Deidades como Thor, Tyr, y Freya encarnan aspectos importantes de la cultura nórdica. Mientras tanto, Loki y sus seguidores acechan desde las sombras, a veces ayudando a las otras deidades, y otras veces contra ellos, aliado de los enemigos del panteón.

SECTAS MISTÉRICAS

Una secta mística es una organización religiosa secreta basada en un ritual de iniciación, en el que el iniciado es místicamente identificado con un dios, o un puñado de dioses relacionados. Las sectas místicas son inmensamente personales, refieren a la relación del iniciado con lo divino.

A veces, una secta mística es un tipo de culto dentro un panteón. Reconoce los mitos y rituales del panteón, pero presenta sus propios mitos y ritos como principales. Por ejemplo, una orden secreta de monjes podría sumergirse en una relación mística con un dios que forma parte de un panteón extensamente adorado.

Una secta mística hace hincapié en la historia de su dios, que se recrea simbólicamente en su ritual de iniciación. El mito de la fundación de una secta mística es generalmente simple ya menudo involucra la muerte de un dios y su renacimiento, o un viaje al inframundo y su retorno. Las sectas místicas a menudo reverencian a las deidades del sol y a la luna y deidades agrícolas (dioses en cuyos ámbitos se representan los ciclos de la naturaleza).

RANGOS DIVINOS

Los seres divinos del multiverso se clasifican a menudo en relación de su poder cósmico. Algunos dioses son adorados en diversos mundos y tienen un rango diferente en cada mundo, dependiendo de su influencia allí.

Deidades mayores están más allá de la comprensión mortal. No pueden ser invocados, y casi nunca participan directamente en los asuntos mortales. En muy raras ocasiones se manifiestan en forma de avatares similares a deidades menores, pero matar a un avatar de un dios mayor no tiene efecto en el propio dios.

Deidades menores se materializan en algún lugar de los planos. Algunas deidades menores viven en el plano material, como la diosa unicornio Lurue de los Reinos Olvidados y el titánico dios tiburón Sekolah venerado por los sahuagin. Otros viven en los Planos Exteriores, como Lolth que se encuentra en el Abismo. Estas deidades pueden ser encontradas por los mortales.

Las **Casi-deidades** tienen un origen divino, pero no escuchan ni contestan plegarias, conceden conjuros a clérigos ni controlan aspectos de la vida mortal. Siguen siendo seres inmensamente poderosos, y en teoría, podrían ascender al rango de Dioses si acumulan suficientes adoradores. Las casi-deidades se dividen en tres subcategorías: semidioses, titanes, y vestigios.

Los **Semidioses** nacen de la unión de una deidad y un ser mortal. Tienen algunos atributos divinos, pero su parentesco mortal hace que sean los más débiles de las Casi deidades.

Los **Titanes** son las creaciones divinas de las deidades. Pueden haber nacido de la unión de dos deidades, fabricados en una fragua divina, nacidos de la sangre derramada por un dios, o creados de otra manera a través de la voluntad o la sustancia divina.

Los **Vestigios** son deidades que han perdido a casi todos sus adoradores y se consideran muertas, desde una perspectiva mortal. Con rituales esotéricos se puede poner en contacto en algún momento con estos seres y extraer su poder latente.

El ritual de iniciación del culto sigue el patrón de su mito fundacional. Los neófitos vuelven a recorrer los pasos del dios con el fin de compartir el destino final de dios. En el caso de los dioses muertos y resucitados, la muerte simbólica del iniciado representa la idea de la muerte de la antigua vida y el renacimiento en una existencia transformada. Los Iniciados vuelven a nacer, permaneciendo en el mundo de los asuntos mortales, pero sintiéndose elevados a una esfera superior. Al iniciado se le promete un lugar en el reino del dios después de la muerte, pero también su vida tiene un nuevo significado.

MONOTEISMO

Las religiones monoteístas adoran sólo a una deidad, y en algunos casos, niegan la existencia de otras deidades. Si decides introducir una religión monoteísta en tu campaña, necesitas decidir si existen otros dioses. Aunque no los haya, otras religiones pueden coexistir con la religión monoteísta. Si estas religiones tienen clérigos con capacidad de lanzamiento de conjuros, sus conjuros pueden ser concedidos por la única y verdadera deidad, por espíritus menores que no son deidades (posiblemente incluyendo poderosas aberraciones, celestiales, hadas, demonios, o elementales), o simplemente por su fe.

La deidad de una religión monoteísta tiene un ámbito extenso y se representa como el creador de todo, controlándolo todo y preocupado por todos los aspectos de la existencia. Por lo tanto, un adorador de este dios ofrece oraciones y sacrificios al mismo dios, independientemente del aspecto de la vida en la que necesite ayuda divina. Si marcha a la guerra, emprende un viaje, o la espera ganar el afecto de alguien, el adorador reza al mismo dios.

Algunas religiones monoteístas describen diferentes aspectos de su deidad. Un único dios aparece con diferentes aspectos como el Creador y el Destructor, y los clérigos de ese dios se orientan en un aspecto u otro, determinando su acceso a dominios y posiblemente su alineamiento basado en ese fundamento. El clérigo que venera el aspecto de Destructor elige entre los dominios de Tormenta o Guerra, mientras que aquel que adora el aspecto como Creador elige entre los dominios de Vida o Naturaleza. En algunas religiones monoteístas, los clérigos se agrupan en órdenes religiosas distintas para diferenciar a los clérigos que eligen diferentes dominios.

DUALISMO

Una religión dualista ve el mundo como el escenario de un conflicto entre dos deidades o fuerzas divinas diametralmente opuestas. Muy a menudo, las fuerzas opuestas son deidades del bien y del mal, o deidades opuestas que representan estas fuerzas. En algunos panteones, las fuerzas o deidades de la ley y el caos son los fundamentos opuestos del sistema dualista. Vida y muerte, luz y oscuridad, materia y espíritu, cuerpo y mente, salud y enfermedad, pureza y corrupción, energía positiva y energía negativa (El universo de D&D está lleno de polos opuestos que podrían servir como la base para una religión dualista). Cualquier que sean los términos en los que se exprese el dualismo, generalmente se cree que la mitad de la pareja es buena (beneficiosa, deseable, o sagrada), mientras que la otra mitad se considera mala, si no explícitamente maligna. Si el conflicto fundamental de una religión es expresada como la oposición entre materia y espíritu, los seguidores de esa religión creen que uno de los dos (generalmente la materia) es malo y el otro (el espíritu) es bueno, así que tratan de liberar su espíritu y sus males de este mundo material, a través de la ascetismo y la contemplación.

Algunos pocos sistemas dualistas creen que las dos fuerzas opuestas deben permanecer en equilibrio, siempre alejándose la una de la otra, pero permaneciendo unidas entre sí en una tensión creativa.

En una cosmología definida por un conflicto eterno entre el bien y el mal, se espera que los mortales tomen partido. La mayoría de los que siguen una religión dualista adoran a una deidad o fuerza declaradas como benignas. Los adoradores de la deidad benigna confían en que el poder de ese dios los protege de los secuaces de la deidad maligna.

Porque la deidad del mal en esa religión es generalmente la fuente de todo lo que va en detrimento de la existencia, sólo los perversos y depravados adoran a este dios. Lo sirven monstruos y demonios, al igual que ciertos cultos secretos. Los mitos de una religión dualista generalmente predicen que la deidad benigna triunfará en una batalla apocalíptica, pero las fuerzas malignas creen que el resultado de esa batalla no está predeterminado y trabajan para promover la victoria de su deidad.

Las deidades en un sistema dualista mantienen amplios ámbitos. Todos los aspectos de la existencia reflejan la lucha dualista, y por lo tanto todas las cosas pueden caer a un lado u otro del conflicto. La agricultura, la piedad, el cielo, la medicina, y la poesía residen en los ámbitos de la deidad benigna, y el hambre, el odio, la enfermedad y la guerra pertenecen a la deidad maligna.

ANIMISMO

El animismo es la creencia que los espíritus habitan en cada parte del mundo natural. En una cosmovisión animista, todo tiene un espíritu, desde la montaña más grandiosa, hasta las más humildes rocas, desde el gran océano a un arroyo, desde el sol y la luna hasta la ancestral espada de un guerrero. Todos estos objetos, y los espíritus que habitan en ellos, son conscientes, aunque algunos están más conscientes, alerta e inteligente que otros. Los espíritus más poderosos incluso podrían ser considerados deidades. Todos son dignos de respeto si no veneración.

Los animistas no suelen rendir lealtad a un solo espíritu sobre los otros. En su lugar, ofrecen oraciones y sacrificios a diferentes espíritus en diferentes momentos, según proceda a la situación. Un personaje piadoso puede ofrecer oraciones y ofrendas todos los días a los espíritus ancestrales y los espíritus de la casa, peticiones regulares a espíritus importantes como las Siete Fortunas de la Buena Suerte, de vez en cuando sacrificios de incienso a los espíritus locales, como el espíritu de un bosque, y también oraciones esporádicas a una serie de diversos espíritus.

Una religión animista es muy tolerante. La mayoría de los espíritus no se preocupan de a quien hacen sacrificios los personajes, siempre que reciban los sacrificios y el respeto que ellos esperan.

A medida que las nuevas religiones se propagan a través de tierras animistas, estas religiones suelen ganar adeptos, pero no conversos. La gente incorpora nuevos espíritus y deidades en sus oraciones sin desplazar a los viejos. Los contemplativos y estudiosos adoptan sistemas filosóficos complejos y prácticas, sin cambiar sus creencias y respeto, hacia los espíritus que ya veneran.

El animismo funciona como un gran panteón cerrado. Los clérigos animistas sirven al panteón como un conjunto (algo que es todo), y pueden elegir cualquier dominio, que representa al espíritu favorito de ese clérigo.

FUERZAS Y FILOSOFÍAS

No todos los poderes divinos deben estar derivados de deidades.

En algunas campañas, los creyentes tienen suficiente convicción en sus ideas sobre el universo, que ganan mágico de esa convicción. En otras campañas, las fuerzas impersonales de la naturaleza, o la magia sustituyen a los dioses mediante la concesión de poder a los mortales sintonizados a ellos. Así como druidas y exploradores pueden ganar su aptitud sortilega de las fuerzas de la naturaleza, y no de una deidad de la naturaleza específica, algunos clérigos siguen a ideales en lugar de a un dios. Los paladines pueden seguir una filosofía de justicia y caballería en lugar de a una deidad específica.

Las fuerzas y filosofías no se adoran; no son seres que pueden escuchar y responder a las oraciones o aceptar sacrificios. La devoción a una filosofía o una fuerza no es necesariamente exclusiva del servicio a una deidad. Una persona puede dedicarse a adorar la filosofía del bien y ofrecer adoración a diversas deidades buenas, o reverenciar a las fuerzas de la naturaleza y también rendir homenaje a los dioses de la naturaleza, que podrían ser vistos como manifestaciones personales de una fuerza impersonal. En un mundo que incluye deidades con poder demostrable (a través de sus clérigos), es inusual que una filosofía niegue la existencia de las deidades, aunque una creencia filosófica común establece que las deidades son más parecidas a los mortales de lo que los mortales creen. De acuerdo con tales filosofías, los dioses no son verdaderamente inmortales (sólo muy longevos), y los mortales pueden alcanzar la divinidad. De hecho, ascender como una divinidad, es el último objetivo de algunas filosofías.

El poder de una filosofía, nace de la creencia que los mortales invierten en ella. Una filosofía en la que sólo cree una persona, no es lo suficientemente fuerte como para conceder poder mágico a esa persona.

LOS HUMANOIDES Y LOS DIOSES

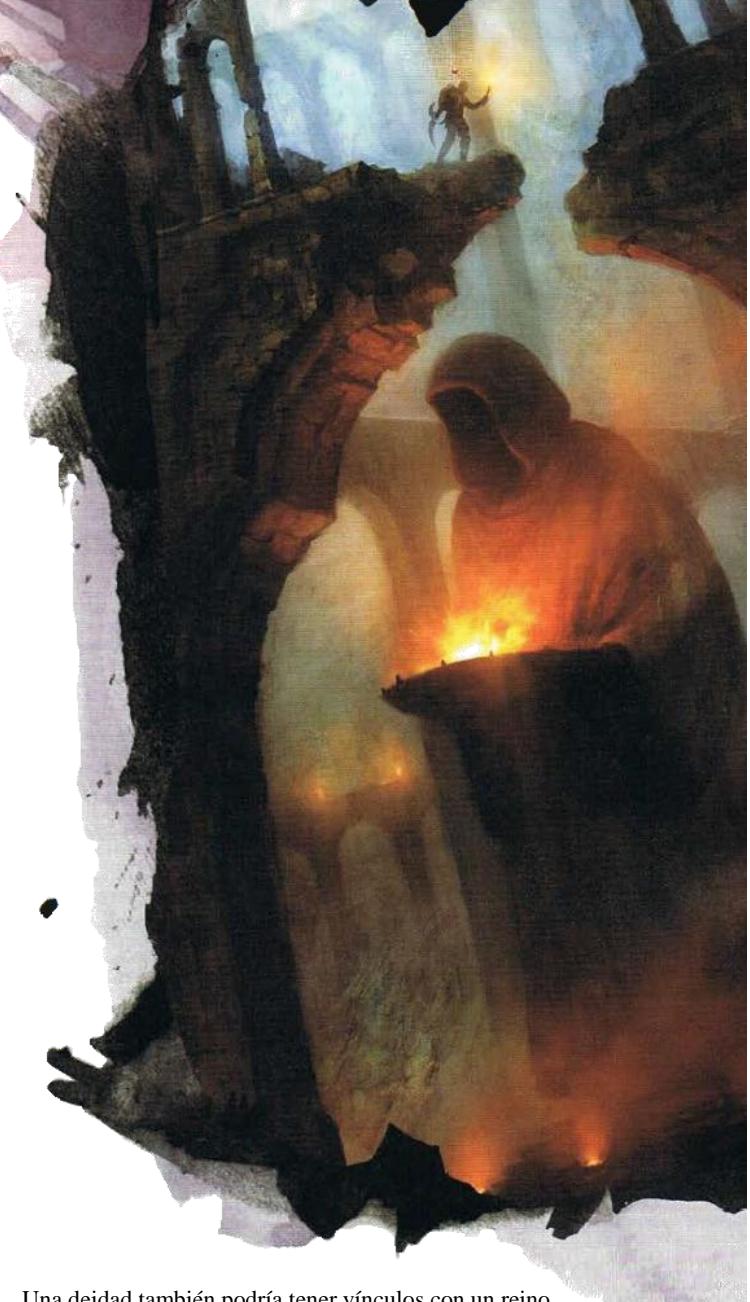
Cuando se trata de los dioses, los humanos muestran una gama mucho más amplia de creencias e instituciones que otras razas. En muchos escenarios de D&D, los orcos, elfos, enanos, goblins, y otros humanoides tienen panteones cerrados. Se espera que un orco adore a Gruumsh o a una de las pocas deidades subordinadas que éste posee. En comparación, la humanidad adhiere a una enorme variedad de deidades. Cada cultura humana podría tener su propia organización de dioses.

En la mayoría de los escenarios de D&D, no existe un único dios que pueda reclamar la creación de la humanidad. Por lo tanto, los seres humanos son proclives a crear instituciones para expandir la religión.

Un único profeta carismático puede convertir a un reino entero a la adoración de un nuevo dios. Con la muerte del profeta, la religión podría crecer o disminuir, o los seguidores del profeta podrían volverse unos contra otros, fundando diversas religiones adversarias.

En comparación, la religión en la sociedad enana está escrita en la piedra. Los enanos de los Reinos Olvidados identifican a Moradin como su creador. Mientras individualmente los enanos pueden adorar a otros dioses, como cultura, los enanos están dedicados a Moradin y el panteón que lidera. Sus enseñanzas y magia están arraigados tan profundamente en la cultura de los enanos que se necesitaría un cambio cataclísmico para reemplazarlo.

Con esto en mente, considera el rol de los dioses en tu mundo y sus vínculos con las diferentes razas humanoides. ¿Cada raza tiene un dios creador? ¿Cómo da forma el dios a la cultura de esa raza? ¿Existen otros pueblos libres de semejantes lazos divinos y libres de adorar a quien ellos deseen? ¿Se opuso alguna raza al dios que la creó? ¿Ha aparecido una nueva raza, creada por un dios en los últimos años?



Una deidad también podría tener vínculos con un reino, líneas nobiliarias, u otras institución culturales.

Con la muerte del emperador, un nuevo gobernante podría ser elegido por presagios divinos enviados por la divinidad que protegía el imperio en sus primeros días. En un lugar semejante ese, la adoración de otros dioses podría ser ilegal o estar estrictamente controlada.

Por último, ten en cuenta la diferencia entre dioses que están ligados a razas humanoides específicas y dioses con seguidores más diversos. ¿Las razas con su propio panteón disfrutan de un lugar privilegiado en el mundo, con sus dioses tomando un papel activo en sus asuntos? ¿Son las otras razas ignoradas por los dioses, o son estas razas el factor decisivo que puede inclinar la balanza del poder a favor de un dios u otro?



CARTOGRAFIANDO TU CAMPAÑA

Al crear el mundo en el que tiene lugar tu campaña, querrás un mapa. Puedes tomar uno de los dos enfoques para ello: de fuera para adentro o de dentro hacia afuera. A algunos DMs les gusta empezar en con la parte exterior, creando el panorama general del mundo al inicio de la campaña para tener un mapa que muestre continentes enteros, y luego hacer zoom sobre áreas más pequeñas. Otros DMs prefieren lo contrario, comenzando0 con una pequeña zona del área de campaña, cartografiando una provincia o reino a escala, ampliando el zoom cuando las aventuras llevan a los personajes a un nuevo territorio.

Cualquiera que sea el enfoque que tomes, los hexágonos funcionan bien para crear entornos al aire libre cuando se puede viajar en cualquier dirección y el cálculo de la distancia podría ser importante. Una sola hoja de papel hexagonal con 5 hexágonos por cada pulgada, es ideal para la mayoría de los mapas. Utiliza una escala adecuada para el nivel de detalle que quieras para el mapa. El capítulo 7 ofrece más información sobre la creación y la cartografía de áreas silvestres.

ESCALA PROVINCIAL

Para las zonas más detalladas de tu mundo, utiliza una escala provincial donde cada hexágono represente 1 milla. Un mapa de página completa a esta escala, representa un área que puede ser recorrido en un día de viaje en cualquier dirección desde el centro del mapa, suponiendo que el terreno no tenga obstáculos. Como tal, la escala de provincia es una escala útil para el mapa de un área de inicio de campaña (consulta "Creación de una campaña" más adelante en este capítulo) o en cualquier lugar donde esperes calcular la trayectoria de los aventureros en horas en lugar de días.

El suelo de un área de este tamaño incluirá amplias extensiones de un tipo de terreno predominante, accidentado por otros tipos de terrenos aislados.

Una región civilizada en un mapa trazado a esta escala podría tener una ciudad y de ocho a doce pueblos o aldeas.

Una región salvaje podría tener un único torreón, o ningún asentamiento en absoluto. También puedes indicar la extensión despejada de las tierras de cultivo que rodean a cada ciudad o pueblo. En un mapa a escala de provincia, esto mostrará un cinturón de unos pocos hexágonos rodeando cada ciudad o pueblo. Incluso las pequeñas aldeas cultivan casi toda la tierra cultivable en una o dos millas a la redonda.

ESCALA DE REINO

En un mapa a escala de reino, cada hexágono representa 6 millas.

Un mapa a esta escala cubre una extensa región, del tamaño de Gran Bretaña o la mitad del tamaño del estado de California. Eso es un montón de espacio para aventuras.

El primer paso para cartografiar una región a esta escala es esbozar las costas y las grandes masas de agua de la zona. ¿Es una región rodeada de tierra o está en una costa? Una región costera podría incluir islas mar adentro, y una región sin costas podría incluir un mar interior o un gran lago. Alternativamente, la región podría constar de una sola isla grande, o un istmo o península con múltiples costas.

A continuación, esboza las grandes cadenas montañosas. Las estribaciones forman una transición entre las montañas y las tierras bajas, y amplios sectores de suaves colinas podrían salpicar la región.

Eso te deja el resto del mapa para terrenos relativamente planos: praderas, bosques, pantanos y similares. Incorpora estos elementos como mejor te parezca.

Traza los cursos de los ríos que fluyen a través de la zona. Los ríos nacen en las montañas o en zonas del interior con gran cantidad de precipitaciones, y desembocan en la masa de agua más cercana lo suficientemente grande y que no requiera que el río cruce una elevación elevada. Los afluentes se unen con los ríos haciéndolos crecer, en dirección hacia un lago o el mar.

Por último, coloca los principales pueblos y ciudades de la región. A esta escala, no necesitas preocuparte por los pueblos pequeños y aldeas, o acerca de las tierras de cultivo que las rodean. Aun así, una región poblada de este tamaño, podrías poner fácilmente de ocho a doce ciudades en el mapa.

ESCALA CONTINENTAL

Para cartografiar todo un continente, usa una escala donde 1 hexágono represente 60 millas. A esta escala, no se puede ver más que la forma de las líneas costeras, las grandes cordilleras montañosas, los ríos principales, los grandes lagos y las fronteras políticas. Un mapa a esta escala es lo mejor para mostrar como encajan los múltiples mapas de reinos, en lugar de seguir el trayecto de los aventureros día a día.

El mismo proceso que se utiliza para cartografiar el mapa de una región a escala de reino, sirve para cartografiar todo un continente.

Un continente podría tener entre ocho y doce grandes ciudades que merezcan un lugar en el mapa, probablemente los más importantes centros comerciales y las capitales de los reinos.

COMBINANDO ESCALAS

Sea cual sea la escala por la que vas a empezar, es fácil acercar o alejar tus mapas. A escala continental, 1 hexágono representa la misma zona que 10 hexágonos a escala de reino. Dos ciudades que se encuentran a 3 hexágonos (180 millas) de distancia en tu mapa de continente, serían 30 hexágonos de distancia en tu mapa de reino, y podrían definir los extremos opuestos de la región que se está detallando. A escala de reino, 1 hexágono es equivalente a 6 hexágonos a escala de provincia, por lo que es sencillo sobreponer tu mapa de escala de provincia, en el centro de un mapa a escala de reino, y crear lugares de interés a su alrededor.

ASENTAMIENTOS

Los lugares donde vive la gente (ciudades bulliciosas, prósperos pueblos, y pequeñas aldeas ubicadas entre millas de tierras de cultivo) ayudan a definir la naturaleza de la civilización en tu mundo. Un solo asentamiento (una base para tus aventureros) es un gran lugar para empezar una campaña y comenzar la construcción de tu mundo. Considera las siguientes preguntas cuando establezcas un asentamiento en tu mundo:

- ¿A qué propósito sirve en tu juego?
- ¿Cómo es de grande? ¿Quién vive ahí?
- ¿Cómo se ve, huele, y escucha?
- ¿Quién lo gobierna? ¿Quién más tiene poder? ¿Es parte de un estado más grande?
- ¿Cuáles son sus defensas?
- ¿Dónde van los personajes para encontrar los productos y servicios que necesitan?
- ¿Qué templos y otras organizaciones existentes destacan?
- ¿Qué elementos fantásticos lo distinguen de un pueblo común?
- ¿Por qué los personajes deberían preocuparse por el asentamiento?

Las directrices de esta sección están aquí para ayudarte a construir los asentamientos que quieras, para cualquier fin que tengas en mente. Haz caso omiso de estos consejos si van en contra de tu visión para el asentamiento.

PROPÓSITO

Un asentamiento existe principalmente para facilitar la diversión e historia de tu campaña. Aparte de ese punto, el propósito del asentamiento determina la cantidad de detalles que pones en él. Crea únicamente los rasgos del asentamiento que sabes que vas a necesitar, junto con notas de rasgos generales. Luego permite que el lugar crezca orgánicamente cuando los aventureros interactúen con el más y más, guardando las notas de los nuevos lugares que inventes.

COSTUMBRES LOCALES

Un asentamiento podría servir como un lugar donde los personajes se detengan a descansar y comprar suministros. Un asentamiento de este tipo no necesita más que una breve descripción.

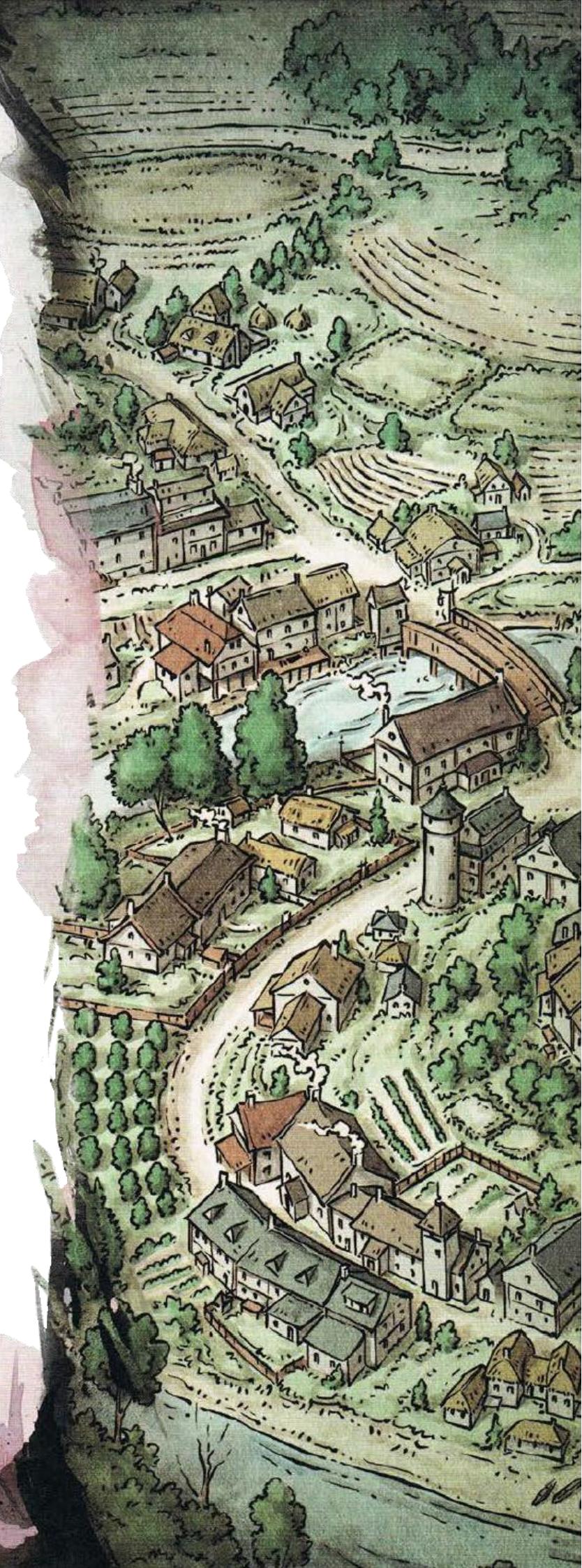
Incluye el nombre del asentamiento, indica lo grande que es, añade un toque de sabor (el olor de las curtidurías locales nunca se marcha de la ciudad), y deja que los aventureros continúen con sus asuntos. Puedes añadir mayor nivel de detalle (la historia de la posada donde los personajes pasan la noche, los gestos del tendero donde compran los suministros), pero no tienes por qué. Si los personajes regresan al mismo asentamiento, comienza añadir esos rasgos del lugar de modo que comiencen a sentirse un poco más como casa, aunque sea temporalmente. Deja que el asentamiento se desarrolle de acuerdo a tu necesidad.

BASE DE OPERACIONES

Un asentamiento ofrece a los aventureros un lugar para vivir, entrenar y recuperarse entre aventuras. Una campaña entera puede centrarse en un pueblo o ciudad en particular. Un asentamiento así es la plataforma de lanzamiento desde la que los personajes salen a un mundo más amplio.

Bien diseñada, una base de operaciones puede tener un lugar especial en el corazón de los aventureros, en particular si se preocupan por uno o más PNJs que viven allí.

Para hacer que una base de operaciones cobre vida, tienes que invertir algo de tiempo dando contenido a los detalles, pero los jugadores pueden ayudarte con ese trabajo. Pídeles que te hablen un poco acerca de sus mentores, miembros de la familia, y otra gente importante en la vida de sus personajes.





Siéntete libre de añadir y modificar lo que te hayan dicho, pero empezaras con los sólidos cimientos de los personajes no jugadores (PNJ) que son importantes para los personajes. Deja que los jugadores describan dónde y cómo sus personajes pasan su tiempo (su taberna favorita, una biblioteca, o un templo tal vez). Usando estos PNJs y lugares como punto de partida, dale vida al repertorio de personajes del asentamiento. Detalla a sus gobernantes, incluyendo fuerzas del orden (que serán discutidas más adelante en el capítulo). Incluye personajes que pueden proporcionar información, como sabios, adivinos, Bibliotecarios y vagabundos observadores. Los sacerdotes pueden proporcionar tanto hechizos como información. Toma nota de los mercaderes que pueden interactuar regularmente con los aventureros y quizás competir entre ellos por la fidelidad del grupo. Piensa en las personas que dirigen la taberna favorita de los aventureros. Y a continuación, añade un puñado de comodines: un traficante, un profeta loco, un mercenario retirado, un libertino borracho, o cualquier otra persona que añada aventura e intriga a tu campaña.

LUGAR DE AVENTURAS

Una aldea que alberga un culto secreto de adoradores del diablo. Un pueblo controlado por un gremio de hombres rata. Una ciudad conquistada por un ejército hobgoblin. Estos asentamientos no son meramente paradas de descanso sino lugares donde se desarrollan aventuras. En un asentamiento que también funciona como el lugar de la aventura, detalla la intención de las zonas de aventura, como torres y almacenes. Para una aventura basada en eventos, anota los PNJs que participan en la aventura. Este trabajo es tanto la preparación de una aventura como la construcción del mundo, y el repertorio de los personajes que desarrollas para tu aventura (incluyendo aliados, patrones, enemigos, y extras) puede convertirse en figuras recurrentes en tu campaña.

TAMAÑO

La mayoría de los asentamientos en los mundos de D&D son aldeas agrupadas alrededor de un pueblo o una ciudad más grande. Las aldeas agrícolas suministran a las poblaciones de los pueblos y ciudades con comida a cambio de bienes que los agricultores no pueden producir ellos mismos. Los pueblos y ciudades son las sedes de los nobles que rigen la zona que los rodea, y que cargan con la responsabilidad de defender las aldeas si son atacadas. De vez en cuando, un señor local o una dama viven en un torreón o fortaleza sin ningún pueblo o ciudad cercana.

ALDEA

Población: Hasta aproximadamente 1.000

Gobierno: Un noble (por lo general no residente) gobierna la aldea, con un representante afincado (un alguacil), designado para resolver disputas y recaudar impuestos.

Defensa: El alguacil podría disponer de una pequeña fuerza de soldados. Si no es así, la aldea confía en una milicia ciudadana.

Comercio: Los suministros básicos están disponibles fácilmente, posiblemente en una posada o un puesto comercial. Otro tipo de bienes están disponibles a través de mercaderes ambulantes.

Organizaciones: Una aldea puede contener uno o dos templos o santuarios, pero pocas o ninguna otra organización.

La mayoría de los asentamientos son aldeas agrícolas, que se mantienen a sí mismas y a los pueblos o ciudades cercanas con cultivos y carne. Los aldeanos producen alimentos de una manera u otra (si no es cuidando los cultivos, entonces ayudando a quienes lo hacen herrando caballos, tejiendo ropa, moliendo grano, o algo similar). Los bienes que producen alimentan a sus familias y al comercio con los asentamientos cercanos.

La población de una aldea está dispersa en alrededor de una gran superficie de terreno. Los agricultores viven en su tierra, lo que los extiende ampliamente alrededor del centro de la aldea. En el corazón de la aldea, un conjunto de estructuras se agrupan juntas: un pozo, un mercado, un pequeño templo o dos, un lugar de reunión, y tal vez una posada para los viajeros.

PUEBLO

Población: Hasta aproximadamente 6.000

Gobierno: Un noble afincado gobierna y designa a un intendente para que supervise la administración. Un concilio elegido por el pueblo representa los intereses de los ciudadanos de clase media.

Defensa: El noble capitanea un ejército de considerable tamaño formado por soldados profesionales, así como a sus guardaespaldas personales.

Comercio: Los suministros básicos están disponibles fácilmente, aunque bienes y servicios exóticos son difíciles de encontrar. Las posadas y tabernas suministran a los viajeros.

Organizaciones: La ciudad contiene varios templos, así como diversos gremios de comerciantes y otras organizaciones.

Los pueblos son importantes centros comerciales, situados donde importantes industrias y fiables rutas comerciales permitieron el crecimiento de la población. Estos asentamientos dependen del comercio: la importación de materias primas y alimentos de las aldeas de los alrededores y la exportación de objetos manufacturados a esas aldeas, así como a otros pueblos y ciudades. La población de los pueblos es más diversa que en la mayoría de las aldeas.

Las ciudades surgen donde las carreteras se cruzan con cursos de agua, donde se cruzan importantes rutas comerciales terrestres, rodeadas por estratégicas localizaciones defensivas o cerca de minas importantes o recursos naturales similares.

CIUDAD

Población: Hasta aproximadamente 25.000

Gobierno: Un noble afincado gobierna, junto a varios nobles que comparten la responsabilidad de áreas circundantes y funciones de gobierno. Uno de estos nobles es el intendente, quien supervisa la administración de la ciudad. Un concilio elegido por la ciudad representa a los ciudadanos de clase media, y podría tener más poder real que el intendente. Otros grupos sirven también como importantes centros de poder.

Defensa: La ciudad mantiene a un ejército de soldados profesionales, guarnición, y la guardia de la ciudad. Cada noble afincado mantiene una pequeña fuerza personal guardaespaldas.

Comercio: Casi cualquier producto o servicio están fácilmente disponibles. Muchas posadas y tabernas suministran a los viajeros.

Organizaciones: Una multitud de templos, gremios, y otras organizaciones, algunas de las cuales tienen mucho poder en los asuntos de la ciudad, pueden ser encontrados en el interior de sus muros.

Las ciudades son cunas de la civilización. Su enorme población requiere considerables cantidades de suministros, tanto de las aldeas que la rodean como de las rutas comerciales, por lo que son poco frecuentes.

Generalmente las ciudades prosperan en áreas donde grandes extensiones de tierra fértil y cultivable rodean una ubicación accesible para el comercio, casi siempre en un curso de agua navegable.

Las ciudades casi siempre tienen muros, y las etapas del crecimiento de la ciudad son fácilmente identificables por la ampliación de los muros más allá del centro de la urbe. Estos muros internos dividen de forma natural a la ciudad en distritos (vecindarios definidos por sus rasgos específicos), que tienen sus propios representantes en el concilio de la ciudad y su propio noble que lo administre.

Las ciudades que tienen más de veinticinco mil personas son extremadamente raras. Las metrópolis como Aguas Profundas en los Reinos Olvidados, Sharn en Eberron, y la ciudad libre de Greyhawk destacan como faros esenciales de la civilización en los mundos de D&D.

ATMÓSFERA

¿Qué es lo primero que notan los aventureros cuando se acercan o entran a un asentamiento? ¿Los imponentes muros repletos de soldados? ¿Los mendigos con las manos extendidas, suplicando ayuda fuera de la puerta? ¿La algarabía ruidosa de comerciantes y compradores atestando la plaza? ¿El hedor insopportable de estiércol?

Los detalles sensoriales ayudan a dar vida a un asentamiento y a comunicar intensamente su personalidad a tus jugadores. Establece un único factor concluyente que resuma la personalidad de un asentamiento y extraóla a partir de ahí. Tal vez una ciudad se construya en torno a canales, al igual que Venecia en el mundo real. Ese elemento clave sugiere una gran cantidad de detalles sensoriales: la visión de barcos de colores flotando en aguas fangosas, el sonido de las olas al romper y quizás gondoleros cantando, el olor del pescado y de los residuos que contaminan el agua, la sensación de humedad. O quizás la ciudad se encuentre envuelta en niebla la mayor parte del tiempo, y describas los zarcillos de niebla fría que llegan a través de cada grieta y hendedura, los sonidos apagados de los cascos sobre los adoquines, el aire frío con el olor de la lluvia, y un sentido de misterio y de peligro acechante.

El clima y el terreno del entorno de un asentamiento, su origen y habitantes, su gobierno y posición política, y su importancia comercial. Todo ello tiene un impacto en su sensación general. Una ciudad situada al abrigo de los linderos de una selva tiene una sensación muy diferente de una que está al borde de un desierto. Las ciudades élficas y enanas presentan una estética distinta, claramente identificable en contraste con las construidas por humanos. Los soldados patrullan las calles para reprimir cualquier atisbo de disidencia en una ciudad gobernada por un tirano, mientras que una ciudad que promueve un temprano sistema democrático puede presumir de un mercado al aire libre donde las ideas filosóficas se intercambian tan libremente como las mercancías. Todas las posibles combinaciones de estos factores pueden inspirar infinita variedad en los asentamientos de tu mundo de campaña.

GOBIERNO

En la sociedad feudal usual en la mayoría de los mundos de D&D, el poder y la autoridad se concentran en los pueblos y ciudades. Los nobles poseen autoridad sobre los asentamientos en que residen y sus tierras circundantes. Recogen impuestos de la población que utilizan para la construcción de proyectos públicos, para pagar a los soldados, y mantener un cómodo estilo de vida para sí mismos (aunque los nobles a menudo ya tienen una considerable riqueza hereditaria). A cambio, prometen proteger a sus habitantes de amenazas tales como merodeadores orcos, ejércitos de hobgoblins y bandidos humanos errantes.

Los nobles designan oficiales como sus agentes en las aldeas, para supervisar la recaudación de impuestos y para que actúen como jueces en las disputas y los procesos penales. Estos alguaciles, sheriffs, o jueces son plebeyos nativos de los pueblos que gobiernan, elegidos para sus posiciones porque ya tienen el respeto de sus conciudadanos.

Dentro de los pueblos y ciudades, los señores comparten autoridad y responsabilidades administrativas con nobles menores (por lo general sus propios familiares), y también con representantes de la clase media, como mercaderes y artesanos. Un intendente de noble cuna es nombrado para dirigir la ciudad o ayuntamiento y para realizar las mismas funciones administrativas que un alguacil en las aldeas. El Consejo se compone de representantes elegidos entre la clase media. Sólo los nobles necios ignoran los deseos de sus consejos, ya que el poder económico de la clase media es a menudo más importante para la prosperidad de un pueblo o ciudad que la autoridad hereditaria de la nobleza.

Cuanto mayor sea una población, más probable es que otras personas u organizaciones tengan influencia significativa allí

también. Incluso en una aldea, un individuo popular (un sabio anciano o un agricultor muy apreciado), puede ejercer más influencia que el alguacil designado, y un juez astuto evita hacerse enemigo de una persona así. En los pueblos y ciudades, el mismo poder podría estar en manos de un templo predominante, un gremio independiente del consejo, o un individuo con poder mágico.

FORMAS DE GOBIERNO

Una población rara vez se encuentra aislada. Un pueblo o ciudad podría ser una ciudad-estado teocrática o una próspera ciudad libre gobernada por un consejo de mercaderes. Lo más probable es que forme parte de un reino feudal, un imperio burocrático, o un remoto reino gobernado por un tirano con mano de hierro. Considera cómo encaja tu asentamiento en el cuadro general de tu mundo o región. Quién goberna a su gobernante, qué otros asentamientos podrían estar también bajo su control.

FORMAS DE GOBIERNO

d100	Gobierno	d100	Gobierno
01-08	Autocracia	59-64	Militocracia*
09-13	Burocracia	65-74	Monarquía
14-19	Confederación	75-78	Oligarquía
20-22	Democracia	79-80	Patriarcado
23-27	Dictadura	81-83	Meritocracia
28-42	Feudalismo	84-85	Plutocracia
43-44	Gerontocracia	86-92	República
45-53	Jerarquía	93-94	Satrapía
54-56	Magocracia	95	Cleptocracia
57-58	Matriarcado	96-00	Teocracia

Las formas de gobierno típicas y fantásticas son descritas a continuación. Selecciona una, o determina al azar una forma de gobierno, de la tabla de Formas Gobierno para una nación o ciudad.

Autocracia. Un gobierno hereditario que ejerce poder absoluto. El autócrata puede estar apoyado en una burocracia bien desarrollada o en el ejército, o bien ser la única autoridad en una sociedad que de otra manera sería anárquica. El gobernante dinástico podría ser inmortal o un no-muerto. Aundair y Karrnath, dos reinos en el escenario de Eberron, tienen autócratas con sangre real en sus venas. Mientras que la reina Aurala de Aundair, depende de magos y espías para hacer cumplir su voluntad, Kaius, el rey vampiro de Karrnath, tiene un formidable ejército de soldados vivos y no-muertos bajo su mando.

Burocracia. Varios departamentos componen el gobierno, cada uno responsable de un aspecto del gobierno. Los jefes de departamento, los ministros o los secretarios responden ante la figura de un títere autócrata o un consejo.

Confederación. Cada ciudad o pueblo dentro la confederación se gobierna a independientemente, pero todos contribuyen en una liga o federación que promueve (al menos en teoría) el bien común de todos los estados miembros. Las condiciones y las actitudes hacia el gobierno central varían de un lugar a otro dentro de la confederación. La Alianza de los Señores en el escenario de Reinos Olvidados es una confederación de ciudades, mientras que el Mror Holds en el escenario de Eberron es una confederación de clanes enanos aliados.

Democracia. Los ciudadanos o sus representantes electos determinan las leyes en una democracia. Una burocracia o el ejército se hace cargo del trabajo diario del gobierno, con puestos cubiertos mediante elecciones abiertas.

Dictadura. Un gobernante supremo que tiene absoluta autoridad, pero su gobierno no es necesariamente dinástico. En otros aspectos, se asemeja a una autocracia. En el escenario de

campaña de Greyhawk, un medio-demonio llamado Iuz es el dictador de una tierra conquistada que lleva su nombre.

El feudalismo. El gobierno típico de Europa en la Edad Media, una sociedad feudal consiste en varias capas de señores y vasallos. Los vasallos proporcionan soldados o escudos (pago en lugar del servicio militar) para los señores, quienes a su vez prometen protección para sus vasallos.

Gerontocracia. Los ancianos presiden esta sociedad. En algunos casos se les confía el liderazgo del país a las razas longevas, como elfos y dragones.

Jerarquía. Un gobierno feudal o burocrático donde cada miembro, con excepción de uno, está subordinado a otro miembro. En el escenario de campaña de Dragonlance, los Dragones de Krynn forman una jerarquía militar, con los Señores de los Dragones como líderes después de la Reina Dragón Takhisis.

Cleptocracia. Este gobierno se compone de grupos o individuos que buscan principalmente riqueza para ellos mismos, a menudo a costa de sus súbditos. El opresor Reino Bandido en el escenario de campaña de Greyhawk es el principal ejemplo. Un reino dirigido por gremios de ladrones también entraría en esta categoría.

Magocracia. El órgano de gobierno se compone de lanzadores de conjuros que gobernan directamente como oligarcas o señores feudales, o participan en una democracia o burocracia. Los ejemplos incluyen los Magos Rojos de Thay en el escenario de campaña de Reinos y los reyes hechiceros de Athas en el escenario de campaña de Dark sun.

Matriarcado o patriarcado. Esta sociedad se rige por los miembros más ancianos o más importantes de un género. Las ciudades drow son ejemplos de matriarcados teocráticos, cada una es gobernada por un consejo de sumas sacerdotisas drow que responden ante Lolth, la Reina Demoníaca de las Arañas.

Meritocracia. Las personas más inteligentes y mejor educadas supervisan la sociedad, a menudo con una burocracia para manejar el trabajo diario del gobierno. En Reinos Olvidados, monjes eruditos gobiernan la fortaleza-biblioteca de Candeler, supervisada por un maestro del saber llamado el Guardián.

Militocracia Los líderes militares dirigen la nación bajo la ley marcial, usando un ejército y otras fuerzas armadas. La militarocracia podría estar basada en un grupo de soldados de élite, un orden de jinetes de dragones, o una liga de príncipes del mar. Solamnia, una nación gobernada por los caballeros en el escenario de campaña de la Dragonlance, entra en esta categoría.

Monarquía. Un único soberano hereditario se ciñe la corona. A diferencia del autócrata, los poderes del monarca están limitados por la ley, y el gobernante es el líder de una democracia, estado feudal, o militarocracia. El reino de Breland, en el escenario de campaña de Eberron, tiene tanto un parlamento que hace las leyes como un monarca que las hace cumplir.

Oligarquía. Un pequeño número de gobernantes absolutistas comparten el poder, posiblemente dividiendo la tierra en distritos o provincias bajo su control, o tomando resoluciones de gobierno conjuntas. Un grupo de aventureros que toman el control de una nación juntos podrían formar una oligarquía. La ciudad libre de Greyhawk es una oligarquía compuesta de varios líderes de facción, con un alcalde como su representante.

Plutocracia. La sociedad es gobernada por los ricos. La élite forma un concejo de gobierno, apoyado por la representación de la corte de un monarca que lo preside, o gobierna por defecto porque el dinero es el verdadero poder en el reino. Muchas ciudades en el escenario de campaña de Reinos Olvidados, incluyendo Aguas Profundas y Puerta de Baldur, son plutocracias.

República. El gobierno se encomienda a los representantes de un electorado establecido que gobierna en nombre de los electores. Cualquier democracia en la que sólo los propietarios de tierras o ciertas clases pueden votar podría considerarse una república.

Satrapía. Conquistadores y representantes de otro Gobierno ejercen el poder, gobernando el asentamiento o región como parte de un imperio más grande. Los sátrapas son burócratas y oficiales militares, o bien personajes inusuales o monstruos. Las ciudades de Highport y Suderham en el escenario de campaña de Greyhawk son satrapías controladas por agentes de una cruel banda de maleantes conocidos como los Señores de esclavos.

Teocracia. La regencia recae en un intermediario directo o un grupo de representantes de una deidad. Los centros de poder en una teocracia suelen localizarse en lugares sagrados. En el escenario de campaña de Eberron, la nación de Thrane es una teocracia dedicada a la Llama de Plata, un espíritu divino que reside en la capital de Thrane de Fortalezardiente.

EJEMPLO DE JERARQUÍA DE TÍTULOS NOBILIARIOS

Rango	Título	Rango	Título
1º	Emperador/ Emperatriz	7º	Vizconde/ Vizcondesa
2º	Rey/ Reina	8º	Barón/ Baronesa
3º	Duque/ Duquesa	9º	Baronet
4º	Príncipe/ Princesa	10º	Caballero
5º	Marques/ Marquesa		
6º	Conde/ Condesa		

COMERCIO

Incluso los pequeños pueblos pueden proporcionar a los personajes acceso al equipo que necesitan para seguir sus aventuras. Provisiones, tiendas de campaña, mochilas y armas sencillas se encuentran comúnmente disponibles. Los mercaderes ambulantes transportan armaduras, armas marciales y equipo más especializado. La mayoría de los pueblos tienen posadas que abastecen a los viajeros, donde los aventureros pueden encontrar una comida caliente y una cama, aunque la calidad deja mucho que desear.

Las aldeas dependen en gran medida del comercio con otros asentamientos, incluyendo pueblos y ciudades más grandes. Los mercaderes pasan con regularidad, vendiendo artículos de primera necesidad y de lujo a los aldeanos, y cualquier mercader con éxito tiene extensos contactos en toda la región. Los mercaderes ambulantes cuentan a los personajes chismes y ganchos de aventura como gestión de su negocio. Ya que los mercaderes se ganan la vida recorriendo caminos que podrían estar amenazados por bandidos o monstruos errantes, contratan guardias para mantener sus bienes a salvo. También llevan noticias de pueblo a pueblo, incluyendo informes de las situaciones que imploran la atención de aventureros.

Estos mercaderes no pueden proporcionar los servicios que normalmente que se encuentra en una ciudad. Por ejemplo, cuando los personajes necesitan una biblioteca o un sabio especializado, un domador que puede entrenar los huevos de grifo que ellos encontraron, o un arquitecto que diseñe su castillo, ellos harán mejor yendo a una gran ciudad en lugar de a una aldea.

CIRCULACIÓN DE LA MONEDA

Los sencillos términos "pieza de oro" (Po), "pieza de plata" (Pp), "pieza de cobre" (Pc), "pieza de electrum" (Pe), y "pieza de platino" (Ppt) se utilizan en todas las reglas del juego por sencillez. Puedes otorgar a estas denominaciones con descripciones más interesantes en tu mundo de juego. Las personas dan nombres específicos a las monedas, ya sea tan sencilla como "penique" o descriptivas como "doble águila de oro". Un país acuña típicamente su propia moneda, que podría corresponder a los términos de gobierno básicos. En la mayoría de los mundos, pocas monedas logran una amplia distribución, pero casi todas las monedas son aceptadas en todo el mundo (excepto por aquellos que buscan pelea con un extranjero).

EJEMPLO: LOS REINOS OLVIDADOS

El mundo de Reinos Olvidados proporciona un extenso ejemplo de monedas. Aunque el trueque, pagarés, y letras mercantiles similares son los suficientemente comunes en Faerún, las monedas de metal y barras comerciales son moneda cotidiana.

Acuñaciones comunes. Las monedas tienen una desconcertante variedad de formas, tamaños, nombres y materiales. Gracias a los ambiciosos mercaderes de Sembia, las monedas de forma extraña de esa nación pueden encontrarse a lo largo de todo Faerún. En Sembia, peniques de hierro cuadrado sustituyen a las monedas de cobre. Las piezas de plata triangulares son llamadas cuervos, las piezas de electrum con forma de diamante son llamados harmarks (comúnmente llamados "ojos azules"), y las piezas de oro de cinco lados son nobles. Sembia no tiene monedas de platino o de cobre. Cualquier moneda se acepta en Sembia, incluyendo las piezas de cobre y platino del extranjero.

En Aguas Profundas, el centro cosmopolita del comercio, las piezas de cobre se llaman plumas, las monedas de plata son fragmentos, las piezas de electrum son lunas, las piezas de oro son dragones, y las monedas de platino son soles. Las dos monedas locales de la ciudad son llamadas Toal y la luna de puerto. El Toal es una pieza de latón perforada con un agujero central para permitir que pueda ser fácilmente colgado en un anillo o cadena, vale 2 Po en la ciudad y nada fuera de Aguas Profundas. La luna de puerto, es una media luna plana de platino con un agujero en el centro y una incrustación de electro, llamado así por su tradicional uso en los muelles para la compra de grandes cantidades de carga de una sola vez. La moneda vale 50 Po en Aguas Profundas y 30 Po en otros lugares.

En la ciudad norteña de Argluna se acuña una brillante moneda azul en forma de media luna llamada luna de electro, que vale 1 Po en esa ciudad y 1 Pe otros lugares. La ciudad también emite una moneda más grande llamada luna eclipsada, que parece una luna de electro combinada con una cuña de plata más oscura que forman una moneda redonda que vale 5 Pe dentro de la ciudad y 2 Pe fuera de ella.

La forma preferida de acuñación en el reino de Cormyr es la moneda real de la corte, grabada con un dragón en un lado y una marca con la fecha de la tesorería en la otra. Allí, los cobres son llamados pulgares, las platas son halcones de plata, las piezas de electrum son ojos azules, las piezas de oro son leones de oro y las monedas de platino son triples coronas.

Incluso las ciudades estado acuñan sus propias monedas de cobre, plata y oro. El electrum y las monedas de platino son más raros en esas tierras. Los estados más pequeños utilizan monedas prestadas de otras naciones y botines de antigua procedencia. Los viajeros procedentes de ciertas tierras (especialmente los reinos dominados por magos de Thay y Halruaa) utilizan las monedas de otros reinos cuando negocian en el extranjero debido a que se teme que sus propias monedas y pagares se puedan estar hechizados con algún tipo de maldición mágica, y por lo tanto son rechazadas por los demás.

De manera opuesta, las monedas de tierras legendarias y centros de gran magia perdidos hace mucho son aceptados, aunque quienes las encuentren harán mejor en venderlas a coleccionistas en lugar de simplemente gastarlas en el mercado. Las monedas de la antigua corte élfica de Cormanthyr son particularmente famosas: las thalvers (cobres), las bedoars (platas), las thammarchs (electro), las shilmaers (oros), y las ruendlis (platino). Estas monedas son muy hermosas, numerosas, ya veces aún son utilizadas en el comercio entre los elfos.

Barras de comercio. Puede ser difícil transportar y contabilizar un gran número de las monedas. Muchos comerciantes prefieren utilizar barras de comercio: lingotes de metales preciosos y aleaciones (generalmente plata) que probablemente serán aceptados por prácticamente cualquier persona.

Las barras de comercio se graban o esculpen con el símbolo de la empresa comercial o gubernamental que las ha elaborado originalmente. Estas barras se valoran por su peso, como sigue:

- Una barra de plata de 2 libras vale 10 Po y mide 5 pulgadas (15 cm) de largo, 2 pulgadas (5 cm) de ancho, y media pulgada (1,25 cm) de espesor.
- Una barra de plata de 5 libras vale 25 Po y mide 6 pulgadas (18 cm) de largo, 2 pulgadas (5 cm) de ancho, y 1 (2,5 cm) pulgada de espesor.
- Una barra de oro de 5 libras vale 250 Po y tiene el tamaño de una barra de plata de 2 libras (1 kg).

La ciudad de Puerta de Baldur, acuña gran número de barras de comercio de plata y establece el estándar para este tipo de moneda. La ciudad de Mirabar emite barras comerciales en forma de huso de hierro con extremos cuadrados que pesan alrededor de 2 libras (1kg) cada uno, y tienen valor de 10 Po en esa ciudad, notablemente menos en los centros comerciales cercanos, y se valora como hierro normal en otras partes (1 Pp por libra).

Monedas extrañas. Las monedas y barras no son la única forma de divisa. Las campanas de Gond son pequeñas campanas de bronce que valen 10 Po en un mercado, o 20 Po en un templo de Gond. Los anillos de Shaar, trozos pulidos y agujereados de marfil enroscados en cadenas por los nómadas del Shaar, valen 3 Po por trozo.

CREANDO TUS PROPIAS MONEDAS

Como se muestra en los ejemplos anteriores, las divisas no necesitan obedecer una norma universal en tu mundo. Cada país y época pueden tener sus propias monedas con sus propios valores. Tus aventureros pueden viajar a través de muchas tierras diferentes y encontrar tesoros perdidos hace mucho tiempo. Descubrir Seiscientas antiguas Bedoars de la Corona Eltargrim de hace doce siglos ofrece un sentido más profundo de inmersión en el mundo que encontrar 60 Pp

Variar los nombres y descripciones de las monedas para los



grandes reinos contemporáneos e históricos de tu mundo, añade una capa adicional de textura. Los leones de oro de Cormyr transmiten la naturaleza nobiliaria de ese reino. Si una nación acuña monedas de oro grabadas con rostros demoniacos lascivos, y llamadas tormentos, la moneda da un sabor distinto.

Crear nuevas monedas vinculadas a lugares específicos, como los Toal de Aguasprofundas o las lunas eclipsadas de Argluna, proporcionan un nuevo nivel de detalle. Siempre que mantengas sencillo el valor de estas nuevas monedas (es decir, que no inventes una moneda que valga 1,62 Po), estás añadiendo sabor local a lugares clave de tu mundo sin añadir complejidad excesiva.

IDIOMAS Y DIALECTOS

Cuando le das forma a tu mundo, puedes crear nuevos idiomas y dialectos para reflejar su historia y geografía únicas. Puedes reemplazar los idiomas por defecto del *Manual del Jugador* con nuevos, o dividir los idiomas en varios dialectos distintos.

En algunos mundos, las diferencias regionales pueden ser mucho más importantes que las raciales. Quizá todos los enanos, elfos y humanos que viven en un reino hablan un idioma común, el cual es completamente diferente del hablado en un reino vecino. Esto podría dificultar significativamente la comunicación (y la diplomacia) entre estos dos reinos. Los idiomas usados extensamente podrían tener versiones anticuadas, o podría haber lenguas antiguas totalmente distintas que los aventureros podrían encontrar en tumbas y ruinas. Tales idiomas pueden añadir un elemento de misterio a las inscripciones y tomos que los personajes encuentren. Podrías inventar idiomas secretos adicionales, además del Druídico y la jerga de ladrones, que permitan comunicarse a los miembros de determinadas organizaciones o facciones. Incluso podrías decidir que cada alineamiento tiene su propio lenguaje, que podría ser más bien un argot usado para discutir conceptos filosóficos.

En una región donde una raza haya subyugado a otra, el idioma de los conquistadores podría convertirse en una marca de estatus social. De manera similar, leer y escribir podría estar restringido por la ley para las clases altas de una sociedad.



FACCIONES Y ORGANIZACIONES

Los templos, los clanes, las órdenes, las sociedades secretas y los colegios son fuerzas importantes en el orden social de cualquier civilización. Su influencia podría extenderse a múltiples ciudades y pueblos, con o sin una autoridad política con un abarque similar. Las organizaciones pueden jugar un papel importante en la vida de los personajes jugadores, convirtiéndose en sus patrones, aliados o enemigos de la misma forma que los personajes no jugadores pueden hacerlo individualmente. Cuando los personajes se unen a estas organizaciones, se vuelven parte de algo más grande que ellos, lo que puede darle a sus aventuras un contexto a gran escala.

LOS AVENTUREROS Y LAS ORGANIZACIONES

Al comienzo de la campaña, los trasfondos son una excelente manera de conectar a los aventureros a tu mundo. Aun así, a medida que el juego progresá, los vínculos del trasfondo tienden a volverse menos importantes.

Las facciones y las organizaciones dirigidas a los jugadores son una forma de mantener a tus aventureros de alto nivel conectados a tu mundo, proveyendo vínculos a PNJs claves y una agenda clara más allá del beneficio individual. De la misma manera, las organizaciones de villanos crean una constante sensación de amenaza por encima y más allá de los enemigos solitarios.

Tener distintos personajes atados a distintas facciones puede generar situaciones interesantes durante el juego, mientras esas facciones tengan metas similares y no trabajen todo el tiempo oponiéndose la una a la otra. Los aventureros que representen distintas facciones podrían tener intereses en conflicto o distintas prioridades mientras persiguen los mismos objetivos.

Las organizaciones de aventureros también son una excelente fuente de recompensas especiales más allá de los puntos de experiencia y el tesoro. Un puesto superior en una organización tiene valor por sí mismo, y podría venir con beneficios en concreto, como acceso a la información, los objetos, la magia u otros recursos de la organización.

CREANDO FACCIONES

Las facciones y las organizaciones que crees para tu campaña deberían crecer de historias que sean importantes para el mundo. Crea organizaciones con las que tus jugadores quieran interactuar, ya sea como aliados, miembros o enemigos.

Como punto de partida, decide qué rol quieras que la organización juegue en el mundo. ¿De qué se trata? ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Qué hacen sus miembros? Responder estas preguntas debería darte un buen vistazo de la personalidad de la organización. Desde ahí, piensa en los típicos miembros. ¿Cómo los describiría la gente? ¿Cuáles son las típicas clases y alineamientos de sus miembros? ¿Qué rasgos tienden a compartir?

Elegir un símbolo y un lema para la organización es una forma de recapitular el trabajo que has realizado hasta el momento.

FACCIÓN DE EJEMPLO: LOS ARPISTAS

Los Arpistas son una dispersa red de lanzadores de conjuros y espías que defienden la igualdad y encubiertamente se oponen al abuso del poder, mágico o no.

La organización se ha alzado, destruido y vuelto a alzar numerosas veces. Su longevidad y resiliencia se deben a su naturaleza descentralizada y secretista de raíz, y a la autonomía de sus diversos miembros. Los Arpistas están formados por pequeñas células y operarios solitarios a lo largo de todos los Reinos Olvidados, aunque interactúan y comparten la información entre ellos de vez en cuando, según sea necesario. La ideología de los Arpistas es noble, y sus miembros se enorgullecen de su ingenuidad e incorruptibilidad. Los Arpistas no buscan poder o gloria, solo un tratamiento justo e igualitario para todos.

Lema. “Abajo con la tiranía. Justicia e igualdad para todos.”

Creencias. Las creencias de los Arpistas puede ser resumida en estos puntos:

- Uno nunca puede tener demasiada información o demasiado conocimiento arcano.
- Demasiado poder lleva a la corrupción, y el abuso de la magia en particular debe ser vigilado de cerca.
- Nadie debería ser impotente.

Metas. Reunir información a través de Faerún, percibir la dinámica política de cada región y promover la igualdad y la justicia por medios encubiertos. Actuar abiertamente como último recurso. Frustrar a los tiranos y a cualquier líder, gobierno o grupo que se vuelva demasiado poderoso. Asistir a los débiles, los pobres y los oprimidos.

Misiones Típicas. Las misiones típicas de los Arpistas incluyen el asegurar un artefacto que podría alterar el equilibrio de poder en una región, recoger información sobre un individuo u organización poderosos y determinar las verdaderas intenciones de una ambiciosa figura política o lanzador de conjuros.

Una facción que use un ciervo como símbolo probablemente tenga una personalidad bien distinta de una que use una serpiente alada. Para el lema, escoge no sólo un mensaje sino también un tono y un estilo de habla que concuerde con la organización como la definiste. Considera el lema de los Arpistas: “Abajo con la tiranía. Justicia e igualdad para todos.” Los Arpistas tienen un mensaje directo de libertad y prosperidad. Compáralo con el lema de un grupo de ciudades aliadas políticamente en el Norte que se llaman a sí mismos la Alianza de los Señores: “Las amenazas a nuestro hogar deben ser exterminadas sin prejuicios. La superioridad es nuestra seguridad.” Son gente sofisticada envuelta en una delicada alianza política, con más énfasis en la estabilidad que en la justicia y la igualdad.

Finalmente, piensa en las formas en que los jugadores podrían tomar contacto con la organización. ¿Quiénes son los miembros importantes? – No solo los líderes, sino los agentes en el campo que los aventureros podrían encontrar. ¿Dónde están activos y dónde están sus cuarteles o fortalezas? Si los aventureros se unen ¿A qué tipo de misiones podrían ser enviados? ¿Qué recompensas podrían obtener?

RENOMBRE

El renombre es una regla opcional que puedes usar para vigilar la posición de un aventurero dentro de una facción u organización particular. El renombre es un valor numérico que comienza en 0, y luego incrementa a medida que un personaje gana favor y reputación dentro de esa organización. Puedes unir beneficios al renombre de un personaje, incluyendo rangos y títulos dentro de la organización y el acceso a distintos recursos. Cada jugador mantiene seguimiento por separado del renombre para cada organización de la que su personaje sea miembro. Por ejemplo, un aventurero podría tener 5 puntos de renombre dentro de una facción y 20 dentro de otra, con base en la interacción del personaje con cada organización en el curso de la campaña.

GANANDO RENOMBRE

Un personaje gana renombre completando misiones o búsquedas que sirvan a los intereses de una organización o la involucren directamente. Otorgas renombre a discreción a medida que los personajes completan estas misiones o búsquedas, normalmente en el mismo momento que otorgas puntos de experiencia.

Hacer avanzar los intereses de una organización incrementa el renombre de un personaje dentro de dicha organización en 1. Completar una misión asignada específicamente por esa organización o que beneficie directamente a la organización, incrementa el renombre del personaje en 2.

Por ejemplo, los personajes con conexión con la noble Orden del Guantelete completan una misión en la que liberan una ciudad de la tiranía de un dragón azul. Dado que a la orden le gusta castigar a los malhechores, podrías incrementar el renombre de cada personaje dentro de la orden en 1. A la inversa, si matar el dragón fuese una misión otorgada por un miembro importante de la orden, completar la tarea podría en su lugar incrementar el renombre de cada personaje en 2, mostrando a los aventureros como aliados efectivos.

Mientras tanto, el pícaro del grupo podría haber tomado una caja de extraños venenos del tesoro del dragón y haberla vendido a un perista que es secretamente un agente Zentharam. Podrías incrementar el renombre del pícaro con los Zentharam en 2, dado que esta acción directamente incrementó el poder y los recursos del grupo, incluso aunque no fue una tarea asignada por un agente de los Zentharam.

BENEFICIOS DEL RENOMBRE

Los beneficios de incrementar el renombre dentro de una organización pueden incluir el rango y la autoridad y actitudes amistosas de los miembros, entre otras ventajas.

Rango. Los personajes pueden recibir promociones a medida que su renombre aumenta. Puedes establecer determinados umbrales que actúen como prerrequisitos (aunque no necesariamente sean los únicos prerrequisitos) para avanzar de rango, tal como se muestra en la tabla Ejemplos de Rangos de Facciones. Por ejemplo, un personaje podría unirse a la Alianza de los Señores después de ganar 1 punto de renombre dentro de esa organización, obteniendo el título de capa.

EJEMPLOS DE RANGOS DE FACCIONES

Renombre	Arpistas	Orden del Guantelete	Enclave Esmeralda	Alianza de los Señores	Zentharam
1	Vigía	Chevall	Guardián de la Primavera	Capa	Colmillo
3	Arpa de las Sombras	Marcheon	Caminante del Verano	Hoja Roja	Lobo
10	Vela Brillante	Garra Blanca	Saqueador del Otoño	Agujón	Serpiente
25	Sabio Búho	Vindicador	Acechador Invernal	Duque de Guerra	¿Ardagón?
50	Gran Arpista	Mano Justa	Amo de lo Salvaje	León de la Corona	Señor del Miedo

A medida que aumenta el renombre del personaje dentro de esa organización, podría aplicar para nuevos aumentos de rango.

Puedes añadir prerrequisitos de rango. Por ejemplo, un personaje afiliado con la Alianza de los Señores podría tener que ser al menos de nivel 5 antes de convertirse en un Agujón, al menos nivel 10 para convertirse en un Duque de Guerra y al menos nivel 15 para ser un León de la Corona. Puedes aplicar estos umbrales de renombre para cualquier número que funcione en tu juego, creando rangos y títulos apropiados para las organizaciones en tu campaña.

Actitud de los Miembros de la Organización. A medida que crece el renombre de un personaje dentro de una organización, es más probable que los miembros de esa organización hayan oído del personaje. Puedes establecer umbrales en los que la actitud por defecto de los miembros de una organización hacia el personaje se convierta en indiferente o amistosa. Por ejemplo, los miembros del Enclave Esmeralda – una facción dedicada a preservar el orden natural – podría ser menos amistosa hacia los personajes que no hayan obtenido al menos 3 puntos de renombre dentro de esa organización, volviéndose amistosos por defecto sólo cuando un personaje ha ganado 10 puntos de renombre dentro del Enclave Esmeralda. Estos umbrales sólo aplican a las actitudes por defecto de la mayoría de los miembros de una organización, y tales actitudes no son automáticas. Los PNJ miembros de una facción podrían sentir rechazo hacia un aventurero más allá de su renombre – o quizás debido a él.

Ventajas. El obtener un rango dentro de una organización viene con ciertos beneficios definidos por ti. Un personaje de bajo rango podría ganar acceso a un contacto confiable y a ganchos de aventuras, un refugio seguro, o a un mercader dispuesto a ofrecer descuentos. Un personaje de rango medio podría ganar un seguidor (ver capítulo 4, “Creando Personajes No Jugadores”), acceso a pociones y a pergaminos o la habilidad de pedir un favor o refuerzos en misiones peligrosas. Un personaje de alto rango podría ser capaz de convocar un pequeño ejército, tomar custodia de un raro objeto mágico, ganar acceso a un lanzador de conjuros servicial o asignar misiones especiales a miembros de rango inferior.

Actividades Fuera de las Aventuras. Podrías permitir a los personajes gastar tiempo fuera de las aventuras en cultivar sus relaciones y renombre dentro de una organización. Para más información en el tiempo fuera de las aventuras, mira el capítulo 6, “Entre Aventuras.”

PERDER RENOMBRE

Los desacuerdos con los miembros de una organización no son suficientes para causar la pérdida de renombre dentro de esa organización. Sin embargo, las ofensas serias cometidas contra la organización o sus miembros pueden resultar en la pérdida de renombre y rango dentro de esa organización. El grado de la pérdida depende de la infracción y queda a tu discreción. El renombre de un personaje dentro de la organización no puede caer debajo de 0.

FACCIÓN DE EJEMPLO: LOS ZHENTARIM

Los Zhentarim (también conocidos como la Red Negra) es una oscura red sin escrúpulos que busca expandir su influencia y poder a través de los Reinos Olvidados.

La cara pública de la Red Negra parece relativamente benigna. Ofrece los mejores y más baratos bienes y servicios, tanto legales como ilícitos, destruyendo a sus competidores y haciendo que todos dependan de ellos.

Un miembro de los Zhentarim se considera a sí mismo como miembro de una familia muy grande, y depende de la Red Negra en asuntos de recursos y seguridad. Aun así, a los miembros se les garantiza la autonomía para perseguir sus propios intereses y ganar algo de riqueza e influencia. Como un todo, los Zhentarim prometen “lo mejor de lo mejor” aunque, en verdad, la organización está más interesada en espaciar su propia propaganda e influencia que en invertir en la mejora de sus miembros individuales.

Lema. “Únetenos y prospera. Opóntenos y sufre”

Creencias. Las creencias de los Zhentarim pueden resumirse en:

- Los Zhentarim son tu familia. Cuida de ellos, y ellos te cuidarán a ti.
- Tú eres el amo de tu propio destino. Nunca seas menos de lo que mereces ser.
- Todo y todos tienen su precio.

Metas. Amasar fortuna, poder e influencia, para así dominar Faerun.

Misiones Típicas. Las misiones típicas entre los Zhentarim incluyen saquear o robar un tesoro, objeto mágico o artefacto; asegurar un contrato lucrativo o reforzar uno existente o establecer un asidero donde los Zhentarim tengan poca influencia.

PIEDAD

Con unos pequeños cambios, el sistema de renombre también puede servir para medir el vínculo de un personaje con los dioses. Es una excelente opción para una campaña donde los dioses toman roles activos en el mundo.

Usando este enfoque, llevas cuenta del renombre basado en específicas figuras divinas en tu campaña. Cada personaje tiene la opción de elegir una deidad o panteón, con las metas, doctrinas y tabús con las que los creaste. El renombre que gane será llamado *piedad*. Un personaje gana piedad honrando a su o sus dioses, cumpliendo sus órdenes y respetando sus tabús. Un personaje pierde piedad trabajando contra esos dioses, deshonrándolos o dándole la espalda.

Los dioses otorgan favores a aquellos que prueban su devoción. Con cada rango de piedad ganado, un personaje puede pedir un favor divino una vez al día. Este favor usualmente se manifiesta en la forma delconjuro de clérigo *bendecir*. El favor usualmente llega con una señal del benefactor divino; por ejemplo, un personaje dedicado a Thor podría recibir un conjuro acompañado por el sonido de un trueno.

Un alto nivel de piedad también puede llevar a un personaje a ganar un beneficio más persistente, en la forma de una bendición o un encantamiento (revisa el capítulo 7, “Tesoro,” para tales dones sobrenaturales).

LA MAGIA EN TU MUNDO

En la mayoría de los mundos de D&D, la magia es natural, pero sorprendente y a veces terrorífica. Todos saben sobre la magia, y la mayoría ve una prueba de ella en algún punto de sus vidas. Permea el cosmos y se mueve a través de las antiguas posesiones de héroes legendarios, las misteriosas ruinas de imperios caídos, criaturas nacidas con poder sobrenatural e individuos que estudian los secretos del multiverso. Las historias y relatos están llenas de las hazañas de quienes la manejan.

Lo que la gente común sabe sobre la magia depende de dónde viven y de si conocen o no algún personaje que la practique. Los ciudadanos de una aldea aislada podrían no haber visto el uso de verdadera magia por generaciones, y hablar en secretos de los extraños poderes del viejo hermita que habita los bosques cercanos. En la ciudad de Aguas Profundas, en el

escenario de campaña de Reinos Olvidados, la Orden Vigilante de Magos y Protectores es un gremio de magos. Estos arcanistas buscan hacer a la hechicería más accesible, para que los miembros de la orden puedan obtener beneficios vendiendo sus servicios.

Algunos escenarios de D&D tienen más magia que otros. En Athas, el duro mundo del escenario del Sol Oscuro, la magia arcana es una práctica odiada que puede drenar vida del mundo. La mayoría de la magia de Athas está en manos de los malhechores. Inversamente, en el mundo de Eberron, la magia es tan común como cualquier otra mercancía. Los comercios venden objetos mágicos y servicios a cualquiera que pueda permitírselos. La gente compra boletos para montar naves aéreas y trenes propulsados por magia elemental.

Ten en cuenta estas preguntas cuando adaptes la magia a tu mundo:

- ¿Es alguna magia común? ¿Es alguna socialmente inaceptable? ¿Qué magia es rara?
- ¿Cuán inusuales son los miembros de cada clase lanzadora de conjuros? ¿Qué tan comunes son aquellos que pueden lanzar conjuros de alto nivel?
- ¿Qué tan raros son los objetos mágicos, las ubicaciones mágicas y las criaturas con poderes sobrenaturales? ¿En qué punto de poder estas cosas pasan de usuales a exóticas?
- ¿Cómo regulan y usan la magia las autoridades? ¿Cómo usa la magia la gente común y cómo se protege de ella?

Las respuestas a algunas preguntas sugieren las respuestas a otras. Por ejemplo, si los lanzadores de conjuros de nivel bajo son comunes, como en Eberron, entonces es más probable que las autoridades y la gente común tengan acceso y usen los resultados de tales conjuros. Comprar magia común no es sólo posible, sino menos costoso. Es más probable que la gente tenga en mente los conjuros más conocidos, y que se proteja contra ellos, especialmente en situaciones de riesgo.

RESTRICCIONES A LA MAGIA

Algunas áreas civilizadas podrían prohibir o restringir el uso de la magia. Lanzar conjuros podría estar prohibido sin una licencia o permiso oficial. En tales lugares, los objetos mágicos y los efectos mágicos continuos son raros, siendo una excepción la protección contra la magia.

Algunas localidades podrían prohibir determinados conjuros. Podría ser un crimen lanzar conjuros usados para robar o estafar, como aquellos que otorgan invisibilidad o producen ilusiones. Los hechizos que encantan o dominan a otros son rápidamente proscriptos, dado que privan a los individuos de su libre albedrío. Los conjuros destructivos están probablemente prohibidos, por motivos obvios. Un gobernante local podría tener una fobia con respecto a un efecto o conjuro específico (tal como los efectos de cambio de forma si tuviese miedo de ser suplantado) y promulgar una ley restringiendo ese tipo de magia.

ESCUELAS DE MAGIA

Las reglas del juego hacen referencia a las escuelas de magia (abjuración, ilusión, nigromancia, etc.), pero depende de ti determinar qué significan esas escuelas en tu mundo. De manera similar, algunas opciones de clases sugieren la existencia de organizaciones practicantes de la magia – colegios de bardo y círculos druídicos – a las que eres libre de dar forma.

Podrías decidir que tales estructuras formales no existen en tu mundo. Los magos (Y bardos y druidas) podrían ser tan poco comunes que un jugador aprende de un solo mentor y nunca encuentra otro personaje de la misma clase, en cuyo caso, los magos aprenderían su especialización sin entrenamiento formal.

Sin embargo, si la magia es más común, las academias podrían dar cuerpo a las escuelas de magia. Estas instituciones tienen sus propias jerarquías, tradiciones, regulaciones y procedimientos. Por ejemplo, Materros, el nigromante, podría ser un miembro de la Cábala Nigromántica de Thar-Zad.

Como muestra de su alto puesto dentro de su jerarquía, se le permiten usar las túnicas verdes y rojas de un maestro. Por su puesto, cuando usa esas túnicas, su posición puede ser fácilmente identificada por aquellos que conozcan la Cábala. Este reconocimiento podría ser una bendición o un problema, dada la reputación temeraria de la Cábala de Thar-Zad. Si sigues esta ruta, puedes tratar a las escuelas de magia, los colegios de bardo y los círculos druídicos como organizaciones, utilizando las directrices para organizaciones presentadas anteriormente en este capítulo. Un jugador nigromante podría cultivar renombre dentro de la Cábala de Thar-Zad, mientras un bardo busca incrementar su renombre dentro del Colegio de Mac-Fuirmidh.

CÍRCULOS DE TELETRANSPORTE

La presencia de círculos de teletransporte permanentes en las mayores ciudades ayuda a asentar su papel importante en la economía de un mundo de fantasía. Conjuros tales como *cambio de plano* y *círculo de teletransporte* conectan con estos círculos, que pueden ser encontrados en templos, academias, centros de organizaciones arcanas o en puntos cívicos de importancia. Aun así, dado que cada círculo de teletransporte es un medio posible de entrada a la ciudad, están vigilados por protecciones mágicas y militares.

Cuando diseñas una ciudad de fantasía, piensa en los círculos de teletransporte que podría contener y sobre cuáles es posible que hayan escuchado los aventureros. Si los aventureros normalmente regresan a su base usando un círculo de teletransporte, usa ese círculo como un gancho para futuras aventuras en tu campaña. ¿Qué hacen los aventureros si llegan a un círculo de teletransporte y encuentran todas las protecciones familiares desactivadas y a los guardias yaciendo en charcos de sangre? ¿Qué si su llegada interrumpe una discusión entre dos sacerdotes enfrentados en un templo?

La aventura comienza!!!

TRAER DE VUELTA A LOS MUERTOS

Cuando una criatura muere, su alma abandona su cuerpo y el Plano Material, viaja a través del Plano Astral y va al plano donde resida la deidad de la criatura. Si la criatura no era devota de una deidad, su alma viaja al plano correspondiente a su alineamiento. Traer de vuelta de la muerte a alguien implica recuperar el alma de ese plano y devolverla a su cuerpo.

Los enemigos pueden tomar precauciones para dificultar la resurrección de un personaje. Quedarse con el cuerpo previene el uso de *revivir a los muertos* o *resurrección* para restaurar la vida del personaje.

Un alma no puede ser retornada a la vida si no lo desea. Un alma conoce el nombre, alineamiento y deidad (si es que hay alguna) de la criatura que intente devolverla a la vida, y podría negarse de acuerdo a esos datos. Por ejemplo, si el honorable caballero Sturm Brightblade muriese y una alta sacerdotisa de Takhisis (diosa de los dragones malvados) tomase su cuerpo, Sturm podría no desechar ser alzado de los muertos por ella. Cualquier intento que ella realizase de revivirlo fallaría automáticamente. Si la malvada clériga quiere revivir a Sturm para interrogarlo, necesita encontrar una manera de engañar a su alma, como engañar a un clérigo bueno para que lo reviva, y luego capturarlo una vez que esté nuevamente con vida.

CREANDO UNA CAMPAÑA

El mundo que crees es el escenario para las aventuras que has establecido en él. No necesitas darle más importancia que esa. Puedes dirigir aventuras en un formato de episodios, con los personajes como único elemento común, y también tejer tramas a lo largo de esas aventuras para construir una saga mayor de los logros de los personajes en el mundo.

Planear toda una campaña puede parecer una tarea de enormes proporciones, pero no tienes que planear cada detalle desde el principio. Puedes comenzar con los conceptos básicos, dirigir algunas aventuras y pensar en tramas más grandes que quieras explorar en cuanto la campaña progrese. Eres libre de añadir tanto o tan poco detalle como quieras.

El inicio de una campaña se asemeja al inicio de una aventura. Quieres saltar rápidamente a la acción, enseñar a los jugadores lo que les espera en la aventura, y captar su atención de inmediato. Da a los jugadores suficiente información para hacer que quieran volver semana tras semana para ver cómo se desarrolla la historia.

COMIENZA POR POCO

Cuando empiezas a construir tu campaña, hazlo poco a poco. Los personajes tienen que saber sólo sobre la ciudad, pueblo o aldea donde empiezan el juego, y quizás el dungeon cercano. Puedes decidir que la baronía está en guerra con un ducado cercano, o que un lejano bosque está lleno de "ettercaps" y arañas gigantes, y debes de tener en cuenta estas cosas. Pero al principio de la partida, el área local es suficiente para asentar la base de la campaña. Sigue estos pasos para crear ese área local:

1. CREAR UNA BASE DE OPERACIONES

Mira la sección "Asentamientos" al principio de este capítulo para tener una guía en la construcción de este asentamiento. Un pequeño pueblo o villa al borde del territorio salvaje es un buen hogar para la mayoría de las campañas de D&D. Usa un pueblo grande o una ciudad si deseas una campaña con aventuras urbanas.

2. CREAR UNA REGIÓN LOCAL

Mira "Cartografiando tu Campaña" al principio de este capítulo para orientación. Dibuja un mapa a escala provincial (1 casillero = 1 milla) con la base de operaciones cerca del centro. Rellena el área correspondiente a un día de viaje (entre 25 y 30 millas) de la base de operaciones. Un área de este tamaño probablemente tenga de uno a tres asentamientos además de la base de operaciones, así que piensa en ellos.

3. COMIENZA UNA AVENTURA

Un dungeon sencillo hace una buena primera aventura para la mayoría de las campañas. Mira el capítulo 3, "Creando aventuras", en busca de orientación. Una base de operaciones proporciona un punto de partida común para los personajes.

Este punto de partida podría ser el pueblo donde crecieron o una ciudad que les atrajo de puntos lejanos. O tal vez que comiencen la campaña en los calabozos del castillo de un barón maligno donde han estado encerrados por diversas razones (legítimas o no), lanzándoles en el centro de una aventura. Para cada uno de estos pasos, dota a los lugares sólo de los detalles que necesiten. No es necesario identificar cada edificio en un pueblo o etiquetar todas las calles de una gran ciudad. Si los personajes comienzan en la prisión del barón, necesitarás los detalles de este primer sitio de la aventura, pero no tienes que nombrar a todos los caballeros del barón. Esboza un mapa sencillo, piensa en la zona de los alrededores, y considera que personajes son más propensos a interactuar con los jugadores al comienzo de la campaña. Lo más importante es visualizar cómo este área se mete en el tema y la historia que tienes pensado para tu campaña. ¡Entonces empieza a trabajar en tu primera aventura!

DETERMINA EL CONTEXTO

En cuanto empieces a desarrollar tu campaña, tendrás que darle a los jugadores la información esencial. Para facilitar la distribución, recopila información fundamental en un folleto. Dicho folleto incluye normalmente el siguiente material:

- Cualquier restricción o nuevas opciones para la creación de personajes, tales como razas nuevas o prohibidas.
- Toda la información en el trasfondo de tu campaña que los personajes podrían averiguar. Si tienes un tema o dirección en mente para la campaña, esta información podría incluir las semillas que hacen alusión a ese enfoque.
- Información básica sobre la zona donde los personajes están empezando, como el nombre de la ciudad, lugares importantes dentro y alrededor de ella, PNJs de los que han oído, y tal vez los rumores que apunten a los problemas que se estén fraguando.

Mantén este folleto breve y ve al grano. Dos páginas es un máximo razonable. Incluso si tienes una explosión de energía creativa que produce veinte páginas de gran material de trasfondo, guárdalo para tus aventuras. Deja a los jugadores que descubran los detalles poco a poco en el juego.

INVOLUCRAR A LOS PERSONAJES

Una vez que hayas identificado de qué trata tu campaña, deja que los jugadores te ayuden a contar la historia al decidir cómo sus personajes están involucrados. Esta es una oportunidad para los jugadores de unir la historia y el trasfondo de sus personajes a la campaña y una oportunidad para ti de determinar cómo se entrelazan los distintos elementos en el trasfondo de los personajes a la campaña. Por ejemplo, ¿qué secreto aprendió el personaje ermitaño? ¿Cuál es el estatus de la familia del personaje noble? ¿Cuál es el destino del héroe del pueblo?

Algunos jugadores podrían tener problemas para conseguir ideas – no todo el mundo es igual de creativo. Tú puedes ayudar a estimular su creatividad con algunas preguntas acerca de sus personajes:

- ¿Eres un nativo, nacido y criado en la zona? Si es así, ¿Quiénes forman tu familia? ¿Cuál es tu ocupación actual?
- ¿Eres un recién llegado? ¿De dónde vienes? ¿Por qué has venido a esta zona?
- ¿Estás atado a alguna de las organizaciones o personas involucrados en los hechos que inician la campaña? ¿Son amigos o enemigos?

Escucha las ideas de los jugadores, y di que sí, si puedes. Incluso si deseas que todos los personajes hayan crecido en la ciudad de partida, considera la posibilidad de permitir que sea un recién llegado o un traslado si la versión del jugador es lo suficientemente convincente.

Propón modificaciones a la historia de un personaje para que se adapte mejor a tu mundo, o tejer los primeros hilos de tu campaña en esa historia.

CREANDO UN TRASFONDO

Los trasfondos están diseñados para enraizar a los personajes en el mundo, y la creación de nuevos trasfondos es una gran manera de introducir a los jugadores a las características especiales de tu mundo. Los trasfondos que tienen vínculos con las culturas particulares, organizaciones y acontecimientos históricos de tu campaña son particularmente fuertes. Tal vez los sacerdotes de una cierta religión viven como mendigos apoyados por una población piadosa, cantando los cuentos de las hazañas de su deidad para entretenér y iluminar a los fieles. Se puede crear un trasfondo de sacerdote mendigo(o modificar el trasfondo de acólito) para reflejar estas cualidades. Podría incluir dominio musical de instrumentos, y su característica implica probablemente recibir hospitalidad de los fieles.

Hay directrices para la creación de nuevos trasfondos en el capítulo 9, "Taller del Dungeon Master."

EVENTOS DE LA CAMPAÑA

Los acontecimientos importantes en la historia de un mundo de fantasía tienden a ser grandes convulsiones: guerras que enfrentan a las fuerzas del bien contra el mal en una confrontación épica, desastres naturales que arrasan civilizaciones enteras, invasiones de vastos ejércitos u hordas extraplanares, asesinatos de líderes mundiales. Estos eventos que sacuden al mundo titulan los capítulos de la historia.

En un juego de D&D, este tipo de eventos proporcionan las chispas que pueden encender y sostener una campaña. El problema más común de las series de historias que no tienen un comienzo, desarrollo, y final determinados es la inercia. Al igual que muchos programas de televisión y cómics, una campaña de D&D corre el riesgo de seguir en el mismo terreno mucho después de que la diversión se haya terminado. Así como los actores o escritores se alejan de esos terrenos, también pueden hacerlo los jugadores – los actores y escritores de un juego de D&D. Los juegos se estancan cuando la historia divaga demasiado tiempo sin un cambio de tono, cuando los mismos villanos y aventuras similares se hacen aburridos y predecibles, y cuando el mundo no cambia alrededor de los personajes y en respuesta a sus acciones.

Los eventos terremoto fuerzan el conflicto. Determinan los nuevos eventos y grupos de poder que están en marcha. Sus resultados cambian el mundo mediante la alteración del tono del escenario de una manera significativa. Ellos escriben la historia de su mundo en letra grande y negrita. El cambio – especialmente aquel que se produce como resultado directo de las acciones de los personajes – mantiene la historia en movimiento. Si el cambio es imperceptible, las acciones de los personajes carecen de importancia. Cuando el mundo se vuelve predecible, es el momento de cambiar las cosas.

PONIENDO LOS EVENTOS EN MOVIMIENTO

Los eventos terremoto pueden ocurrir en cualquier momento en una campaña o arco de la historia, pero los mayores incidentes ocurren naturalmente al principio, medio y final de una historia.

Este posicionamiento refleja la estructura de las historias dramáticas. Al comienzo de una historia, algo sucede para sacudir el mundo de los protagonistas y lanzarlos a la acción. Los personajes actúan para resolver sus problemas, pero otras fuerzas se oponen a ellos. Cuando llegan a un hito significativo camino a su meta, un conflicto mayor interrumpe los planes de los personajes, sacudiendo su mundo de nuevo; el fracaso parece inminente. Al final de la historia, tendrán éxito o fracasaran, y el mundo será sacudido de nuevo por la forma en que los personajes lo cambiaron para bien o para mal.

Al comienzo de una campaña de D&D, los eventos terremoto crean ganchos de aventura instantáneos y afectan a la vidas de los personajes directamente. En medio, consiguen grandes puntos de inflexión a medida que la suerte de los personajes cambia – alzándose después de una derrota o cayendo tras una victoria. Cerca del final de una campaña, tales eventos sirven como excelentes episodios culminantes con efectos de largo alcance. Podrían ocurrir después de que la historia haya terminado, como resultado de las acciones de los personajes.

CUANDO NO ALTERARLO TODO

Al construir la narración, ten cuidado con la "acción falsa" o la acción por su propio bien. La acción falsa no hace avanzar a la historia, enfrenta a los personajes, ni les hace cambiar. Muchas películas de acción sufren de acción falsa, en las que las persecuciones de coches, tiroteos y explosiones abundan pero hacen poco más que causar inconvenientes a los personajes y finalmente aburren a la audiencia con su repetición y su poca importancia. Algunas campañas de D&D caen en la misma trampa, entretejiendo los desastres terremoto uno tras otro con poco impacto en los personajes o el mundo.

En ese caso, probablemente reordenar el mundo cada vez que haya un giro en la acción no sea lo que mejor sirva a los intereses del DM, no sea que los eventos terremoto se hagan habituales.

Como regla general, una campaña puede sostener hasta tres eventos terremoto a gran escala: uno cerca del principio, otro cerca de la mitad, y otro cerca del final. Utiliza tantos eventos de pequeña escala que perturben el limitado microcosmos pueblos, aldeas, tribus, feudos, ducados, provincias, y así sucesivamente como te quieras. Cada acontecimiento significativo eventualmente sacude el mundo de alguien sin importar lo pequeño que ese mundo pueda ser. Deja que los acontecimientos terribles e inesperados afligan regularmente los territorios pequeños del mundo, pero a menos que tu historia lo exija, guarda los eventos grandes para los momentos más importantes de tu campaña.

EVENTOS TERREMOTO

Puedes leer esta sección en busca de ideas e inspiración para ampliar los eventos terremoto que estén ocurriendo (o a punto de producirse) dentro de tu mundo. Alternativamente, puedes tirar el dado en las tablas de abajo para generar aleatoriamente un evento que inspire tu imaginación. El intento de justificar un resultado aleatorio puede revelar posibilidades imprevistas.

Para comenzar, selecciona una categoría de eventos-terremoto o tirar en la tabla de eventos-terremoto Mundiales.

Eventos Terremoto

d10 Evento

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 1 | Surgimiento de un líder o una era |
| 2 | Caída de un líder o una era |
| 3 | Desastre cataclísmico |
| 4 | Asalto o invasión |
| 5 | Rebelión, revolución, derrocamiento |
| 6 | Extinción o agotamiento |
| 7 | Nueva organización |
| 8 | Descubrimiento, expansión, invención |
| 9 | Predicción, presagio, profecía |
| 10 | Mitos y Leyendas |

1-2. SURGIMIENTO O CAÍDA DE UN LÍDER O UNA ERA

Las Eras son definidas a menudo por los líderes prominentes, innovadores y tiranos del día. Estas personas cambian el mundo y graban sus firmas de forma indeleble en las páginas de la historia. Cuando obtienen el poder, dan forma al momento y lugar donde viven de forma monumental. Cuando caen del poder o fallecen, el fantasma de su presencia perdura. Determina el tipo de Líder que influencie la era nueva o pasada. Puedes elegir el tipo de Líder o determinar uno al azar utilizando la tabla de tipo de líder.

Tipo de Líder

d6 Tipo de Líder

- | | |
|---|----------------------------|
| 1 | Político |
| 2 | Religioso |
| 3 | Militar |
| 4 | Criminal/submundo |
| 5 | Artístico/cultural |
| 6 | Filósofo/pedagógico/mágico |

Los líderes políticos son monarcas, nobles y jefes. Los líderes religiosos incluyen avatares de deidades, sacerdotes, y mesías, así como los que están a cargo de los monasterios y los líderes de las sectas religiosas influyentes. Los líderes militares controlan las fuerzas armadas de los países. Incluyen dictadores militares, señores de la guerra, y los jefes de consejos de guerra de un gobernante. Los líderes militares menores incluyen los jefes de las milicias locales, pandillas y otras organizaciones marciales. En la escala más amplia, un criminal o líder del submundo ejerce el poder a través de una red de espías, sobornos, y el comercio en el mercado negro. En una escala más pequeña, son los jefes de las pandillas locales, capitanes piratas, y bandidos. Un líder en el arte o la cultura es un virtuoso cuyo trabajo refleja el espíritu de la época y cambia la forma en que la gente piensa: un destacado dramaturgo, bardo, o bufón en cuyas palabras, el arte o el desempeño de las personas perciben la verdad universal. En menor escala, esto podría ser un poeta local influyente, trovador, escritor satírico, o escultor. Un líder importante en la filosofía, la educación, o la magia es un genio filósofo, un consejero de emperadores, un pensador ilustrado, el jefe de la más alta institución de aprendizaje en el mundo, o un archimago. Un líder menor podría ser un sabio, vidente, un mago ermitaño, un sabio anciano local o un maestro.

Surgimiento de un Líder, comienzo de una era. En las historias dramáticas, el ascenso de un nuevo líder viene a menudo al final de un período de lucha o agitación. A veces es una guerra o levantamiento; otras veces es una elección, la muerte de un tirano, una profecía cumplida, o el nombramiento de un héroe.

Por el contrario, el nuevo líder podría ser un tirano, un demonio, o un villano de corazón negro, y la era que acaba de terminar podría haber sido de paz, tranquilidad y justicia. Un nuevo líder sacude los cimientos del mundo de tu campaña y comienza una nueva era en la región seleccionada. ¿Cómo puede esta persona o época afectar al mundo? Aquí hay varias cosas a considerar al determinar el impacto del líder en el mundo:

- Nombra algo que ha sido siempre cierto acerca del mundo, que ahora ya no es así debido a este surgimiento o influencia del líder. Este es el cambio más grande que se produce cuando el nuevo líder toma el poder y se convierte en el rasgo predominante que define la época, la característica por la que se recuerda.
- Nombra a la persona (o personas) cuya muerte, derrota, o pérdida abrió la puerta para que este líder pudiera tomar el poder. Esto podría ser una derrota militar, el derrocamiento de viejas ideas, un renacimiento cultural, o alguna otra cosa. ¿Quién murió, se perdió, o fue derrotado? ¿Qué es lo que no estaban dispuestos a comprometer? ¿Estuvo el nuevo líder comprometido en la muerte, derrota, o pérdida, o fue una oportunidad casual?
- A pesar de las virtudes del líder, un defecto en particular atenta contra un cierto segmento de la población. ¿Qué es lo que falla? ¿Qué persona o grupo de personas va hacer todo lo posible para frustrar este líder a causa de ella? Por el contrario, ¿Cuál es la mayor virtud de este líder, y quien se levanta en defensa del líder por ella?
- ¿Quién cree en este líder ahora, pero todavía conserva dudas? Es alguien cercano al líder, que tiene la confianza del líder y sabe sus miedos secretos, dudas o vicios.

Caída de un Líder, fin de una era. Todo lo que empieza debe terminar. Con la caída de los reyes y reinas, los mapas del mundo son rediseñados. Las leyes cambian, las nuevas costumbres se convierten en furor y las viejas caen en desuso. La actitud de los ciudadanos hacia sus líderes caídos es útil al principio y luego cambia drásticamente a medida que miran hacia atrás o recuerdan el pasado.

El líder caído puede haber sido un juez benevolente, un ciudadano influyente, o incluso a un adversario a la personajes. ¿Cómo la muerte de esta persona afecta a aquellos que antes estaban bajo su influencia? Aquí hay varias cosas a tener en cuenta al determinar los efectos de la muerte de un líder:

- Nombra un cambio positivo que el líder trajo a su dominio o esfera de influencia. ¿Ese cambio persiste después de la muerte del líder?
- Declara el estado de ánimo general o actitud de la gente bajo el poder de esta persona. ¿De qué hecho importante no se dieron cuenta relacionado con esa persona o su reinado, que más tarde saldrían a la luz?
- Nombra una persona o un grupo que trata de ocupar el lugar del líder en el vacío de poder resultante de su muerte.
- Nombra una persona o grupo que se enfrentó a este líder.
- Nombra tres cosas por las que este líder será recordado.

3. DESASTRE CATACLÍSMICO

Terremotos, hambre, fuego, la peste, inundaciones – Los desastres a gran escala pueden erradicar civilizaciones enteras sin aviso. Las catástrofes naturales (o mágicas) redibujan mapas, destruyen las economías, y alteran mundos. A veces los sobrevivientes reconstruyen el mundo desde sus ruinas. El Gran Incendio de Chicago, por ejemplo, fue una oportunidad para reconstruir la ciudad de acuerdo a un plan moderno. La mayoría del tiempo el desastre deja sólo ruinas – enterradas bajo las cenizas como Pompeya o hundidas bajo las olas como Atlantis.

Puedes elegir el cataclismo o determinar uno usando la tabla al azar de desastres cataclísmicos.

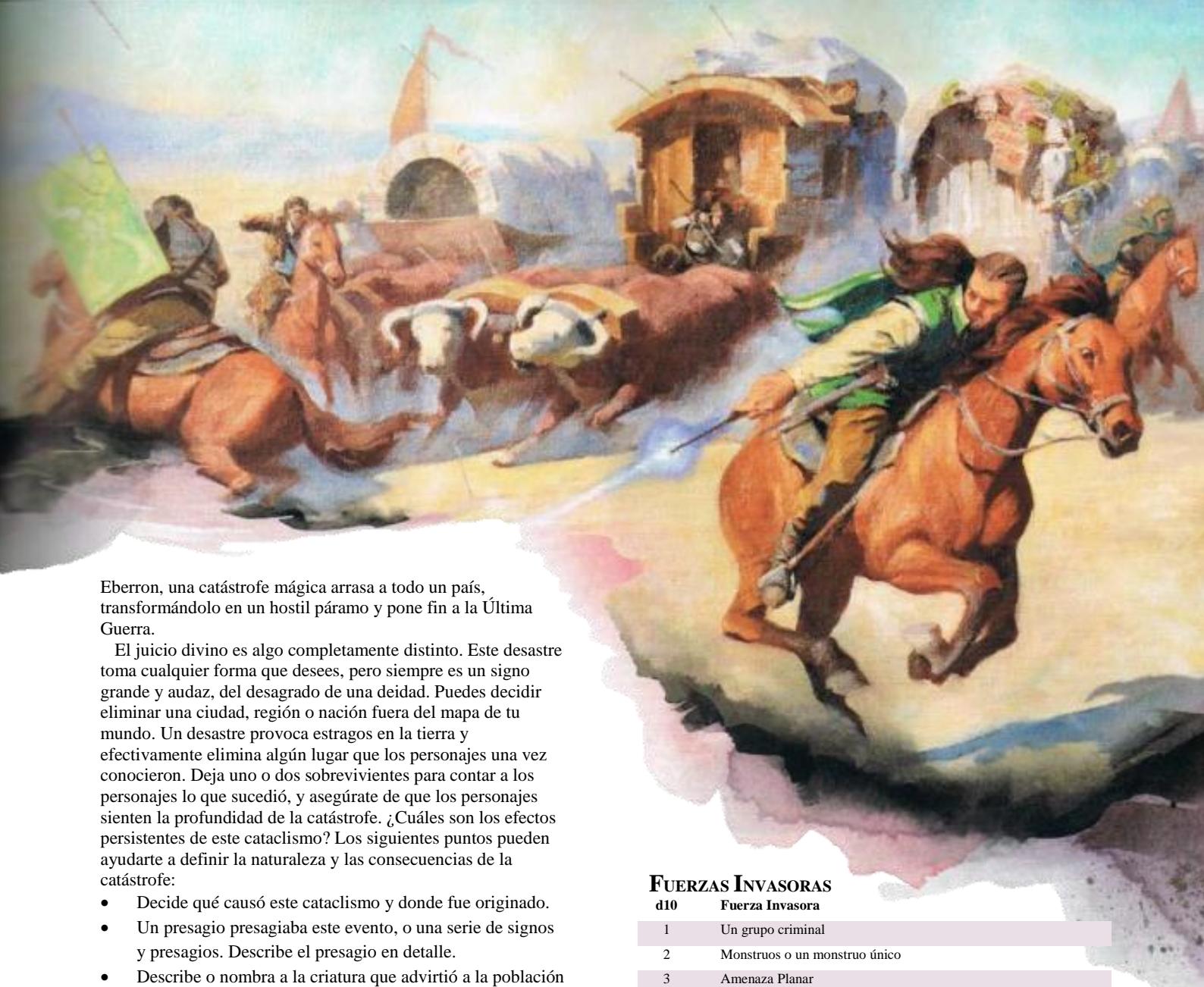
DESASTRES CATACLÍSMICOS

d10 Desastre Cataclísmico

1	Terremoto
2	Hambruna/sequía
3	Fuego
4	Inundación
5	Plaga/enfermedad
6	Lluvia de Fuego (impacto meteórico)
7	Tormenta (huracán, tornado, tsunami)
8	Erupción Volcánica
9	Magia distorsionada o deformación planar
10	Juicio Divino

Puede que algunos de los desastres propuestos a primera vista no tengan sentido en el marco de tu campaña. ¿Una inundación en el desierto? ¿Una erupción volcánica en llanuras cubiertas de hierba? Si determinas al azar un desastre que entra en conflicto con su entorno, puedes volver a tirar, pero el desafío de justificar la catástrofe puede producir resultados interesantes.

Con dos excepciones, los desastres propuestos se asemejan a los que afectan a nuestro propio mundo. Piensa en la deformación planar y la magia distorsionada como un incidente nuclear; son grandes eventos que de forma antinatural alteran la tierra y su gente. Por ejemplo, en el escenario de campaña de



Eberron, una catástrofe mágica arrasa a todo un país, transformándolo en un hostil páramo y pone fin a la Última Guerra.

El juicio divino es algo completamente distinto. Este desastre toma cualquier forma que deseas, pero siempre es un signo grande y audaz, del desagrado de una deidad. Puedes decidir eliminar una ciudad, región o nación fuera del mapa de tu mundo. Un desastre provoca estragos en la tierra y efectivamente elimina algún lugar que los personajes una vez conocieron. Deja uno o dos sobrevivientes para contar a los personajes lo que sucedió, y asegúrate de que los personajes sienten la profundidad de la catástrofe. ¿Cuáles son los efectos persistentes de este cataclismo? Los siguientes puntos pueden ayudarte a definir la naturaleza y las consecuencias de la catástrofe:

- Decide qué causó este cataclismo y donde fue originado.
- Un presagio presagiaba este evento, o una serie de signos y presagios. Describe el presagio en detalle.
- Describe o nombra a la criatura que advirtió a la población sobre el desastre que se aproxima. ¿Quién escuchó?
- ¿Quiénes fueron los afortunados (o desafortunados) que sobrevivieron?
- Describe cómo se ve la zona después de la catástrofe, en contraste con el aspecto que tenía antes.

4. ASALTO O INVASIÓN

Uno de los eventos-terremoto más comunes, una invasión ocurre cuando un grupo toma el control de otro por la fuerza, generalmente usando el poderío militar, pero también mediante la infiltración y ocupación.

Un asalto se diferencia de una invasión en que la fuerza atacante no está necesariamente interesada en la ocupación o la toma del poder. Por el otro lado, un asalto podría ser el primer paso de una invasión.

Independientemente de la escala, un asalto o invasión como evento-terremoto se destaca porque sus repercusiones cambian el mundo de los personajes, y sus efectos se hacen eco mucho después del ataque o toma de poder.

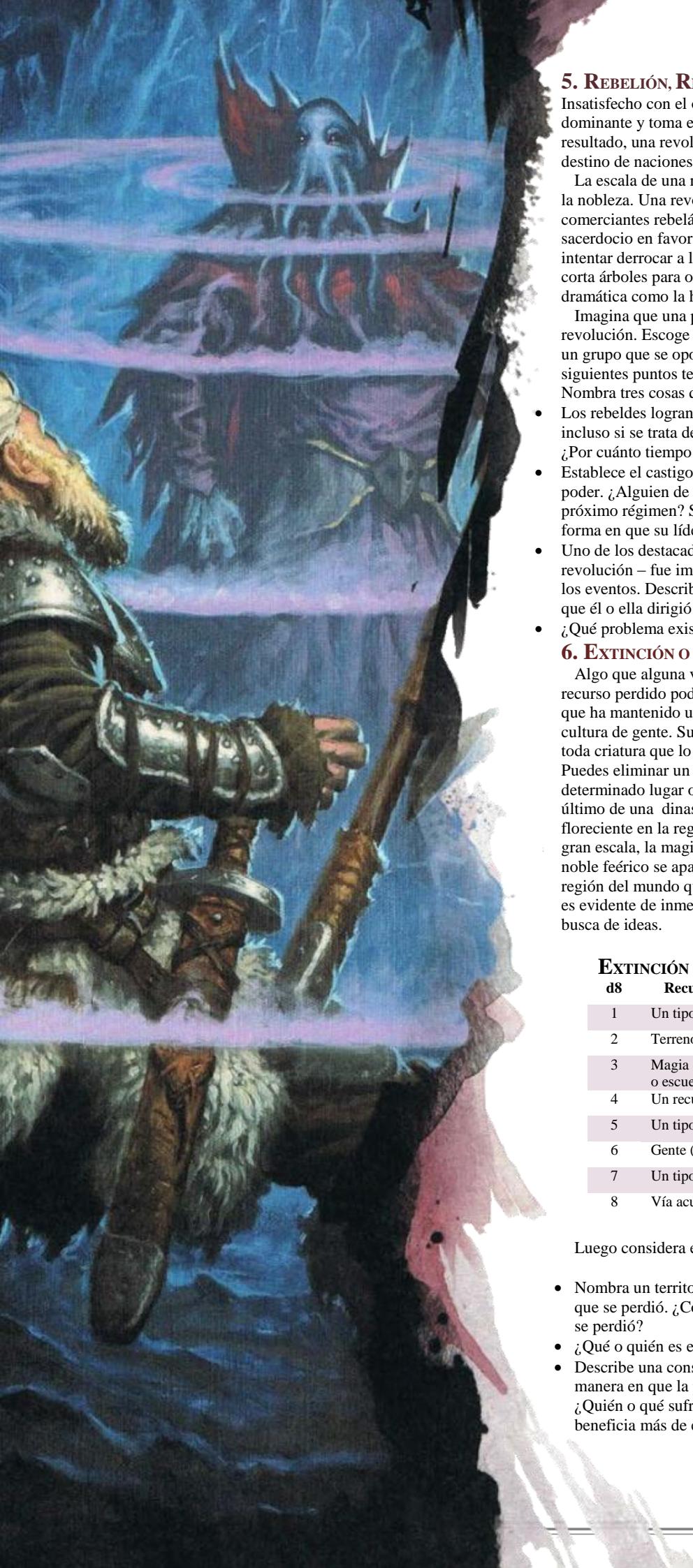
Imagínate que una parte del mundo de tu campaña es atacado o invadido. Dependiendo de la escala de tu campaña, el área puede ser tan pequeña como una sección de una ciudad o tan grande como un continente, mundo, o plano de existencia. Definir al agresor y determina si representa un enemigo conocido o un adversario antes desconocido. Selecciona una amenaza que ya representa un peligro para la zona que has elegido, o consulta la tabla de fuerzas invasoras para determinar el agresor.

FUERZAS INVASORAS

d10	Fuerza Invadora
1	Un grupo criminal
2	Monstruos o un monstruo único
3	Amenaza Planar
4	Adversario del pasado reanimado, renacido o resurgente
5	Una facción disidente
6	Una tribu salvaje
7	Una sociedad secreta
8	Un aliado traidor

Ahora considera estos otros aspectos del conflicto:

- Nombra un elemento de la invasión o asalto que los defensores no esperaban o no pudieron repeler.
- Algo le pasó a los primeros defensores que luchaban contra la invasión o asalto, algo de lo que nadie quiere hablar. ¿Qué fue?
- Los atacantes o invasores tenían un motivo que no era obvio o no se entendió en un principio. ¿Qué fue?
- ¿Quién trajo, y en qué momento lo hizo? ¿Por qué lo hizo? ¿Alguno de los atacantes intentó detener la incursión o un defensor destacado se unió con los invasores?



5. REBELIÓN, REVOLUCIÓN, DERROCAMIENTO

Insatisfecho con el orden actual, una persona o grupo derroca el régimen dominante y toma el control o falla en el intento. Independientemente del resultado, una revolución (incluso el intento de una) puede transformar el destino de naciones.

La escala de una revolución no tiene por qué implicar a las masas contra la nobleza. Una revolución puede ser tan pequeña como un gremio de comerciantes rebelándose contra su liderazgo o un templo que derroca su sacerdocio en favor de una nueva creencia. Los espíritus del bosque pueden intentar derrocar a las fuerzas de la civilización en una ciudad cercana que corta árboles para obtener madera. Alternativamente, la escala puede ser tan dramática como la humanidad queriendo derrocar a los dioses.

Imagina que una parte del mundo de tu campaña explota en una revolución. Escoge un grupo de poder en tu campaña y nombra (o inventa) un grupo que se oponga a él, fomentando la revolución. Luego deja que los siguientes puntos te ayudan a desarrollar el conflicto:

Nombra tres cosas que los rebeldes quieren o esperan lograr.

- Los rebeldes logran una victoria en contra de aquellos que desean derrocar, incluso si se trata de una victoria pírrica. ¿Cuál de sus tres metas logran? ¿Por cuánto tiempo durará este logro?
- Establece el castigo impuesto sobre la antigua potencia luego de su caída del poder. ¿Alguien de la antigua potencia permanece en el poder durante el próximo régimen? Si el viejo orden se mantiene en el poder, describe una forma en que su líder castiga a los revolucionarios.
- Uno de los destacados líderes de la rebelión – en cierto modo, la cara de la revolución – fue impulsado por motivos personales para su participación en los eventos. Describe a esta persona y establece la verdadera razón por la que él o ella dirigió la rebelión.
- ¿Qué problema existía antes de la revolución que persiste a pesar de ella?

6. EXTINCIÓN O AGOTAMIENTO

Algo que alguna vez existió en el mundo de la campaña se ha ido. El recurso perdido podría ser un metal precioso, una especie de planta o animal que ha mantenido un importante lugar en la ecología local, o toda una raza o cultura de gente. Su ausencia provoca una reacción en cadena que afecta a toda criatura que lo utilice o que dependa de él.

Puedes eliminar un pueblo, lugar o cosa que existió previamente en un determinado lugar o área en el mundo de tu campaña. A pequeña escala, el último de una dinastía fallece o un pueblo minero que alguna vez fue floreciente en la región se seca y se convierte en una ciudad fantasma. A una gran escala, la magia muere, el último dragón es asesinado, o el último noble feérico se aparta del mundo. ¿Qué se ha ido del mundo – o de la región del mundo que has elegido – que una vez existió? Si la respuesta no es evidente de inmediato, consulta la tabla de extinción o agotamiento en busca de ideas.

EXTINCIÓN O AGOTAMIENTO

d8 Recurso Perdido

1	Un tipo de animal (insecto, ave, pez, ganado)
2	Terrenos habitables
3	Magia o usuarios de la magia (tora la magia, tipo específico o escuela de magia)
4	Un recurso mineral (gemas, metales, minerales)
5	Un tipo de monstruo (unicornio, mantícora, dragón)
6	Gente (línea de descendencia, clan, cultura, raza)
7	Un tipo de planta (cultivos, árbol, hierba, bosque)
8	Vía acuática (río, lago, océano)

Luego considera estas preguntas adicionales:

- Nombra un territorio, raza o tipo de criatura que dependía de aquello que se perdió. ¿Cómo lo compensan? ¿Cómo intentan sustituir lo que se perdió?
- ¿Qué o quién es el culpable de la pérdida?
- Describe una consecuencia inmediata de la pérdida. Pronostica una manera en que la pérdida impacta o cambia el mundo a largo plazo. ¿Quién o qué sufre más como resultado de la pérdida? ¿Quién o qué se beneficia más de ella?

7. NUEVA ORGANIZACIÓN

La fundación de una nueva orden, reino, religión, sociedad, camarilla o culto puede sacudir al mundo con sus acciones, doctrina, dogma y políticas. En una escala local, una nueva organización compite con los grupos de poder existentes, influenciándolos, subvirtiendo, dominándolos o aliándose con ellos para crear una base de poder más fuerte. Las organizaciones grandes y poderosas pueden ejercer suficiente influencia para gobernar el mundo. Algunas de las nuevas organizaciones benefician a la población, mientras que otros crecen para amenazar la civilización que una vez protegieron.

Tal vez una nueva organización surge en alguna parte de tu mundo. Podría tener comienzos humildes o auspiciosos, pero una cosa es cierta: que está destinada a cambiar el mundo si es que avanza en la dirección actual. A veces, la alineación de la organización es evidente desde el inicio, pero su moral puede permanecer ambigua hasta que sus doctrinas, políticas y tradiciones sean reveladas con el tiempo. Escribe el tipo de organización, o utiliza la tabla de nuevas organizaciones para generar ideas.

NUEVAS ORGANIZACIONES

d10 Nueva Organización

1	Sindicato Criminal/confederación de bandidos
2	Gremio (albañiles, boticarios, orfebres)
3	Círculo/Sociedad mágica
4	Orden militar/de caballería
5	Nueva dinastía familiar/tribu/clan
6	Filosofía/disciplina dedicada a un principio o ideal
7	Dominio (pueblo, ciudad, ducado, reino)
8	Religión/secta/denominación
9	Escuela/universidad
10	Sociedad secreta/culto/camarilla

Entonces considera una o todas de las siguientes opciones:

- La nueva orden suplanta un grupo de poder actual en el mundo, ganando territorio, conversos o desertores y reduciendo el número de seguidores del anterior grupo de poder. ¿A quién o qué suplanta la fundación de esta nueva orden?
- La nueva orden apela a un público específico. Decide si este fin atrae a una determinada raza, clase social, o clase de personaje.
- El líder de esta nueva orden es conocido por una característica particular valorada por sus seguidores. Elabora el por qué se le respeta por esta característica, y qué acciones ha tomado este líder para conservar el apoyo de sus seguidores.
- Un grupo rival se opone a la fundación de esta nueva organización. Escribe un grupo de poder existente de tu campaña para que se oponga a la nueva organización, o crea una de las categorías en la tabla. Decide por qué se oponen al nuevo grupo, quién los lidera, y lo que planean hacer para detener a su rival.

8. DESCUBRIMIENTO, EXPANSIÓN, INVENCION

Los descubrimientos de nuevas tierras amplían el mapa y cambian las fronteras de los imperios. Los descubrimientos de nueva magia o tecnología amplían los límites de lo que una vez se creyó posible. Nuevos recursos o hallazgos arqueológicos crean oportunidades y riqueza y pone a buscadores y grupos de poder en movimiento para competir por su control.

Un nuevo descubrimiento – o redescubrimiento – puede afectar el mundo de tu campaña de manera significativa, dando forma al curso de la historia y los acontecimientos de la era. Piensa en este descubrimiento como un gran gancho de aventura o una serie de ganchos.

Esta es también una oportunidad para crear un monstruo, elemento, dios, plano, o raza para tu mundo única. En cuanto el

descubrimiento ocurre, que no tiene por qué ser totalmente original, da sabor a la campaña.

Un descubrimiento es particularmente impresionante cuando los aventureros en tu campaña son los que lo hacen. Si descubren un nuevo mineral con propiedades mágicas, hacen un mapa de nuevas tierras que es eminentemente adecuado para la colonización, o descubren una antigua arma con el poder para causar devastación en tu mundo, son los que ponen los principales acontecimientos en movimiento. Esto da a los jugadores la oportunidad de ver exactamente cuánto influyen sus acciones en su mundo.

Decide el tipo de descubrimiento que se hace o usa la tabla de descubrimientos para generar ideas.

DESCUBRIMIENTOS

d10 Descubrimiento

1	Ruina antigua/ciudad perdida de una raza legendaria
2	Animal/monstruo/mutación mágica
3	Invención/tecnología/magia (útil, destructiva)
4	Nuevo (u olvidado) dios o entidad planar
5	Nuevo (o redescubierto) artefacto o reliquia religiosa
6	Nuevos territorios (isla, continente, mundo perdido, semiplano)
7	Objeto de otro mundo (portal planar, nave extraterrestre)
8	Personas (raza, tribu, civilización perdida, colonia)
9	Planta (hierba milagrosa, parásito fúngico, vegetal consciente)
10	Recursos o riqueza (oro, gemas, mithril)

Una vez hayas determinado el tipo de descubrimiento, dale forma decidiendo exactamente lo que es, quién lo descubrió y qué efecto potencial que podría tener en el mundo. Idealmente, las aventuras anteriores en tu campaña te ayudaran a llenar los espacios en blanco, pero mantén en cuenta lo siguiente:

- Este descubrimiento beneficia a una determinada persona, grupo o facción más que otras. ¿Quién se beneficia más? Nombra tres beneficiarios que pueden beneficiarse de este descubrimiento.
- Este descubrimiento perjudica directamente a otra persona, grupo, o facción. ¿Quién se perjudica más?
- Este descubrimiento tiene consecuencias. Nombra tres repercusiones o efectos secundarios. ¿Quién ignora las repercusiones?
- Nombra dos o tres individuos o facciones que luchan para poseer o controlar este descubrimiento. ¿Quién es probable que gane? ¿Qué es lo que pueden ganar, y qué están dispuestos a hacer para controlar el descubrimiento?

9. PREDICCIÓN, PRESAGIO, PROFECÍA

A veces, la predicción de un evento-terremoto se convierte un evento-terremoto: un presagio que predice la caída de imperios, el destino de razas, y el fin del mundo. A veces un presagio señala un cambio para bien, como la llegada de un héroe legendario o salvador. Pero las profecías más dramáticas advierten de futuras tragedias y predicen edades oscuras. A diferencia de otros eventos-terremoto, el resultado no sucede inmediatamente. En su lugar, los individuos o facciones luchan por cumplir o evitar la profecía – o modificar la manera exacta en que se cumpla – en función de cómo les afectará. Los ayudantes u obstaculizadores de la profecía crean ganchos de aventuras en la campaña por las acciones que realizan. Una profecía debe prever un gran evento a gran escala, ya que se necesitará tiempo para hacerse realidad (o ser evitado).

Imagina que una profecía-terremoto sale a la luz. Si los acontecimientos siguen su curso actual, la profecía se hará realidad y el mundo cambiará dramáticamente como resultado. No dejes de hacer esta profecía tanto significativa como alarmante, teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- Crear una profecía que predice un cambio importante al mundo de tu campaña. Puedes construir una desde cero

- usando ideas de la campaña actual o evento-terremoto al azar y profundizar en los detalles.
- Escribe una lista de tres o más presagios que ocurrirán antes de que la profecía ocurra. Puedes utilizar eventos que ya se han producido en la campaña hasta que la profecía esté más cerca de cumplirse. El resto son eventos que podrían o no ocurrir, dependiendo de las acciones de los personajes.
 - Describe a la persona o criatura que descubrió la profecía y la forma en que fue encontrada. ¿Qué ganó esta criatura con revelarla? ¿Qué perdió o sacrificó esta persona?
 - Describe al individuo o facción que apoya la profecía y trabaja para asegurar su cumplimiento, y a otro que hará todo lo posible para evitar la profecía. ¿Cuál es el primer paso de cada uno toma? ¿Quién sufre por sus esfuerzos?
 - Una parte de la profecía que está mal. Elige uno de los presagios que enumeraste o uno de los detalles que creaste para el evento-terremoto que el augurio predijo. El presagio elegido es falso y, de ser posible, su opuesto es verdadero.

10. MITO Y LEYENDA

Si las guerras, plagas, descubrimientos, y similares pueden ser llamados eventos-terremoto regulares, los eventos míticos los exceden y superan. Un evento mítico podría ocurrir como cumplimiento de una profecía antigua o largamente olvidada, o podría ser un acto de intervención divina.

Una vez más, tu campaña actual probablemente ofrece algunas ideas para la forma de este evento. Si necesitas inspiración, tira un d8 en la tabla de eventos-terremoto, en lugar del d10 normal. Anota los detalles para el desastre pero magnifica el resultado de la forma más masiva que puedas imaginar.

El surgimiento o caída de un líder o época es la muerte o nacimiento de un dios, o el final de una época o del mundo. Un desastre catastrófico es un diluvio en el que se ahoga el mundo, una edad de hielo, o un apocalipsis zombie. Un asalto o invasión es una guerra mundial, una incursión demoníaca que atraviesa el mundo, el despertar de un monstruo que amenaza al mundo, o el enfrentamiento final entre el bien y el mal. Una rebelión destrona a un dios o dioses, o plantea una nueva fuerza (como un demonio o señor) a la divinidad. Una nueva organización es un imperio a lo largo del mundo o un panteón de dioses nuevos. Un descubrimiento es un dispositivo del fin del mundo o un portal de dimensiones sobrenaturales donde moran horrores cósmicos que harán temblar el mundo.

SEGUIMIENTO DEL TIEMPO

Un calendario te permite registrar el paso del tiempo en la campaña. Más importante aún, te permite planificar con anticipación los eventos críticos que sacuden el mundo. Para un seguimiento sencillo, utiliza un calendario para el año en curso en el mundo real. Escoge una fecha para indicar el inicio de la campaña, y toma nota de los días que los aventureros gastan en sus viajes y actividades diversas. El calendario te dice cuando las estaciones cambian y el ciclo lunar. Más importante aún, puedes utilizar tu calendario para hacer un seguimiento de los festivales y fiestas importantes, así como eventos clave que dan forma a tu campaña.

Este método es un buen punto de partida, pero el calendario de tu mundo no tiene por qué seguir un calendario moderno. Si quieras personalizar tu calendario con detalles únicos para tu mundo, ten en cuenta estos tipos de características.

LAS BASES

El calendario de un mundo de fantasía no tiene que reflejar a uno moderno, pero puede hacerlo (ver "El Calendario de Harptos" en la barra lateral para un ejemplo). ¿Las semanas de un mes tienen nombres? ¿Qué pasa con los días específicos de cada mes, como los idus, nones, y los kalendae del calendario romano?

CICLOS FÍSICOS

Determina cuándo terminan las estaciones, marcadas por los solsticios y equinoccios. ¿Los meses se corresponden con las fases de la luna (o lunas)? ¿Ocurren fenómenos extraños o mágicos al mismo tiempo que estos fenómenos?

CUMPLIMIENTO RELIGIOSO

Reparte días sagrados por todo tu calendario. Cada deidad importante en tu mundo debería tener al menos un día santo en el año, y los días santos de algunos dioses se corresponden a fenómenos celestes, como las nuevas lunas o equinoccios. Los días santos reflejan el ámbito de poder de una deidad (un dios de la agricultura es honrado en la temporada de cosecha) o eventos significativos en la historia de la adoración de la deidad, como el nacimiento o muerte de una persona santa, la fecha de la manifestación de un dios, la adhesión a la corriente de un alto sacerdote, y así sucesivamente.

Ciertos días santos son eventos cívicos, acatados por todos los ciudadanos de cada ciudad en donde se encuentre un templo del dios. Los festivales de la cosecha a menudo son las celebraciones a gran escala. Otros días santos son importantes sólo para las personas especialmente devotas a una sola deidad. Otros son acatados por los sacerdotes, que realizan ritos privados y sacrificios dentro de sus templos en ciertos días u horas específicas del día. Y algunos días santos son locales, acatados por la fe de un templo específico.

Dedícale algo de tiempo a cómo los sacerdotes y la gente común celebran los días santos. Ir a un templo, sentarse en un banco, y escuchar un sermón son modos de culto para la mayoría de las religiones de la fantasía. Más comúnmente, los celebrantes ofrecen sacrificios a sus dioses. Los fieles traen animales al templo para ser sacrificados o quemar incienso como ofrenda. Los ciudadanos más ricos traen los animales más grandes, para hacer alarde de su riqueza y demostrar su piedad. La gente derrama libaciones en las tumbas de sus antepasados. Pasan vigilias de toda la noche en oscuros santuarios o disfrutan de espléndidas fiestas celebrando la generosidad del Dios.

CUMPLIMIENTO CIVIL

Los días sagrados proporcionan la mayor parte de las celebraciones en la mayoría de los calendarios, pero los festivales locales o nacionales representan muchos otros. El cumpleaños de un monarca, el aniversario de una gran victoria en una guerra, festivales de artesanía, día de mercado, y eventos similares nos proveen de excusas para celebraciones locales.

EVENTOS FANTÁSTICOS

Dado que tu escenario es un mundo de fantasía y no una sociedad medieval mundana, añade en algunos eventos de una evidente naturaleza mágica. Por ejemplo, tal vez un castillo fantasma aparece en una determinada colina en el solsticio de invierno cada año, o cada tercera luna llena los licántropos se cargan con una sed de sangre particularmente fuerte. Además, la decimotercera noche de cada mes podría marcar las andanzas fantasmales de una tribu nómada olvidada hace tiempo. Los acontecimientos extraordinarios, como el acercamiento de un cometa o un eclipse lunar, hacen buenos elementos de aventura, y puedes soltarlos en tu calendario donde quieras. Tu calendario puede decirte cuando hay luna llena para un eclipse lunar, pero siempre se puede falsificar la fecha para un efecto particular.

PONER FIN A UNA CAMPAÑA

El final de una campaña debe atar todos los hilos de su comienzo y medio, pero no tienes que hacer campaña todo el trecho hasta nivel 20 para que sea satisfactorio. Termina la campaña siempre que su historia llegue a su conclusión natural. Asegúrate de que dejas espacio y tiempo cerca del final de tu campaña para que los personajes terminen sus metas personales. Sus propias historias tienen que terminar de una manera satisfactoria, al igual que lo hace la historia de la campaña. Lo ideal es que algunos de los objetivos individuales de los personajes sean cumplidos por el objetivo final de la aventura. Da a los personajes con metas inconclusas una oportunidad para acabarlas antes del final.

Una vez que la campaña ha terminado, una nueva comienza. Si vas a dirigir una nueva campaña para el mismo grupo de jugadores y usas las acciones de los personajes previos como la base de las leyendas, les sumergirás inmediatamente en el nuevo escenario. Deja que los nuevos personajes experimenten cómo el mundo ha cambiado debido a sus viejos personajes. Al final, sin embargo, la nueva campaña es una nueva historia con nuevos protagonistas. Ellos no deberían tener que compartir el foco con los héroes de antaño.

EL CALENDARIO DE HARPTOS

El mundo de los Reinos Olvidados utiliza el calendario de Harptos, que lleva el nombre del mago, muerto hace ya mucho tiempo, que lo inventó. Cada año de 365 días se divide en doce meses de treinta días cada uno, que corresponden aproximadamente con los meses del calendario gregoriano. Cada mes se divide en tres grupos de diez días. Cinco días de fiesta especiales caen entre los meses y marcan las estaciones. Otra fiesta especial, del Escudo, se inserta en el calendario después de mediados de invierno, cada cuatro años, muy parecido a los bisiestos en el calendario gregoriano moderno.

Mes	Nombre	Nombre Común
1	Mazho	Pleno Invierno
<i>Fiesta Anual: Hibernal</i>		
<i>Fiesta Cuadrienal: La Cumbre del Escudo</i>		
2	Alturiak	La Garra del Invierno
3	Khes	La Garra de los Ocasos
4	Tarsakh	La Garra de las Tormentas
5	Mirtul	El Deshielo
6	Kyzhorn	La Temporada de las Flores
7	Flamarûl	Apogeo del Verano
<i>Fiesta Anual: Estival</i>		
8	Eleasías	La Solana
9	Eleint	El Marchito
<i>Fiesta Anual: La Cosecha</i>		
10	Marpenot	La Caduca
11	Uktar	El Podrido
<i>Fiesta Anual: Festejo de la Luna</i>		
12	Noctal	La Bajada

ESTILOS DE JUEGO

Mediante la construcción de un nuevo mundo (o la adopción de uno ya existente) y la creación de los eventos clave que lanzan tu campaña, has determinado de lo trata tu campaña. A continuación, tienes que decidir cómo deseas dirigir tu campaña.

¿Cuál es la manera correcta de dirigir una campaña? Eso depende de tu estilo de juego y las motivaciones de sus jugadores. Considera los gustos de sus jugadores, tus puntos fuertes como DM, las reglas caseras (que se examinan en la parte 3), y el tipo de juego que deseas dirigir. Describe a los jugadores cómo imaginas la experiencia de juego y deja que te den una entrada. El juego es de ellos también. Haz ese trabajo pronto, para que tus jugadores puedan tomar decisiones informadas y te ayuden a mantener el tipo de juego que deseas dirigir.

Considera los siguientes dos ejemplos exagerados de estilo de juego.

SAJARRAJA

Los aventureros patean la puerta del calabozo, luchan contra los monstruos, y agarran el tesoro. Este estilo de juego es sencillo, divertido, emocionante, y orientado a la acción. Los jugadores pasan relativamente poco tiempo desarrollando la personalidad de sus personajes, interpretando situaciones que no son de combate, o discutiendo cualquier cosa que no sea un peligro inmediato de la mazmorra.

En un juego de este tipo, los aventureros se enfrentan a monstruos y oponentes claramente malvados y ocasionalmente se encuentran con PNJs claramente buenos y útiles. No esperes que los aventureros se angustien sobre qué hacer con los prisioneros, o que debatan si es bueno o malo invadir y limpiar la guarida de un trasgo. No hagas un seguimiento del dinero o el tiempo pasado en la ciudad. Una vez que hayan completado una tarea, envía a los aventureros de vuelta a la acción lo más rápido posible. La motivación de los personajes no necesita ser más desarrollada que el deseo de matar monstruos y adquirir tesoro.

NARRACIÓN INMERSIVA

Aguas Profundas se ve amenazada por la inestabilidad política. Los aventureros deben convencer a los Señores Enmascarados,

UN MUNDO PARA EXPLORAR

Gran parte de una campaña involucra a los aventureros viajando desde un lugar a otro, explorando el entorno, y aprendiendo sobre el mundo de fantasía. Esta exploración puede tener lugar en cualquier entorno, incluyendo un vasto desierto, una mazmorra laberíntica, los pasajes oscuros de la Infraoscuridad, las atestadas calles de una ciudad y las ondulantes aguas del mar. Sorteando un obstáculo, encontrando un objeto oculto, investigando una característica extraña de un calabozo, descifrando pistas, resolviendo puzzles, y pasando por alto o desactivando trampas, todo eso puede ser parte de la exploración.

A veces, la exploración es una parte incidental del juego. Por ejemplo, es posible pasar por alto un viaje sin importancia diciendo a los jugadores pasan tres días sin incidentes en la carretera antes de pasar junto al siguiente punto de interés. Otras veces la exploración es el foco, la oportunidad de describir una parte maravillosa del mundo o historia que aumenta la sensación de inmersión de los jugadores. Del mismo modo, debes considerar jugar la exploración si tus jugadores disfrutan resolviendo puzzles, sorteando obstáculos, y revisando los pasillos del dungeon en busca de puertas secretas.

los dirigentes secretos de la ciudad, para resolver sus diferencias, pero sólo pueden hacerlo después de que tanto los personajes como los señores se hayan puesto de acuerdo con sus diferentes perspectivas y agendas. Este estilo de juego es profundo, complejo y desafiante. El foco no está en el combate sino en las negociaciones, maniobras políticas, y la interacción de personajes. Toda una sesión puede pasar sin una sola tirada de ataque.

En este estilo de juego, los PNJs son tan complejos y ricos en detalles como los aventureros, debido a que el foco radica en la motivación y la personalidad, no en las estadísticas de juego. Espera digresiones largas de cada jugador sobre lo que su personaje hace y por qué. Ir a un templo a buscar a un sacerdote por asesoramiento puede ser tan importante como un encuentro con orcos. (Y no esperes que los aventureros luchen contra los orcos en absoluto a menos que estén motivados para hacerlo.) Un personaje a veces tomará acciones contra el mejor juicio del jugador, porque "eso es lo que el personaje haría". Dado que el combate no es el foco, las reglas del juego toman un segundo lugar con respecto al desarrollo del personaje. Los modificadores de tiradas de habilidad y las competencias de habilidad tienen prioridad sobre los bonificadores de combate. Siéntete libre de cambiar o ignorar las reglas para adaptarse a las necesidades de los jugadores de rol, con el asesoramiento presentado en la parte 3 de este libro.

ALGO INTERMEDIO

El estilo de juego en la mayoría de las campañas cae entre estos dos extremos. Hay un montón de acción, pero la campaña ofrece una historia en curso e interacción entre personajes también. Los jugadores desarrollan la motivación de sus personajes y se entusiasman frente a la oportunidad de demostrar sus habilidades en combate. Para mantener el equilibrio, proporciona una mezcla de encuentros de interpretación y encuentros de combate. Incluso en el escenario de un dungeon, puedes presentar PNJs que no están para combatir contra ellos sino para ayudarlos, negociar con ellos o simplemente hablar.

Piensa en tu estilo preferido de juego teniendo en cuenta las siguientes preguntas:

- ¿Eres un fan del realismo y consecuencias macabras, o estás más centrado en hacer que el juego parezca una película de acción?
- ¿Deseas que el juego mantenga un sentido de fantasía medieval, o quieres explorar líneas de tiempo alternativas o el pensamiento moderno?
- ¿Quieres mantener un tono serio o el humor es tu meta?
- Incluso si eres serio, ¿Es la acción ligera o intensa?
- ¿Es fundamental la acción audaz, o los jugadores tienen que ser reflexivos y prudentes?
- ¿Te gusta planear minuciosamente con antelación, o prefieres improvisar en el acto?
- ¿El juego está lleno de variados elementos de D&D, o lo haces centrarse en un tema como el horror?
- ¿Es el juego para todas las edades, o involucra temas para adultos?
- ¿Te sientes cómodo con la ambigüedad moral, tanto como para permitir a los personajes explorar si el fin justifica los medios? ¿O eres más feliz con principios heroicos sencillos, como la justicia, el sacrificio, y ayudar a los oprimidos?

NOMBRES DE PERSONAJES

Parte de tu estilo de campaña tiene que ver con la asignación de nombres de los personajes. Es una buena idea establecer algunas reglas básicas con tus jugadores al comienzo de una nueva campaña. En un grupo que consiste en Sithis, Travok, Anastrianna, y Kairon, el luchador humano llamado Bob II sobresale, especialmente cuando es idéntico a Bob I, que fue asesinado por kobolds. Si todo el mundo tiene un enfoque alegre con los nombres, eso está bien. Si el grupo prefiere tomar a los personajes y sus nombres un poco más en serio, insta al jugador que lleva a Bob para obtener un nombre más apropiado.

Los nombres de personajes de jugadores deben coincidir entre sí en estilo o concepto, y también deben coincidir con el estilo del mundo de tu campaña -así como los nombres de los PNJ's y lugares que crees. Travok y Kairon no quieren emprender una búsqueda del Señor Magdalena, visitar la isla de la pastilla de goma, o acabar con un mago loco llamado Ray.

CAMPAÑAS CONTINUADAS O EPISÓDICAS

La columna vertebral de una campaña es una serie conectada de aventuras, pero se puede conectar de dos maneras diferentes.

En una campaña continuada, las aventuras conectadas comparten un sentido de propósito más grande o un tema (o temas) recurrente. En las aventuras podrían figurar villanos que regresan, grandes conspiraciones, o una sola mente maestra que finalmente está detrás de cada aventura de la campaña.

Una campaña continuada diseñada con un tema y un arco de la historia en mente se puede sentir como una gran fantasía épica. Los jugadores obtienen la satisfacción de saber que las acciones que ellos toman durante una aventura importan en la siguiente.

Trazar y ejecutar ese tipo de campaña puede ser exigente para el DM, pero la recompensa es grande y la historia memorable.

Una campaña episódica, en contraste, es como una serie de televisión donde cada episodio semanal es una historia con contenido propio que no juega en ninguna trama general.

Podría ser construida en una premisa que explica su naturaleza: los personajes jugadores son aventureros a sueldo, o exploradores que se aventuran en lo desconocido y afrontan a una serie de peligros no relacionados. Incluso podrían ser arqueólogos, que se aventuran en una ruina antigua tras otra en la búsqueda de artefactos. Un juego episódico como este te permite crear aventuras – o comprar las ya publicadas – y soltarlas en tu campaña sin preocuparte de cómo encajan con las aventuras que vinieron antes y las que siguen después.

TEMA DE LA CAMPAÑA

Un tema en una campaña, como en una obra de la literatura, expresa el significado más profundo de la historia y los elementos fundamentales de la experiencia humana que la historia explora. Tu campaña no tiene que ser una obra de la literatura, pero todavía puede recurrir a temas comunes que dan un sabor distintivo a sus historias. Considera estos ejemplos:

- Una campaña sobre el enfrentamiento de la inevitabilidad de la mortalidad, que trate sobre monstruos no-muertos o expresada a través de la muerte de sus seres queridos.
- Una campaña que gira en torno a un mal insidioso, incluso dioses oscuros, razas monstruosas como los yuan-ti, o criaturas de reinos desconocidos alejados de las preocupaciones mortales. A medida que los héroes se enfrentan a este mal, deben enfrentarse a las egoístas y frías tendencias de su propia clase también.
- Una campaña con héroes con problemas que no solo se enfrentan al salvajismo de las criaturas bestiales del mundo, sino también a la bestia interna -la rabia y la furia que se encuentra en sus propios corazones.
- Una campaña explorando la sed insaciable de poder y dominación, ya sea encarnado por los anfitriones de los nueve Infernos o por gobernantes humanoides empeñados en conquistar el mundo.

Con un tema como "enfrentamiento con la mortalidad" puedes crear una gran variedad de aventuras que no tienen por qué estar conectadas por un villano común. Una aventura puede ofrecer muertos saliendo de sus tumbas y amenazando con abrumar a todo un pueblo. En la próxima aventura, un mago loco crea un gólem de carne en un esfuerzo por revivir su amor perdido. Un villano podría ir a extremos para lograr la inmortalidad para evitar confrontar su propia desaparición. Los aventureros pueden ayudar a un fantasma a aceptar la muerte y seguir adelante ¡O uno de los aventureros pueden incluso convertirse en un fantasma!

VARIACIONES SOBRE UN TEMA

Mezclar las cosas de vez en cuando permite a tus jugadores disfrutar de una variedad de aventuras. Incluso una campaña fuertemente tematizada puede desviarse de vez en cuando. Si tu campaña en gran medida implica la intriga, misterio, y la interpretación, tus jugadores pueden disfrutar de la mazmorra ocasional –especialmente si la tangente se revela para relacionarse con un mayor argumento en la campaña. Si la mayor parte de tus aventuras son expediciones de mazmorras, cambia de marcha con un tenso misterio urbano que finalmente conduce a un calabozo en un edificio o torre abandonada. Si diriges aventuras de terror semana tras semana, trata de usar un villano que resulta ser ordinario, tal vez incluso tonto. El alivio cómico es una gran variación en casi cualquier campaña de D&D, aunque los jugadores suelen proporcionarlo ellos mismos.

RANGOS DE JUEGO

A medida que los personajes crecen en poder, su capacidad para cambiar el mundo que les rodea crece con ellos. Ayuda el pensar a futuro para tener en cuenta estos cambios cuando creas tu campaña. A medida que los personajes provocan un mayor impacto en el mundo, se enfrentan a un peligro mayor, lo quieran o no. Facciones poderosas les ven como una amenaza y traman contra ellos, mientras que los amistosos les cortejan a su favor con la esperanza de lograr un alianza útil.

Los rangos de juego representan los hitos ideales para la introducción de nuevos eventos—terremoto a la campaña. En cuanto los personajes resuelven un evento, un nuevo peligro surge o el problema de antes se transforma en una nueva amenaza en respuesta a las acciones de los personajes. Los eventos necesitan crecer en magnitud y alcance, aumentando la participación y el drama a medida que los personajes se vuelven cada vez más poderosos.

Este enfoque también permite separar tu trabajo de diseño en trozos más pequeños. Crea material como aventuras, PNJs, mapas, etc. para un rango cada vez. Sólo tendrás que preocuparte de los detalles del siguiente rango cuando los personajes se acercan a él. Aún mejor, como la campaña toma giros inesperados en respuesta a las elecciones de los jugadores, no tienes que preocuparte de rehacer mucho trabajo.

NIVELES 1-4: HÉROES LOCALES

Los personajes en este rango aún están aprendiendo el espectro de rasgos de clase que les definen, incluyendo su elección de especialización. Pero incluso los personajes de nivel 1 son héroes, apartados de la gente común por sus características naturales, habilidades aprendidas, y la insinuación de un destino mayor que se abre ante ellos.

Al comienzo de su carrera, los personajes utilizan hechizos de primer y segundo nivel y llevan equipo mundial. Los objetos mágicos que encuentran incluyen artículos consumibles comunes (pociones y pergaminos) y unos pocos artículos permanentes raros. Su magia puede tener un gran impacto en un solo encuentro, pero no cambia el curso de una aventura.

El destino de un pueblo puede depender del éxito o fracaso de los aventureros de bajo nivel, que confía sus vidas en sus incipientes capacidades. Estos personajes navegan por terreno peligroso y exploran criptas embrujadas, donde pueden esperar luchar contra orcos salvajes, lobos feroces, arañas gigantes, malvados miembros de un culto, vampiros sedientos de sangre y matones a sueldo. Incluso si se encuentran con un dragón joven, sería mejor para ellos evitar la pelea.

NIVELES 5-10: HÉROES DEL REINO

Para el momento en el que alcanzan este rango, los aventureros han dominado los fundamentos de sus rasgos de clase, a pesar de que siguen mejorando a lo largo de estos niveles. Ellos han encontrado su lugar en el mundo y han comenzado a involucrarse en los peligros que les rodean.

Los hechiceros dedicados aprenden conjuros de nivel 3 al comienzo de este rango. De repente, los personajes pueden volar, dañar un gran número de enemigos con los conjuros *bola de fuego* y *relámpago*, e incluso respirar bajo el agua. Dominarán conjuros de quinto nivel al final del rango, y hechizos tales como *círculo de teletransporte*, *escudriñamiento*, *descarga flamígera*, *conocimiento de leyendas*, y *animar a los muertos* pueden tener un impacto significativo en sus aventuras. Empiezan a adquirir más objetos mágicos permanentes (los poco comunes y raros), los que les servirán para el resto de sus carreras.

El destino de una región podría depender de las aventuras en las que se comprometen personajes de niveles 5 a 10. Estos aventureros se adentran en tierras salvajes temibles y ruinas antiguas, donde se enfrentan a gigantes salvajes, feroces hidras, gólems sin miedo, malignos yuan-ti, diablos intrigantes, demonios sedientos de sangre, astutos azotamientos y asesinos drow. Puede ser que tengan la oportunidad de derrotar a un dragón joven que ha establecido una guarida, pero todavía no ha extendido su alcance lejos en el territorio circundante.

NIVELES 11-16: SEÑORES DEL REINO

A nivel 11, los personajes son un magnífico ejemplo de coraje y determinación —verdaderos parangones en el mundo, bien diferenciados de las masas. En este nivel, los aventureros son mucho más versátiles de lo que eran en los niveles inferiores, y por lo general suelen encontrar la herramienta adecuada para un desafío dado.

Los hechiceros dedicados obtienen acceso a conjuros de nivel sexto en el nivel 11, incluyendo hechizos que cambian por completo el modo en que interactúan los aventureros con el mundo. Su grandes y llamativos conjuros son significativos en combate —*desintegrar*, *barrera de cuchillas*, y *sanar*, por ejemplo— pero los conjuros de detrás-de-la-escena como *palabra de regreso*, *encontrar la senda*, *contingencia*, *teleportar*, y *visión verdadera* alteran la forma en que los jugadores abordan sus aventuras. Cada nivel de conjuro después de este punto introduce nuevos efectos con un impacto igualmente grande. Los aventureros encuentran objetos mágicos raros (y muy raros) que otorgan capacidades de potencia similar.

El destino de una nación o incluso del mundo depende de misiones trascendentales que tales personajes emprenden. Los aventureros exploran regiones desconocidas y ahondan en mazmorras olvidadas hace largo tiempo, donde se enfrentan a terribles mentes maestras de los planos inferiores, astutos rakshasas y contempladores y hambrrientos gusanos púrpuras.

Podrían enfrentarse e incluso derrotar a un poderoso dragón adulto que ha establecido una guarida y una presencia significativa en el mundo.

En este rango, los aventureros dejan su huella en el mundo en una variedad de formas, desde las consecuencias de sus aventuras a la manera en que se gastan su tesoro duramente ganado y explotan su bien merecida reputación. Los personajes de este rango construyen fortalezas en tierras cedidas por los gobernantes locales. Fundan gremios, templos, u órdenes marciales. Toman aprendices o estudiantes por su cuenta. Ellos negocian la paz entre naciones o las llevan a la guerra. Y su formidable reputación atrae la atención de enemigos muy poderosos.

NIVELES 17-20: SEÑORES DEL MUNDO

A nivel 17, los personajes tienen capacidades superheroicas, y sus hazañas y aventuras son parte de la leyenda. La gente común no puede ni soñar con esos niveles de poder —o con peligros tan terribles.

Los hechiceros dedicados a este rango lanzan conjuros de nivel noveno que sacuden el mundo, como *deseo*, *umbral*, *tormenta de venganza* y *proyección astral*. Los personajes tienen varios objetos mágicos raros y muy raros a su disposición, y comienzan a descubrir objetos legendarios como una *espada vorpalina* o una *vara de mago*.

Las aventuras en estos niveles tienen consecuencias de largo alcance, posiblemente determinan el destino de millones en el plano material e incluso de lugares más allá. Los personajes atraviesan reinos de otros mundos y exploran semiplanos y otros lugares extraplanares, donde luchan contra salvajes demonios balor, titanes, archidiablos, archimagos liche, e incluso los avatares de los mismos dioses. Los dragones que se encuentran son sierpes de tremendo poder, cuyo sueño preocupa a reinos enteros y cuyo despertar amenaza la existencia misma.

Los personajes que llegan a nivel 20 han alcanzado el pináculo del logro mortal. Sus obras son registradas en los anales de la historia y contadas por bardos durante siglos. Sus destinos últimos ocurren. Un clérigo puede ser incorporado a los cielos para servir como mano derecha de un dios. Un brujo podría convertirse en patrón para otros brujos. Tal vez un mago descubre el secreto de la inmortalidad (o no muerte) y pasa eones explorando los confines del multiverso. Un druida podría llegar a ser uno con la tierra, transformándose en un espíritu de la naturaleza de un lugar concreto o aspecto de lo salvaje. Otros personajes podrían fundar clanes o dinastías que veneran la

memoria de sus honorables antepasados de generación en generación, crear obras maestras de literatura épica que se contó y se volvió a contar por miles de años, o establecer alianzas u órdenes que mantienen vivos los principios y sueños de los aventureros.

Llegar a este punto no dicta necesariamente el final de la campaña. Estos personajes poderosos pueden ser llamados a emprender grandes aventuras en un escenario cósmico. Y como resultado de estas aventuras, sus capacidades pueden seguir evolucionando. Los personajes no ganan más niveles en este punto, pero todavía pueden avanzar de manera significativa y siguen haciendo obras épicas que resuenan en todo el multiverso. El capítulo 7 detalla bendiciones épicas que puedes utilizar como recompensa para estos personajes y así mantener un sentido de progreso.

COMENZANDO EN UN NIVEL SUPERIOR

Los jugadores experimentados familiarizados con las capacidades de las clases de personajes e impacientes por aventuras más significativas podrían acoger la idea de iniciar una campaña con personajes superiores al 1er nivel. La creación de un personaje de nivel superior utiliza los mismos pasos para la creación del personaje descritos en el Manual del Jugador. Tal personaje tiene más puntos de golpe, atributos, hechizos y probablemente empezará con un equipo mejor.

El equipo inicial para los personajes por encima del 1er nivel está a tu entera discreción, ya que les das el tesoro a tu propio ritmo. Dicho esto, se puede utilizar esta tabla de equipo inicial como guía.

ESTILOS DE FANTASÍA

Dungeons & Dragons es un juego de fantasía, pero esa amplia categoría abarca una gran variedad. Muchos estilos de fantasía diferentes existen en la ficción y el cine. ¿Quieres una horrible campaña inspirada en las obras de HP Lovecraft o Clark Ashton Smith? ¿O se te ha ocurrido un mundo de bárbaros musculosos y ladrones ágiles, a lo largo de las líneas de los libros clásicos de espada y brujería de Robert E. Howard y Fritz Leiber? Tu elección puede tener un impacto en el estilo de tu campaña.

FANTASÍA HERÓICA

La fantasía heroica es la línea de base asumida por las reglas de D&D. El Manual del Jugador describe esta línea de base: una multitud de razas humanoides conviven con los humanos en mundos fantásticos. Aventureros traen poderes mágicos para enfrentarse a amenazas monstruosas. Estos personajes típicamente proceden de trasfondos ordinarios, pero algo les impulsa a una vida de aventuras. Los aventureros son los "héroes" de la campaña, pero podrían no ser verdaderamente heroicos, en su lugar siguiendo esta vida por razones egoísticas. La tecnología y la sociedad se basan en normas medievales, aunque la cultura no es necesariamente Europea. Las campañas a menudo giran en torno a profundizar en antiguas mazmorras en busca de tesoros o en un esfuerzo por destruir monstruos o villanos.

Este género también es común en la ficción fantástica. La mayoría de las novelas ambientadas en los Reinos Olvidados se describen mejor como fantasía heroica, siguiendo los pasos de muchos de los autores que figuran en el apéndice E del *Manual del Jugador*.

ESPADA Y BRUJERÍA

Un sombrío y corpulento luchador destripa al sumo sacerdote del dios serpiente en su propio altar. Un pícaro riendo gasta sus mal habidas ganancias en vino barato en tabernas inmundas. Duros aventureros se adentran en la selva inexplorada en busca de la legendaria ciudad de las máscaras de oro.

Una campaña de espada y brujería emula algunas de las obras clásicas de la literatura fantástica, una tradición que vuelve a las raíces del juego. Aquí encontrarás un mundo crudo, oscuro lleno de malvados hechiceros y ciudades decadentes, donde los protagonistas están más motivados por la codicia y el interés que en virtud altruista. Personajes luchador, pícaro y bárbaro tienden a ser mucho más comunes que magos, clérigos o paladines. En tal escenario de fantasía pulp, quienes ejercen la magia a menudo simbolizan la decadencia y corrupción de la civilización, y los magos son los clásicos villanos de estos escenarios. Los objetos mágicos son raros y a menudo peligrosos.

Ciertas novelas de Dungeons & Dragons siguen los pasos de las novelas clásicas de espada y brujería. El mundo de Athas (tal como se presenta en numerosas novelas de Sol Oscuro y en los productos del juego), con sus gladiadores heroicos y tiránicos reyes-brujos, pertenece completamente a este género.

EQUIPO INICIAL

Nivel de Personaje	Campaña con Poca Magia	Campaña estándar	Campaña con mucha magia
1° - 4°	Equipo inicial normal	Equipo inicial normal	Equipo inicial normal
5° - 10°	500 po más 1d10x25 po, equipo inicial normal	500 po más 1d10x25 po, equipo inicial normal	500 po más 1d10x25 po, un objeto mágico poco común, equipo inicial normal
11° - 16°	5000 po más 1d10x250 po, un objeto mágico poco común, equipo inicial normal	5000 po más 1d10x250 po, dos objetos mágicos poco comunes, equipo inicial normal	5000 po más 1d10x250 po, tres objetos mágicos poco comunes, un objeto mágico raro, equipo inicial normal
17° - 20°	20000 po más 1d10x250 po, dos objetos mágicos poco comunes, equipo inicial normal	20000 po más 1d10x250 po, tres objetos mágicos poco comunes, un objeto mágico raro, equipo inicial normal	20000 po más 1d10x250 po, tres objetos mágicos poco comunes, dos objetos mágicos raros, un objeto muy raro, equipo inicial normal

FANTASÍA ÉPICA

Una devota paladín en su reluciente armadura de placas prepara su lanza mientras carga contra un dragón. Despidiéndose de su querido amor, un noble mago establece una búsqueda para cerrar la puerta a los nueve infiernos que se ha abierto en un yermo remoto. Una banda muy unida de amigos leales se esfuerza por vencer las fuerzas de un señor tiránico.

Una campaña de fantasía épica enfatiza el conflicto entre el bien y el mal como un elemento destacado del juego con los aventureros más o menos encasillados en el lado del bien.

Estos personajes son héroes en el mejor sentido, impulsados por una meta mayor que el beneficio egoísta o la ambición, y enfrentando peligros increíbles sin parpadear.

Los personajes pueden enfrentarse a dilemas morales, luchando tanto contra las inclinaciones malignas que llevan dentro de sí mismos como contra el mal que amenaza al mundo. Y las historias de esas campañas a menudo incluyen un elemento de romance: amoríos trágicos entre dos amantes con mala fortuna, pasión que trasciende incluso la muerte, y la casta adoración entre caballeros devotos y sus monarcas y nobles a los que sirven.

Las novelas de la saga Dragonlance ejemplifican la tradición de fantasía épica en D&D.

FANTASÍA MÍTICA

Mientras un dios enojado intenta una y otra vez acabar con él, el inteligente bribón hace el largo viaje a casa desde la guerra. Desafiando a los guardianes aterradores del inframundo, un noble guerrero se aventura en la oscuridad para recuperar el alma de su amor perdido. Llamando a su linaje divino, un grupo de semidioses emprenden doce trabajos para ganar las bendiciones de los dioses para los demás mortales.

Una campaña de fantasía mítica se basa en los temas e historias de antiguos mitos y leyendas, desde Gilgamesh a Cú Chulainn. Los aventureros intentan hazañas valientes de leyenda, ayudados u obstaculizados por los dioses o sus agentes – y podrían tener sangre divina ellos mismos. Los monstruos y villanos a los que se enfrentan probablemente tienen un origen similar. El minotauro en la mazmorra no es otro humanoide con cabeza de toro, sino *el* Minotauro – la descendencia ilegítima de un dios mujeriego. Las aventuras podrían conducir a los héroes a través de una serie de pruebas hasta los reinos de los dioses en busca de un don o favor.

Tal campaña puede recurrir a los mitos y leyendas de cualquier cultura, no sólo los cuentos griegos familiares.

FANTASÍA OSCURA

Los vampiros se asoman por las almenas de sus castillos malditos. Los nigromantes se afanan en oscuras mazmorras para crear siervos horribles hechos de carne muerta. Los diablos corrompen a los inocentes y los hombres lobos merodean por la noche. Todos estos elementos evocan aspectos horribles de género fantástico.

Siquieres poner un giro de horror en tu campaña, tienes un montón de material para trabajar. El Manual de Monstruos está lleno de criaturas que se adaptan perfectamente a una historia de terror sobrenatural. El elemento más importante de una campaña de este tipo, sin embargo, no está cubierto por las reglas. Un entorno de fantasía oscura requiere un ambiente de generar terror, creado a través de una descripción evocadora y cuidadosamente estimulada. Tus jugadores contribuyen también; tienen que estar dispuestos a abrazar el estado de ánimo que estás tratando de evocar. Ya sea que quieras dirigir toda una campaña de fantasía oscura o una sola aventura espeluznante, deberías discutir tus planes con los jugadores con tiempo para asegurarte de que estén a bordo. El horror puede ser intenso y personal, y no todo el mundo se siente cómodo con este tipo de juego.

Las novelas y productos de juego ambientados en Ravenloft, el Semiplano del terror, exploran elementos de fantasía oscura en un contexto de D&D.



INTRIGA

El corrupto visir se confabula con la hija mayor del barón para asesinarle. Un ejército goblin envía espías doppelganger para infiltrarse en la ciudad antes de la invasión. En el baile de la embajada, el espía en la corte real contacta con su empleador. La intriga política, el espionaje, el sabotaje, y similares actividades de capa-y-daga pueden servir de base para una campaña de D&D excitante. En este tipo de juego, los personajes podrían preocuparse más por el entrenamiento de habilidades y por hacer contactos que por los hechizos de ataque y las armas mágicas. La interpretación y la interacción social asumen mayor importancia que el combate, y el grupo podría estar durante varias sesiones sin ver a un monstruo. Una vez más, asegúrate de que tus jugadores saben de antemano que deseas dirigir este tipo de campaña. De lo contrario, un jugador puede crear un paladín enano centrado en la defensa, sólo para descubrir que está fuera de lugar entre los diplomáticos semielfos y espías tiflin.

Las novelas de Brimstone Ángels de Erin M. Evans se enfocan en la intriga en los Reinos Olvidados, desde la política de puñaladas de los Nueve Infiernos a la impugnada sucesión de la realeza cormyta.

MISTERIO

¿Quién robó las tres armas mágicas legendarias y las escondió en un calabozo remoto, dejando una pista críptica de su ubicación? ¿Quién sumió al duque en un sueño mágico, y qué se puede hacer para despertarlo? ¿Quién asesinó al jefe de la cofradía, y cómo logró el asesino entrar en la bóveda cerrada del gremio?

Una campaña de temática misteriosa pone a los personajes en el papel de los investigadores, tal vez viajando de ciudad en ciudad para resolver casos difíciles que las autoridades locales no pueden manejar. Tal campaña enfatiza en los rompecabezas y en resolver problemas además de la destreza en el combate.

Un misterio más grande podría incluso sentar las bases para la misma campaña. ¿Por qué alguien mata al mentor de los personajes, poniéndolos en el camino de la aventura? ¿Quién realmente controla el culto de la Mano Roja? En este caso, los personajes pueden descubrir pistas del mayor misterio sólo de vez en cuando; las aventuras individuales podrían ser, en el mejor de los casos, tangencialmente relacionado con ese tema. Una dieta de nada salvo puzzles llegar a ser frustrante, así que asegúrate de mezclar los tipos de encuentros que presentas.

Novelas en diversos ámbitos de D&D han explorado el género de misterio con un toque de fantasía. En particular, Asesinato en Cormyr (por Chet Williamson), Asesinato en Halruua (por Richard S. Meyers), y Spellstorm (por Ed Greenwood) son misterios ambientados en los Reinos Olvidados. Asesinato en Tarsis (por John Maddox Roberts) tiene el mismo enfoque en la Dragonlance.

CAPA Y ESPADA

Marineros con estoques abordan al sahuagin. Unos ghouls acechan en naves abandonadas, esperando para devorar cazadores de tesoros. Apuestos pícaros y paladines encantadores tejen su camino a través de intrigas palaciegas y saltan desde balcones a sus caballos que esperaban abajo.

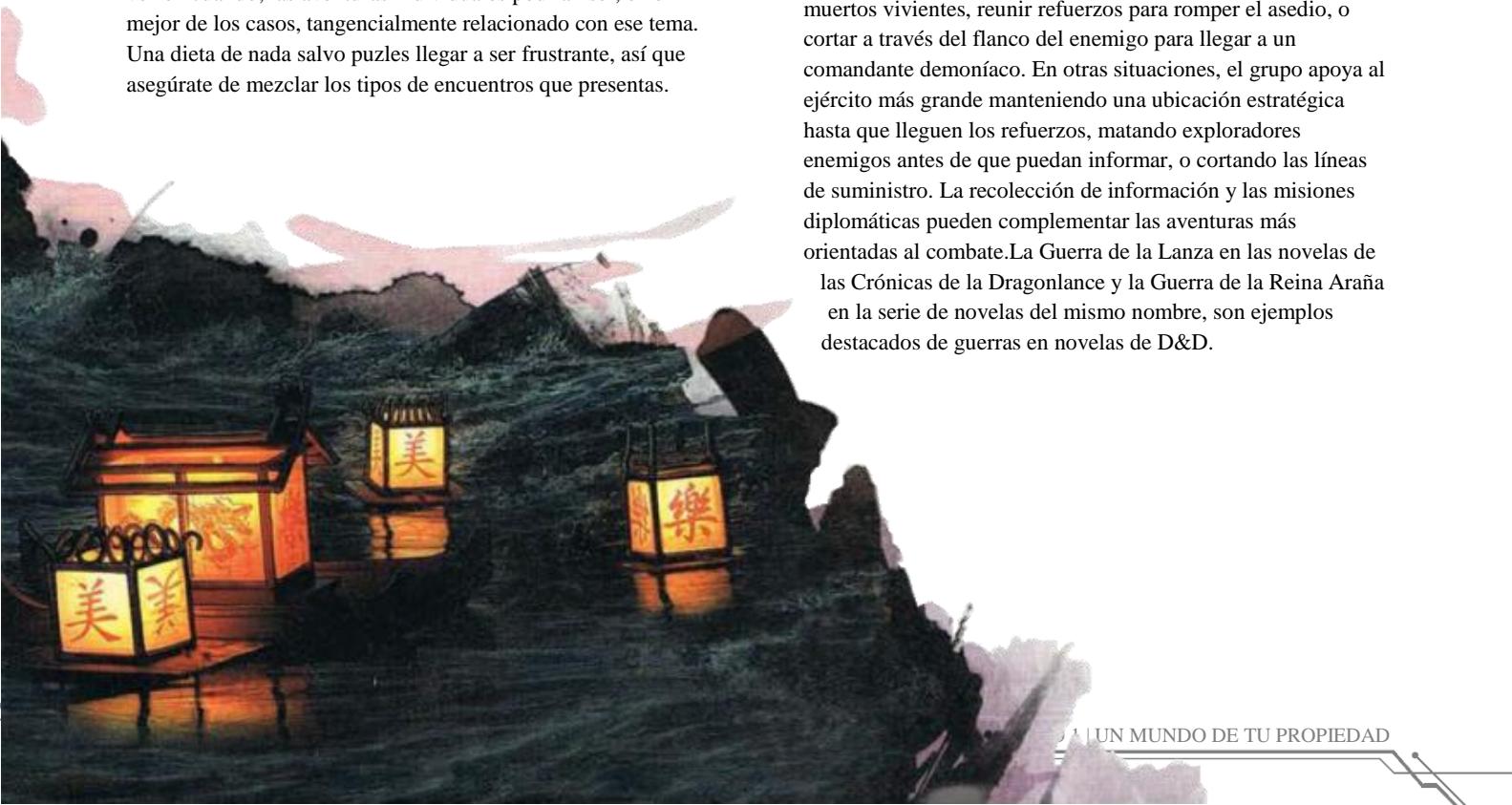
Las aventuras de capa y espada de piratas y mosqueteros sugieren oportunidades para una campaña dinámica. Los personajes suelen pasar más tiempo en ciudades, cortes reales y veleros que en el interior de mazmorras, por lo que las habilidades de interacción se hacen importantes (aunque no en la medida de una campaña de intriga pura). Sin embargo, los héroes pueden terminar en situaciones de mazmorras clásicas, como la búsqueda en los colectores pluviales bajo el palacio para encontrar las salas ocultas del malvado duque.

Un buen ejemplo de un pícaro de capa y espada en Reinos Olvidados es Jack Ravenwild, que aparece en las novelas de Richard Baker (Ciudad de Cuervos y Príncipe de Cuervos).

GUERRA

Un ejército goblin marcha hacia la ciudad, encabezado por elefantes y gigantes para derribar las paredes y murallas de la fortaleza. Dragones sobrevuelan una horda bárbara, dispersando los enemigos mientras los guerreros rabiosos cortan una franja a través de campos y bosques. Salamandras se reúnen a las órdenes de un ifrit, preparadas para un asalto a una fortaleza astral.

La guerra en un mundo de fantasía está llena de oportunidades para la aventura. A una campaña de guerra no le interesan los detalles de los movimientos de tropas, sino que se centra en los héroes cuyas acciones cambian el rumbo de la batalla. Los personajes llevan a cabo misiones específicas: capturar un estandarte mágico que fortalece a los ejércitos de muertos vivientes, reunir refuerzos para romper el asedio, o cortar a través del flanco del enemigo para llegar a un comandante demoníaco. En otras situaciones, el grupo apoya al ejército más grande manteniendo una ubicación estratégica hasta que lleguen los refuerzos, matando exploradores enemigos antes de que puedan informar, o cortando las líneas de suministro. La recolección de información y las misiones diplomáticas pueden complementar las aventuras más orientadas al combate. La Guerra de la Lanza en las novelas de las Crónicas de la Dragonlance y la Guerra de la Reina Araña en la serie de novelas del mismo nombre, son ejemplos destacados de guerras en novelas de D&D.



WUXIA

Cuando un sensei desaparece misteriosamente, sus jóvenes estudiantes tienen que tomar su lugar y dar caza a los oni que están aterrorizando a su pueblo. Héroes consumados, maestros de sus respectivas artes marciales, vuelven a casa para liberar a su aldea de un malvado duende señor de la guerra. El rakshasa maestro de un monasterio cercano realiza rituales para levantar acomplejados fantasmas de su descanso.

Una campaña que toma elementos de las películas de artes marciales asiáticas es una combinación perfecta para D&D. Los jugadores pueden definir la apariencia de sus personajes y equiparlos a su gusto para la campaña, y los hechizos sólo necesitan pequeños cambios de estilo para reflejar mejor el escenario. Por ejemplo, cuando los personajes usan hechizos o habilidades especiales que les teletransportan distancias cortas, realmente hacen saltos acrobáticos de alto vuelo. Las tiradas de habilidad para subir no implican la búsqueda cuidadosa de salientes porque los personajes rebotan por las paredes o de árbol en árbol. Los guerreros aturden a sus oponentes golpeando los puntos de presión. Las descripciones estilísticas de las acciones en el juego no cambian los aspectos prácticos de las reglas, pero marcan la diferencia en la sensación de una campaña. Del mismo modo, una clase no necesita nuevas reglas para reflejar una influencia cultural; un nuevo nombre puede hacer el truco. La héroe tradicional de la Wuxia china podría ser un paladín que tiene una espada llamada el Juramento de venganza, mientras que un samurai japonés podría ser un paladín con un particular Juramento de la Devoción (*bushido*) que incluye lealtad a un señor (*daimyo*) dentro de su dogma. Un ninja es un monje que persigue el Camino de las Sombras. Ya sea llamado wujen, tsukai o swami, un mago, hechicero o brujo funciona bien en un juego inspirado en la cultura asiática medieval.

NOMBRES DE ARMAS EN WUXIA

Hacer que los jugadores se refieran a un tetsubo o una katana en lugar de una gran clava o una espada larga puede mejorar la sensación de una campaña wuxia. La tabla de nombres de armas de Wuxia contiene nombres alternativos para las armas comunes del Manual del Jugador e identifica sus orígenes en el mundo real. Un nombre alternativo no cambia ninguna de las propiedades del arma, descritas en el *Manual del Jugador*.

CRUZANDO LAS CORRIENTES

El famoso paladín Murlynd, del mundo de Oerth (como aparece en las novelas y productos de Greyhawk), se viste con el traje tradicional del Lejano Oeste de la Tierra y lleva un par de revólveres atados a la cintura. La Maza de San Cuthbert, un arma santa perteneciente al dios de la justicia de Greyhawk, que encuentra su camino al Museo de Victoria y Alberto en Londres en 1985. Se dice que permanece en algún lugar de los Picos de barrera de Oerth, los restos de un buque de capacidad espacial, con extrañas formas de vida alienígenas y elementos de extraña tecnología a bordo. Y se dice que el famoso mago Elminster de los Reinos Olvidados hace apariciones ocasionales en la cocina del escritor canadiense Ed Greenwood – dónde está a veces acompañado por los magos de los mundos de Oerth y Krynn (planeta natal de la saga Dragonlance).

En lo profundo de las raíces de D&D's hay elementos de ciencia ficción y fantasía científica, y tu campaña puede

recurrir a esas fuentes. Está bien enviar a tus personajes lanzados a través de un espejo mágico para llegar al País de las maravillas de Lewis Carroll, ponerlos a bordo de un barco que viaja entre las estrellas, o ambientar tu campaña en un futuro lejano donde existen cañones láser y *misiles mágicos* de lado a lado. Las posibilidades son ilimitadas. El capítulo 9, "Taller del Dungeon Master", proporciona herramientas para explorar esas posibilidades.

NOMBRES DE ARMAS EN WUXIA

Arma	Otros nombres (Cultura)
Alabarda	Ji (China); kamayari (Japón)
Arco corto	Hankyu (Japón)
Arco largo	Daikyu (Japón)
Arpón	Qiang (China); yari (Japón)
Bastón	Gun (China); bo (Japón)
Cimitarra	Liuyedao (China); wakizashi (Japón)
Dardo	Shuriken (Japón)
Espada corta	Shuangdao (China)
Espada larga	Jian (China); katana (Japón)
Espadón	Changdao (China); nodachi (Japón)
Glaive	Guandao (China); bisento, naginata (Japón)
Gran maza	Tetsubo (Japón)
Hacha de batalla	Fu (China); masakari (Japón)
Hacha de mano	Ono (Japón)
Hoz	Kama (Japón)
Jabalina	Mau (China); uchi-ne (Japón)
Lanza	Umayari (Japón)
Mayal	Nunchaku (Japón)
Maza	Chui (China); kanabo (Japón)
Pica	Mao (China); nagaeyari (Japón)
Pico de guerra	Fang (China); kuwa (Japón)
Porra	Bian (china); tonfa (Japón)
Tridente	Cha (China); magariyari (Japón)

CAPÍTULO 2: CREANDO UN MULTIVERSO

CUANDO LOS AVENTUREROS LLEGAN A los niveles altos, sus caminos se extienden hacia otras dimensiones de la realidad: los planos de existencia que forman el multiverso. Los personajes pueden ser llamados para rescatar a un amigo de las horribles profundidades del Abismo o para navegar en las cristalinas aguas del Río Océano. Pueden levantar una jarra con los amistosos gigantes de Ysgard o enfrentarse al caos del Limbo para contactar con un sabio y viejo githzerai.

Los planos de existencia definen los extremos de lo extraño y a veces son ambientes peligrosos. Las localizaciones más raras presentan configuraciones impensables en el mundo natural. Las aventuras planarias ofrecen peligros sin precedentes y maravillas. Los aventureros caminan en calles hechas de fuego sólido, o prueban su brío en el campo de batalla donde los caídos son resucitados a cada amanecer.

LOS PLANOS

Los diferentes planos de existencia son reinos de mito y misterio. No son simplemente otros mundos, si no dimensiones formadas y gobernadas por principios elementales.

Los Planos Exteriores son reinos de espiritualidad y pensamiento. Estos son las esferas donde celestiales, infernales, y deidades existen. El plano de Eliseo, por ejemplo, no es más que un lugar donde moran las criaturas buenas, y no solamente el lugar donde los espíritus de las criaturas buenas van cuando mueren. Es el plano de la bondad, un reino espiritual donde el mal no puede florecer. Es tanto una forma de ser y de pensar como una localización física.

Los Planos Interiores ejemplifican la esencia física de la naturaleza del aire, tierra, fuego y agua. El Plano Elemental del Fuego, por ejemplo, encarna la esencia del fuego. La sustancia del plano por completo está impregnada con la naturaleza fundamental del fuego: energía, pasión, transformación y destrucción. Incluso los objetos de latón sólido o basalto parecen bailar con las llamas, en una visible y palpable manifestación de las vibraciones del dominio del fuego.

En este contexto, el Plano Material es el nexo donde todas estas fuerzas filosóficas y elementales chocan en la existencia mortal da la vida y la materia. Los mundos de D&D existen dentro del Plano Material, haciendo de este el punto de comienzo de la mayoría de campañas y aventuras. El resto del multiverso se define en relación al Plano Material.

CATEGORÍAS PLANARIAS

Los planos por defecto de la cosmología de D&D están agrupados en las siguientes categorías:

El Plano Material y sus Ecos. El Plano de las Hadas y El Plano de las Sombras son reflejos del Plano Material.

Los Planos Transitivos. El Plano Etéreo y el Plano Astral son fundamentalmente planos uniformes que sirven en principio como sendas para viajar de un plano a otro.

Los Planos Interiores. Los cuatro Planos Elementales (Aire, Tierra, Fuego y Agua) más el Caos Elemental que los rodea, son los planos interiores.

Los Planos Exteriores. Diecisésis planos corresponden a los ocho alineamientos no neutrales y los diferentes matices filosóficos entre ellos.

Los Planos Positivo y Negativo. Estos dos planos envuelven al resto de la cosmología, proveyendo de fuerza primaria la vida y la muerte que descansa en la existencia del multiverso.

COLOCANDO LOS PLANOS JUNTOS

Como se describe en el *Manual del Jugador*, La cosmología que asume D&D incluye más de dos docenas de planos. Para tu campaña, tú decides qué planos incluir, puedes inspirarte en los planos estándar, crearlos desde los mitos de La Tierra o crearlos desde tu propia imaginación.

Como mínimo, la mayoría de campañas de D&D requieren estos elementos:

- Un plano de origen de los infernales
- Un plano de origen de los celestiales
- Un plano de origen de los elementales
- Un lugar para las deidades, que puede incluir alguno o todos los tres anteriores.
- Un lugar en el que los espíritus de los mortales vayan a morir, que puede incluir uno o los tres primeros.
- Una vía para ir de un plano a otro
- Una vía para que funcionen conjuros y monstruos que usan el Plano Astral y el Plano Etéreo

Una vez que has decidido que planos quieras usar en tu campaña, ponerlos en una cosmología coherente es un paso opcional. Ya que la forma principal de viajar de plano a plano, incluso usando los Planos Transitivos, es atravesando portales mágicos que ligan los planos, la relación exacta entre los diferentes planos es una preocupación teórica. Ningún ser en el multiverso puede ver la disposición de los planos del mismo modo que mira un diagrama en un libro. Ningún mortal puede verificar si el Monte Celestial forma un pareado entre Bytopia y Arcadia, pero es una conveniencia teórica construida basada en una filosofía entre los tres planos y la relación de importancia que aportan a la ley y al bien.

Los sabios han construido estos modelos teóricos para darle sentido a la confusión de los planos, particularmente los Planos

INVENTANDO TUS PROPIOS PLANOS

Cada uno de los planos descritos en este capítulo tiene al menos un significado para los viajeros que se aventuran en ellos. Cuando diseñas tus propios planos, es una buena idea atenerse a este modelo. Crea un simple rasgo que los jugadores recuerden, esto no genera demasiadas complicaciones en la mesa de juego, y es fácil de recordar. Intenta reflejar la filosofía y los modos del lugar, no simplemente sus características físicas.

Exteriores. Los tres más comunes son la Gran Rueda, el Árbol del Mundo y el Eje del Mundo, pero puedes crear o adaptar cualquier modelo que funcione mejor para los planos que usas en tu juego.

LA GRAN RUEDA

La forma por defecto en que se representan los planos en el *Manual del Jugador* es la visualización de un grupo de ruedas concéntricas, con el Plano Material y sus ecos en el centro. Los Planos Interiores en una rueda alrededor del Plano Material, envuelto en pleno el Etéreo. Después los Planos Exteriores en otra rueda alrededor y detrás (o por encima o por debajo) de este, ordenados de acuerdo a una alineación, con las Tierras Exteriores uniéndolos a todos.

Este orden tiene sentido en la forma en que el Rio Estigio fluye entre los Planos Inferiores, conectando Aqueronte, Los Nueve Infiernos, Gehenna, Hades, Carceri, El Abismo y Pandemonio como cuentas de un collar. Pero no es la única explicación posible al curso del río.

EL ÁRBOL DEL MUNDO

Una forma diferente de ordenar los planos los concibe situados entre las raíces y las ramas de un enorme árbol cósmico, literalmente o figurativamente.

Por ejemplo, la cosmología Nórdica se centra en el Árbol del Mundo Yggdrasil. Las tres raíces del Árbol del Mundo son los reinos: Asgard (un Plano Exterior que incluye Valhalla, Vanaheim, Alfheim y otras regiones) Midgard (el Plano Material), y Niflheim (el inframundo). Bifrost, el puente arcoíris, es un único plano transitivo que conecta Asgard con Midgard.

Similarmemente, una visión de los planos donde las deidades de Reinos Olvidados residen sitúan un numero de planos celestiales en las ramas de un Árbol del Mundo, mientras que los planos infernales están vinculados por un Rio de Sangre. Los planos Neutrales están apartados de ellos. Cada uno de estos planos es ante todo el dominio de uno o más deidades, aunque son también la casa de criaturas celestiales e infernales.

EL EJE DEL MUNDO

En esta visión del cosmos, el Plano Material y sus ecos se interponen entre dos reinos opuestos. El Plano Astral (o Mar Astral) flota entre ellos, manteniendo cualquier número de dominios divinos (los Planos Exteriores). Debajo el Plano Material está el Caos Elemental, un simple, indiferente plano elemental donde todos los elementos luchan entre sí. Al fondo del Caos Elemental está el Abismo, como un agujero en el tejido del cosmos.

OTRAS VISIONES

A medida que construyes tu propia cosmología, considera las siguientes alternativas.

El Omnipotente. Esta simple cosmología cubre lo mínimo: un Plano Material; los Planos Transitivos; un solo Caos Elemental; un Cielo superior, donde las deidades de alineamientos buenos y celestiales viven; y el Inframundo, donde las deidades malvadas e infernales viven.

Planos Infinitos. En esta cosmología, incontables planos se aglutan como pompas de jabón, cruzándose unos con otros de forma más o menos aleatoria.

El Planetario. Todos los Planos Interiores y Exteriores orbitan el Plano Material, ejerciendo mayor o menor influencia sobre el mundo según se acercan o se alejan. El mundo de Eberron usa este modelo cosmológico.

La Carretera Serpenteante. En esta cosmología, cada plano es una parada en un camino infinito. Cada plano es adyacente a

otros dos, pero no es necesaria la cohesión entre los planos adyacentes: un viajero puede caminar desde las laderas del Monte Celestial hasta las de Gehenna.

Monte Olimpo. En la cosmología Griega, el Monte Olimpo está en el centro del mundo (el Plano Material), con su pico tan alto que de hecho es otro plano de existencia: El Olimpo, el hogar de los dioses. Todos los dioses Griegos excepto Hades tienen sus dominios en El Olimpo. En el Hades, nombrado a sí por su gobernante, las almas mortales se detienen como sombras insustanciales hasta que finalmente caen en la nada. Tartarus, donde los titanes son atrapados en una oscuridad infinita, yace debajo de Hades. Y lejos al oeste del mundo conocido en el Plano Material están los benditos Campos Elíseos. Las almas de los grandes héroes residen allí.

La Barcaza Solar. La cosmología Egipcia está definida por la trayectoria del sol –sobre el cielo del Plano Material, debajo de los justos Campos de Ofrenda en el oeste, donde las almas de los rectos viven en recompensa eterna, y después debajo del mundo a través de la pesadilla de Doce Horas de Noche. La Barcaza Solar es un pequeño Plano Exterior por sí mismo, a pesar de que existe el Plano Astral y los otros Planos Exteriores en las diferentes fases de la jornada.

Un Mundo. En este modelo, el Plano Material tiene un reino gemelo que sustituye el rol de los otros planos. Tanto como El Reino de las Hadas, que reviste el Plano Material y se puede acceder a través de “lugares estrechos” donde los mundos son particularmente cercanos: a través de cavernas, navegando en el océano o en círculos de hadas en bosques remotos. Tiene regiones oscuras, malvadas (hogar de los dioses infernales y malignos), islas sagradas, (hogar de los celestiales y de los espíritus de los difuntos bendecidos), y lugares de furia elemental. Este otro mundo en ocasiones se presenta como una ciudad eterna, o como cuatro ciudades que representan los aspectos de la realidad. La cosmología Celta tiene otro mundo, llamado, Tir na nOg, y las cosmologías de algunas religiones inspiradas en mitos Asiáticos tienen un Mundo de Espíritus similar.

VIAJES PLANARIOS

Cuando los aventureros viajan a otros planos de existencia, comienzan una travesía legendaria que puede forzarles a enfrentarse a guardianes sobrenaturales y a otras pruebas. La naturaleza de ese viaje y las pruebas del camino dependen en parte de los medios de transporte, y si los aventureros encuentran un portal mágico o usan un conjuro para llevarles.

PORTALES PLANARIOS

Sus ojos [de Raislin] examinaron el acceso, todos sus detalles por insignificantes que fueran. No era necesaria tanta concentración, lo había visto un millar de veces en sueños y en sus largos períodos de duermevera. Además, los sortilegios que habían de abrirlo eran sencillos. Lo único que debía hacer era propiciar mediante la frase correcta a cada uno de los cinco dragones que lo custodiaban, elaborar un orden adecuado. En cuanto pronunciase sus hechizos y la sacerdotisa suplicase a Paladine que mantuviera franca la entrada, podrían traspasarla. La hoja se cerraría luego tras ellos.

y se enfrentaría al mayor desafío que jamás pudo imaginar.

-Margaret Weis & Tracy Hickman, La Guerra de los Enanos

“Portal” es un término general de un lugar inmóvil de conexión interplanetaria que liga una localización específica en un plano a otra localización específica de otro. Algunos portales funcionan como puertas, parecen como una ventana clara o como un pasaje con un velo de niebla, y el viaje interplanetario es tan sencillo como cruzar el umbral. Otros portales son localizaciones –círculos de piedras, elevadas torres, barcos que navegan, o incluso ciudades enteras– que existen en múltiples planos a la vez o parpadean de un plano a otro. Algunos son vórtices, uniendo un Plano Elemental con un lugar similar en el Plano Material, como el corazón de un volcán (que llevaría al Plano del Fuego) o las profundidades del océano (al Plano del Agua).

Pasar a través de un portal planario puede ser la forma más sencilla de viajar a través del Plano Material hacia el lugar deseado en otro plano. La mayor parte del tiempo, aunque, un portal otorga una aventura por sí mismo.

Primero, los aventureros deben encontrar un portal que vaya a donde quieren ir. La mayoría de portales existen en lugares distantes, y la localización de un portal suele tener una temática similar al plano al que lleva. Por ejemplo, un portal hacia la montaña celestial de Celestia puede estar localizado en el pico de una montaña.

Segundo, los portales a veces tienen guardianes encargados de asegurar que gente indeseable no los cruce. Dependiendo del destino del portal “gente indeseable” puede incluir personajes malignos, personajes buenos, cobardes, ladrones, cualquiera que lleve una túnica, o cualquier criatura mortal. Un guardián de un portal es normalmente una poderosa criatura mágica, como un genio, esfinge, titán o nativo del plano de destino.

Finalmente, la mayoría de portales no están abiertos todo el tiempo, si no solo en situaciones particulares o cuando ciertos requerimientos se cumplen. Un portal puede tener cualquier requerimiento concebible, pero los siguientes serían los más comunes:

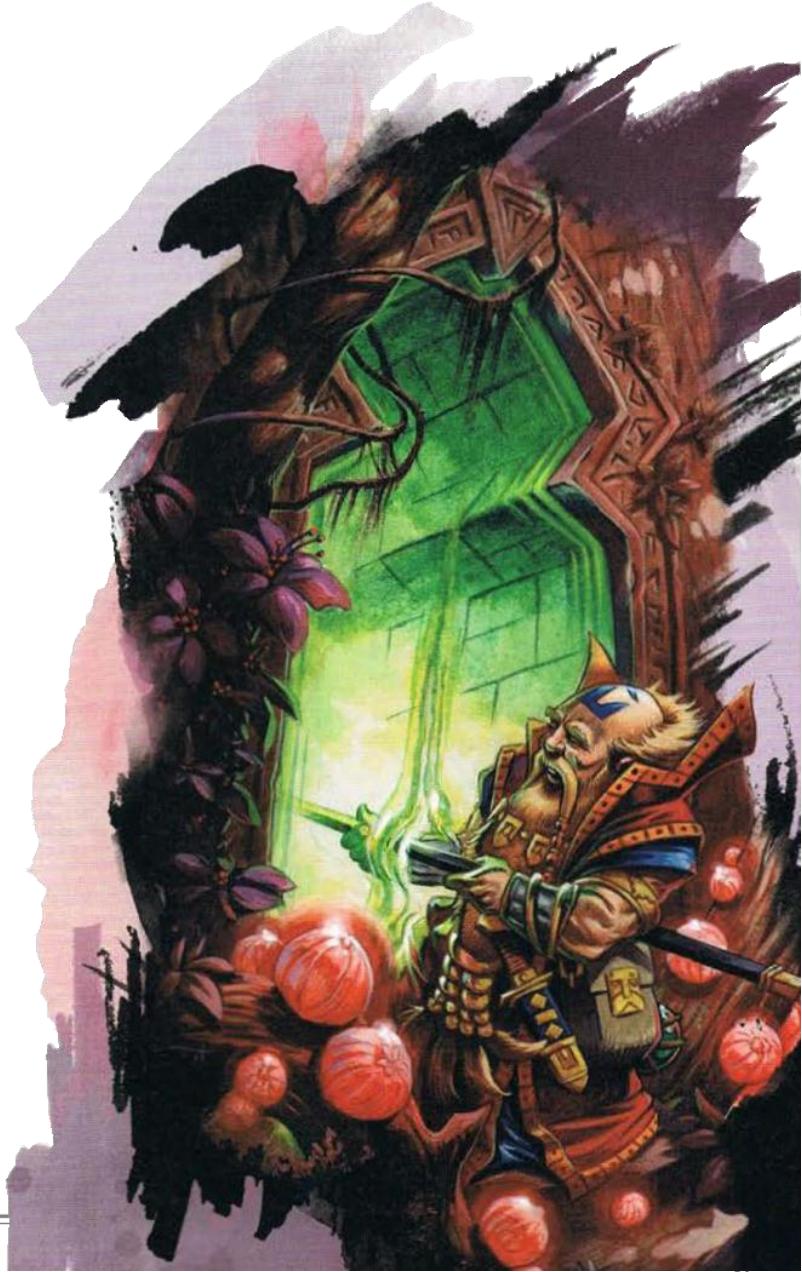
Tiempo. El portal funciona solamente en ciertas ocasiones: durante la luna llena del Plano Material, o cada diez días, o cuando las estrellas están en una posición determinada. Un vez se abre, tal portal permanece abierto por un periodo de tiempo, como tres días siguiendo la luna llena, o por una hora, o por 1d4+1 rounds.

Situación. El portal funciona solamente si una condición particular se cumple. Un portal de apertura por situación se abre en una noche clara, o cuando llueve, o cuando cierto conjuro se lanza en las inmediaciones.

Aleatorio. Un portal aleatorio funciona durante un periodo aleatorio, después se cierra durante una duración igualmente aleatoria. Típicamente, tal portal permite a 1d6+6 viajeros pasar a través de él, después se cierra por 1d6 días.

Palabra de Mando. El portal funciona solo si una palabra de mando en concreto se dice. A veces la palabra debe ser dicha por un personaje que cruza el portal (que es de hecho una puerta normal, ventana, o apertura similar). Otros portales se abren cuando la palabra de mando se dice y permanecen abiertos por un periodo breve de tiempo.

Llave. El portal funciona si el viajero porta un objeto concreto; el objeto actúa como una llave en una puerta. Este objeto-llave puede ser un objeto común o una llave concreta creada para ese portal. La ciudad de Sigil, sobre las Tierras Exteriores se conoce como la Ciudad de las Puertas porque





presenta un apabullante número de tales portales.

CONJUROS

Sarya levantó sus manos y comenzó a recitar las palabras de un poderoso conjuro, uno de los más peligrosos que conocía, un conjuro diseñado para romper las barreras entre los planos y crear un puente mágico en otro reino de existencia. El mythalar tamborileó en respuesta, el pulso intangible del antiguo dispositivo tomó una nueva y diferente nota. Sarya ignoró que la piedra del mythalar había cambiado y la presionó, terminando su conjuro de portal con talento y confianza.

“El umbral está abierto” gritó. “Malkizid, sal!”

Delante de Sarya un enorme anillo mágico dorado se fusionó desde el aire. A través de él vislumbró el reino de Malzikid, una pradera infernal de desierto reseco, grietas azotadas por el viento, y cielos negros, e inflamados rotos por relámpagos carmesíes. Entonces, a través de la puerta, el archidemonio Malzikid apareció. Con un paso suave cruzó desde su plano infernal hasta la habitación del mythalar.

-Richard Baker, Farthest Reach

Una serie de hechizos permiten el acceso directo o indirecto a otros planos de existencia. *Cambio de plano* y *Umbral* pueden transportar directamente a los aventureros a cualquier otro plano, con diferentes grados de precisión. *Etereidad* permite a los aventureros entrar en el Plano Etéreo. Y el conjuro *proyección astral* permite a los aventureros proyectarse dentro del Plano Astral y desde allí viajar a Otros Planos.

Cambio de Plano. Elconjuro *cambio de plano* tiene dos limitaciones importantes. La primera es un componente material: un pequeño cetro de metal con forma de tenedor (como un diapasón) armonizado con el destino planario deseado. El conjuro requiere una frecuencia resonante para cada localización concreta, y el diapasón debe estar hecho del material correcto (en ocasiones complejo de encontrar) para servir de foco alconjuro mágico de forma adecuada. Fabricar el diapasón es caro (al menos 250 po), pero incluso el acto de buscar los materiales correctos puede ser una aventura. Después de todo, no hay mucha gente que viaje voluntariamente a las profundidades de Carceri, así que muy pocos saben qué tipo de diapasón se requiere para ir allí.

Segundo, el conjuro no manda al lanzador a una localización específica a menos que él o ella tengan esa información precisa. La secuencia del sello de teletransporte de un círculo localizado en otro plano permite al lanzador viajar directamente hacia este círculo, pero tal conocimiento es incluso difícil de

adquirir por las especificaciones del diapasón requerido. De otro modo, el conjuro transporta al lanzador a una localización general en las cercanías del punto deseado. Donde quiera que los aventureros lleguen, lo más probable es que tendrán que emprender un viaje para alcanzar el objeto de una búsqueda planaria.

Umbral. El conjuro de *Umbral* abre un portal ligado a un punto específico de otro plano de existencia. Este conjuro facilita un atajo a un destino planario, evitando muchos de los guardias y desafíos que normalmente encontrarían en tal viaje. Pero este conjuro de 9º nivel está fuera del alcance de la mayoría menos de los personajes más poderosos, y no sirve para evitar los obstáculos que aguardan en el destino.

El conjuro *Umbral* es poderoso, pero no infalible. Una deidad, señor de los demonios, u otra criatura poderosa puede impedir que tal portal se abra desde sus dominios.

PLANO ASTRAL

Halisstra abrió sus ojos y se encontró a si misma a la deriva en un mar plateado infinito. Nubes gris claro se movían lentamente en la distancia, mientras unas extrañas centellas oscuras se agitaron violentamente a través del cielo, ancladas en una distancia tan lejana que no podía percibirla, su parte media se revolvía furiosamente como trozos de cuerda entre los dedos de un niño. Miró hacia abajo, preguntándose que la sosténía, y no vio nada excepto el extraño cielo perlado bajo sus pies y alrededor suyo.

Tomó aliento repentinamente, sorprendida por la visión, y lleno sus pulmones con algo más dulce y seguramente un poco más sólido que el aire, pero en lugar de atragantarse o ahogarse con aquello pareció aclimatarse perfectamente. Un calambre corría por sus piernas mientras se encontraba fascinada por el simple hecho de respirar.

-Richard Baker, Condenación

El Plano Astral es el reino de los sueños y pensamientos, donde los visitantes viajan como almas sin cuerpo para alcanzar los Planos Exteriores. Es un enorme mar plateado, igual por encima y por debajo, con remolinos de blanco y gris rayando entre motas de luz en las distantes estrellas. La mayor parte del Mar Astral es una vasta y vacía extensión. Los visitantes ocasionalmente se topan con el cuerpo petrificado de un dios muerto o con pedazos de roca a la deriva eternamente en el plateado vacío. Mucho más comunes son los estanques de color – estanques mágicos coloreados de luz que parpadean como radiantes monedas girando.



Las criaturas del Plano Astral no envejecen ni sufren de hambre ni sed. Por esta razón, los humanoides que viven en el Plano Astral (como los githyanki) establecen sus avanzadillas en otros planos, normalmente el Plano Material, así sus hijos pueden crecer hasta madurar.

Un viajero en el Plano Astral puede moverse simplemente con pensar, pero la distancia tiene poco significado. En combate, sin embargo, la velocidad de movimiento de una criatura (en pies) es igual a 3 x su puntuación de Inteligencia. Cuanto más lista la criatura es, más fácil puede controlar sus movimientos con su voluntad.

PROYECCIÓN ASTRAL

Viajar a través del Plano Astral por medio del conjuro *proyección astral* significa que se proyecta la conciencia allí, normalmente en busca de una puerta para visitar a un Plano Exterior. Como los Planos Exteriores son igualmente lugares como estados espirituales del ser, esto permite a un personaje manifestarse en un Plano Exterior como si físicamente estuviera allí, pero como en un sueño. La muerte de un personaje –o en el Plano Astral o en el lugar de destino- no causa daño real. Solamente el corte del cordón plateado mientras está en el Plano Astral (o la muerte de su indefenso cuerpo físico en el Plano Material) puede resultar en una auténtica muerte. De este modo, los personajes de niveles altos a veces viajan a los Otros Planos en forma de *proyección astral* en lugar de buscar un portal o usar un conjuro más directo.

Solo unas pocas cosas pueden cortar el cordón plateado de un viajero, la más común de ellas es el viento psíquico (descrito más abajo). Las legendarias espadas plateadas de los githyanki también tienen esta habilidad. Un personaje que viaje corporalmente al Plano Astral (por medio del conjuro *cambiar de plano* o uno de los raros portales que lleven directamente allí) no tiene cordón plateado.

ESTANQUES DE COLOR

Las entradas importantes del Plano Astral hacia otros planos aparecen como estanques bidimensionales de colores ondulantes, de 1d6x10 de diámetro. Viajar a otro plano requiere localizar un pozo de color que lleve al plano deseado. Estas entradas a otros planos pueden ser identificadas por el color, como se muestra en la tabla de Estanques de Color Astrales. Encontrar el color adecuado es cuestión de azar: localizar el correcto lleva 1d4x10 horas de viaje.

ESTANQUES DE COLOR ASTRALES

d20	Plano	Color del Pozo
1	Ysgard	Azul Índigo
2	Limbo	Negro Azabache
3	Pandemónium	Magenta
4	El Abismo	Amatista
5	Caceri	Oliva
6	Hades	Teja
7	Gehenna	Bermejo
8	Los Nueve Infiernos	Rubí
9	Acheronte	Rojo fuego
10	Mecanus	Azul diamante
11	Arcadia	Azafrán
12	Monte Celestia	Oro
13	Bytopia	Ámbar
14	Elysium	Naranja
15	Tierras de las Bestias	Verde Esmeralda
16	Arborea	Azul zafiro
17	Las Tierras Exteriores	Marrón cuero
18	El Plano Etéreo	Blanco
19-20	Plano Material	Plateado

VIENTO PSÍQUICO

Un viento psíquico no es un viento físico como el que se encuentra en el Plano Material, si no una tormenta de pensamientos que golpea las mentes de los viajeros en lugar de sus cuerpos. Un viento psíquico está hecho de recuerdos perdidos, ideas olvidadas, pequeños desordenes, y miedos subconscientes que fueron perdidos en el Plano Astral y conglomerados dentro de una poderosa fuerza.

Un viento psíquico se siente primero como un oscurecimiento del cielo gris plateado. Después de unos rounds, el área se vuelve tan oscura como la noche sin luna. Según se oscurece el cielo, el viajero se siente zarandeado y temblando, como si el plano en si se rebelara contra la tormenta. Tan rápido como viene, el viento psíquico se va, y el cielo retorna a la normalidad en unos rounds.

El viento psíquico tiene dos tipos de efectos distintos: un efecto de localización y un efecto mental. Un grupo de viajeros que viajen juntos sufren el mismo efecto de localización. Cada viajero afectado por el viento psíquico debe realizar una tirada de salvación de inteligencia CD15. Si falla, el viajero sufre el efecto mental también. Tira d20 dos veces y consulta la tabla Efectos del viento psíquico para determinar la localización y los efectos mentales.

EFEKTOS DEL VIENTO PsíQUICO

D20	Efecto de localización
1-8	Desviado; añade 1d6 horas de viaje
9-12	Fuera de curso; añade 3d10 horas de viaje
13-16	Perdido; al final del viaje, los personajes llegan a una localización distinta a la prevista
17-20	Enviado a través de un estanque de color a un plano aleatorio (tira en la tabla de Estanques de Color Planarios.)

D20	Efecto Mental
1-8	Aturdido durante 1 minuto; puedes repetir la salvación al final de tu turno para acabar con el efecto.
9-10	Locura pasajera (ver capítulo 8)
11-12	11 (2d10) daño psíquico
13-16	22 (4d10) daño psíquico
17-18	Locura de larga duración (ver capítulo 8)
19-20	Inconsciente durante 5(1d10) minutos; el efecto termina si recibes daño o si otra criatura usa una acción para zarandearte y despertarte.

ENCUENTROS EN EL PLANO ASTRAL

Viajeros planarios y refugiados de otros planos esperan en las extensiones del Plano Astral. Los habitantes más importantes del Plano Astral son los githyanki, una raza marginada de atracadores que navegan en sus elegantes barcos astrales, asesinando viajeros astrales, y asaltan los planos tocados por el Astral. Su ciudad, Tu'narath, flota a través del Plano Astral sobre un trozo de roca que es en realidad el cuerpo de un dios muerto.

Celestiales, infernales y exploradores mortales en ocasiones rastrean el Plano Astral buscando estanques de color que lleven al lugar que desean. Los Personajes que se detienen mucho tiempo en el Plano Astral pueden tener un encuentro con uno o más angeles, demonios, diablos, sagas, yugoloths u otros viajeros planarios.

PLANO ETÉREO

Tamlín sintió una mano sobre en el, sintió su cuerpo brillar dentro de la niebla. Los gritos y aullidos sonaban en la lejanía. Los muros alrededor suyo aparentaban ser solamente sombras grises. Rivalen y Brennus estaban a su lado.

"El plano etéreo" dijo Rivalen. "El aliento del dragón no puede afectarnos aquí."

-Paul S. Kemp, Tormenta de Sombras

El Plano Etéreo es una dimensión de niebla, envuelta en nubosidad. Sus orillas, llamada La frontera Etérea, se superponen al Plano Material y a los Planos Interiores, así que cada lugar en estos planos tiene su correspondiente localización en El Plano Etéreo. La visibilidad en La frontera Etérea está limitada a 60 pies. las profundidades del plano comprenden una región de remolinos y niebla llamada la Profundidad Etérea, donde la visibilidad está limitada a 30 pies.

Los personajes pueden usar el conjuro *etereidad* para entrar en La frontera Etérea. El conjuro cambio de plano permite transportarse desde La frontera Etérea hasta la Profundidad Etérea, pero a no ser que el destino planeado sea un lugar específico o un círculo de teleportación, el punto de llegada puede ser cualquiera del plano.

LA FRONTERA ETÉREA

Desde La frontera Etérea, un viajero puede ver dentro de cualquier plano que coexiste, pero ese plano aparece apagado y poco definido sus colores se desvanecen unos con otros y sus bordes tornan difusos. Los habitantes etéreos ven el plano distorsionado como si miraran a través de un vidrio esmerilado, y no pueden ver nada más allá de 30 pies dentro de otro plano. Por el contrario el Plano Etéreo es normalmente invisible a aquellos planos que se superpone, excepto con la ayuda de magia.

Normalmente, las criaturas de La frontera Etérea no pueden atacar a criaturas en los planos que superpone, y vice versa. Un viajero en el Plano Etéreo es invisible y absolutamente silencioso para alguien de un plano superpuesto, y los objetos sólidos del plano superpuesto no obstaculizan el movimiento de la criatura en La frontera Etérea. Las excepciones son ciertos efectos mágicos (incluyendo cualquier cosa hecha de fuerza mágica) y seres vivos. Esto hace que el Plano Etéreo sea ideal para el reconocimiento, espiar a enemigos, y moverse sin ser detectado. El Plano Etéreo también desobedece las leyes de la gravedad; una criatura allí puede moverse arriba y abajo tan fácilmente como andando.

LA PROFUNDIDAD ETÉREA

Para llegar a la Profundidad Etérea, uno necesita un conjuro de *cambio de plano* o llegar a través de un conjuro de *Umbral* o un portal mágico. Los visitantes de Profundidad Etérea son engullidos por nieblas turbulentas. Diseminadas por todo el plano hay cortinas de vapor de color, y pasar a través de una cortina conduce al viajero a una región de La frontera Etérea conectada con un Plano Interior específico, Plano Material, Las Tierras Salvajes de las Hadas o Los Páramos Sombríos. El color de la cortina indica que plano esconde la Frontera Etérea; Mira la tabla de Cortinas Etéreas.



CORTINAS ETÉREAS

d8	Plano	Color de la Cortina
1	Plano Material	Turquesa brillante
2	Los Páramos Sombríos	Gris oscuro
3	Las Tierras Salvajes de las Hadas	Blanco opalescente
4	Plano del Aire	Azul Pálido
5	Plano de la Tierra	Marrón rojizo
6	Plano del Fuego	Naranja
7	Plano del Agua	Verde
8	Caos Elemental	Remolino de colores mezclados

Viajar a través de la Profundidad Etérea para ir de un plano a otro no es como un viaje físico. La distancia carece de significado, por lo que los viajeros sienten como si pudieran moverse por un simple acto de voluntad, es imposible medir la velocidad y difícil registrar el paso del tiempo. Un viaje entre los planos a través de la Profundidad Etérea toma 1d10x10 horas, independientemente del origen y del destino. En combate, no obstante, las criaturas se considera que se mueven a su velocidad normal.

CICLONES DEL ÉTER

Un ciclón de éter es una columna serpenteante que gira a través de otro plano. El ciclón aparece abruptamente, distorsionando y arrancando formas etéreas a su paso y trasportando restos por leguas. Los viajeros con una puntuación pasiva de 15 o más en sabiduría (percepción) recibirán 1d4 rounds de advertencia: un zumbido profundo de la materia etérea. Los viajeros que no puedan alcanzar una cortina o un portal a otros lugares sufren los efectos del ciclón. Tira un d20 y consulta la tabla de Ciclón de Éter para determinar el efecto.

CICLÓN DEL ÉTER

d20	Efecto
1-12	Viaje alargado
13-19	Desviado a la Frontera Etérea de un lugar aleatorio (tira en la tabla de Cortinas Etéreas)
20	Lanzado dentro del Plano Astral

El efecto más común de un ciclón de éter es el de alargar la duración de la jornada. Cada personaje en un grupo que viaje junto debe realizar una salvación de carisma CD15. Si al menos la mitad del grupo pasa la salvación, el viaje se retrasa 1d10 horas. De otro modo, el tiempo de viaje se dobla. Menos frecuente, es que un grupo sea lanzado dentro de la Frontera Etérea de un plano aleatorio. Raramente, el ciclón rasga un agujero en el tejido planario y arroja al grupo al Plano Astral.

ENCUENTROS EN EL PLANO ETÉREO

La mayoría de encuentros en la Frontera Etérea son con criaturas del Plano Material cuyos sentidos o habilidades los prolongan hasta el plano etéreo (arañas de fase, por ejemplo). Los fantasmas también se pueden mover libremente entre el Plano Etéreo y los Planos Materiales. En la Frontera Etérea, la mayoría de encuentros son con otros viajeros, particularmente con los de los Planos Interiores (tales como elementales, genios, y salamandras), también con los ocasionales, celestiales, infernales o fatas.

TIERRA SALVAJE DE LAS HADAS

Introducirse en el portal era como hacerlo dentro de un baño caliente, aunque el frío no se desvaneció en el aire. Al principio todo estaba en silencio -el rugido del río alrededor de las rocas debajo, el cantar de ranas y grillos en la orilla, el bullicio del atardecer de la ciudad detrás suyo....Un momento después, el mundo entró en erupción en una vibrante vida. Ranas y aves nocturnas cantaban a coro; el aire estaba inundado de aromas del otoño; la luna pintaba las flores de azul iridiscente, plateado y violeta; y el correr del río se convirtió en una extraña sinfonía.

-James Wyatt, Juramento de Custodia

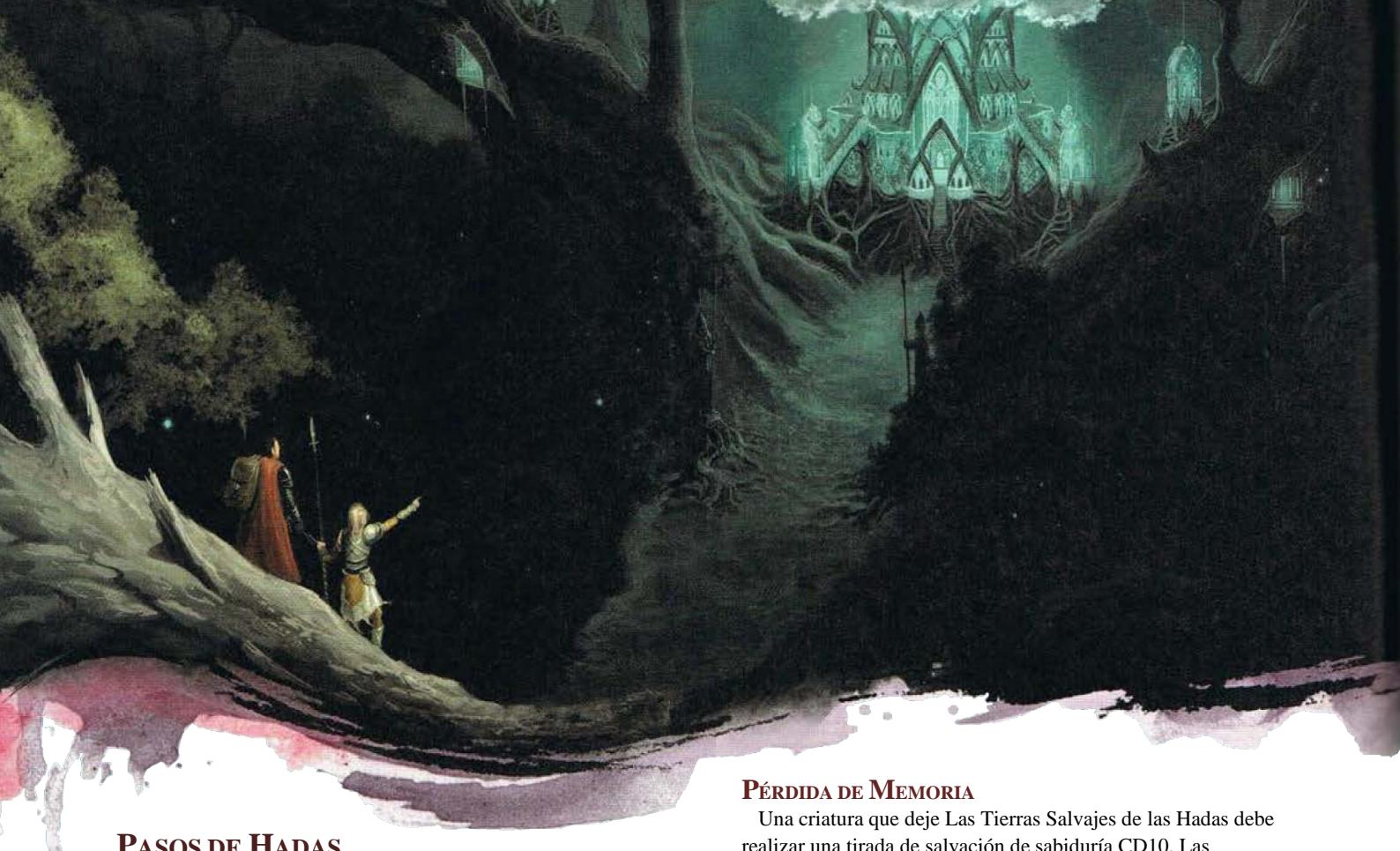
Las Tierras Salvajes de las Hadas, también llamado el Plano de las Hadas, son una tierra de luz clara y maravillas, un lugar de música y muerte. Es un reino de eterna penumbra con brillantes luces de hadas balanceándose en la brisa y luciérnagas zumbando en las arboledas y en la hierba. El cielo está iluminado por los suaves colores de un sol en ocaso, que de hecho nunca se pone (o sale de igual modo); que permanece quieto, oscuro y bajo en el cielo. Lejos de las zonas habitadas y gobernadas por las hadas seelie que componen la Corte de Verano, la tierra es una maraña de zarzas con espinas afiladas y ciénagas -un territorio perfecto para que las hadas antiseelie cacen a sus presas.

Las Tierras Salvajes de las Hadas existen en paralelo al Plano Material, una dimensión que ocupa el mismo espacio cosmológico. El paisaje de Las Tierras Salvajes de las Hadas hace de espejo al mundo natural pero torna las cosas en formas espectaculares. Donde hay un volcán en el Plano Material, en Las Tierras Salvajes de las Hadas hay una montaña terminada en cristales del tamaño de rascacielos que brillan como torres de fuego. Un río ancho y fangoso en el Plano Material puede tener como eco uno serpenteante y claro de gran belleza. Un pantano puede ser reflejado como una vasta ciénaga. Y moverse en Las Tierras Salvajes de las Hadas desde unas ruinas antiguas en el Plano Material puede poner al viajero en las puertas del Castillo del Archihada.

Las Tierras Salvajes de las Hadas están habitadas por criaturas silvas, como elfos, dríadas, sátiro, pixies, y duendecillos, también por centauros y criaturas mágicas como perros intermitentes, dragones feéricos, ents y unicornios. Las regiones más oscuras del plano son el hogar de criaturas malignas como sagas, plagas, trasgos, ogros y gigantes.

HADAS SEELIE Y UNSEELIE

Hay dos reinas con su corte en Las Tierras Salvajes de las Hadas, y la mayoría de las hadas deben lealtad a una y otra. La Reina Titania y la Corte de Verano lideran las hadas seelie, y la Reina del Aire y la Oscuridad, gobernante de la Corte del Crepúsculo, reina sobre las hadas unseelie. Seelie y unseelie no corresponden directamente con el bien y el mal, a pesar de que muchos mortales hagan esta división. Muchas hadas seelie son buenas, y muchas hadas unseelie son malvadas, sin embargo su hostilidad hacia el otro tiene su raíz en la rivalidad y celos de sus reinas, no en conceptos morales abstractos. Los habitantes feos de Las Tierras Salvajes de las Hadas, como los fomorianos y las sagas, no son miembros nunca de ninguna corte, y las hadas de espíritu libre reniegan de ambas cortes. Las cortes han hecho la guerra en ocasiones, pero también compiten en concursos relativamente amistosos e incluso se alían unas con otras de manera secreta a pequeña escala.



PASOS DE HADAS

Los pasos de hagas son lugares de misterio y belleza en el Plano Material que tienen su imagen perfecta en Las Tierras Salvajes de las Hadas, creando un portal en el que los dos planos se tocan. Un viajero cruza a través de un paso de hadas entrando en un claro, zambulléndose en una piscina, entrando en un círculo de setas, o arrastrándose en el tronco de un árbol. Para el viajero es como si él o ella simplemente hubiera entrado en Las Tierras Salvajes de las Hadas con un paso. Para un observador ajeno, el viajero estaba hacia un momento y al siguiente desapareció. Como otros portales entre los planos, la mayoría de los pasos de hadas se abren con poca frecuencia. Un paso puede estar abierto durante la luna llena, o al anochecer de un día particular, o por alguien portando un cierto tipo de objeto. Un paso de hadas puede ser cerrado de forma permanente si la tierra en ambos sitios se altera de forma dramática -por ejemplo, si se construye un castillo sobre el claro en el Plano Material.

REGLA OPCIONAL: MAGIA DE LA TIERRA SALVAJE DE LAS HADAS

Los cuentos hablan de niños secuestrados por criaturas fata y llevados a Las Tierras Salvajes de las Hadas, solo para regresar con sus padres años después sin haber envejecido ni un día, y sin recuerdos de sus captores o del reino del que venían. Asimismo, los aventureros que regresen de una excursión del Las Tierras Salvajes de las Hadas se alarmañán al descubrir a su regreso que el tiempo corre de forma diferente en el Plano de las Hadas, y que los recuerdos de su visita son difusos. Puedes sacar estas reglas para reflejar la magia extraña de este plano.

PÉRDIDA DE MEMORIA

Una criatura que deje Las Tierras Salvajes de las Hadas debe realizar una tirada de salvación de sabiduría CD10. Las criaturas feéricas automáticamente pasan el tiro de salvación, de igual modo las criaturas, como los elfos, que tienen Ascendencia Feérica como rasgo. Una criatura que falle el tiro de salvación no recuerda nada del tiempo que estuvo en Las Tierras Salvajes de las Hadas. Si pasa la tirada, los recuerdos de la criatura permanecen intactos aunque difusos. Cualquier conjuro que pueda acabar con una maldición puede restaurar la memoria perdida de una criatura.

DISTORSIÓN TEMPORAL

Mientras el tiempo parece pasar normalmente en Las Tierras Salvajes de las Hadas, los personajes pueden pasar un día o más allí, y al dejar el plano, darse cuenta que ha pasado más o menos tiempo en el multiverso.

Siempre que una criatura o grupo de criaturas deje las Tierras Salvajes de las Hadas después de haber estado 1 día en ese plano, puedes elegir un cambio de tiempo que encaje mejor con tu campaña, o tirar en la tabla de Distorsión Temporal de Las Tierras Salvajes de las Hadas. Un conjuro de *deseo* se puede usar para quitar los efectos de hasta diez criaturas. Algunas hadas poderosas tienen la habilidad de conceder tales deseos y pueden hacerlo si los beneficiarios están de acuerdo en someterse a un conjuro de *geas* y completar una misión después de que se lance el conjuro de *deseo*.

DISTORSIÓN TEMPORAL EN LAS TIERRAS SALVAJES

DE LAS HADAS

d20	Resultado	d20	Resultado
1-2	Días se vuelven minutos	14-17	Días se vuelven semanas
3-6	Los días se vuelven horas	18-19	Días se vuelven meses
7-13	Sin cambio	20	Días se vuelven años

PÁRAMO SOMBRÍO

Riven se encontraba en la habitación más alta de la torre central de su ciudadela –una fortaleza de piedra oscura y sombras tallada en relieve en el acantilado de un pico escarpado... La negra bóveda sin estrellas del plano del cielo colgaba sobre un paisaje de grises y negros, donde los oscuros simulacros de la realidad vivían. Sombras, incorpóreos, espectros y fantasmas y otros muertos vivientes flotaban en el aire alrededor de la ciudadela, o merodeaban al pie de las colinas y llanuras cercanas, tan numerosos que sus ojos brillantes se asemejaban a enjambres de luciérnagas. Sintió la oscuridad en todo lo que veía, la sintió como una extensión de sí mismo, y el sentimiento le hacía ser demasiado grande.

-Paul S. Kemp, *The Godborn*

El Páramo Sombrío, también conocido como el Plano de la Sombra, es una dimensión de negro, gris y blanco donde todas las cosas han perdido la mayoría del color. Es un lugar de oscuridad que odia la luz, donde el cielo es una bóveda negra sin sol ni estrellas.

El páramo sombrío solapa el Plano Material de la misma forma que la Tierra Salvaje de las Hadas. Salvo por el paisaje descolorido, parece similar al Plano Material. Los lugares más conocidos del Plano Material son reconocibles en el Páramo Sombrío, pero retorcidos y deformados –reflejos distorsionados de aquello que existe en el Plano Material–.

Donde en el Plano Material se halla una montaña, su rasgo correspondiente en el Páramo Sombrío es un afloramiento rocoso irregular con semejanza a un cráneo, un montón de escombros, o quizás las ruinas desmoronadas de lo que fue, en su día, un grandioso castillo.

Un bosque en el Páramo Sombrío es oscuro y retorcido, enredándose y doblándose sus raíces para hacer tropezar a aquellos que pasan cerca.

Muertos vivientes y Dragones de Sombra embrujan este plano desolado, como lo hacen otras criaturas que medran en la penumbra, incluyendo mantos y mantos oscuros.

PASOS DE SOMBRA

Similares a los pasos de hadas, los pasos de sombras son lugares donde el velo entre el Plano Material y el Páramo Sombrío es tan fino que las criaturas pueden caminar desde un plano al otro. Una mancha de sombra en la esquina de una cripta polvorienta puede ser un paso de sombras, como lo puede ser también una tumba abierta. Los pasos de sombra se forman en lugares tenebrosos donde los espíritus o el hedor de la muerte perduran, como campos de batalla, cementerios y tumbas. Se manifiestan solo en la oscuridad, cerrándose tan pronto como sienten el beso de la luz.

DOMINIOS DEL PAVOR

En esquinas remotas del Páramo Sombrío, es fácil alcanzar semiplanos horrendos gobernados por seres malditos de terrible maldad. El más conocido de estos es el valle de Barovia, dominado por las imponentes espiras del Castillo Ravenloft y gobernado por el Conde Strahd von Zarovich, el primer vampiro. Los llamados Poderes Oscuros, seres del Páramo Sombrío, crearon estos dominios como prisiones para estos “señores oscuros” y, así mismo, través de la crueldad o el descuido atraparon a mortales inocentes en estos dominios.



REGLA OPCIONAL: DESESPERACIÓN DEL PÁRAMO SOMBRÍO

Una atmósfera melancólica impregna el Páramo Sombrío. Largas incursiones a este plano pueden afligir a los personajes con desesperación, tal como se refleja en esta regla opcional.

Cuando lo veas apropiado, aunque usualmente no más de una vez al día, puedes requerir a un personaje no nativo del Plano Sombrío una tirada de salvación de Sabiduría con DC 10. Ante un fallo, el personaje se ve afectado por la desesperación. Tira un d6 para determinar los efectos, usando la tabla de Desesperación del Paramo Sombrío. Puedes sustituirlos por diferentes efectos de desesperación de tu creación.

DESESPERACIÓN DEL PÁRAMO SOMBRÍO

d6 Efecto

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | Apatía. El personaje tiene desventaja en las tiradas de salvación de muerte, en las pruebas de Destreza para iniciativa y adquiere el siguiente defecto: “no creo que pueda marcar la diferencia para nada ni nadie” |
| 4-5 | Pavor: El personaje tiene desventaja en todas las tiradas de salvación y adquiere el siguiente defecto: “estoy convencido de que este lugar me va a matar” |
| 6 | Locura: El personaje tiene desventaja en pruebas de habilidad y tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, y gana el siguiente defecto: “ya no puedo decir qué es real o no”. |

Si un personaje está ya sufriendo un efecto de desesperación y falla la tirada de salvación, el nuevo efecto de desesperación reemplaza el anterior. Tras finalizar un descanso largo, un personaje puede intentar sobreponerse a la desesperación con una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15. (El CD es más alto porque es más difícil deshacerse de la desesperación cuando se ha afianzado). El efecto de la desesperación finaliza con una salvación exitosa.

Un conjuro de *calmar emociones* quita la desesperación, al igual que cualquier conjuro u otro efecto mágico que quite una maldición.

SIEMPRENOCHE

La ciudad de Neverwinter en el mundo de los Reinos Olvidados tiene un oscuro reflejo en el Páramo Sombrío: la ciudad de Evernight. Evernight es una ciudad de edificios de piedra resquebrajados y hogares de madera pútrida. Sus carreteras están principalmente formadas por el polvo pisoteado de los sepulcros, y en sus calles adoquinadas faltan suficientes piedras para parecer picadas de viruela. El cielo es de un cadavérico gris, y la brisa sopla fría y húmeda, estremeciendo la piel.

Los residentes vivos de la ciudad incluyen a nigromantes dementes, corruptos aprovisionadores de carne humana, adoradores de deidades diabólicas, y otros que son capaces de hacerse valer y están suficientemente locos para querer vivir aquí. Pero los vivos son minoría en Evernight, puesto que el grueso de la población consiste en los renqueantes muertos vivientes. Zombis, tumulares, vampiros, y otros muertos vivientes hacen de esta ciudad su hogar, todos bajo la atenta mirada de la casta gobernante: inteligentes necrófagos comedores de carne. Abundan los rumores de que este fétido lugar refleja una ciudad de cada mundo.

PLANOS INTERIORES

Se encontraba tendido con su espalda sobre la abrasada piedra candente, observando un cielo gris y humeante iluminado por fuegos lejanos y ocultos. A su alrededor, un mar de lava eructaba gas y chorros de llamas. El Plano Elemental del Fuego.

Alabados sean los caídos, pensó Vhok. Nunca pensé que estaría tan feliz de estar aquí.

-Thomas M. Reid, The Gossamer Plain

Los Planos Interiores rodean y envuelven el Plano Material y sus ecos, proveyendo la sustancia elemental salvaje de la cual fueron hechos todos los mundos. Los cuatro Planos Elementales -Aire, Agua, Tierra y Fuego- forman un anillo alrededor del Plano Material, suspendidos dentro del agitado reino conocido como el Caos Elemental. Estos planos están conectados entre sí, y las regiones fronterizas entre ellos son a veces inequívocamente descritas como planos por derecho propio. En sus bordes más interiores, donde se encuentran más cercanos al Plano Material (en un sentido geográfico más conceptual que literal), los cuatro Planos Elementales se asemejan a lugares en el Plano Material. Los cuatro elementos se entremezclan tal como hacen en el Plano Material, formando tierra, mar y cielo. Pero el elemento dominante ejerce una fuerte influencia sobre el entorno, reflejando sus cualidades fundamentales. Los habitantes de este anillo interior incluyen a Aarakocras, azers, dragones tortuga, gárgolas, genios, méfites, salamandras y xorn. Algunos son originarios del Plano Material, y todos pueden viajar hasta el (si tienen acceso a la magia requerida) y sobrevivir allí.

Tal como se extienden más allá del Plano Material, los Planos Elementales cada vez son más hostiles y extraños. Aquí, en las regiones más remotas, los elementos existen en sus formas más puras: grandes extensiones de tierra sólida, fuego llameante, agua cristalina, y aire inmaculado. Cualquier sustancia ajena es extremadamente rara; poco aire puede ser hallado en los remotos confines del Plano de Tierra, y es prácticamente imposible encontrar tierra en los más remotos confines del Plano de Fuego. Estas áreas son mucho menos hospitalarias para los viajeros del Plano Material que las regiones fronterizas. Dichas regiones son poco conocidas, de forma que cuando un orador discute sobre el Plano de Fuego, generalmente se está refiriendo a las regiones fronterizas.

Las regiones más exteriores son mayormente el dominio de espíritus elementales apenas reconocibles como criaturas. Las criaturas usualmente llamadas elementales habitan aquí, incluyendo los Príncipes del Mal Elemental (seres primordiales de pura furia elemental) y espíritus elementales que pueden ser vinculados por lanzadores de conjuros en galeb duhrs, golems, acechadores invisibles, magminos y misterios de agua. Estas criaturas elementales no necesitan comida ni otro sustento en su plano de origen, ya que se sustentan por las energías elementales que saturan esos planos.

CAOS ELEMENTAL

En las más lejanas extensiones de los Planos Elementales, los elementos puros se disuelven y funden juntos en un tumulto sin fin de energías enfrentadas y sustancias colisionando llamado el Caos Elemental. Aquí también se pueden encontrar elementales, pero usualmente no permanecen por mucho tiempo, prefiriendo la comodidad de sus planos nativos. Algunos informes indican la existencia de extraños elementales híbridos nativos del Caos elemental, pero estas criaturas raramente son avistadas en otros planos.

PLANO DEL AIRE

La naturaleza esencial del aire es el movimiento, la animación y la inspiración. El aire es el aliento de la vida, los vientos del cambio, la brisa fresca que despeja la niebla de la ignorancia y la pesada estrechez de miras de las viejas ideas.

El Plano de Aire es una extensión abierta con vientos constantes de fuerza variable. Aquí y allí, pedazos de tierra flotan en la amplitud –los restos de invasiones fallidas de habitantes del Plano de Tierra. Estas motas de tierra sirven de hogar para las criaturas de aire elemental, y muchas motas están cubiertas con vegetación frondosa. Otras criaturas viven en bancos de nubes impregnadas con suficiente magia como para convertirlas en superficies sólidas, suficientemente fuertes como para soportar sobre ellas pueblos y castillos.

Bancos de nubes a la deriva pueden oscurecer la visibilidad en cualquier dirección del plano. Las tormentas son frecuentes, en su mayoría con fuertes tormentas eléctricas pero ocasionalmente como fieros tornados o poderosos huracanes. El aire está templado, excepto cerca del Plano de Agua (donde el frío es intenso) y el Plano de Fuego (donde es abrasador). Lluvia y nieve caen solo en zonas cercanas al Plano de Agua.

En su mayor parte, el Plano de Aire es una red compleja de chorros de aire, corrientes y vientos llamada los **Vientos del Laberinto**. Estos van desde brisas imperceptibles a aullantes vendavales que pueden despedazar a una criatura. Incluso las criaturas voladoras más habilidosas deben navegar estas corrientes con cuidado, volando con el viento, no contra él.

Aquí y allá entre los Vientos del Laberinto hay reinos ocultos solo alcanzables siguiendo una secuencia particular de corrientes de aire, y por tanto protegidos en gran medida contra atacantes. Uno de estos reinos es la fabulosa **Aaqa**, un dominio brillante de espiras de plata y vergeles sobre una mota de tierra fértil. Los Duques del Viento de Aaqa están dedicados a la ley y el bien, y mantienen una vigilante guardia contra las depredaciones del mal elemental y la invasión del Caos Elemental. Les sirven aarakocra y una raza poco conocida llamada los vaati. La región del Plano de Aire más cercana a la Gran Conflagración se llama **Estrechos del Siroco**. Vientos secos y cálidos socavan las motas de tierra de esta área hasta dejarlas como pedazos secos y áridos de roca. Las górgolas y sus aliados del Plano de Tierra se congregan aquí para lanzar incursiones en el reino de Aaqa.

Entre el Mar de Fuego (En el Plano de Fuego) y los Estrechos del Siroco se halla una imponente tormenta de fuego llamada la **Gran Conflagración**, a veces llamada el Plano de Ceniza. Vientos aullantes del Plano de Aire se mezcla con las tormentas de ceniza y lava del Plano de Fuego creando un frente tormentoso sin fin –un muro de llamas, humo y ceniza. La espesa ceniza oscurece la visión mas allá de unas pocas docenas de pies, y el viajar se ve dificultado por los fuertes vientos. Aquí y allá, la ceniza se arracima en reinos flotantes donde los forajidos y fugitivos toman refugio.

En el otro extremo del plano, cerca de los Páramos Helados (el plano de hielo que limita con el Plano de Agua), se encuentra una región de fríos vientos llamada el **Confín del Mistral**. Estos vendavales empujan tormentas de nieve hacia los Páramos Helados y desde allí hacia el corazón del plano. Las motas de tierra en el confín están cubiertas de hielo y nieve.





PLANO DE LA TIERRA

La tierra simboliza estabilidad, rigidez, severidad y tradición. Su posición opuesta al Plano de Aire en el anillo de los Planos Elementales refleja su oposición a lo que representa el aire.

El Plano de Tierra es una cadena montañosa que se alza más alto que ninguna cordillera en el Plano Material. No tiene un sol propio, y ningún aire envuelve los picos de sus más altas montañas. Muchos visitantes llegan por medio de cuevas o cavernas que horadan las montañas cual panal de abejas.

La mayor caverna bajo las montañas, llamada la Gran Profundidad Lúgubre o el Laberinto Septuplicado, es el hogar de la ciudad capital de los dao, la **Ciudad de Joyas**. Los dao se enorgullecen de su riqueza y envían equipos de esclavos a través del plano en busca de nuevas vetas de mineral y gemas que explotar. Gracias a sus esfuerzos, cada edificio y objeto significativo de la ciudad está hecho de piedras y metales preciosos, incluso las esbeltas espiras incrustadas de gemas que coronan muchos edificios. La ciudad está protegida por un poderoso conjuro que alerta a toda la población dao si un visitante roba incluso una sola piedra. El robo se castiga con la muerte, con el castigo extendiéndose a los parientes del ladrón.

Las montañas cercanas a las Fuentes de la Creación (en el Plano de Fuego) son denominadas los **Hornos**. A través de las cavernas se filtra la lava, y el aire hiede a azufre. Los dao tienen aquí grandes forjas y hornos de fundición para procesar sus minerales y darle forma a sus metales preciosos.

La región fronteriza entre los planos de Agua y Tierra es un horrible pantano donde arboles nudosos y retorcidos y gruesas y apestosas parras crecen del denso lodo y limo. Aquí y allí dentro del **Pantano del Olvido** (también llamado el Plano del Cieno), lagos y charcas estancados son huéspedes para matorrales de malas hierbas y enjambres de monstruosos mosquitos. Los pocos asentamientos consisten en estructuras de madera suspendidas sobre el lodo. La mayoría están construidos sobre plataformas entre los árboles, pero unos pocos se alzan sobre pilotes hundidos en el lodo. No hay tierra sólida bajo el lodo del pantano así que, eventualmente, las casas construidas sobre postes son engullidas por el pantano.

Se dice que cualquier objeto lanzado en el Pantano del Olvido no puede ser hallado de nuevo hasta al menos un siglo. De vez en cuando, un alma desesperada lanza un artefacto de poder en este lugar, apartándolo del multiverso por un tiempo. La promesa de magia poderosa atrae a aventureros a desafiar a los insectos monstruosos y brujas del pantano en busca de estos tesoros. La región del plano más cercana al Pantano del Olvido se denomina las **Colinas de Fango**. Las continuas avalanchas de tierra erosionan las laderas de las colinas, enviando cascadas de tierra y piedra al pantano sin fondo. El Plano de Tierra parece generar constantemente tierra firme, empujando nuevas colinas mientras las viejas se erosionan hasta desaparecer.

PLANO DEL FUEGO

El fuego representa vitalidad, pasión y cambio. En su peor momento, es cruel y desenfrenadamente destructivo, tal como suelen ser los ifrit, pero en su mejor momento, el fuego representa la luz de la inspiración, la calidez de la compasión y la llama del deseo.

Un sol abrasador cuelga en el cenit de un cielo dorado sobre el Plano de Fuego, creciendo y menguando en un ciclo de 24 horas. Oscila del blanco candente de mediodía al rojo oscuro de medianoche, de forma que las horas más oscuras del plano muestran un rojo y oscuro crepúsculo. A mediodía, la luz es prácticamente cegadora. La mayoría de negocios en la Ciudad de Latón (ver más abajo) tienen lugar durante las horas más oscuras.

El clima en el plano está marcado por vientos fieros y espesas cenizas. Aunque el aire es respirable, las criaturas no nativas al plano deben cubrir sus bocas y ojos para evitar las punzantes cenizas. Los ifrit usan magia para mantener alejadas las tormentas de ceniza de la Ciudad de Latón, pero en el resto del plano el viento es cuanto menos borrascoso y se alza hasta la fuerza de un huracán durante las peores tormentas.

El calor en el Plano de Fuego es comparable al de un ardiente desierto en el Plano Material, y supone una amenaza similar para los viajeros (ver “calor extremo” en el capítulo 5, “Entornos de aventura”). Cuanto más se adentra uno en el plano, más rara es el agua. Más allá de un punto, el plano no tiene fuentes de agua, así que los viajeros deben cargar con sus propios suministros o producir agua mágicamente.

El Plano de Fuego está dominado por los **Paramos de Ceniza**, una gran extensión de cenizas negras y ascuas cruzada por ríos de lava. Bandas errantes de salamandras luchan entre sí, asaltan los puestos de avanzada azer y evitan a los ifrit. Ruinas antiguas salpican el desierto —restos de civilizaciones olvidadas.

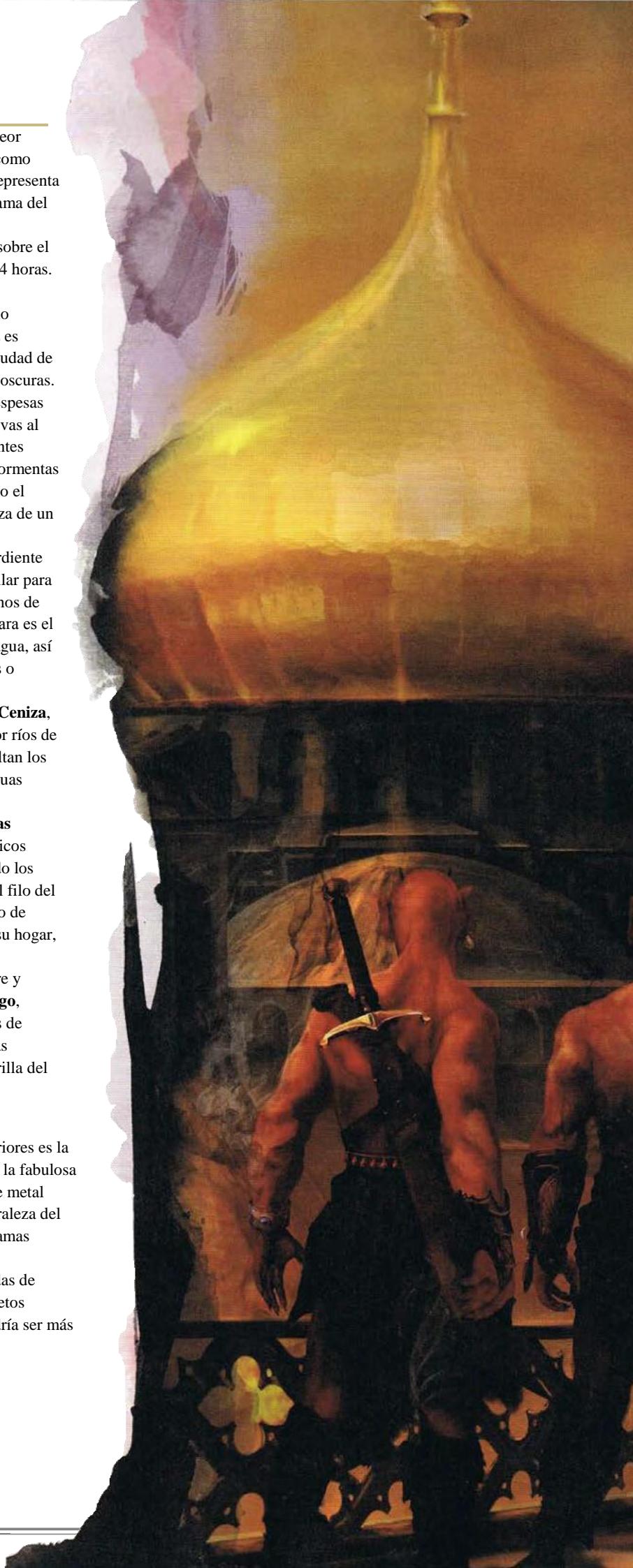
Una gran cordillera de montañas volcánicas llamada **Las Fuentes de la Creación** son el hogar de los azer. Estos picos rocosos se alzan desde el filo del Plano de Tierra rodeando los Páramos de Ceniza hacia el fiero corazón del plano. En el filo del plano, las montañas también son conocidas como el Plano de Magma. Gigantes de fuego y dragones rojos tienen aquí su hogar, así como criaturas de planos vecinos.

La lava fluye a través de volcanes hacia el Plano de Aire y confluye en un gran mar de lava, llamado el **Mar de Fuego**, navegado por ifrit y azer en grandes barcos de latón. Islas de basalto y obsidiana irrumpen del mar, salpicadas de ruinas antiguas y guardadas de poderosos dragones rojos. En la orilla del Mar de Fuego se encuentra la **Ciudad de Latón**.

LA CIUDAD DE LATÓN

Quizás la localización mas conocida de los Planos Interiores es la Ciudad de Latón, en las orillas del Mar de Fuego. Esta es la fabulosa ciudad de los ifrit, y sus espiras ornamentadas y muros de metal reflejan su grandiosidad y naturaleza cruel. Fiel a la naturaleza del Plano de Fuego, todo en la ciudad parece animado con llamas danzantes, reflejo de la vibrante energía del lugar.

Los aventureros vienen aquí con frecuencia en búsquedas de magia legendaria. Si existe la posibilidad de comprar objetos encontrar cualquier objeto en venta, aunque el precio podría ser más que oro.





Los ifrit son aficionados a comerciar en favores, especialmente cuando tienen las de ganar en las negociaciones. Quizás una enfermedad mágica o veneno pueden ser curados solamente con algo que debe ser comprado en los bazares de la ciudad.

El corazón de la ciudad es el imponente Palacio de Carbón, donde el tiránico sultán de los ifrit reina supremo, rodeado de nobles ifrit y una hueste de esclavos, guardianes y sicofantes.

PLANO DEL AGUA

La naturaleza del agua es fluir, no como el viento racheado o la llama saltarina, sino suave y continuamente. Es el ritmo de las mareas, el néctar de la vida, las amargas lagrimas del duelo, y el bálsamo de la compasión y la curación. Con tiempo, puede erosionar todo lo que encuentra a su paso.

Un cálido sol cruza sobre el cielo del Plano de Agua, pareciendo alzarse y ponerse en el interior de las aguas en el filo visible del horizonte. Sin embargo, varias veces al día, el cielo se nubla y descarga una lluvia torrencial, a menudo acompañada de un espectáculo impresionante de relámpagos, antes de despejarse de nuevo. Por la noche, una reluciente formación de estrellas y auroras engalanó el cielo.

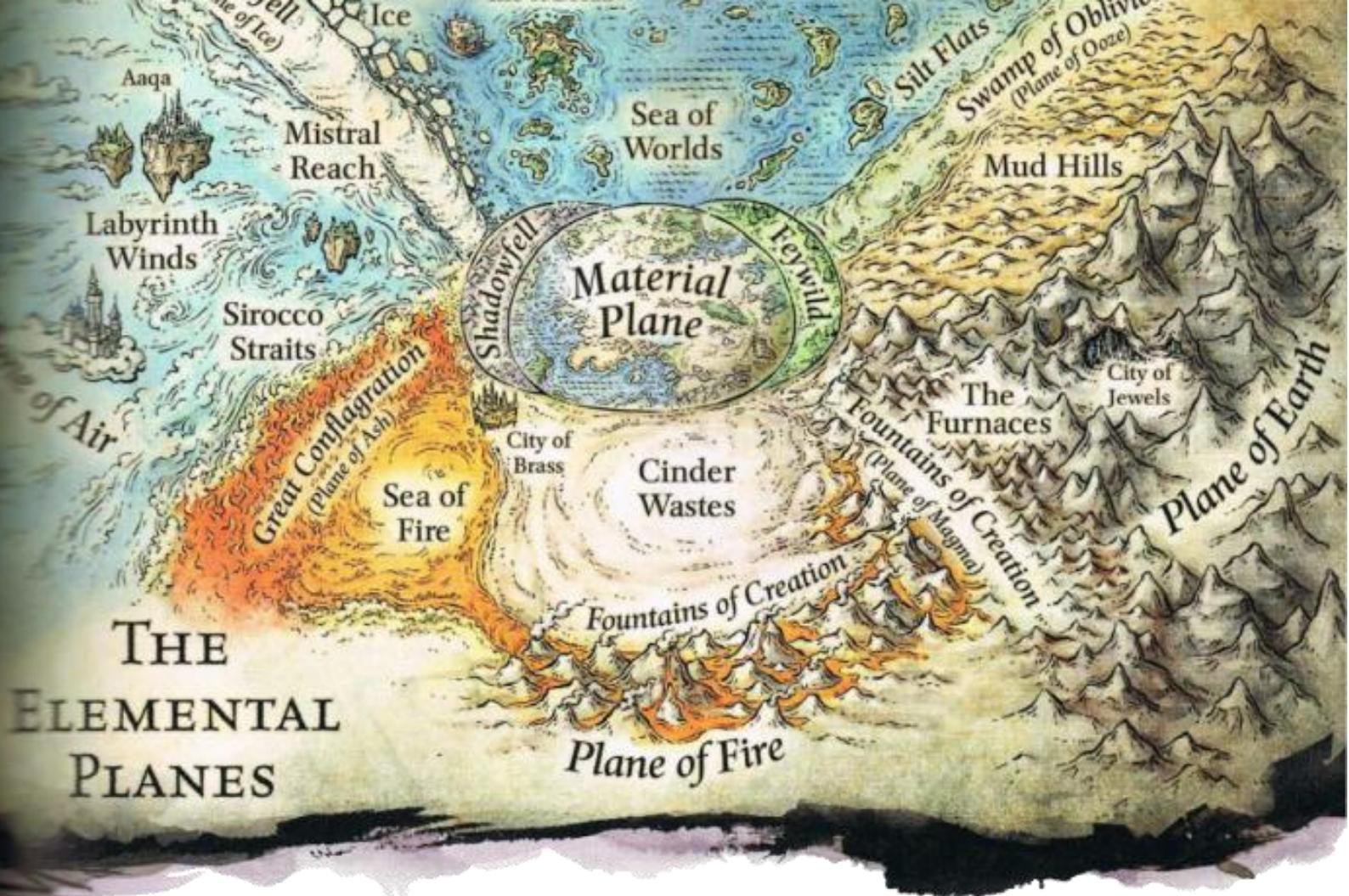
El Plano de Agua es un mar sin fin, llamado el **Mar de Mundos**, salpicado aquí y allá con atolones e islas que se alzan de enormes arrecifes de coral que parecen adentrarse para siempre en las profundidades. Las tormentas que se mueven a través del mar a veces crean portales temporales al Plano Material y atraen barcos al Plano de Agua. Bajeles supervivientes de incontables mundos y armadas surcan estas aguas con pocas esperanzas de regresar nunca a su hogar.

El clima en el plano es una lección de extremos. Si el mar no está en calma, es azotado por las tormentas. En raras ocasiones, un temblor en el firme planar envía una ola barriendo el plano, inundando islas enteras y conduciendo barcos a las profundidades de los arrecifes.

La vida florece en las extensiones superiores del Mar de Mundos, llamadas el **Mar de Luz** por la luz solar que se filtra bajo el agua. Humanoides acuáticos construyen castillos y fortalezas en los arrecifes de coral. Los marid son los distantes custodios de esta región, conformándose con permitir a los pueblos menores competir por el territorio. El emperador nominal de los marid habita en el **Palacio de las Diez Mil Perlas**, un opulento palacio de coral, tachonado de perlas.

Las más profundas extensiones del plano, donde no alcanza la luz solar, son llamadas las **Profundidades oscurecidas**. Horribles criaturas habitan aquí, y el frío absoluto y la presión aplastante implican una muerte rápida para las criaturas acostumbradas a la superficie del Mar de Luz. Krakens y otros poderosos levianos claman este reino.

Cualquier tierra que se alza sobre la superficie del mar es fieramente contendida por los pocos respiradores de aire que viven en el plano. Flotas de balsas y barcos atados unos con otros sirven como tierra firme en los lugares donde nada más está disponible. Muchos nativos del plano nunca atraviesan la superficie del mar y por tanto ignoran estos hábitats. Una de las pocas islas reales del plano es la **Isla del Pavor**. La isla está conectada con el Plano Material por medio de una tormenta que se abate sobre la isla. Los viajeros que conocen las extrañas mareas y corrientes del plano pueden viajar entre mundos libremente, pero las tormentas también hacen naufragar en la costa de la isla barcos del Plano Material.



THE ELEMENTAL PLANES

La región del Plano de Agua más cercana al Pantano del Olvido (en el Plano de Tierra) se llama las **Llanuras del Cieno**. El agua rebosa lodo y suciedad, que se va convirtiendo en firme embarrado dando lugar al gran pantano entre planos.

En el otro extremo del plano esta el **Mar de Hielo**, limitando con los Páramos Helados. El agua gélida esta colmada de icebergs y planchas de hielo, habitadas por las criaturas amantes del frío que pueblan los Páramos Helados. Los icebergs a la deriva pueden transportar estas criaturas más adentro en el Plano de Agua para amenazar barcos e islas en climas más templados. Los **Páramos Helados**, también conocidos como el Plano de Hielo, forman la frontera entre los planos de Aire y Agua y es una extensión aparentemente infinita de glaciares barridos por constantes tempestades de nieve. Cavernas congeladas se entrelazan a través del Plano de Hielo, hogar para yetis, remorhazes, dragones blancos, y otras criaturas del frío. Los habitantes del plano se tratan en una batalla sin fin para probar su fuerza y asegurar su supervivencia. Sus peligrosos monstruos y frío penetrante hacen de los Páramos Helados un lugar peligroso por el que viajar. La mayoría de viajeros planares se limitan a viajar por aire, enfrentándose a los poderosos vientos y la nieve para evitar poner pie sobre el gran glaciar.

PLANOS EXTERIORES

Serpentinas de gas nocivo pintaban la bóveda carmesí como si de nubes sucias se tratase. Se arremolinaban para formar lo que parecían unos ojos gigantescos escrutando, ojos que se esfumaban antes de poder enfocar, solo para formarse de nuevo, una y otra vez. Bajo el brillo de rubí se extendía una oscura y pesadillesca superficie de rocas desnudas, remolinos chisporroteantes y lluvias de llamas, donde criaturas se deslizaban y revolvían entrevistas en las sombras. Las montañas arañaban el cielo rubí. La Tierra de los Dientes, denominada apropiadamente por Azuth una vez, al oír las dentadas rocas sin fin. Esta era la Tierra del Recibimiento, el reino de horror que había reclamado las vidas de incontables mortales. Él se encontraba girando a lo largo del firmamento de Averno, el más elevado de los Nueve Infiernos.

-Ed Greenwood, *Elminster en el Infierno*.

Si los Planos Interiores son la materia prima y la energía que conforma el multiverso, los Planos Exteriores proveen la dirección, el pensamiento y el propósito para su construcción. Consecuentemente, muchos sabios se refieren a los Planos Exteriores como los planos divinos, planos espirituales, o planos de los dioses, dado que los Planos Exteriores son mayormente conocidos por ser el hogar de las deidades.

Cuando se discute cualquier cosa relacionada con las deidades, el lenguaje usado debe ser altamente metafórico. Sus hogares actuales no son literalmente lugares, pero ejemplifican la idea de que los Planos Exteriores son reinos de pensamiento y espíritu. De igual manera que los Planos Elementales, uno puede imaginar la parte perceptible de los Planos Exteriores como una región fronteriza, con extensas regiones espirituales que se extienden más allá de la experiencia sensorial ordinaria.

Incluso en las regiones perceptibles, las apariencias pueden ser engañosas. Inicialmente, muchos de los Planos Exteriores pueden parecer hospitalarios y familiares para los nativos del Plano Material. Pero el paisaje puede cambiar al antojo de las poderosas fuerzas que habitan en estos planos, que pueden remodelarlos completamente, borrando efectivamente y reconstruyendo su existencia para reflejar mejor sus necesidades divinas.

La distancia es un concepto virtualmente sin sentido en los Planos Exteriores. Las regiones perceptibles de los planos pueden parecer pequeñas, pero también se pueden extender en lo que parece el infinito. Los aventureros pueden realizar una visita guiada de los Nueve Infiernos, desde la primera capa hasta la novena, en un solo día –si los poderes de los Infiernos así lo desean. O puede llevarle semanas a los viajeros completar un agotador viaje a través de una sola capa.

Los Planos Exteriores por defecto son un grupo de diecisésis planos que corresponden a los ocho alineamientos (excluyendo la neutralidad, que es representada por las Tierras Remotas, descritas en la sección “Otros Planos”) y los matices que los distinguen entre sí.

LOS PLANOS EXTERIORES

Plano Exterior	Alineamiento
Monte Celestial, Los Siete Cielos del	LB
Bytopia, Los Paraísos Gemelos de	NB, LB
Eliseo, Los Campos benditos de	NB
Tierras Bestiales, El yermo de las	NB, CB
Arbórea, Los Claros Olímpicos de	CB
Ysgard, Los Dominios Heroicos del	CN, CB
Limbo, El Siempre Cambiante Caos del	CN
Pandemonio, Las profundidades azotadas por el viento del	CN, CM
Abismo, Las Capas Infinitas del	CM
Cárceri, Las profundidades Tartáricas de	NM, CM
Hades, La Gran Desolación del	NM
Gehena, La Sombría Eternidad de	NM, LM
Los Nueve Infiernos (de Baator)	LM
Aqueronte, El Campo de Batalla Infinito de	LN, LM
Mecanus, El Nirvana Mecánico de	LN
Arcadia, los Reinos Pacificables de	LN, LB

Los planos que tienen algunos elementos de bondad en su naturaleza son llamados los **Planos Superiores**, mientras que aquellos con algún elemento de maldad son conocidos como los **Planos Inferiores**. El alineamiento de un plano es su esencia, y un personaje cuyo alineamiento no corresponda con el plano, sentirá que no encaja allí. Cuando una criatura bondadosa visita el Eliseo, por ejemplo, se siente en sincronía con el plano, pero una criatura malvada se siente fuera de lugar y muy incómoda.

Los Planos Superiores son el hogar de criaturas celestiales, incluyendo ángeles, coutales y pegasos. Los Planos Inferiores son el hogar de seres infernales: demonios, diablos, yugoloths, y su calaña. Los planos intermedios albergan sus propios habitantes únicos: la raza de constructos de los modrones que habita en Mechanus, y las aberraciones llamadas slaadi que medran en el Limbo.

CAPAS DE LOS PLANOS EXTERIORES

La mayoría de los Planos Exteriores incluyen un número de reinos o entornos diferentes. Estos reinos son a menudo imaginados y representados como una pila de partes relacionadas del mismo plano, de forma que los viajeros se refieren a ellos como capas. Por ejemplo, Monte Celestial se asemeja una tarta de siete pisos, los Nueve Infiernos tienen nueve capas, y el Abismo tiene un número aparentemente infinito de capas. Muchos portales de otras partes alcanzan la primera capa de un plano multicapa. Esta capa se representa diversamente como la capa más alta o más baja, dependiendo del plano. Como punto de llegada para muchos visitantes, la primera capa funciona como la puerta de entrada del plano.

VIAJANDO POR LOS PLANOS EXTERIORES

Viajar entre los Planos exteriores no es muy distinto a como se llega a ellos en primer lugar. Los personajes que viajan por medio de *proyección astral* pueden ir de un plano al Plano Astral, y allí buscar un pozo de color que conduzca a la destinación deseada. Los personajes pueden usar *desplazamiento de plano* para alcanzar un plano diferente más directamente. Sin embargo, más a menudo, los personajes usan portales – sea un portal que enlaza los dos planos directamente o un portal conduciendo a Sigil, Ciudad de las Puertas que contiene portales a todos los planos.

Dos localizaciones planares conectan entre ellos a múltiples Planos Exteriores: el Rio Estigio y la Escalera Infinita. Otros cruces planares pueden existir en tu campaña, como el Árbol del Mundo cuyas raíces tocan los Planos Inferiores y cuyas ramas alcanzan los Planos Superiores, o puede ser posible caminar de un plano a otro en tu cosmología.

EL RÍO ESTIGIO

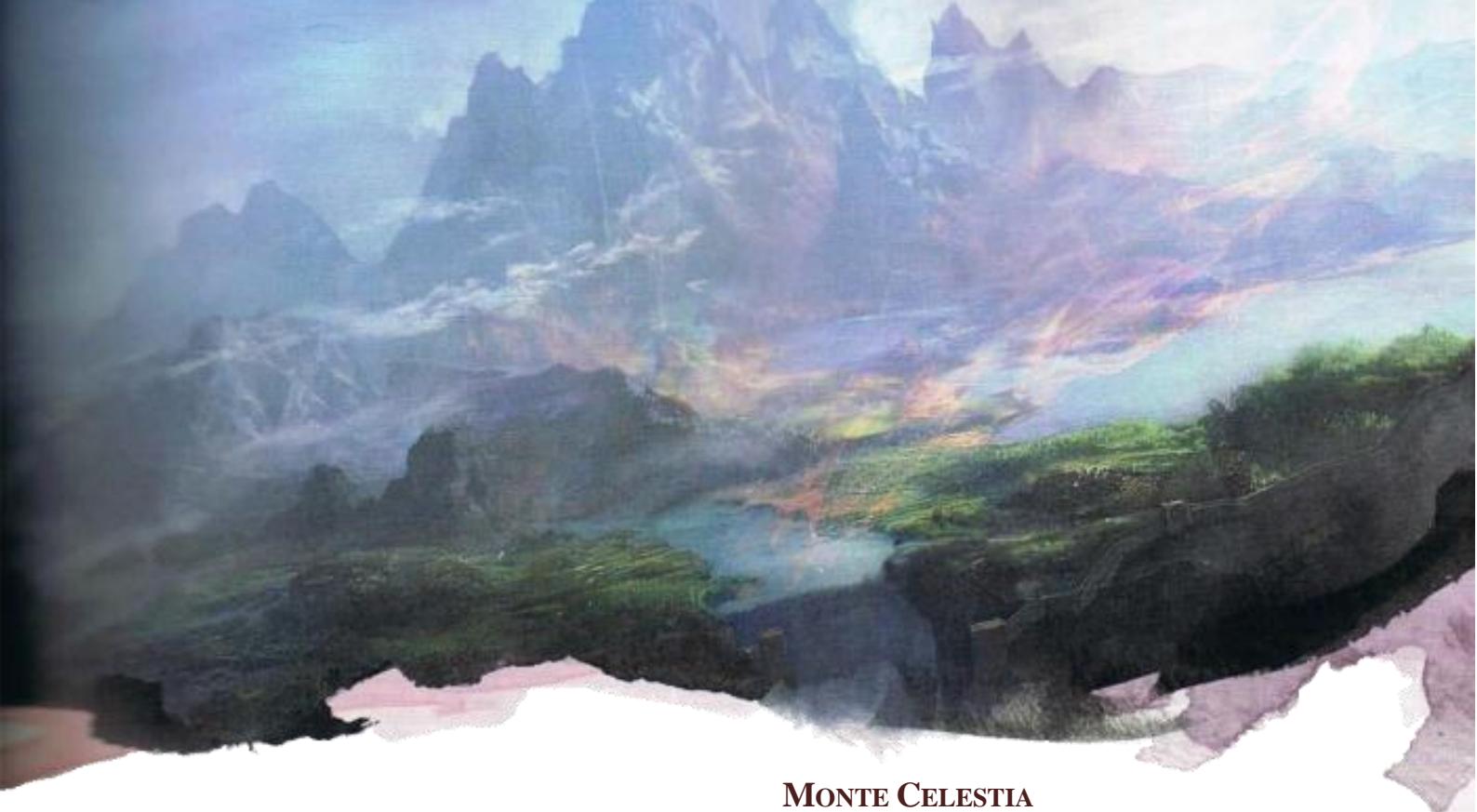
El río burbujea con grasa, fétidos restos de naufragios, y los pútridos restos de batallas a lo largo de sus bancos. Cualquier criatura aparte de un infernal que pruebe o toque el agua se ve afectada por un conjuro de *debilidad mental*. La CD de la tirada de salvación de Inteligencia para resistir el efecto es de 15.

El Estigio se revuelve a través de las capas superiores de Aqueronte, los Nueve Infiernos, Gehena, Hades, Cárceri, el Abismo, y Pandemonio. Tributarios del Estigio serpentean hacia capas más bajas de estos planos. Por ejemplo, un zarcillo del Estigio serpentea a través de cada capa de los Nueve Infiernos, permitiendo pasaje de una capa del plano a la otra.

Siniestros transbordadores flotan sobre las aguas del Estigio, tripulados por pilotos expertos en enfrentarse a las impredecibles corrientes y remolinos del río. Por un precio, estos pilotos están dispuestos a transportar pasajeros de un plano a otro. Algunos de ellos son infernales, mientras que otros son las almas de criaturas muertas del Plano Material.

LA ESCALERA INFINITA

La Escalera Infinita es una escalera de caracol extra dimensional que conecta los planos. Una entrada a la Escalera Infinita usualmente aparece como una puerta anodina. Más allá del portal se encuentra un pequeño rellano con una igualmente anodina escalera que conduce arriba y abajo. La Escalera Infinita cambia de apariencia según sube o desciende, yendo



desde simples escaleras de madera o piedra a un caótico revoltijo de escaleras colgando del espacio radiante, donde no hay dos escalones que compartan la misma orientación gravitacional. Se dice que uno puede encontrar sus deseos más profundos en la Escalera Infinita buscando con diligencia rellano a rellano. Las puertas hacia la Escalera Infinita están a menudo ocultas en polvorientos lugares medio olvidados que nadie frecuenta o a los que no se les presta atención. En cualquier plano dado puede haber múltiples puertas a la Escalera Infinita, aunque las entradas no son de dominio público y están ocasionalmente guardadas por devas, esfinges, yugoloths, y otros monstruos poderosos.

REGLAS OPCIONALES

Cada uno de los Planos Exteriores tiene unas características peculiares que hacen viajar a través suyo una experiencia única. La influencia de un plano puede afectar a sus visitantes de distintas formas, como causando que se adquieran rasgos o defectos de personalidad que reflejan la disposición del plano, o incluso desplazar su alineamiento para acercarlo a los habitantes nativos del plano. La descripción de cada plano incluye una o más reglas opcionales que puedes usar para ayudar a hacer memorables las experiencias de los aventureros.

REGLA OPCIONAL: DISONANCIA PSÍQUICA

Cada uno de los Planos Exteriores emana una disonancia psíquica que afecta a los visitantes de alineamiento incompatible –criaturas buenas en los Planos Inferiores, malvadas en los Planos Superiores –si pasan demasiado tiempo en el plano. Puedes reflejar esta disonancia con esta regla opcional. Al final de un descanso largo en un plano incompatible, un visitante debe hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 10. Si falla la tirada, la criatura gana un nivel de agotamiento. La incompatibilidad de alineamientos caóticos y legales no tiene el mismo efecto, así que Mecanus y el Limbo carecen de esta cualidad.

MONTE CELESTIA

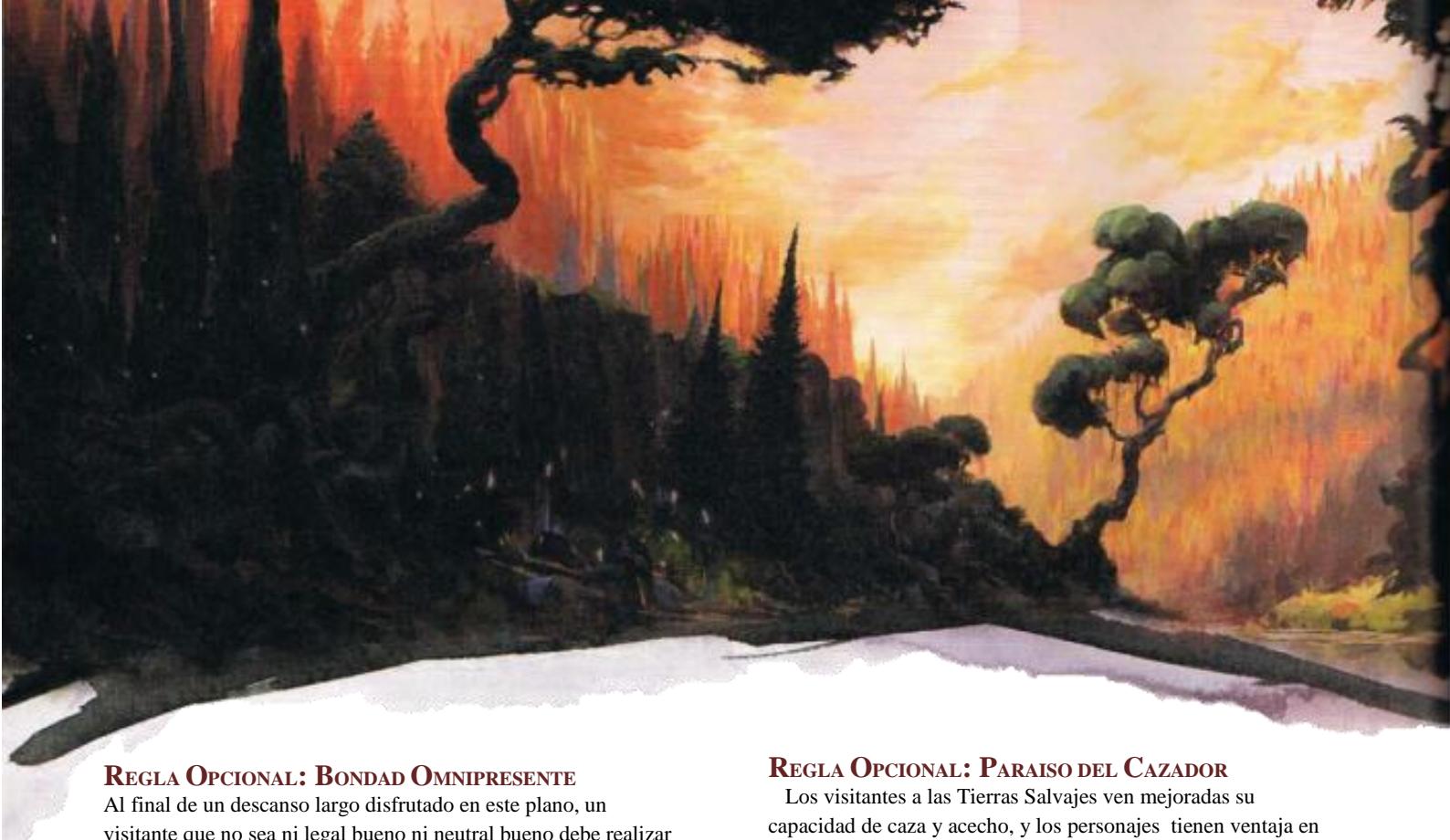
La sagrada montaña única de Monte Celestia se alza de un brillante Mar de Plata hasta alturas prácticamente apenas visibles y totalmente inconcebibles, con siete mesetas marcando sus siete estratos celestiales. El plano es el modelo de justicia y orden, la gracia celestial y piedad sin fin, donde ángeles y campeones del bien protegen contra las incursiones del mal. Es uno de los pocos lugares en los planos donde los viajeros pueden bajar la guardia. Sus habitantes se esfuerzan para ser lo más virtuosos posible. Un número incontable de criaturas intenta alcanzar el más alto y sublime pico de la montaña, pero solo las almas más puras pueden. Contemplarlo llena de admiración hasta al viajero más experimentado.

REGLA OPCIONAL: BENEFICENCIA BENDITA

En contraste con la disonancia experimentada por las criaturas malvadas aquí, las criaturas buenas son literalmente bendecidas por la beneficencia que impregna el plano. Las criaturas de alineamiento bueno ganan el beneficio del conjuro *bendición* mientras permanecen en el plano. Además, realizar un descanso largo en el plano otorga a una criatura buena el beneficio de un conjuro de *restauración menor*.

BITOPIA

Los dos estratos de los Paraísos Gemelos de Bytopia son similares aunque opuestos: uno es un paisaje pastoral domesticado, y el otro una tierra salvaje sin domesticar, aunque ambos reflejan la bondad del plano y su aceptación del orden y la ley cuando es necesario. Bytopia es el cielo del trabajo productivo, la satisfacción del trabajo bien hecho. La bondad que fluye a través del plano crea sentimientos de buena voluntad y felicidad en las criaturas que habitan allí.



REGLA OPCIONAL: BONDAD OMNIPRESENTE

Al final de un descanso largo disfrutado en este plano, un visitante que no sea ni legal bueno ni neutral bueno debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10. Si falla la tirada, el alineamiento de la criatura cambia a legal bueno o neutral bueno (cuálquiera que esté más cerca del actual alineamiento de la criatura). El cambio se hace permanente si la criatura no deja el plano en 1d4 días. Por otro lado, el alineamiento de la criatura revierte al suyo normal tras un día pasado en otro plano que no sea Bytopia. Lanzar el conjuro de *disipar el bien y el mal* sobre la criatura también restaura su alineamiento original.

ELÍSEO

Eliseo es el hogar de criaturas de compasión y bondad sin límites, y un refugio bienvenido para aquellos viajeros planares que buscan un refugio seguro. Los bucólicos paisajes del plano brillan con la vida y la belleza en su apogeo. La tranquilidad penetra en los huesos y almas de aquellos que entran en el plano. Es el cielo de descanso bien ganado, un lugar donde lágrimas de alegría brillan en más de una mejilla.

REGLA OPCIONAL: ALEGRÍA ABRUMADORA

Los visitantes que pasen algún tiempo en este plano se arriesgan a verse atrapados por abrumadoras sensaciones de felicidad y alegría. Al final de cada descanso largo pasado en este plano, un visitante debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10. Si se falla una tirada, la criatura es reacia a abandonar el plano antes de tomar otro descanso largo. Tras tres tiradas de salvación fallidas, la criatura nunca se irá voluntariamente, y si se le saca, hará todo lo que pueda para volver. Un conjuro de *disipar el bien y el mal* elimina el efecto.

TIERRAS BESTIALES

Las Tierras Bestiales son un plano de naturaleza desatada, de bosques que van desde manglares cubiertos de musgo a pinos cargados de nieve, de junglas espesas donde las ramas se tejen tan apretadas que la luz no penetra, de vastas llanuras donde cereales y flores salvajes ondean al viento, vibrantes de vida.

El plano encarna la naturaleza bella y salvaje, pero también habla al animal que llevan en su interior todas las cosas vivas.

REGLA OPCIONAL: PARAISO DEL CAZADOR

Los visitantes a las Tierras Salvajes ven mejoradas su capacidad de caza y acecho, y los personajes tienen ventaja en las tiradas de Sabiduría (Manejo Animal), Sabiduría (Percepción) y Sabiduría (Supervivencia) mientras estén allí.

REGLA OPCIONAL: TRANSFORMACIÓN BESTIAL

Cuando un visitante mata una bestia nativa del plano, el matador debe superar con éxito una tirada de salvación de Carisma con CD 10 o transformarse (como con el conjuro *polimorfar*) en el tipo de bestia que fue asesinada. En esta forma, la criatura retiene su inteligencia y la habilidad de hablar. Al final de cada descanso largo, la criatura polimorfada puede repetir la tirada de salvación. Con una tirada de salvación exitosa, la criatura regresa a su verdadera forma. Tras tres tiradas de salvación fallidas, la transformación solo se puede deshacer con un conjuro de *quitar maldición* o magia similar.

ARBÓREA

Más grande que la vida misma, Arbórea es un lugar de cambios de humores violentos y afectos profundos, de caprichos férreos, y de pasiones que arden brillantemente hasta que se consumen. Sus bonachones habitantes están dedicados a la lucha contra el mal, pero sus emociones temerarias a veces se liberan con consecuencias devastadoras. La cólera es tan común y tan honrada como el júbilo en Arbórea. Allí las montañas y bosques son masivamente extravagantes y bellos, y cada claro y arroyo están habitados por espíritus de la naturaleza que no toleran ninguna infracción. Los viajeros deben ir con cuidado.

Arbórea es el hogar para muchos elfos y deidades élficas. Los elfos nacidos en el plano tienen el tipo celestial y son de corazón salvaje, prontos a batallar el mal inmediatamente. Por lo demás, parecen y se comportan como elfos normales.

REGLA OPCIONAL: ANHELO INTENSO

Lleva la cuenta de cuantos días pasa un visitante en Arbórea. Cuando un visitante se va, debe hacer una tirada de salvación de Carisma contra una CD de 5, mas 1 por cada día pasado en el plano. Si se falla una tirada la criatura se ve afectada de un ansia para regresar a Arbórea. Mientras el efecto persista, la criatura tiene desventaja en las tiradas de habilidad. Al final de cada descanso largo, la criatura repite la tirada de salvación, terminando el efecto con un éxito. Un conjuro de *disipar el bien y el mal* retira el efecto sobre la criatura.

YSGARD

Ysgard es un reino toscos de montañas encumbradas, profundos fiordos, y campos de batalla azotados por el viento, con veranos que son largos y cálidos, e inviernos que son perversamente fríos e implacables. Sus continentes flotan sobre océanos de roca volcánica, bajo los cuales hay cavernas heladas tan enormes como para contener reinos enteros de gigantes, humanos, enanos, gnomos y otras criaturas. Los héroes van a Ysgard para poner a prueba su brío no solo contra el plano en sí, sino también contra los gigantes, dragones y otras criaturas terribles que atruenan a través de los territorios de Ysgard.

REGLA OPCIONAL: IRA INMORTAL

Ysgard es el hogar de héroes muertos que libran batallas eternas en campos de gloria. Cualquier criatura, aparte de un constructo o muerto viviente, que es asesinada por un ataque o un conjuro mientras está en Ysgard, es restaurada a la vida al amanecer del siguiente día. La criatura tiene todos sus puntos de vida restaurados y todas las condiciones y aflicciones que sufrió antes de su muerte son eliminadas.

LIMBO

Limbo es un plano de caos puro, una sopa turbia de materia y energía cambiante. La piedra se funde en agua que se congela en metal, que se convierte en diamante que arde en una humareda que se transforma en nieve, y así en un proceso Impredecible y sin fin de cambio. Fragmentos de paisajes ordinarios, pedazos de bosque, prados, castillos en ruinas e incluso arroyos burbujeantes van a la deriva a través del desorden. El plano entero es un alboroto de pesadilla.

Limbo no tiene gravedad, así que las criaturas que visitan el plano flotan en el lugar. Una criatura puede moverse hasta su velocidad de movimiento en cualquier dirección solamente pensando en la dirección hacia la que se desea viajar.

Limbo se ajusta a la voluntad de las criaturas que lo habitan. Mentes poderosas y muy disciplinadas pueden crear islas enteras de su propia invención dentro del plano, a veces manteniendo estos lugares durante años. Sin embargo una criatura ingenua como un pez, puede tener menos de un minuto antes de que el agua que le rodea se congele, desvanezca o transforme en cristal. Los slaadi viven aquí y nadan entre este caos, sin crear nada, mientras que los monjes githzerai construyen monasterios enteros con sus mentes.

REGLA OPCIONAL: PODER DE LA MENTE

Como una acción, una criatura del Limbo puede hacer una prueba de Inteligencia para mover un objeto del plano que pueda ver a menos de 30 pies. La CD depende del tamaño del objeto: CD 5 para Diminuto, CD 10 para Pequeño, CD 15 para Medio, CD 20 para Grande y CD 25 para Enorme o más. Con una prueba exitosa, la criatura mueve el objeto 5 pies más 1 pie por cada punto que supere la CD.

Una criatura puede usar también una acción para hacer una prueba de Inteligencia para alterar un objeto no mágico que no esté siendo portado o cargado. Se aplican las mismas reglas para la distancia, y la CD está basada en el tamaño del objeto: CD 10 para Pequeño, CD 15 para Medio, CD 20 para Grande y CD 25 para Enorme o más. Con un éxito la criatura cambia el objeto a otra forma inerte del mismo tamaño, como transformar una piedra en una bola de fuego.

Finalmente, una criatura puede usar una acción para hacer una prueba de Inteligencia para estabilizar un área esférica centrada en sí misma. La CD depende del radio de la esfera. La CD de base es 5 para una esfera de 10 pies de radio; por cada 10 pies adicionales de radio se incrementa en 5 la CD.

Con una tirada exitosa, la criatura previene que el área sea alterada por el plano durante 24 hora, o hasta que la criatura use esta habilidad de nuevo.



PANDEMONIO

Pandemonio es un plano de locura, una gran masa de roca acribillada por túneles excavados por vientos aullantes. Es oscuro, frío y ruidoso, sin luz natural. El viento extingue rápidamente las llamas no mágicas como antorchas u hogueras de campamento. Además hace imposible la conversación si no es gritando, e incluso entonces, solo a una distancia máxima de 10 pies. Las criaturas tienen desventaja en cualquier tirada de habilidad que se base en el oído. La mayoría de los habitantes del plano son criaturas que han sido desterradas al plano sin esperanza de poder escapar, y muchas de ellas se han vuelto locas por los vientos incesantes, o forzadas a refugiarse en lugares donde el viento amaina hasta sonar como distantes gritos atormentados.

REGLA OPCIONAL: VIENTOS ENLOQUECIDOS

Un visitante debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría con una CD 10 tras cada hora pasada entre los vientos aullantes. Con una tirada fallada, la criatura gana un nivel de agotamiento. Una criatura que llegue a seis niveles de agotamiento mientras se encuentra en este plano no muere. En su lugar, la criatura gana una forma aleatoria de locura indefinida, tal como se describe en el capítulo 8, “Cómo dirigir una partida”. Tras un descanso largo, no se reduce el nivel de agotamiento de la criatura a menos que pueda escapar de alguna forma de los vientos enloquecedores.

EL ABISMO

El Abismo encarna todo lo que es perverso, espantoso y caótico. Sus estratos virtualmente sin fin forman una espiral que desciende a formas incluso más aterradoras.

Cada estrato del Abismo hace alarde de su propio entorno horrendo. Aunque no hay dos estratos iguales, todos son crueles e inhospitalarios. Cada estrato refleja además la naturaleza entrópica del Abismo. De hecho, mucho de lo que uno ve o toca en el plano parece estar descompuesto, desmoronado o corroído.

REGLA OPCIONAL: CORRUPCIÓN ABISAL

Un visitante que no sea malvado y pase un descanso largo en el Abismo, debe hacer una tirada de salvación de Carisma con una CD 10. Si falla, la criatura se corrompe. Remítete a la tabla de Corrupción Abisal para determinar los efectos de esta corrupción. Puedes sustituirlos por diferentes efectos de corrupción de tu propia creación.

Tras acabar un descanso largo, una criatura corrompida puede hacer una tirada de salvación de Carisma con una CD 15. Si tiene éxito en la salvación, el efecto de corrupción acaba. Un conjuro de *disipar el bien y el mal* o cualquier magia que quite una maldición también finaliza el efecto.

Si una criatura corrompida no deja el plano dentro de 1d4 + 2 días, su alineamiento cambia a caótico malvado. Lanzar el conjuro *disipar el bien y el mal* sobre la criatura restaura su alineamiento original.

CORRUPCIÓN ABISAL

d10 Resultado

1–4 **Traición.** El personaje gana el siguiente defecto: “Solo puedo alcanzar mis objetivos asegurándome de que mis compañeros no alcancen los suyos.”

5–7 **Ansia de Sangre.** El personaje gana el siguiente defecto: “Disfruto de matar por sí mismo, y cuando empiezo es difícil parar”

8–9 **Ambición Demencial.** El personaje gana el siguiente defecto: “Esto destinado a gobernar sobre el Abismo, y mis compañeros son herramientas para tal fin”

10 **Posesión Demoníaca.** El personaje es poseído por una entidad demoníaca hasta que sea liberado por un *disipar el bien y el mal* o magia similar. Cuando la criatura poseída obtiene un 1 en una tirada de ataque, prueba de habilidad, o tirada de salvación, el demonio toma control del personaje y determina el comportamiento del personaje. Al final de cada uno de los turnos del personaje poseído, él o ella pueden hacer una tirada de salvación de Carisma con una CD 15. Con un éxito, el personaje recupera el control hasta que él o ella obtenga otro 1.

ESTRATOS IMPORTANTES

Los estratos del Abismo están definido por los señores demoníacos que los gobiernan, como los siguientes ejemplos ilustran. Más información sobre los señores demonio puede encontrarse en el *Manual de Monstruos*.

Las fauces abiertas. El estrato de Demogorgo en el Abismo es una tierra salvaje de brutalidad y locura conocida como las Fauces Abiertas, donde incluso demonios poderosos enloquecen de miedo. Reflejando la naturaleza dual de Demogorgo, las Fauces Abiertas consisten en un masivo y primigenio continente cubierto de una densa jungla, rodeada de una aparentemente infinita extensión de océano y salinas malolientes. El Príncipe de los Demonios gobierna este estrato desde dos torres serpentinias, que emergen de un mar turbio. Las espiras constituyen la fortaleza de Abyssm, donde pocas criaturas se pueden aventurar sin descender en la locura.

Thanatos. Si Orcus se saliese con la suya, todos los planos se parecerían a su reino de muerte de Thanatos, y todas las criaturas de convertirían en no muertos bajo su control. Bajo su cielo negro, Thanatos es una tierra de montañas desoladas, páramos estériles, ciudades en ruinas, y forestas de retorcidas arboles negros. Tumbas, mausoleos, lápidas y sarcófagos pueblan el paisaje. Enjambres de no muertos cruzan el plano, rebosando de sus tumbas y sepulcros para descuartizar a cualquier criatura lo suficientemente necia como para viajar aquí. Orcus gobierna Thanatos desde un vasto palacio conocido como Siemperdido, construido en hueso y obsidiana. Ubicado en un yermo aullante llamado Fin del Olvido, el palacio está rodeado de sepulcros y lugares de entierro excavados en las laderas empinadas de estrechos valles, creando grada tras grada una necrópolis.

La Telaraña Demoníaca. El estrato de Lolth es una inmensa red de espesas telarañas que forman pasajes y salas semejantes a crisálidas. A través de la telaraña, edificios, estructuras, barcos y otros objetos cuelgan como si estuviesen atrapados en la trampa de una araña. La naturaleza de la telaraña de Lolth crea portales aleatorios a lo largo del plano, atrapando esos objetos desde semiplanos y mundos del Plano Material, que figuran en los planes de la Reina Araña. Los sirvientes de Lolth construyen también mazmorras entre las telarañas, atrapando y cazando a los odiados enemigos de Lolth en corredores de piedra formados por mortero y telarañas.

Lejos, bajo las mazmorras, yacen sin fin las Simas de la Telaraña Demoníaca donde habita la Reina Araña. Allí, Lolth está rodeada por sus doncellas –demonios yochlol creados para

servirla y que sobrepasan en rango incluso a demonios más poderosos mientras están en el reino de la Reina Araña.

El Laberinto Sin Fin. El estrato del abismo de Baphomet es una mazmorra sin fin, el centro del cual contiene el enorme palacio zigurat del Rey Cornudo. El palacio, un confuso revoltijo retorcido de pasillos y una miríada de cámaras, está rodeado por un foso de una milla de ancho ocultando una enloquecida serie de escaleras y túneles que guían profundamente en la fortaleza.

El Reino Triple. El Príncipe Oscuro Graz'zt gobierna sobre el reino de Azzagrat, que engloba tres estratos del Abismo. Su sede de poder es el fantástico Palacio de Plata en la ciudad de Zelatar, cuyos bulliciosos mercados y palacios de placer atraen visitantes desde todos los lugares del multiverso en búsqueda de oscuros conocimientos mágicos y delicias perversas. Por decreto de Graz'zt, los demonios de Azzagrat presentan una apariencia de civilización y elegante cortesía. Sin embargo, el así llamado Reino Triple contiene tanto peligro como cualquier otro lugar del Abismo, y los visitantes planares pueden desvanecerse sin dejar rastro en sus ciudades laberínticas y en forestas cuyos árboles tienen serpientes por ramas.

Cañadas de la Muerte. Yeenoghu gobierna este estrato de barrancos conocido como las Cañadas de la Muerte. Aquí, las criaturas deben cazar para sobrevivir. Incluso las plantas, que deben bañar sus raíces en sangre, atrapan a los incautos. Los sirvientes de Yeenoghu, ayudan a saciar el hambre de su maestro mientras merodea en su reino en busca de presa, capturando criaturas del Plano Material para liberarlas en el reino del Señor Gnoll.

CARCERI

El ejemplo para todas las prisiones que existen, Carceri es un plano de desolación y desespero. Sus seis estratos contienen vastos pantanos, junglas fétidas, desiertos barridos por el viento, montañas escarpadas, océanos fríos y hielo negro. Todos forman un hogar miserable para los traidores y traperos que han sido atrapados en este plano prisión.

REGLA OPCIONAL: PLANO PRISIÓN

Nadie puede partir de Carceri fácilmente. Los esfuerzos mágicos para dejar el plano mediante cualquier conjuro a parte de un *deseo* simplemente fallan. Las puertas y portales que se abren en el plano son de un único sentido. Existen caminos secretos para salir del plano, pero están ocultos y bien protegidos por trampas y criaturas mortales.

HADES

Los estratos de Hades se conocen como las Tres Penumbbras – lugares sin alegría, esperanza o pasión. Una tierra gris con un cielo ceniciente, Hades es el destino de muchas almas que no han sido reclamadas por los dioses de los Planos Superiores o los diabólicos gobernantes de los Planos Inferiores. Estas almas se convierten en larvas y pasan la eternidad en este lugar sin sol, luna, estrellas o estaciones. Absorbiendo el color y la emoción, esta penumbra es más de lo que muchos visitantes pueden aguantar. La regla vista previamente en el capítulo, “Desesperación del Paramo Sombrio”, puede usarse para representar el desespero de los visitantes.

REGLA OPCIONAL: TRANSFORMACIÓN VIL

Al finalizar cada descanso largo tomado en el plano, el visitante debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10. Si falla la tirada, la criatura gana un nivel de agotamiento, que no puede quitarse mientras la criatura permanezca en Hades. Si la criatura alcanza seis niveles de agotamiento, no muere. En lugar de ello, la criatura se transforma permanentemente en una larva, perdiendo todos los niveles de agotamiento. Una larva es un diablo miserable que retiene los rasgos faciales de su forma previa pero con el cuerpo de un grueso gusano. Una larva solo tiene unas pocas memorias tenues de su vida previa y las estadísticas del bloque de características de larva. Hades es un hervidero de larvas. Sagas nocturnas, liches y rakshosas las cosechan para usarlas en rituales viles. Otros diablos disfrutan alimentándose de ellas.

LARVA

Infernal mediano, neutral malvado

Clase de Armadura 9

Puntos de Golpe 9 (2d8)

Velocidad 20 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	9 (-1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	2 (-4)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes comprende los lenguajes que conocía en vida pero no puede hablar

Desafío 0 (10 PX)

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +1 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo.

Al golpear: 1 (1d4 – 1) de daño perforante.

GEHENNA

Gehenna es el plano de la sospecha y la avaricia. Es el lugar de nacimiento de los yugoloth, que habitan aquí en grandes números. Una montaña volcánica domina cada uno de los cuatro estratos de Gehenna, e icebergs flotantes menores vagan en el aire y chocan contra las montañas mayores. Las laderas rocosas del plano hacen que el movimiento sea peligroso y difícil. El suelo está inclinado por lo menos 45° en casi todos los lugares. En algunos sitios, acantilados empinados y profundos cañones presentan obstáculos más desafiantes. Los peligros incluyen fisuras volcánicas que expulsan humos nocivos o llamas abrasadoras. En Gehenna no hay lugar para la compasión o la piedad. Los infernales que viven aquí se encuentran entre los más codiciosos y egoístas del multiverso.

REGLA OPCIONAL: OBSTÁCULO CRUEL

La naturaleza cruel del plano dificulta la ayuda entre los visitantes. Cuando un visitante lanza un conjuro con un efecto beneficioso, incluido un conjuro que restaura puntos de golpe o quita una condición, el lanzador debe hacer primero una tirada de salvación de Carisma con CD 10. Si falla la tirada el conjuro falla, el espacio de conjuro se gasta y la acción se pierde.

LOS NUEVE INFIERNOS

Los Nueve Infiernos de Baator enardecen la imaginación de los viajeros, la avaricia de los buscadores de tesoros, y la furia batalladora de todas las criaturas morales. Es el plano definitivo de la ley y el mal y el epítome de la crueldad premeditada. Los diablos de los Nueve Infiernos están obligados a obedecer las leyes de sus superiores, pero se rebelan dentro de sus castas individuales. Muchos acometen cualquier plan, sin importar cuán vil, para promoverse a si mismos. En la cima de la jerarquía está Asmodeo, quien aun ha de ser batido. Si fuese derrotado, el vencedor gobernaría el plano en su lugar. Así es la ley de los Nueve Infiernos.

REGLA OPCIONAL: MAL PENETRANTE

El mal impregna los Nueve Infiernos, y los visitantes a este plano notan su influencia. Al final de cada descanso largo tomado en este plano, el visitante que no sea malvado debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10. Con una tirada fallada, el alineamiento de la criatura cambia a legal malvado. El cambio se vuelve permanente si la criatura no abandona el plano en 1d4 días. De esa forma, el alineamiento de la criatura revierte a normal tras pasar un día en otro plano que no sea los Nueve Infiernos. Lanzar los conjuros de *disipar el bien y el mal* sobre la criatura también restaura su alineamiento original.

LAS NUEVE CAPAS

Los Nueve Infiernos tienen nueve capas. Las primeras ocho están cada una gobernada por archidiablos que responden ante Asmodeo, el Archiduque de Nessus, en la novena capa. Para alcanzar la más profunda capa de los Nueve Infiernos, uno debe descender a través de todas las ocho capas superiores, en orden. El método más inmediato para hacerlo es el Rio Estigio que se hunde profundamente tal como fluye de una capa a la siguiente. Solo los aventureros más valerosos pueden soportar el tormento y el horror de ese viaje.

Averno. Ningún portal planar conecta directamente con las capas más bajas de los Nueve Infiernos, por orden de Asmodeo. Por tanto, la primera capa de Averno es el punto de llegada para los visitantes al plano. Averno es un yermo rocoso con ríos de sangre y nubes de moscas picadoras. Cometas ardientes caen ocasionalmente desde el cielo oscurecido y dejan humeantes cráteres tras ellos. Campos de batalla vacíos están salpicados de armas y huesos, mostrando donde las legiones de los Nueve Infiernos han luchado con sus enemigos en suelo nativo y han prevalecido.

La archiduquesa Zariel gobierna Averno, suplantando a su rival, Bel, que ha perdido el favor de Asmodeo y se ve forzado a servir a Zariel como consejero. Tiamat, la Reina de los Dragones Malvados, es una prisionera de esta capa, gobernado en su propio dominio pero confinada a los Nueve Infiernos por Asmodeo de acuerdo con un antiguo contrato (los términos del cual son conocidos solo por Tiamat y el Señor de los Nueve).

La sede de poder de Zariel es una elevada ciudadela de basalto decorada con los cuerpos parcialmente incinerados de invitados que han fallado en ganarse el favor de la archiduquesa. Zariel aparece como un ángel cuya una vez bella piel y alas han sido arruinadas por el fuego. Sus ojos arden con una furiosa luz blanca que puede causar que las criaturas que mira estallen en llamas.

Dis. Dis, la segunda capa de los Nueve Infiernos, es un laberinto de cañones encajonados entre escarpadas montañas ricas en hierro. Carreteras de hierro se extienden y serpentean a través de los cañones, vigilados por guarneidas fortalezas sobre pináculos dentados.

La segunda capa toma su nombre de su actual señor, Dispater. Manipulador y mentiroso, el archiduque es endiabladamente hermoso, portando solo pequeños cuernos, una cola y una pezuña hendida en el pie izquierdo para distinguirlo de un humano. Su trono carmesí se alza en el corazón de la Ciudad de Hierro de Dis, una horrible metrópolis que es la ciudad más grande de los Nueve Infiernos. Los viajeros planares van a conspirar con diablos, cerrar tratos con sagas nocturnas, rakshasas, íncubos, súcubos y otros infernales. Dispater recolecta una parte de todos los tratos, a través de cláusulas especiales que son añadidas a los contratos firmados en esta capa de los Nueve Infiernos.

Dispater es uno de los más fieles e ingeniosos vasallos de Asmodeo, y pocos seres en el multiverso pueden burlarlo. Está más obsesionado que otros diablos en llevar a cabo tratos con mortales a cambio de sus almas, y sus emissarios trabajan sin descanso para promover ardides malignos en el Plano Material.

Minauros. La tercera capa de los Nueve Infiernos es una ciénaga pestilosa. Lluvias acidas se desprenden de los cielos marrones de esta capa, gruesas capas de escoria cubren sus pútridas superficies, y bostezantes pozos yacen esperando bajo la oscuridad para tragarse a los descuidados vagabundos. Ciudades ciclopéas de piedra tallada ornamentalmente se alzan de la ciénaga, incluyendo la gran ciudad de Minauros por la cual es nombrada la capa.

Los viscosos muros de la ciudad se alzan cientos de pies en el aire, protegiendo los salones inundados de Mammon. El Archiduque de Minauros parece una masiva serpiente con el torso superior y la cabeza de un humanoide clavo cornudo. La avaricia de Mammon es legendaria, y es uno de los pocos archidiablos que comercian favores por oro en lugar de almas. Su guarida está repleta de pilas de tesoros abandonados tras de sí por aquellos que intentaron – y fallaron – vencerle en un trato.

Phlegethos. Phlegethos, la cuarta capa, es un paisaje ardiente cuyos mares de magma fundido fermentan huracanes de viento caliente, humo asfixiante, y ceniza piroclástica. Dentro de la caldera rebosante de fuego del volcán más grande Phlegethos se alza Abriymoch, una ciudad fortaleza moldeada en obsidiana y cristal oscuro. Con ríos de lava fundida vertiéndose desde sus muros exteriores, la ciudad parece la esculpida pieza central de una gigantesca fuente infernal.

Abriymoch es la sede de poder de dos archidiablos que gobernan Phlegethos en tandem: Archiduque Belial y Archiduquesa Fierna, la hija de Belial. Belial es un atractivo y poderosamente formado diablo que exuda cortesía, incluso cuando sus palabras cargan con una amenaza velada. Su hija es una escultural diablesa cuya belleza envuelve el corazón más negro de los Nueve Infiernos. La alianza de Belial y Fierna es irrompible, ya que ambos son conscientes de que su supervivencia mutua depende de ello.

Estigia. La quinta capa de los Nueve Infiernos es un reino helado de hielo en cuyo interior arden fieras llamas. Un mar helado envuelve la capa, y su lúgubre cielo chisporrotea con relámpagos. El Archiduque Levistus traicionó una vez a Asmodeo y está ahora envuelto en hielo en las profundidades del hielo de Estigia como castigo.

Gobierna esta capa a pesar de ello, comunicándose telepáticamente con sus seguidores y sirvientes, tanto en los Nueve Infiernos como en el Plano Material. Estigia es también el hogar de su previo gobernante, el serpantino archidiablo Geryon, que fue despedido por Asmodeo para permitir al aprisionado Levistus recuperar su gobierno. La caída de gracia de Geryon ha generado mucho debate dentro de las cortes infernales. Nadie sabe con certeza si Asmodeo tiene alguna causa secreta para despachar al archidiablo o si está poniendo a prueba la lealtad de Geryon para algún propósito superior.

Malbolge. Malbolge, la sexta capa, ha sobrevivido a muchos gobernantes, entre ellos Malagard, la Condesa Saga y el archidiablo Molog. Malagard cayó en desgracia y fue derribada por Asmodeo en un acceso de resentimiento, mientras que su predecesor, Moloch, aun sigue rezagado en algún lugar de la sexta capa como un diablillo, planeando para recuperar el favor de Asmodeo. Malbolge es una pendiente aparentemente sin fin, como las laderas de una imposiblemente enorme montaña. Partes de la capa se rompen de vez en cuando, creados ensordecedoras y mortales avalanchas de piedra. Los habitantes de Malbolge viven en fortalezas desmoronadas y grandes cuevas talladas en las laderas. La archiduquesa actual de Malbolge es la hija de Asmodeo, Glasya. Ella parece un súcubo con pequeños cuernos, alas correosas y cola bifurcada. Ha heredado la残酷和 amor por los planes oscuros de su padre. La ciudadela que sirve como su domicilio en las laderas de Malbolge esta soportada por pilares resquebrajados y contrafuertes que son sólidos pero parecen estar a punto de derrumbarse. Bajo el palacio hay un laberinto de celdas y salas de tortura, donde Glasya confina y atormenta a quienes la ofenden.

Maladomini. La séptima capa, Maladomini, es un yermo cubierto de ruinas. Ciudades muertas forman un desolado paisaje, y entre ellas se encuentra canteras vacías, carreteras ruinosas, escoriales, las huecas cubiertas de fortalezas vacías, y enjambres de moscas hambrientas. El archiduque de Maladomini es Baalzebul, el Señor de las Moscas. Un diablo hinchado con el cuerpo inferior de una enorme babosa, la forma de Baalzebul fue infringida sobre el por Asmodeo como castigo por su vacilante lealtad. Baalzebul es una miserable y degenerada monstruosidad que conspirado largamente para usurpar a Asmodeo, pero que ha fallado cada vez. Carga con una maldición que hace que cada trato realizado con el guie a la calamidad. Asmodeo ocasionalmente muestra su favor hacia Baalzebul por razones que ningún otro archiduque puede comprender, aunque algunos sospechan que el Archiduque de Nessus aun respeta la valía de su adversario caído.

Cania. Cania, la octava capa de los Nueve Infiernos, es un helado paisaje infernal, cuyas tormentas de hielo pueden arrancar la carne de los huesos. Ciudades incrustadas en el hielo proveen de refugio para huéspedes y prisioneros del gobernante de Cania, el brillante e intrigante archidiablo Mefistófeles. Mefistófeles habita en la ciudadela de hielo de Mephistar, desde donde planea para capturar el Trono de Baator.

Mefistófeles sabe que no puede deponer a Asmodeo hasta que su adversario cometa un grave error de cálculo, y por tanto ambos esperan para ver qué circunstancias pueden volverlos el uno contra el otro. Mefistófeles es además una especie de padrino para Glasya, complicando aun más la relación.

Mefistófeles es un diablo alto y llamativo, con cuernos impresionantes y actitud fría. Comercia con almas, como el resto de archidiablos, pero raramente pierde su tiempo en criaturas que no sean dignas de su atención. Sus instintos están afilados como los vientos fríos de Cania, y se dice que solo Asmodeo lo ha engañado o frustrado alguna vez.



Nessus. La capa más baja de los Nueve Infiernos, Nessus es un reino de pozos oscuros cuyos muros están incrustados de fortalezas. Allí, generales diablos de la sima fieles a Asmodeo acuartelan sus diabólicas legiones y planean la conquista del multiverso. En el centro de la capa se encuentra una vasta grieta de profundidad desconocida, de la cuyas profundidades se alza la gran ciudadela-espira de Malsheem, hogar de Asmodeo y su corte infernal.

Malsheem se asemeja a una gigantesca estalagmita ahuecada. La ciudadela es además una prisión para las almas que Asmodeo ha guardado para salvaguardar. Convencerlo de que libere incluso una de estas almas tiene un alto precio, y se rumorea que el Archiduque de Nessus ha reclamado reinos enteros en el pasado por dichos favores.

Asmodeo aparece normalmente como un atractivo humanoide barbudo, con pequeños cuernos que sobresalen de su frente, penetrantes ojos rojos y fluidas túnicas. También puede asumir otras formas y rara vez se le ve sin su cetro coronado de rubíes. Asmodeo es el más astuto y cortés de los archidiablos. El mal definitivo que representa solo puede ser visto cuando así lo desea, o si se descuida llevado por la rabia.

AQUERONTE

Aqueronte tiene cuatro capas, cada una compuesta de enormes cubos de hierro flotando en el vacío. A veces los cubos colisionan. Ecos de pasadas colisiones permanecen a través del plano, mezclándose con los sonidos de ejércitos chocando. Esta es la naturaleza de Aqueronte: contienda y guerra, tal como los espíritus de soldados caídos se unen en una batalla sin fin contra los orcos devotos de Gruumsh, goblinoides leales a Maglubiyet, y legiones amasadas por otros belicistas dioses.

REGLA OPCIONAL: ANSIA DE SANGRE

Aqueronte premia a una criatura por dañar a otra criatura imbuyendo a dicha criatura de la fuerza para seguir luchando.

Mientras esté en Aqueronte, una criatura gana puntos de golpe temporales iguales a la mitad del máximo de sus puntos de golpe cuando reduzca a 0 puntos de golpe a una criatura hostil.

MECANUS

En Mecanus, la ley se ve reflejada en un reino de mecanismos de relojería, todos interconectados y girando de acuerdo a su medida. Los engranajes parecen estar ocupados en un cálculo tan vasto que ninguna deidad puede suponer su propósito. Mecanus encarna el orden absoluto, y su influencia puede ser notada en aquellos que pasan tiempo aquí.

Los modrones son los principales habitantes de Mecanus. El plano es también hogar para el creador de los modrones, un ser divino llamado Primus.

REGLA OPCIONAL: LEY DE PROMEDIOS

Mientras en Mecanus, las criaturas siempre usan el daño medio como resultado para sus ataques y conjuros. Por ejemplo, un ataque que normalmente haga $1d10+5$ de daño siempre hace 10 de daño en Mecanus.

REGLA OPCIONAL: ORDEN IMPONENTE

Al final de cada descanso largo tomado en este plano, un visitante que no sea legal neutral debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10. En una tirada fallada, el alineamiento de la criatura cambia a legal neutral. El alineamiento de la criatura revierte a normal después de pasar un día en otro plano que no sea Mecanus. Lanzar el conjuro de *disipar el bien y el mal* sobre la criatura también restaura su alineamiento original.

ARCADIA

Arcadia medra con arboledas de árboles perfectamente alineados, arroyos perfectamente rectos, campos ordenados, carreteras perfectas, y ciudades trazadas con agradables formas geométricas. Las montañas están intocadas por la erosión. Todo en Arcadia trabaja hacia el objetivo del bien común y una forma de existencia perfecta. Aquí, la pureza es eterna, y nada altera la harmonía. Noche y día son determinados por un orbe que flota sobre los picos más altos de Arcadia. La mitad del orbe irradiia luz solar, y porta el día; la otra mitad vierte luz lunar y trae la noche estrellada. El orbe rota de forma equitativa sin fallo, esparciendo el día y la noche sobre el plano entero.

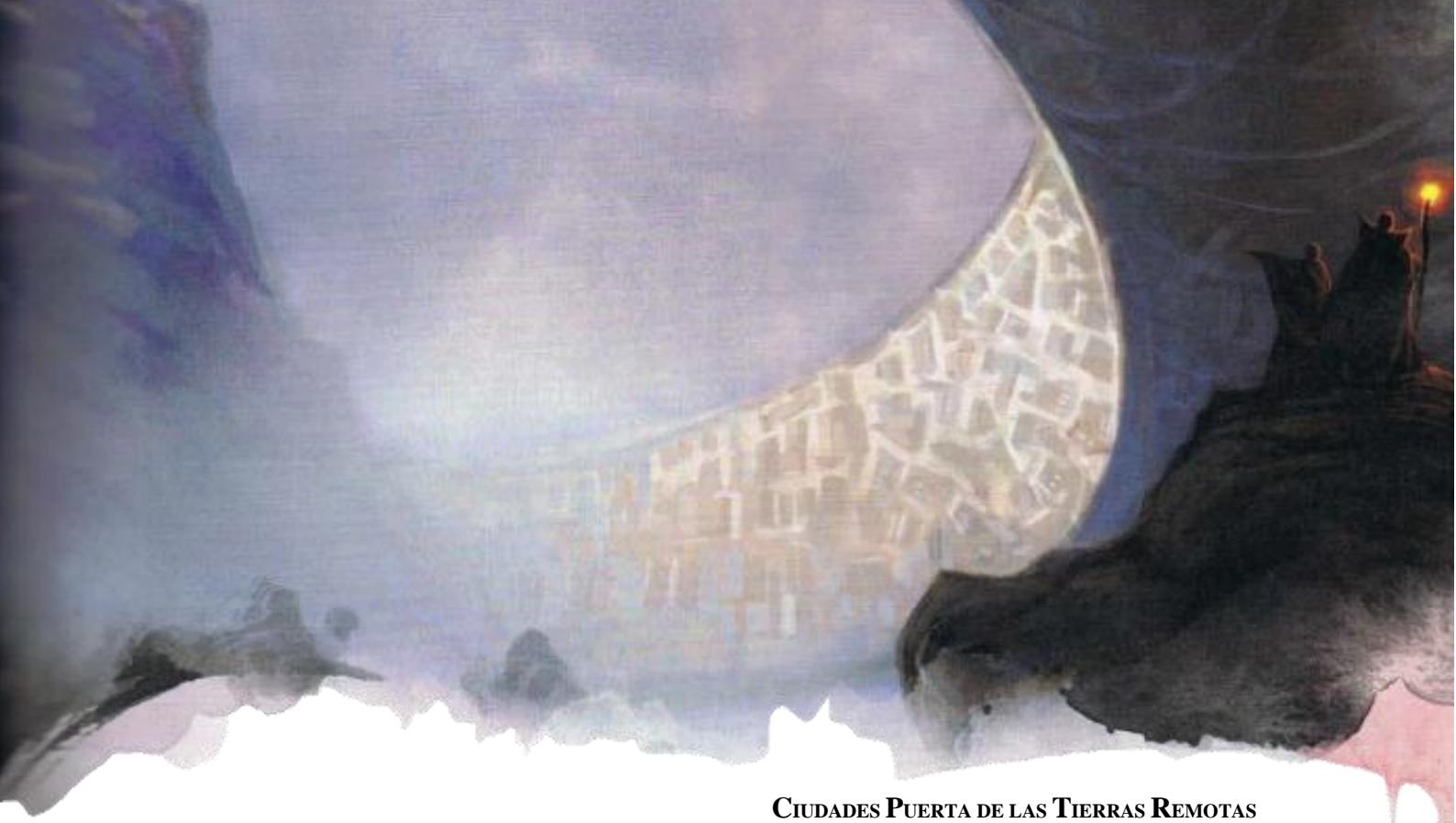
El clima en Arcadia está gobernado por cuatro semidioses aliados, llamados los Reyes de la Tormenta: El Rey de las Nubes, la Reina del Viento, El rey del Relámpago, y la Reina de la Lluvia. Cada uno vive en un castillo rodeado del tipo de clima que el rey o reina controla.

Ocultos bajo las bellas montañas de Arcadia hay numerosos reinos enanos que han soportado el paso de milenios. Los enanos nacidos en este plano tienen el tipo celestial y siempre son bravos y amables, pero por lo demás parecen y se comportan como enanos normales.

REGLA OPCIONAL: VITALIDAD PLANAR

Mientras se esté en este plano, las criaturas no pueden ser asustadas o envenenadas, y son inmunes a la enfermedad y el veneno.





OTROS PLANOS

Una variedad de otros planos existen entre o más allá de los demás planos.

SIGIL Y LAS TIERRAS REMOTAS

Las Tierras Remotas son el plano entre los Planos Exteriores, un lugar de neutralidad, incorporando un poco de todo y manteniéndolo todo en un balance paradójico, simultáneamente concordante y en oposición al mismo tiempo. El plano tiene variado terreno, con prados, montañas, y ríos poco profundos.

Las Tierras Remotas son circulares, como un gran disco. De hecho, aquellos que imaginan los planos exteriores como una rueda, señalan las Tierras Remotas como prueba, llamándolo el microcosmos de los planos. Este argumento puede ser circular, dado que la disposición de las Tierras Remotas inspiró en primer lugar la idea de la Gran Rueda.

Alrededor del borde exterior de este círculo, uniformemente espaciado, están las Ciudades Puerta: dieciséis asentamientos, cada uno construido alrededor de un portal dirigido a uno de los Planos Exteriores.

Cada ciudad comparte muchas de las características del plano a donde se dirige su puerta. Emisarios planares se reúnen a menudo en estas ciudades, así que no es inusual ver extraños emparejamientos como un celestial y un diablo discutiendo en una taberna mientras comparten una buena botella de vino.

Dado el hecho de que puedes cabalgar un caballo en las Tierras Remotas desde un cielo a un infierno, una campaña con temática planar puede ser situada allí sin necesidad de viaje planar. Las Tierras Remotas son lo más cercano que un Plano Exterior puede parecerse a un mundo del Plano Material.

CIUDADES PUERTA DE LAS TIERRAS REMOTAS

Ciudad	Destino de la Puerta
Excelsior	Los Siete Cielos del Monte Celestia
Puertacomercio	Los Paraísos Gemelos de Bytopia
Extasis	Los Campos benditos de Eliseo
Faunel	El yermo de las Tierras Bestiales
Sylvania	Los Claros Olímpicos de Arbórea
Glorium	Los Dominios Heroicos del Ysgard
Xaos	El Siempre Cambiante Caos del Limbo
Bedlam	Las profundidades azotadas por el viento del Pandemonio
Plague-Mort	Las Capas Infinitas del Abismo
Curst	Las profundidades Tartáricas de Cárceri
Hopeless	La Gran Desolación del Hades
Torch	La Sombría Eternidad de Gehena
Ribcage	Los Nueve Infiernos de Baator
Rigus	El Campo de Batalla Infinito de Aqueronte
Automata	El Nirvana Mecánico de Mecanus
Fortitude	Los Reinos Pacíficos de Arcadia

SIGIL, CIUDAD DE PORTALES

En el centro de las Tierras Lejanas, como el eje de una gran rueda, está la Espira una montaña con forma ahumada que se alza alto en el cielo. Sobre el afilado pico de esta montaña flota la ciudad con forma de anillo de Sigil, su miríada de estructuras construidas en el borde interior del anillo. Las criaturas que se paren en sus calles y miren hacia arriba pueden ver como la ciudad curvarse sobre sus cabezas y, más desconcertante aun, el extremo más alejado sobre sus cabezas. Llamada la Ciudad de Puertas, esta ajetreada metrópolis planar contiene incontables portales a otros planos y mundos.

Sigil es el paraíso de los comerciantes. Bienes, mercancías e información llegan a ella desde todos los planes. La ciudad mantiene un comercio enérgico de información sobre los planos, particularmente las palabras de mando u objetos requeridos para la operación de portales especiales. Llaves para portal de todo tipo son vendidas y compradas aquí.

La ciudad es el dominio de la inescrutable Señora del Dolor, un ser tan viejo como los dioses y con propósitos desconocidos incluso para los sabios de su ciudad. ¿Es Sigil su prisión? ¿Es ella el creador caído del multiverso? Nadie lo sabe. O si lo hacen, no lo cuentan.

SEMIPLANOS

Los semiplanos son espacios extra dimensionales que se crean por una variedad de medios y hacen gala de sus propias leyes físicas. Algunos son creados por conjuros. Otros existen de forma natural, como pliegues de realzad pellizcados al resto del multiverso. Teóricamente un conjuro de *desplazamiento de plano* puede llevar viajeros hasta un semiplano, pero la frecuencia adecuada para el diapasón sería muy difícil de adquirir. El conjuro de *umbral* es más seguro, asumiendo que el lanzador conozca el semiplano. Un semiplano puede ser tan pequeño como una simple habitación o lo suficientemente grande para contener un reino entero. Por ejemplo, un conjuro de *Magnifica mansión de Mordenkainen* crea un semiplano consistente en un vestíbulo con múltiples habitaciones adjuntas, mientras que la tierra de Barovia (en el escenario de Ravenloft) existe completamente dentro de un semiplano bajo el dominio de su señor vampírico, Strahd Von Zarovich. Cuando un semiplano está conectado al Plano Material o algún otro plano, entrar en él puede ser tan simple como caminar a través de un portal o pasar a través de un muro de niebla.

EL REINO LEJANO

El Reino Lejano está fuera del multiverso conocido. De hecho, puede ser un universo enteramente separado con sus propias leyes de la física y de la magia. Donde las energías errantes del Reino lejano se filtran en otro plano, la materia se altera en formas alienígenas que desafían la geometría y biología comprensibles. Aberraciones como los desueltos observadores son de este plano o conformados por su extraña influencia. Las entidades que habitan en el Reino Lejano mismo, son demasiado extrañas para que una mente normal las acepte. Criaturas titánicas nadan a través del vacío, y seres horribles susurran verdades espantosas a aquellos que osan escuchar. Para los mortales, el conocimiento del Reino Lejano es una lucha de la mente para sobrepasar los límites de la materia, espacio y cordura. Algunos brujos abrazan esta lucha formando pactos con entidades de allí. Cualquiera que haya visto el Reino Lejano murmura sobre ojos, tentáculos y horrores. El Reino Lejano no tiene portales conocidos, o al menos ninguno que aun sea viable. Los antiguos elfos abrieron en el pasado un vasto portal al Reino Lejano dentro de una montaña llamada El Pico Tormenta de Fuego, pero su civilización explosionó en terror sangriento y la localización del portal, incluso su mundo de origen, han sido largamente olvidados. Aun pueden existir portales perdidos, marcados por magia extraña que muta el área que los rodea.

MUNDOS CONOCIDOS

Los mundos del Plano Material son infinitamente diversos. Los más ampliamente conocidos de estos mundos son los que han sido publicados como escenarios de campaña para el juego de D&D sobre los años. Si tu campaña tiene lugar en uno de esos mundos, este mundo te pertenece en tu campaña. Tu versión del mundo puede divergir muchísimo de lo imprimido.

En **Toril** (el mundo de fantasía heroica del escenario de Reinos Olvidados) fantásticas ciudades y reinos se alzan entre los restos de imperios antiguos y reinos largamente olvidados. El mundo es vasto, sus mazmorras ricas en historia. Más allá del continente central de Faerûn, Toril incluye las regiones de Al-Qadim, Kara-Tur y Maztica.

En **Oerth** (el mundo de espada y brujería del escenario de Greyhawk), héroes como Bigby y Mordenkainen se mueven por avaricia o ambición. El nexo de la región llamada las Flanaess es la Ciudad Libre de Greyhawk, una ciudad de pillos y archimagos, donde abunda la aventura. Un semidiós maligno, Iuz, gobierna un reino de pesadilla en el norte, amenazando toda civilización.

En **Krynn** (el mundo de fantasía épica del escenario de Dragonlance), el regreso de los dioses es eclipsado por el alzamiento de la maligna diosa dragón Takhisis y sus dragones y ejércitos del dragón, que hunden al continente de Ansalon en la guerra.

En **Athas** (el mundo de espada y brujería del escenario de Dark Sun), una gota de agua puede ser más valiosa que la vida humana. Los dioses han abandonado este mundo desértico, donde poderosos reyes brujos gobernan como tiranos, y el metal es un bien escaso y precioso.

En **Eberron** (el mundo de fantasía heroica del escenario de Eberron), una guerra terrible ha finalizado, dando lugar a una guerra fría alimentada por la intriga política. En el continente de Khorvaire, la magia es común, las Casas de las Marcas del Dragón rivalizan con los reinos por el poder, y vehículos elementales hacen posible viajar a los remotos rincones del mundo.

En **Aebrynis** (el mundo de fantasía heroica del escenario de Birthright), vástagos nacidos de linajes divinos se reparten el continente de Cerilia. Monarcas, prelados, maestros del gremio, y grandes magos equilibran las exigencias de gobernar contra la amenaza de horribles abominaciones nacidas de la sangre de un dios maligno.

En **Mystara** (un mundo de fantasía heroica nacido de las primeras ediciones del juego de D&D), culturas diversas, monstruos salvajes e imperios en guerra chocan. El mundo está moldeado por la intromisión de los inmortales, antiguos aventureros alzados a estatus de casi divinidad.

CAPÍTULO 3: CREANDO AVENTURAS



REAR AVENTURAS ES UNA DE LAS
mayores recompensas de ser un Dungeon Master. Es una forma de expresarse, diseñando lugares fantásticos y encuentros con monstruos, trampas, puzzles y conflictos. Al diseñar una aventura, tienes la última palabra. Haces que las cosas vayan exactamente como tu deseas.

Fundamentalmente, las aventuras son historias. Una aventura comparte muchas de las características de una novela, una película, un cómic, o incluso un episodio de un programa de televisión. Las series de cómics y de televisión son particularmente buenos ejemplos, debido a la forma en que aventuras individuales con alcance limitado se mezclan para crear una narración más extensa. Si una aventura equivale a un solo número o episodio, una campaña es la serie en su conjunto.

Tanto si estás creando tus propias aventuras como si usas aventuras publicadas, encontrarás consejos en este capítulo para ayudarte a crear una experiencia divertida y memorable para tus jugadores.

Crear una aventura implica mezclar escenas de exploración, interacción social y de combate en un todo unificado que cumpla con las necesidades de tus jugadores y tu campaña. Pero es más que eso: los elementos básicos de una buena narración deben guiarte en todo ello, para que tus jugadores experimenten la aventura como una historia y no una serie inconexa de encuentros.

ELEMENTOS DE UNA GRAN AVENTURA

Las buenas aventuras tienen varias cosas en común.

UNA AMENAZA CRIEIBLE

Una aventura necesita una amenaza digna de la atención de los héroes. La amenaza puede ser un único villano o monstruo, un malvado con lacayos, un grupo de engendros o bien una organización maligna. Cualquiera que sea su naturaleza, los antagonistas deben tener metas que los héroes puede descubrir y frustrar.

ESQUEMAS TRADICIONALES CON GIROS ATREVIDOS

Puede parecer estereotipado construir una aventura alrededor de dragones, orcos y magos dementes que viven en torres, pero estos son los pilares básicos de la fantasía heroica. También podría parecer vulgar el comenzar la aventura en la taberna, pero es una idea que sigue siendo fiel a D&D. Los elementos tradicionales están bien, siempre y cuando tú y los jugadores de vez en cuando les deis algún giro que otro. Por ejemplo, la misteriosa figura que se presenta ante los aventureros con una búsqueda en nombre del rey podría ser el propio rey disfrazado. El mago loco en la torre podría ser una ilusión, creada por un grupo de codiciosos gnomos ladrones para guardar su botín.

CENTRARSE EN EL PRESENTE

La aventura es el aquí y ahora. Un poco de historia puede ser necesaria para mantener la historia en movimiento, y los aventureros pueden encontrar interesante adquirir conocimientos del pasado en el transcurso de la aventura.

En general, deja que la historia del mundo sea evidente en la situación actual. En lugar de hacer frente a lo que sucedió en el pasado, una aventura debe centrarse en la descripción de la situación actual, lo que los chicos malos están haciendo, y cómo los aventureros se ven envueltos en la historia.

HÉROES QUE IMPORTAN

Una aventura debe permitir que las acciones y decisiones de los aventureros cuenten. Aunque podría parecer una novela o un episodio de televisión, una aventura necesita permitir más de un desenlace. De lo contrario, los jugadores pueden sentirse como si fueran sobre raíles hacia un curso que tiene un solo destino, sin importar lo mucho que intenten cambiarlo. Por ejemplo, si un villano principal aparece antes del final de la aventura, la aventura debe contemplar la posibilidad de que los héroes puedan derrotarle.

ALGO PARA TODOS LOS TIPOS DE JUGADORES

Como se señala en la introducción del libro, los jugadores llegan a la mesa de juego con diferentes expectativas. Una aventura tiene que tener en cuenta a los diferentes jugadores y personajes del grupo, introduciéndolos en la historia con la mayor eficacia posible.

Como punto de partida, piensa en tu aventura en términos de los tres tipos básicos de actividad en el juego: exploración, interacción social y combate. Si tu aventura incluye un equilibrio de los tres aspectos, es probable que guste a todo tipo de jugadores.

Una aventura que hayas creado para tu propia campaña no tiene que gustar a todos los tipos de jugadores, sino sólo a aquellos sentados en tu propia mesa. Si no tienes jugadores a los que les guste luchar por encima de todo, entonces no tienes que proporcionar una gran cantidad de combate para mantener en marcha la aventura.

SORPRESAS

Busca oportunidades para sorprender y deleitar a tus jugadores. Por ejemplo, la exploración de un ruinoso castillo en una colina podría conducir al descubrimiento de la tumba de un dragón escondido debajo. Una caminata por el desierto podría conducir al encuentro con una torre que aparece sólo en las noches de luna llena. Los jugadores recordaran estos hechos.

Demasiadas sorpresas pueden ser una experiencia desgradable para los jugadores, pero añadiéndolas como toque ocasional insta a los jugadores a ajustar sus tácticas y pensar de forma creativa. Por ejemplo, puedes llenar una guarida goblin incluyendo zapadores goblin con barriles de aceite atados a sus espaldas. Un ataque a la propiedad de un villano podría complicarse por la inesperada llegada de un invitado especial.

Cuando prepares posibles encuentros de combate, piensa en extraños emparejamientos de monstruos, como un señor de la guerra y su mantícora mascota, o fuegos fatuos en alianza con un joven dragón negro. Haz que aparezcan refuerzos sorpresa, o aplica con los monstruos tácticas inusuales. Usar una pista falsa, engaño o giro de la trama ocasionalmente mantiene a los jugadores atentos, pero trata de no excederte. A veces un encuentro sencillo y directo con un guardia orco es lo más divertido para tus jugadores.

MAPAS INTERESANTES

Una buena aventura necesita mapas cuidadosamente construidos. Las zonas silvestres, llenas de interesantes monumentos y otros accidentes, son mejores que grandes extensiones de terreno monótono. Mazmorras con corredores que se ramifican y demás elecciones similares dan a los jugadores la oportunidad de decidir en qué dirección deben ir sus personajes. Presentar opciones a los personajes permite a los jugadores tomar decisiones que mantienen la aventura impredecible.

Si dibujar mapas no es tu punto fuerte, internet es un gran lugar para buscar mapas de aventura ya hechos y libremente disponibles para su uso, así como planos de edificios del mundo real e imágenes que pueden inspirar tu cartografía. También puedes utilizar software para acoplar tus mapas.

AVENTURAS PUBLICADAS

Las aventuras publicadas están disponibles para la compra si no tienes tiempo ni inclinación para escribir una aventura por tu cuenta, o si quieras un cambio de ritmo. Una aventura publicada incluye un escenario generado previamente con los mapas, PNJs, monstruos y tesoros que se necesitan para llevarla a cabo. Un ejemplo de aventura publicada es la que aparece en el D&D *Kit de Iniciacion*.

Puedes hacer ajustes a las aventuras publicadas para que se adapten mejor a tu campaña y haga referencia a tus jugadores. Por ejemplo, puedes reemplazar el villano de una aventura con uno que los jugadores ya se hayan encontrado en la campaña, o añadir algo al trasfondo de la aventura que involucre a los personajes de tus jugadores de maneras que el diseñador de la aventura nunca podría haber imaginado.

Una aventura publicada no puede tener en cuenta todas las acciones que los personajes pueden realizar. Lo bueno de las aventuras publicadas es que te permiten centrarte en evoluciones de la trama que la propia aventura no puede abordar.

Las aventuras publicadas también sirven de inspiración. Es posible que no utilices una aventura como está escrita, pero podría estimular tus ideas, o puedes usar una parte de ella y cambiar aquello que necesites según tus necesidades. Por ejemplo, podrías usar el mapa de un templo pero repoblado con los monstruos de tu elección, o puedes utilizar una secuencia de persecución propuesta como modelo para otra parecida en tu campaña.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

Como toda historia, una aventura típica tiene un principio, una mitad y un fin.

PRINCIPIO

Una aventura comienza con un gancho para captar la atención de los jugadores. Un buen gancho de aventura despierta el interés de los jugadores y ofrece una razón de peso para que sus personajes se involucren en la trama. Tal vez los aventureros tropiezan con algo que no deberían haber visto, unos monstruos les atacan en el camino, un asesino comete un atentado contra su vida, o un dragón aparece en las puertas de la ciudad. Ganchos de aventura como estos pueden meter instantáneamente a los jugadores en tu historia.

El comienzo de una buena aventura debe ser excitante y emocionante. Tú quieres que los jugadores se vayan a casa deseando que llegue la próxima sesión, así que dales un sentido claro de hacia dónde se dirige la historia y algo a lo que aspirar.

MITAD

La mitad de una aventura es donde el grueso de la historia se desarrolla. Con cada nuevo reto, los aventureros toman decisiones importantes que tienen un gran efecto sobre la conclusión de la aventura.

A lo largo de la aventura, los personajes pueden descubrir secretos que les revelan nuevas metas o cambian su objetivo original. Su comprensión de lo que está pasando alrededor de ellos puede cambiar. Tal vez los rumores de tesoros eran un truco para atraerlos a una trampa mortal. Quizás un supuesto espía en la corte de la reina es en realidad un plan ideado por la propia monarca para amasar aún más poder para sí misma.

Al mismo tiempo, los aventureros están trabajando para frustrar a sus adversarios y sus enemigos están tratando de llevar a cabo sus nefastos planes. Estos enemigos también pueden tratar de ocultar sus actos, engañar a adversarios potenciales, o tratar directamente con los problemas, tal vez intentando matar a los entrometidos.

Recuerda que los personajes son los protagonistas de la historia. Nunca dejes que se conviertan en meros espectadores, viendo cómo se desarrollan los acontecimientos alrededor de ellos pero sin poder influir.

FINAL

El final abarca el clímax: la escena o el encuentro en el que la tensión acumulada a lo largo de la aventura llega a su punto máximo. Un clímax fuerte debe tener a los jugadores en vilo, con el destino de sus personajes y mucho más pendiente de un hilo. El resultado, que dependerá de las acciones y decisiones de los personajes, nunca debería ser una escena corriente.

Un final no tiene que dejarlo todo resuelto. Algunas tramas se pueden dejar colgando, esperando a ser resueltas en una aventura más tarde. Unos pocos asuntos pendientes son una manera fácil de hacer la transición de una aventura a otra.

TIPOS DE AVENTURA

Una aventura puede estar basada en un lugar, como se explica en las secciones siguientes.

AVENTURAS BASADAS EN LUGARES

Las aventuras establecidas en ruinas, mazmorras y lugares silvestres de difícil acceso son la piedra angular de innumerables campañas. Muchas de las más grandes aventuras de D&D de todos los tiempos están basadas en lugares concretos.

La creación de una aventura basada en una ubicación puede ser dividida en una serie de pasos. Para cada paso se ofrecen tablas de las que se pueden seleccionar los elementos básicos para tu aventura. Alternativamente, tira en las tablas y deja que los resultados aleatorios te inspiren. También puedes cambiar el orden de estos pasos.

1. IDENTIFICAR LOS OBJETIVOS DEL GRUPO

Los Objetivos de la Mazmorra ofrecen objetivos comunes que conducen o atraen a los aventureros a las mazmorras. La tabla de Objetivos en Tierras salvajes ofrece inspiración similar para aventuras centradas en la exploración al aire libre. Las otras tablas de objetivos aportan sugerencias para aventuras basadas en localizaciones específicas que no se ajustan a las dos primeras categorías citadas.

OBJETIVOS EN MAZMORRAS

d20 Objetivo

- 1 Detener los asaltos de los monstruosos habitantes de la mazmorra contra el mundo de la superficie.
- 2 Frustrar el malvado plan del villano.
- 3 Destruir una amenaza mágica dentro de la mazmorra.
- 4 Adquirir tesoro.
- 5 Encontrar un artículo en particular para un propósito específico.
- 6 Recuperar un objeto robado escondido en la mazmorra.
- 7 Encontrar información necesaria para un propósito especial.
- 8 Rescatar a un cautivo.
- 9 Descubrir el destino de un grupo anterior de aventureros.
- 10 Encontrar a un PNJ que desapareció en la zona.
- 11 Matar a un dragón o algún otro monstruo que suponga un reto.
- 12 Descubrir la naturaleza y el origen de un fenómeno o lugar extraño.
- 13 Perseguir enemigos fugitivos que se refugian en la mazmorra.
- 14 Escapar del cautiverio en la mazmorra.
- 15 Despejar unas ruinas para que puedan ser reconstruidas y reocupadas.
- 16 Descubrir por qué el villano está interesado en la mazmorra.
- 17 Ganar una apuesta o completar una ordalía por sobrevivir en la mazmorra por una cierta cantidad de tiempo.
- 18 Parlamentar con el villano en la mazmorra.
- 19 Ocultarse de una amenaza de fuera de la mazmorra.
- 20 Tira dos veces, haciendo caso omiso de los resultados de 20.

OBJETIVOS EN TIERRAS SALVAJES

d20 Objetivo

- 1 Localizar una mazmorra u otro lugar de interés (tirar en la tabla de Objetivos en Mazmorras para averiguar porque).
- 2 Evaluar el alcance de un desastre natural o no natural.
- 3 Escoltar a un PNJ hacia un lugar.
- 4 Llegar a un lugar sin ser visto por las fuerzas del villano.
- 5 Detener los asaltos de los monstruos a las caravanas y granjas.
- 6 Establecer el comercio con un pueblo lejano.
- 7 Proteger a una caravana que viaja a un pueblo lejano.
- 8 Cartografiar nuevas tierras.
- 9 Encontrar un lugar para establecer una colonia.
- 10 Encontrar un recurso natural.
- 11 Cazar un monstruo específico.
- 12 Regresar a casa desde un lugar distante.
- 13 Obtener información de un ermitaño solitario.
- 14 Encontrar un objeto que se perdió en la espesura.
- 15 Descubrir el destino de un grupo de exploradores desaparecidos.
- 16 Perseguir enemigos que huyen.
- 17 Evaluar el tamaño de un ejército que se aproxima.
- 18 Escapar del reino de un tirano.
- 19 Proteger la tierra salvaje de atacantes.
- 20 Tira dos veces, haciendo caso omiso de los resultados de 20.



OBJETIVOS EN MAZMORRAS

d12 Objetivo

1	Hacerse con el control de un lugar fortificado, como un castillo, pueblo o barco.
2	Defender un lugar de sus atacantes.
3	Recuperar un objeto desde el interior de un lugar seguro en un asentamiento.
4	Recuperar un objeto de una caravana.
5	Rescatar un bien u objeto procedente de una caravana o buque perdido.
6	Liberar a un cautivo de una cárcel o campo de prisioneros.
7	Escapar de una cárcel o campo de prisioneros.
8	Completar con éxito una carrera de obstáculos para obtener reconocimiento o recompensa.
9	Infiltrarse en una fortaleza.
10	Encontrar la causa de unos sucesos extraños en una casa encantada u otro lugar apropiado.
11	Interferir con el funcionamiento de un negocio u operación.
12	Rescata a un personaje, monstruo, u objeto de un desastre natural o no natural.

2. IDENTIFICAR LOS PNJs IMPORTANTES

Usa las tablas de Villanos de la Aventura, Aliados de la Aventura y Patrones de la Aventura como ayudar para definir estos PNJs. El Capítulo 4 puede ayudarte a dar vida a estos PNJs.

VILLANOS DE LA AVENTURA

d20 Villano

1	Bestia o monstruosidad sin agenda específica.
2	Aberración dedicada a la corrupción o a la dominación.
3	Demonio deseoso de corromper o destruir.
4	Dragón dominador y acaparador.
5	Gigante saqueador.
6-7	No muerto con cualquier objetivo.
8	Hada con una meta misteriosa.
9-10	Cultistas humanoides.
11-12	Conquistador humanoide.
13	Humanoide buscando venganza.
14-15	Intrigante humanoide buscando gobernar.
16	Cerebro criminal humanoide.
17-18	Incursor o saqueador humanoide.
19	Humanoide bajo una maldición.
20	Fanático humanoide confundido.

ALIADOS DE LA AVENTURA

d12 Aliado

1	Aventurero experimentado
2	Aventurero novato
3	Plebeyo entusiasta
4	Soldado
5	Sacerdote
6	Sabio
7	Vengador
8	Lunático
9	Celestial
10	Hada
11	Monstruo disfrazado
12	Villano disfrazado de aliado

ALIADOS DE LA AVENTURA

d12 Aliado

1-2	Aventurero retirado
3-4	Gobernante local
5-6	Jefe militar
7-8	Jefe de culto
9-10	Sabio
11-12	Anciano respetado
13	Deidad o celestial
14	Hada misteriosa
15	Viejo amigo
16	Antiguo mentor
17	Padre u otro pariente
18	Plebeyo desesperado
19	Mercader endeudado
20	Villano disfrazado de patrón

3. COMPLETAR LOS DETALLES DEL LUGAR

El Capítulo 5 ofrece sugerencias para crear y dar contenido a un lugar de aventura, incluyendo tablas que pueden ayudar a establecer los elementos importantes de una mazmorra, área silvestre o entorno urbano.

4. ENCONTRAR LA INTRODUCCIÓN IDEAL

Una aventura puede comenzar con un encuentro de interacción social en el que los aventureros descubren lo que deben hacer y por qué. Se puede empezar con un ataque por sorpresa, o con los aventureros consiguiendo la información por accidente. Las mejores introducciones surgen naturalmente de las metas y entorno de la aventura. Deja que las secciones de la tabla de Introducciones de Aventura te inspiren.

INTRODUCCIONES DE AVENTURA

d12 Introducción

1	Mientras viajaban por tierras salvajes, los personajes caen en un pozo que se abre bajo sus pies, dejándolos caer en el lugar de aventura.
2	Mientras viajaban por tierras salvajes, los personajes encuentran la entrada al lugar de la aventura.
3	Mientras viajaban por un camino, los personajes son atacados por los monstruos que huyen hacia un lugar de aventura cercano.
4	Los aventureros hallan un mapa junto a un cadáver. Además de lo que supondrá su hallazgo para encontrar el lugar de la aventura, el villano quiere ese mapa.
5	Un objeto mágico misterioso o un cruel villano teletransporta a los personajes al lugar de la aventura.
6	Un desconocido se acerca a los personajes en una taberna y los insta a acudir al lugar de la aventura.
7	Un pueblo o aldea necesita voluntarios para ir a al lugar de la aventura.
8	Un PNJ al que los personajes aprecian tiene que ir al lugar de la aventura.
9	Un PNJ al que los personajes deben obedecer les envía al lugar de la aventura.
10	Un PNJ por el que los personajes sienten respeto les pide que vayan al lugar de la aventura.
11	Una noche, todos los personajes sueñan con entrar en el lugar de la aventura.
12	Un fantasma aparece y aterroriza una aldea. La investigación revela que sólo se puede hacerle descansar yendo al lugar de la aventura.

5. CONSIDERAR EL CLÍMAX IDEAL

El final culminante de una aventura es el cumplimiento de la promesa hecha con todo lo que ha sucedido antes. Aunque el clímax debe tener en cuenta los éxitos y fracasos de los personajes hasta ese momento, la tabla de Clímax de la Aventura puede proporcionar sugerencias para ayudar a dar forma al final de tu aventura.

INTRODUCCIONES DE AVENTURA

d12 Introducción

- 1 Los aventureros se enfrentan al villano principal y su grupo de secuaces en una sangrienta batalla hasta la muerte.
- 2 Los aventureros persiguen al villano mientras esquivan obstáculos diseñados para retrasarlos, lo que lleva a un enfrentamiento final dentro o fuera de la guarida del villano.
- 3 Las acciones de los aventureros o del villano resultan en un cataclismo del que los aventureros deben escapar.
- 4 Los aventureros deben ir a la carrera al lugar donde el villano está completando su plan maestro, llegando justo cuando este está a punto de completarse.
- 5 El villano y dos o tres de sus lugartenientes realizan diversos ritos en una gran sala. Los aventureros deben interrumpir todos los ritos a la vez.
- 6 Un aliado traiciona a los aventureros, que estaban a punto de lograr su objetivo. (Utiliza este clímax con cuidado, y no abuses de él)
- 7 Un portal se abre a otro plano de existencia. Criaturas en el otro lado se infiltran en este, obligando a los aventureros a cerrar el portal y enfrentarse al villano al mismo tiempo.
- 8 Trampas, peligros y objetos animados se vuelven contra los aventureros mientras estos atacan al villano.
- 9 La mazmorra comienza a derrumbarse mientras los aventureros se enfrentan al villano, que intenta escapar en medio del caos.
- 10 Una amenaza más poderosa todavía sorprende a los aventureros, destruye al villano principal y, a continuación, centra su atención en los personajes.
- 11 Los aventureros deben elegir entre perseguir al villano principal que huye o salvar a un PNJ que les importa o a un grupo de inocentes.
- 12 Los aventureros deben descubrir la debilidad secreta del villano antes de poder aspirar a derrotarle.

6. PLANEAR LOS ENCUENTROS

Después de haber creado la ubicación y la historia general de la trama, es el momento de planificar los encuentros que componen esa aventura. En una aventura basada en lugares específicos, la mayoría de los encuentros tienen la forma adecuada para ser representados en tu mapa físico. Para cada habitación o área silvestre en el mapa de la aventura, tus clave describirán lo que hay en esa zona: características físicas y cualquier encuentro que deba jugarse ahí. La clave de la aventura es convertir un bosquejo simple de áreas numeradas en papel cuadriculado en encuentros diseñados para entretener e intrigar a tus jugadores.

Consulta "Creación de Encuentros" más adelante en este capítulo para obtener orientación sobre la elaboración de los encuentros individuales.

AVENTURAS BASADAS EN EVENTOS

En una aventura basada en eventos, la atención se centra en lo que los personajes y villanos hacen y lo que ocurre como resultado. La cuestión de dónde ocurren esos acontecimientos es de importancia secundaria.

La construcción de una aventura basada en eventos da más trabajo que la construcción de una basada en una localización, pero el proceso se puede simplificar, siguiendo una serie de pasos sencillos. Varios de estos pasos pueden obtenerse de tablas desde las que se pueden elegir elementos de aventura o tirar al azar en busca de inspiración. Al igual que con las aventuras basadas en la ubicación, no necesariamente tienes que seguir estos pasos en orden.

1. COMIENZA CON UN VILLANO

Poner atención en la creación de tu villano dará sus frutos más adelante, ya que el villano juega un papel principal en el desarrollo de la historia. Utiliza la tabla de Villanos de la Aventura en la sección anterior para empezar, y utiliza la información en el capítulo 4 para ayudar a dar vida al villano.

Por ejemplo, tu villano podría ser un muerto viviente que buscan vengarse de un cautiverio u ofensa recibidos en vida. Un aspecto interesante de un villano muerto viviente es que estos hechos podrían haber ocurrido hace siglos, motivándole a la venganza contra los descendientes de aquellos que le perjudicaron. Imagina un vampiro encarcelado por los miembros de una orden religiosa de caballeros, y que ahora busca venganza contra los actuales miembros de ese orden.

2. DETERMINA LAS ACCIONES DEL VILLANO

Una vez que tengas un villano, es el momento de determinar qué medidas tomará para lograr sus objetivos. Crea una línea de tiempo que muestre lo que el villano hace y cuando, suponiendo que no haya interferencia de los aventureros.

Basándose en el ejemplo anterior, podrías decidir que tu villano vampiro asesine a varios caballeros. Deslizándose bajo puertas cerradas en forma gaseosa, el vampiro es capaz de hacer que las muertes parezcan naturales al principio, pero pronto se hace evidente que un cruel asesino está detrás de los crímenes.

Si necesitas inspiración adicional, considera diversas opciones para representar cada una de las acciones del villano a lo largo de la aventura.

ACCIONES DEL VILLANO BASADAS EN EVENTOS

d12	Tipo de Acción	d12	Tipo de Acción
1	Acontecimiento importante	4	Uno y basta
2	Escalada de Crímenes	5	Crímenes en Serie
3	Corrupción Creciente	6	Paso a paso



Acontecimiento importante: Los planes del villano se realizan durante un festival, evento astrológico, un rito sagrado (o profano), una boda real, el nacimiento de un niño, o una fecha concreta similar. Las actividades del villano hasta ese momento estarán orientadas a la preparación para este acto.

Escalada de crímenes: El villano comete actos sucesivos que lo hacen cada vez más audaz y atroz. Un asesino podría empezar atacando a los indigentes en los barrios bajos de la ciudad antes de atreverse a una masacre en el mercado, aumentando el horror y el número de muertos a cada momento.

Corrupción creciente: A medida que pasa el tiempo, el poder y la influencia del villano crecen, afectando a más víctimas en un área mayor. Esto podría tomar la forma de ejércitos conquistadores de tierras, cultos malignos que reclutan nuevos miembros, o una plaga propagándose. Un pretendiente

al trono podría tratar de obtener el apoyo de la nobleza local en los días o semanas previas a un golpe de estado, o un líder gremial podría corromper a los miembros de un ayuntamiento o sobornar a los miembros de la guardia.

Uno y basta: El villano comete un único delito y luego trata de evitar las consecuencias. En lugar de un plan para cometer más crímenes, el objetivo del villano es mentir o huir para escapar.

Crímenes en serie: El villano comete un crimen tras otro, pero estos actos son de naturaleza repetitiva, en lugar de una escalada a mayores alturas de la depravación. El truco para la captura de este villano radica en determinar el patrón subyacente de los crímenes. Aunque los asesinos en serie son un ejemplo común de este tipo de villano, el villano podría ser también un piromano a favor de un determinado tipo de edificio, una enfermedad que afecta a los lanzadores de conjuros que convoquen un hechizo específico, un ladrón que se dirige a un cierto tipo de comerciante, o un secuestrador doppelganger que se hace pasar por un noble tras otro.

Paso a paso: En la consecución de su objetivo, el villano lleva a cabo un conjunto específico de acciones en un orden determinado. Un mago podría robar los elementos necesarios para crear una filacteria y convertirse en un liche, o un sectario podría secuestrar a los sacerdotes de siete dioses del bien para sacrificarlos. Alternativamente, el villano podría estar siguiendo una pista para encontrar al objetivo de su venganza, matando a una víctima tras otra mientras se mueve cada vez más cerca del blanco real.

3. DETERMINA LOS OBJETIVOS DEL GRUPO

Puedes utilizar la tabla de Objetivos basados en eventos para establecer el objetivo del grupo. Un objetivo también puede sugerir la forma en que los aventureros son arrastrados hacia los planes del villano, y qué es exactamente lo que deben hacer para frustrar esos planes.

OBJETIVOS BASADOS EN EVENTOS

d20	Objetivo
1	Llevar al villano ante la justicia.
2	Limpiar el nombre de un PNJ inocente.
3	Proteger u ocultar un PNJ.
4	Proteger un objeto.
5	Descubrir la naturaleza y origen de un extraño fenómeno que podría ser obra del villano.
6	Encontrar a un fugitivo.
7	Derrocar a un tirano.
8	Descubrir una conspiración contra un soberano.
9	Negociar la paz entre naciones enemigas o familias en disputa.
10	Obtener ayuda de un gobernante o consejo.
11	Ayuda a un villano a encontrar la redención.
12	Parlamentar con un villano.
13	Desarmar a fuerzas rebeldes.
14	Detener a una banda de contrabandistas.
15	Obtener información de inteligencia acerca de una fuerza enemiga.
16	Ganar un torneo.
17	Determinar la identidad del villano.
18	Localizar un objeto robado.
19	Asegurarse de que una boda transcurra sin incidentes.
20	Tira dos veces, haciendo caso omiso de los resultados de 20.

Por ejemplo, si sacas un 10 en la tabla, esto indica que el objetivo de los aventureros es asegurarse la ayuda de un gobernante o consejo. Decides conectar eso con los dirigentes de la orden contra la que atenta el villano vampiro. Tal vez los líderes de la orden tienen un cofre de joyas robado por el vampiro hace siglos, y los personajes pueden usar el cofre como cebo para atrapar al villano.

4. DEFINE LOS PNJS IMPORTANTES

Cualquier aventura basada en eventos requiere de un detallado elenco de PNJs. Algunos de estos PNJs encajan perfectamente en la categoría de aliados y patrones, pero es probable que la actitud de muchos de estos personajes o criaturas permanezca indecisa hasta que los aventureros interactúen con ellos (Ver capítulo 4 para más información sobre la creación de PNJs).

Los elementos de la aventura que hayas determinado hasta ahora deben proporcionarte una idea clara acerca de los personajes de relleno que necesitas crear, así como cuánto detalle necesitas generar para cada uno de ellos. Los PNJs que sea improbable ver en combate no necesitan los datos para ello, por ejemplo. Igualmente, los PNJs destinados a la negociación podrían tener ideales, lazos y flaquezas. Si te es de ayuda, tira en la tabla de Aliados o Patrones de la aventura (En la sección de "Aventuras basadas en lugares", al principio de este capítulo).

5. ANTICIPA LAS REACCIONES DEL VILLANO

Así como los aventureros persiguen sus objetivos y frustran los planes del villano, ¿cómo reaccionará a esto el villano?. ¿Desatará toda su violencia o enviará duras advertencias? ¿Se decantará por soluciones directas a sus problemas o creará complicados planes para evitar las intromisiones?

Observa las acciones del villano que determinaste en el paso 2. Para cada evento que surge de esas acciones, piensa en cómo podrían reaccionar los aventureros. Si ellos impiden una acción o dificultan su éxito, ¿qué efecto tendrá esto en el plan general del villano? ¿Qué puede hacer ese villano para compensarlo?

Una forma de realizar un seguimiento de las reacciones de un villano es usando un diagrama de flujo. Esto podría salirse fuera de la línea temporal que describe los planes del villano, exponiendo cómo el villano se pone de nuevo en marcha después de que los aventureros frustren sus planes. O bien, el diagrama de flujo puede ser separado de la línea temporal, mostrando las diversas acciones que los aventureros pueden tomar y la respuesta del villano a esas acciones.

6. DETALLA LOS LUGARES CLAVE

Ya que estos lugares no son el centro de la aventura, pueden ser más simples y más pequeños que un complejo de mazmorras o una extensión silvestre. Pueden ser lugares específicos en una ciudad, o incluso habitaciones individuales en ubicaciones determinadas donde estalle un combate o se realice una exploración significativa, como el salón del trono, una casa gremial, la mansión en ruinas de un vampiro o una base de una orden de caballeros.

7. ELIGE UNA INTRODUCCIÓN Y UN CLÍMAX

La tabla de Introducciones de la Aventura de la sección "Aventuras basadas en lugares" ofrece divertidas posibilidades para atraer a los personajes hacia los acontecimientos de tu aventura, incluyendo sueños, apariciones, o simples súplicas de ayuda. La tabla de Clímax de la Aventura en esa misma sección incluye fines de aventura que funcionan igualmente bien para las aventuras basadas en eventos.

Por ejemplo, la tabla de Introducciones de Aventura te ayudará a decidir que un aliado de los aventureros intente conseguir su ayuda. Quizás el PNJ es un caballero que cree que el vampiro está intentando matarlo, o bien un amigo o familiar suyo tratando de hallar al asesino del caballero. Este PNJ atraerá la atención de los personajes hacia los crímenes del vampiro.

Consultando la tabla de Climax de la aventura, puedes intentar conseguir que los aventureros pongan un cebo para atraer al vampiro, como por ejemplo un cofre de joyas robado de su guarida. Como vuelta de tuerca, la verdadera meta del vampiro es recuperar un sólo collar entre todas las joyas. En el

collar se encajan nueve gemas, y con estas gemas el vampiro puede abrir una puerta a los Nueve Infiernos. En caso de que el vampiro tenga éxito, los aventureros tendrán una amenaza más apremiante aún para hacerle frente, como un poderoso diablo atravesando la puerta para honrar un antiguo pacto que hizo con el vampiro.

8. PLANÉA LOS ENCUENTROS

Después de crear el desarrollo general de la aventura, es el momento de planificar los encuentros en los que se desarrollarán los acontecimientos de la aventura. En una aventura basada en eventos, los encuentros se producen cuando la agenda del villano se cruza con el camino de los personajes. No siempre se puede anticipar exactamente cuándo o dónde ocurrirá eso, pero se puede crear una lista de posibles encuentros que los aventureros puedan experimentar. Esto puede tomar la forma de una descripción general de las fuerzas del villano, con detalles sobre sus lugartenientes y secuaces, así como encuentros ligados a los lugares clave de la aventura.

Consulta "Creación de Encuentros" más adelante en este capítulo, para obtener orientación sobre la elaboración de los encuentros individuales.

MISTERIOS

Un misterio es una forma de aventura basada en eventos que generalmente se centra en los esfuerzos de los aventureros para resolver un crimen, normalmente un robo o asesinato. A diferencia del escritor de una novela, un Dungeon Master no siempre puede predecir lo que los personajes van a hacer en una aventura de misterio.

Un villano cuyas acciones son "ola de crímenes", "uno y listo" o "crímenes en serie" podría inspirar a la creación de una aventura de misterio en torno a los crímenes de ese villano. Del mismo modo, si los objetivos de los aventureros incluyen la determinación de la identidad del villano, esta podría ser parte del misterio.

Para crear una aventura de misterio, sigue los pasos para la creación de cualquier aventura basada en eventos. Entonces, considera tres elementos adicionales para la aventura: la víctima, los sospechosos y las pistas.

VÍCTIMA

Piensa en la relación de la víctima con el villano. Aunque puedes crear un escenario consistente sin tales relaciones, parte de lo que hace un misterio emocionante es el descubrimiento de las retorcidas conexiones entre PNJs y cómo esas conexiones llevaron al crimen. Un asesinato aleatorio podría ser igual de misterioso, pero le falta esa implicación emocional.

Busca también una conexión entre la víctima y uno o más de los aventureros. Una manera segura de atraer a los aventureros al misterio - incluyendo el hacerlos sospechosos - es hacer que la víctima sea alguien a quien conocen los personajes.

SOSPECHOSOS

Tu elenco de personajes debe incluir una variedad de otros PNJs que no cometieron el crimen, pero que tenían el motivo, los medios, o la oportunidad de hacerlo. Los sospechosos podrían ser obvios o salir a la luz durante la investigación.

Una de las técnicas de uso frecuente en la ficción detectivesca es crear un círculo cerrado de acusados, un número finito de individuos cuyas circunstancias les hagan los únicos sospechosos.

Un consejo para mantener a los jugadores y los aventureros lejos de adivinar la identidad del villano es asegurarse de que más de un sospechoso tenga un secreto. Cuando sea interrogado por los aventureros, un sospechoso puede parecer nervioso o intentar mentir, a pesar de ser inocente del crimen. Un negocio secreto, una relación ilícita, un pasado oscuro, o un vicio sin control son defectos que hacen a los sospechosos más interesantes que los PNJs que no tengan nada que ocultar.

PISTAS

Las pistas dirigen a la identidad del villano. Algunas pistas son verbales, incluyendo las declaraciones de los sospechosos y testigos que ayudan a los aventureros a crearse una imagen de lo sucedido. Otras pistas son físicas, como un mensaje inacabado escrito con sangre de la víctima, una pieza de joyería dejada por el villano, o un arma escondida en la habitación de un sospechoso.

Una pista debe conectarse con un sospechoso del delito, por lo general al arrojar luz sobre su motivo, los medios o la oportunidad. Algunas pistas relacionan al sospechoso equivocado con el crimen, lo que lleva a los aventureros en la dirección falsa. En ese caso, deberán encontrar otras pistas que apunten hacia una dirección diferente, o hilar pruebas que absuelvan al sospechoso.

Es mejor poblar tu aventura con demasiadas pistas que con demasiado pocas. Si los aventureros resuelven el misterio demasiado rápido, puedes sentirte un poco decepcionado, pero los jugadores sentirán una sensación de logro. Si el misterio es demasiado difícil, sin embargo, los jugadores se sentirán frustrados. Ya que tienes que tener en cuenta la posibilidad de que los aventureros obvien algunas pistas, usa pistas redundantes para asegurar que los jugadores tienen los conocimientos necesario para atrapar al villano.

INTRIGA

Las aventuras de intriga son aventuras basadas en eventos que giran en torno a luchas por el poder. Las intrigas son comunes en las cortes de los nobles, pero las luchas de poder pueden darse con la misma facilidad en gremios de comerciantes, sindicatos del crimen y jerarquías de un templo.

En lugar de acontecimientos oscuros y planes de un villano, una aventura de intriga generalmente gira en torno al intercambio de favores, el ascenso y caída de individuos en el poder, la influencia y las palabras zalameras de la diplomacia. Los esfuerzos de un príncipe para ser nombrado heredero al trono, la ambición de un cortesano de sentarse a la derecha de la reina o el deseo de un comerciante para abrir una ruta comercial a través de las tierras del enemigo son la materia prima de la intriga.

Como todas las aventuras, una aventura de intriga funciona sólo si los jugadores y sus personajes se involucran en el resultado. Si a nadie le importa quién es el camarlengo del rey o quien tiene derechos de tala en los bosques élficos, lanzar a los personajes a una aventura centrada en tales cuestiones será un fracaso. Sin embargo, si susurrar en el oído del camarlengo del rey significa que los personajes pueden usar soldados reales para ayudarles a defender su propia fortaleza en la frontera, los jugadores se verán inmersos en el escenario.

Los aventureros suelen quedar enredados en intrigas cuando necesitan el favor de una criatura poderosa y tienen que hacer algo a cambio, o cuando los planes de PNJs poderosos se cruzan en el camino de los personajes persiguiendo sus propios

objetivos. Algunas de las metas basadas en eventos discutidos anteriormente en esta sección se prestan a intrigar aventuras. Por ejemplo, si los aventureros deben descubrir una conspiración, negociar un tratado de paz, o ayudar a salvar a un gobernante o un consejo, podrías estar planteando una aventura de intriga.

El proceso de creación de una aventura de intriga es similar a crear cualquier otra aventura basada en eventos, con dos diferencias principales: cómo se manejan los villanos y cómo los personajes pueden ganar influencia.

VILLANOS

Algunas aventuras de intriga son impulsadas por las acciones de un solo villano, como un noble al planear el asesinato de un monarca. Sin embargo, una aventura de intriga puede tener múltiples villanos o ningún villano en absoluto.

Sin Villano. Algunas aventuras de intriga giran en torno al intercambio de favores en la ausencia de un villano. Para este tipo de aventura, omite los pasos 1 y 2 del proceso de creación de aventura basada en eventos (el villano y las acciones del villano) y pasa directamente a las metas de los aventureros en el paso 3. Averigua por qué los aventureros se involucran en la intriga, luego dedica la mayor parte de tu tiempo a crear los PNJs con los que interactúan.

Muchos villanos. Algunas aventuras de intriga cuentan con todo un elenco de villanos, cada uno con sus propios objetivos, motivaciones y métodos. Los aventureros pueden ser arrastrados a la lucha de una corte llena de nobles compitiendo por el trono tras la muerte repentina del rey, o podrían encontrarse negociando el fin de una mortífera guerra territorial entre los gremios de ladrones. En este escenario, pasarás mucho tiempo en los pasos 1 y 2, desarrollando cada uno de los principales PNJs como un villano distinto con su propia agenda.

En el paso 5, necesitas desarrollar las reacciones de los villanos a los posibles contratiempos a los que se enfrentarán durante la aventura. Sin embargo, no tienes que poner el mismo esfuerzo en detallar las reacciones de todos los villanos, ya que muchos serán probablemente ecos de los demás o se anularán entre sí. Cada vez que los aventureros frustren los planes de un villano, podrías dejar que los planes de otro villano avancen, acelerando la aventura según si el villano frustrado reacciona o no.

INFLUENCIA

Dependiendo de la situación, es posible que deseas realizar un seguimiento de la influencia de los aventureros sobre diferentes PNJs o facciones, o incluso un seguimiento de esa influencia por separado para cada personaje.

Una forma de manejar la influencia es tratarla como inspiración. Una personaje gana influencia en una situación determinada sólo si lo deseas, y poner en juego dicha influencia requiere gastarla. Los personajes pueden ganar influencia haciendo favores a los PNJs, promoviendo la causa de una organización, o demostrando su poder y heroísmo, a su elección. Al igual que con la inspiración, un personaje puede elegir usar la influencia para obtener ventaja en una tirada relevante para con esa influencia.

Otra manera de manejar la influencia es tratarla como renombre (véase el capítulo 1), lo que permite a los personajes ganar fama en la corte y sobre varias facciones clave.

SUCESOS DE TRASFONDO

Puede basar toda una aventura en un suceso de trasfondo o usar ese suceso para captar el interés de los jugadores. La tabla de Sucesos de Trasfondo presenta varias ideas, o puede servirte de inspiración para tus propios sucesos casuales.

SUCESOS DE TRASFONDO

d100	Suceso
01-02	Aniversario del reinado de un monarca
03-04	Aniversario de un suceso importante
05-06	Espectáculo en la arena
07-08	Llegada de caravana o barco
09-10	Llegada de un circo
11-12	Llegada de un importante PNJ
13-14	Llegada de modrons ambulantes
15-16	Representación artística
17-18	Acontecimiento deportivo
19-20	Nacimiento de un niño
21-22	Cumpleaños de un PNJ importante
23-24	Festival popular
25-26	Llegada de un cometa
27-28	Conmemoración de una tragedia pasada
29-30	Consagración de un nuevo templo
31-32	Coronación
33-34	Reunión del consejo
35-36	Equinoccio o solsticio
37-38	Ejecución
39-40	Festival de la fertilidad
41-42	Luna llena
43-44	Funeral
45-46	Graduación de cadetes o magos
47-48	Festival de la cosecha
49-50	Día sagrado
51-52	Investidura de un caballero u otro noble
53-54	Eclipse lunar
55-58	Fiesta estival
59-60	Fiesta invernal
61-62	Migración de monstruos
63-64	Baile real
65-66	Luna nueva
67-68	Año nuevo
69-70	Amnistía de un reo
71-72	Conjunción planar
73-74	Alineamiento de los planetas
75-76	Investidura sacerdotal
77-78	Procesión de fantasmas
79-80	Homenaje a soldados caídos en la guerra
81-82	Edicto o proclamación real
83-84	Día de audiencia real
85-86	Firma de un tratado
87-88	Eclipse solar
89-91	Torneo
92-94	Juicio
95-96	Revuelta violenta
97-98	Boda o aniversario de bodas
99-00	Coincidencia de dos sucesos (tira dos veces, ignorando resultados de 99 o 100)



COMPLICACIONES

A veces una aventura no es tan sencilla como podría parecer.

DILEMAS MORALES

Si deseas proporcionar a los personajes una conflicto que ningún hechizo o espadazo pueda resolver, añade un dilema moral a la aventura. Un dilema moral es un problema de conciencia para los aventureros, quienes deben realizar una elección que no será fácil.

DILEMAS MORALES

d20	Dilema	d20	Dilema
1-3	Dilema s/ un aliado	13-16	Dilema s/ un rescate
4-6	Dilema s/ un amigo	17-20	Dilema s/ el respeto
7-12	Dilema s/ el honor		



Dilema sobre el honor. Un personaje se ve obligado a elegir entre la victoria y un juramento personal o código de honor. Un paladín que ha pronunciado el Juramento de la Virtud podría darse cuenta de que el camino más claro del éxito reside en el engaño y el subterfugio. Un clérigo leal podría tener la tentación de desobedecer las órdenes de su fe. Si presentas este dilema, asegúrate de proporcionar una oportunidad para que un personaje expíe la ruptura de su juramento.

Dilema sobre un rescate. Los aventureros deben elegir entre capturar o dañar al villano y salvar vidas inocentes. Por ejemplo, los aventureros pueden descubrir que el villano tiene un campamento cerca, pero también saber que una parte de las fuerzas del villano está a punto de marchar sobre un pueblo para arrasararlo. Los personajes deben elegir entre atacar al villano o proteger a los aldeanos inocentes, algunos de los cuales podrían ser amigos o familiares.

Dilema sobre el respeto. Dos importantes aliados dan direcciones o asesoramiento contradictorios a los aventureros. Tal vez el sumo sacerdote aconseja a los personajes negociar la paz con los belicosos elfos en el bosque cercano, mientras que un guerrero veterano les insta a demostrar su fuerza con un primer golpe decisivo. Los aventureros no pueden seguir los dos cursos, y cualquiera que sea el aliado que elijan, el otro perderá el respeto por ellos y podría no querer ya ayudarlos.

GIROS

Los giros puede complicar una historia y hacer más difícil para los personajes el completar sus objetivos.

GIROS

d10 Giros

- 1 Los aventureros están compitiendo contra otras criaturas con un objetivo igual u opuesto al suyo.
- 2 Los aventureros se hacen responsables de la seguridad de un PNJ no combatiente.
- 3 Los aventureros tienen prohibido matar al villano, pero el villano no tiene reparos en matarlos a ellos.
- 4 Los aventureros tienen un límite de tiempo.
- 5 Los aventureros han recibido información falsa o inexacta.
- 6 Completar un objetivo de la aventura cumple o impide el cumplimiento de una profecía.
- 7 Los aventureros tienen dos objetivos diferentes, pero sólo pueden cumplir uno.
- 8 Completar el objetivo ayuda subrepticiamente al villano.
- 9 Los aventureros deben cooperar con un enemigo declarado para lograr el objetivo.
- 10 Los aventureros están bajo compulsión mágica (como un hechizo de *geas*) para completar su objetivo.

Dilema sobre un aliado. Los aventureros tienen más posibilidades de lograr su objetivo con la ayuda de dos personas cuya experiencia es esencial. Sin embargo, estos dos PNJs se odian y se niegan a trabajar juntos, incluso si el destino del mundo pende de un hilo. Los aventureros deben elegir el PNJ que es más probable que les ayude a alcanzar su meta.

Dilema sobre un amigo. Un PNJ por el que uno o más de los personajes se preocupa hace una petición imposible a los personajes.

Un interés amoroso podría exigir que un personaje parta a una peligrosa misión. Un amigo entrañable podría suplicar a los personajes que salven la vida del villano para demostrarle que son mejores personas. Un PNJ débil podría pedir una oportunidad de ganar el favor de los personajes mediante la realización de una misión peligrosa, pero esencial.

MISIONES SECUNDARIAS

También puedes añadir una o más misiones secundarias a tu aventura, apartando a los jugadores de la historia principal basada en eventos o en un lugar. Las misiones secundarias son ajenas al objetivo principal de los personajes, pero completar una misión secundaria podría proporcionar un beneficio a la hora de completar dicho objetivo principal.

MISIONES SECUNDARIAS

d10 Giros

- 1 Encontrar un objeto específico que se rumorea que está en la zona.
- 2 Recuperar un objeto robado de los dominios del villano.
- 3 Recibir información de un PNJ en la zona.
- 4 Rescatar un cautivo.
- 5 Descubrir el destino de un PNJ desaparecido.
- 6 Matar un monstruo determinado.
- 7 Descubrir la naturaleza y origen de un extraño fenómeno en el área.
- 8 Asegurarse la ayuda de un personaje o criatura en la zona.

CREANDO ENCUENTROS

Los encuentros son escenas individuales dentro del todo mayor que compone tu aventura.

Para empezar, un encuentro debe ser, ante todo, divertido para los jugadores. En segundo lugar, no debe ser una carga para ti. Más aún, un encuentro bien elaborado por lo general tiene un objetivo sencillo, así como alguna conexión con la historia general de tu campaña, a partir de los encuentros que le preceden mientras se presagian encuentros aún por venir.

Un encuentro tiene tres resultados posibles: los personajes tienen éxito, éxito en parte, o fracasan. El encuentro tiene que tener en cuenta las tres posibilidades, y el resultado tiene que tener consecuencias para que los jugadores sientan que sus éxitos y fracasos importan.

OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES

Cuando los jugadores no saben lo que tienen que hacer en un encuentro dado, la anticipación y la emoción puede convertirse rápidamente en aburrimiento y frustración. Un objetivo claro alivia el riesgo de que los jugadores pierdan el interés.

Por ejemplo, si la historia general de tu aventura consiste en una gesta para entregar una reliquia de valor incalculable en un monasterio remoto, cada encuentro en el camino es una oportunidad para introducir un objetivo más modesto pero que haga avanzar la gesta. Los encuentros durante el viaje pueden hacer que los aventureros sean abordados por enemigos decididos a robar la reliquia, o por monstruos que amenazan constantemente el monasterio.

Algunos jugadores crean sus propios objetivos, que es algo de esperar y para alentar. Después de todo, la campaña es tanto de los jugadores como tuya. Por ejemplo, un personaje puede tratar de sobornar a los enemigos en lugar de luchar contra ellos, o perseguir a un enemigo que huye para saber dónde va. Los jugadores que hacen caso omiso de los objetivos tendrán que lidiar con las consecuencias, lo cual es otra faceta importante del diseño del encuentro.

OBJETIVOS DE EJEMPLO

Los siguientes objetivos pueden ser usados como base para encuentros. Aunque estos objetivos se centran en un solo encuentro durante una aventura, con el uso del mismo objetivo en múltiples encuentros puedes combinar esos sucesos para crear un conflicto mayor que los aventureros deben superar.

Conseguir la paz. Los personajes deben convencer a dos grupos opuestos (o a sus líderes) para poner fin al conflicto que les enfrenta. Como complicación, los personajes podrían tener enemigos en uno o ambos bandos opuestos, o algún otro grupo o individuo podrían instigar el conflicto para promover sus propios fines.

Proteger un PNJ u objeto. Los personajes deben actuar como guardaespaldas o proteger algún objeto bajo su custodia. Como complicación, el PNJ bajo la protección del grupo podría estar maldito, enfermo, ser propenso a ataques de pánico, demasiado joven o viejo para pelear, o tendente a arriesgar la vida de los aventureros mediante decisiones equivocadas. El objeto que los aventureros han jurado proteger podría ser sentiente, estar maldito, o ser difícil de transportar.

Recuperar un objeto. Los aventureros deben tomar posesión de un objeto específico en el lugar de un encuentro, preferentemente antes de haber acabado el combate. Como complicación, los enemigos podrían desear el objeto tanto como los aventureros, lo que obligará a ambas partes a luchar por él.

Atravesar una encerrona. Los aventureros deben pasar por una zona peligrosa. Este objetivo es similar a la recuperación de un objeto en la medida de que llegar a la salida es una prioridad mayor que matar oponentes en la zona. Un límite de tiempo añade una complicación, como lo hace un punto de decisión que podría conducir a los personajes por el camino equivocado. Otras complicaciones incluyen trampas, peligros y monstruos.

Infiltrarse. Los aventureros necesitan moverse por la zona de encuentro sin que sus enemigos sean conscientes de su presencia. Si son detectados habrá complicaciones.

Detener un Ritual. Los planes de los líderes de cultos malignos, brujos malignos y demonios poderosos a menudo implican rituales que deben ser frustrados. Los personajes involucrados en la detención de un ritual típicamente deben abrirse paso a través de malvados secuaces antes de intentar interrumpir la poderosa magia del ritual. Como complicación, el ritual podría estar a punto de finalizar cuando los personajes llegan, estableciéndose un límite de tiempo. Dependiendo del ritual, su realización podría tener también consecuencias inmediatas.

Eliminar un único objetivo. El villano está rodeado de esbirros lo suficientemente potentes para matar a los aventureros. Los personajes pueden huir y esperar vencer al villano otro día, o pueden tratar de abrirse paso a través de los secuaces para acabar con su objetivo. Como complicación, los esbirros pueden ser criaturas inocentes bajo el control del villano. Matar al villano significa romper ese control, pero los aventureros tienen que soportar los ataques de los secuaces hasta que lo consigan.

CREACIÓN DE ENCUENTROS DE COMBATE

Al crear un encuentro de combate, deja que tu imaginación corra libre y construye algo que tus jugadores disfruten. Una vez que tengas los detalles pensados, utiliza esta sección para ajustar la dificultad del encuentro.

DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS DE COMBATE

Hay cuatro categorías de dificultad para los encuentros.

Fácil. Un encuentro fácil no merma los recursos de los personajes ni los pone en serio peligro. Podrían perder algunos puntos de golpe, pero la victoria está casi garantizada.

Medio. Un encuentro medio por lo general tiene uno o dos momentos de miedo para los jugadores, pero los personajes deberían salir victorioso sin bajas. Uno o más de ellos podrían necesitar usar recursos curativos.

Difícil. Un encuentro difícil puede ir mal para los aventureros. Los personajes más débiles deberían apartarse de la lucha, y hay una pequeña posibilidad de que uno o más de los personajes mueran.

Mortal. Un encuentro mortal podría ser letal para uno o más personajes jugadores. La supervivencia a menudo requiere una buena táctica y pensamiento rápido, y el grupo se arriesga a la derrota.

UMBRALES DE PX POR NIVEL DE PERSONAJE

Nivel de Personaje	Fácil	Dificultad de Encuentro	Medio	Difícil	Mortal
1º	25		50	75	100
2º	50		100	150	200
3º	75		150	225	400
4º	125		250	375	500
5º	250		500	750	1.100
6º	300		600	900	1.400
7º	350		750	1.100	1.700
8º	450		900	1.400	2.100
9º	550		1.100	1.600	2.400
10º	600		1.200	1.900	2.800
11º	800		1.600	2.400	3.600
12º	1.000		2.000	3.000	4.500
13º	1.100		2.200	3.400	5.100
14º	1.250		2.500	3.800	5.700
15º	1.400		2.800	4.300	6.400
16º	1.600		3.200	4.800	7.200
17º	2.000		3.900	5.900	8.800
18º	2.100		4.200	6.300	9.500
19º	2.400		4.900	7.300	10.900
20º	2.800		5.700	8.500	12.700

VALOR DE DESAFÍO

Cuando elabores un encuentro o aventura, especialmente en los niveles más bajos, ten cuidado al utilizar monstruos cuyo nivel de desafío es mayor que el nivel medio del grupo. Tal criatura podría hacer daño suficiente con una sola acción para eliminar a un aventurero de nivel bajo. Por ejemplo, un ogro tiene un nivel de desafío de 2, pero puede matar a un mago de primer nivel de un solo golpe.

Además, algunos monstruos tienen características que podrían ser difíciles o imposibles de superar para personajes de nivel bajo. Por ejemplo, un rakshasa tiene un nivel desafío de 13 y es inmune a los hechizos de nivel 6 o menor. Los lanzadores de conjuros de nivel 12 o inferior no tienen hechizos superiores a 6º nivel, lo que significa que no podrán afectar al rakshasa con su magia, poniendo a los aventureros en una seria desventaja. Tal encuentro sería mucho más difícil para el grupo de lo que el nivel de desafío del monstruo podría sugerir.

EVALUANDO LA DIFÍCULTAD DEL ENCUENTRO

Utiliza el siguiente método para medir la dificultad de cualquier encuentro de combate.

1. Determina el Umbral de PX. En primer lugar, determinar los umbrales de puntos de experiencia (PX) para cada personaje en el grupo. La tabla de Umbrales de PX por nivel de personaje tiene cuatro umbrales de PX para cada nivel de experiencia, uno para cada categoría de dificultad del encuentro. Usa el nivel de personaje para determinar sus umbrales de PX. Repite este proceso para cada personaje en el grupo.

2. Determinar el Umbral de PX del Grupo. Para cada categoría de dificultad del encuentro, se suman los umbrales de PX de los personajes. Esto determina el umbral de PX del grupo. Tendrás al final cuatro totales, uno para cada categoría de dificultad del encuentro.

Por ejemplo, si tu partida incluye tres personajes de nivel 3 y uno de nivel 2, los umbrales de PX del grupo serían los siguientes:

Fácil: 275 PE ($75 + 75 + 75 + 50$)

Medio: 550 PE ($150 + 150 + 150 + 100$)

Difícil: 825 PE ($225 + 225 + 225 + 150$)

Mortal: 1400 PE ($400 + 400 + 400 + 200$)

Anota los totales, porque puedes usarlos para cualquier encuentro en tu aventura.

3. Total de PX de los Monstruos. Suma los PX para todos los monstruos del encuentro. Cada monstruo tiene un valor de PX en sus estadísticas.

4. Modificar el total de PX para múltiples Monstruos. Si el encuentro incluye más de un monstruo, aplica un multiplicador de PX para el total de los monstruos. Cuantos más monstruos halla, más tiradas de ataque harán contra los personajes en un turno dado, y más peligroso el encuentro se vuelve. Para medir correctamente la dificultad de un encuentro, multiplica los PX totales de todos los monstruos en el encuentro por el valor dado en la tabla de multiplicadores de Encuentro.

Por ejemplo, si un encuentro incluye cuatro monstruos por un valor total de 500 PE, tendrías que multiplicar los PE totales de los monstruos por 2, para un valor ajustado de 1000 PE. Este valor ajustado no es lo que los monstruos valen en términos de PE; el único propósito del valor ajustado es ayudarte a evaluar con precisión la dificultad del encuentro.

Al hacer este cálculo, no cuentes los monstruos cuyo nivel de desafío sea significativamente inferior a la media de nivel de desafío de los otros monstruos en el grupo a menos que pienses que los monstruos más débiles contribuyen significativamente a la dificultad del encuentro.

MULTIPLICADORES DE ENCUENTROS

Nº de Monstruos	Multiplicador	Nº de Monstruos	Multiplicador
1	x1	7-10	x2.5
2	x1.5	11-14	x3
3-6	x2	15+	x4

5. Compara los PX. Compara el valor de PE ajustado de los monstruos con los umbrales de PE del grupo. El umbral más cercano al que sea menor que el valor de PE ajustado de los monstruos determina la dificultad del encuentro.

Por ejemplo, un encuentro con un bugbear y tres hobgoblins tiene un valor ajustado de 1000 PE, haciéndolo un encuentro difícil para un grupo de tres personajes de nivel 3 y uno de nivel 2 (el cual tiene un umbral de encuentro difícil de 825 PE) y un umbral de encuentro mortal de 1400 PE)

TAMAÑO DEL GRUPO

En las directrices anteriores, se supone que tienes un grupo formado por de tres a cinco aventureros.

Si el grupo contiene menos de tres personajes, aplica el siguiente multiplicador más alto en la tabla de Multiplicadores de Encuentro. Por ejemplo, aplica un multiplicador de 1.5 si los jugadores se enfrentan a un sólo monstruo, y un multiplicador de 5 para grupos de quince o más monstruos.

Si el grupo contiene seis o más personajes, usa el siguiente multiplicador más bajo en la tabla. Usa un multiplicador de 0.5 para un sólo monstruo.

ENCUENTROS POR PARTES

A veces un encuentro incluye múltiples enemigos a los que el grupo no se enfrenta simultáneamente. Por ejemplo, los monstruos podrían venir hacia el grupo en oleadas.

Para este tipo de encuentros, trata cada parte u oleada concreta como un encuentro por separado para determinar su dificultad.

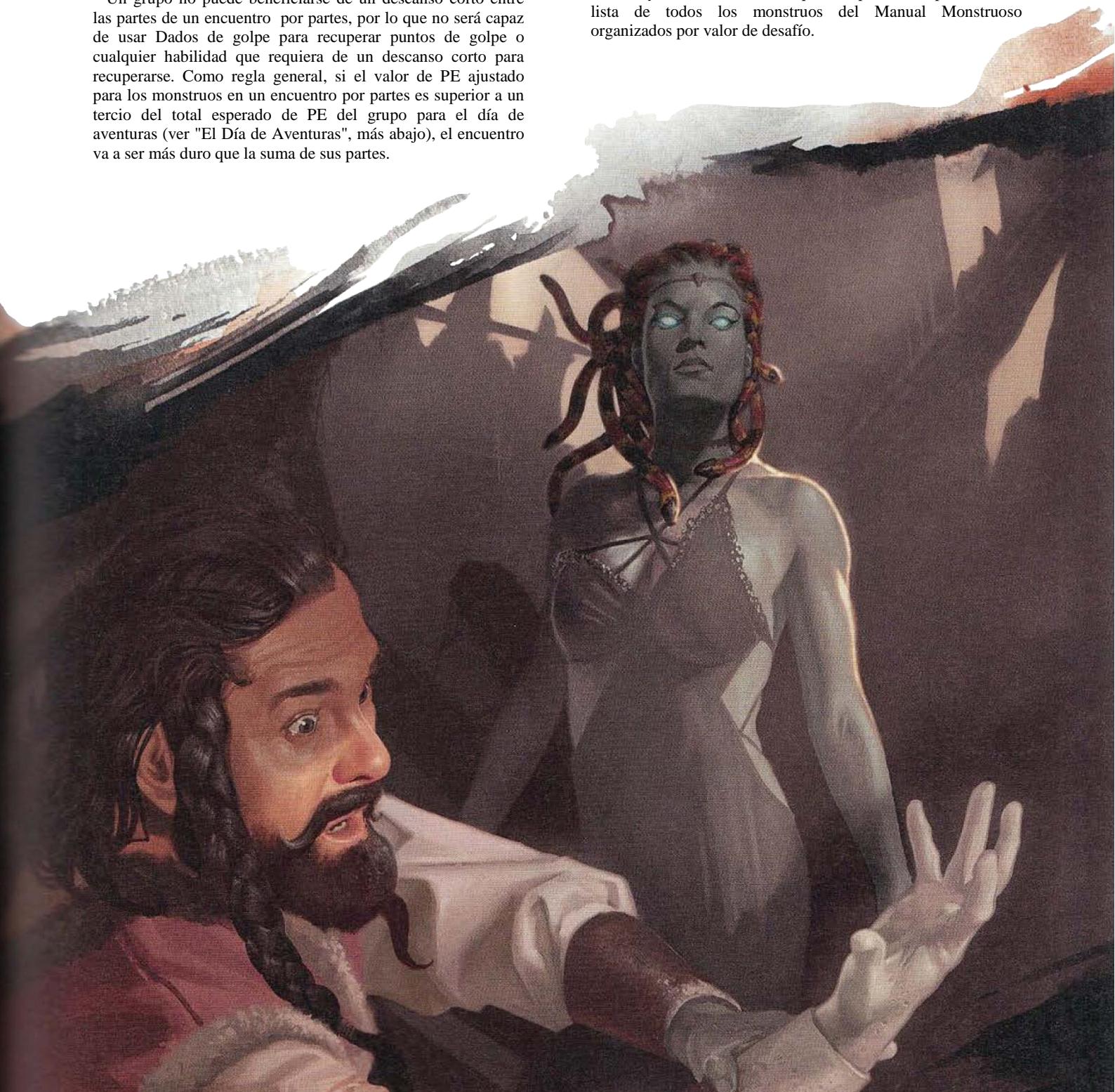
Un grupo no puede beneficiarse de un descanso corto entre las partes de un encuentro por partes, por lo que no será capaz de usar Dados de golpe para recuperar puntos de golpe o cualquier habilidad que requiera de un descanso corto para recuperarse. Como regla general, si el valor de PE ajustado para los monstruos en un encuentro por partes es superior a un tercio del total esperado de PE del grupo para el día de aventuras (ver "El Día de Aventuras", más abajo), el encuentro va a ser más duro que la suma de sus partes.

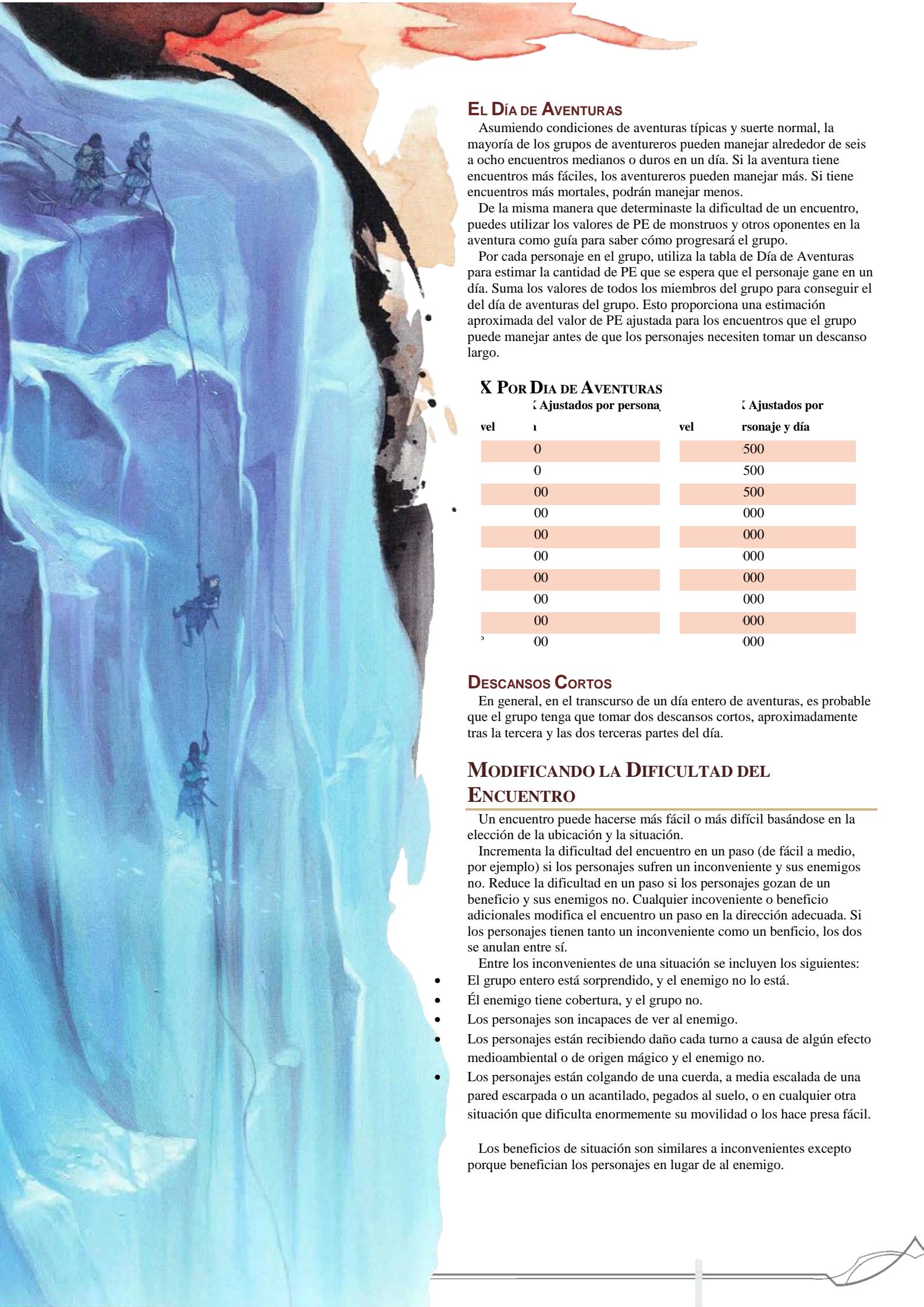
CREANDO ENCUENTROS CON UN PRESUPUESTO

Puedes crear un encuentro si sabes la dificultad que deseas. Los umbrales de PE del grupo te dan un presupuesto que puedes gastar en monstruos para crear encuentros fáciles, medios, difíciles y mortales. Recuerda que los grupos de monstruos consumen más de ese presupuesto que sus valores individuales de PE (ver paso 4).

Por ejemplo, usando el grupo del paso 2, puedes construir un encuentro medio asegurándote de que el valor de PE ajustado de los monstruos es al menos 550 PE (umbral del grupo para tener un encuentro medio) y no más de 825 XP (el umbral del grupo para un encuentro duro). Un único monstruo de nivel de desafío 3 (como una mantícora u oso lechuza) vale 700 XP, así que es una opción. Si quieres una pareja de monstruos, cada uno contará por 1,5 veces su valor base en PE. Un par de lobos terribles (por valor de 200 PE cada uno) tiene un valor de PE ajustado de 600, por lo que también son un encuentro medio para el grupo.

Para ayudarte con este enfoque, el apéndice B presenta una lista de todos los monstruos del Manual Monstruoso organizados por valor de desafío.





EL DÍA DE AVENTURAS

Asumiendo condiciones de aventuras típicas y suerte normal, la mayoría de los grupos de aventureros pueden manejar alrededor de seis a ocho encuentros medianos o duros en un día. Si la aventura tiene encuentros más fáciles, los aventureros pueden manejar más. Si tiene encuentros más mortales, podrán manejar menos.

De la misma manera que determinaste la dificultad de un encuentro, puedes utilizar los valores de PE de monstruos y otros oponentes en la aventura como guía para saber cómo progresará el grupo.

Por cada personaje en el grupo, utiliza la tabla de Día de Aventuras para estimar la cantidad de PE que se espera que el personaje gane en un día. Suma los valores de todos los miembros del grupo para conseguir el del día de aventuras del grupo. Esto proporciona una estimación aproximada del valor de PE ajustada para los encuentros que el grupo puede manejar antes de que los personajes necesiten tomar un descanso largo.

X POR DÍA DE AVENTURAS

Ajustados por persona,		Ajustados por personaje y día	
vel	i	vel	rsonaje y día
0	0	500	500
0	0	500	500
00	00	500	000
00	00	000	000
00	00	000	000
00	00	000	000
00	00	000	000
00	00	000	000
00	00	000	000
00	00	000	000

DESCANSOS CORTOS

En general, en el transcurso de un día entero de aventuras, es probable que el grupo tenga que tomar dos descansos cortos, aproximadamente tras la tercera y las dos terceras partes del día.

MODIFICANDO LA DIFICULTAD DEL ENCUENTRO

Un encuentro puede hacerse más fácil o más difícil basándose en la elección de la ubicación y la situación.

Incrementa la dificultad del encuentro en un paso (de fácil a medio, por ejemplo) si los personajes sufren un inconveniente y sus enemigos no. Reduce la dificultad en un paso si los personajes gozan de un beneficio y sus enemigos no. Cualquier inconveniente o beneficio adicionales modifica el encuentro un paso en la dirección adecuada. Si los personajes tienen tanto un inconveniente como un beneficio, los dos se anulan entre sí.

Entre los inconvenientes de una situación se incluyen los siguientes:

- El grupo entero está sorprendido, y el enemigo no lo está.
- El enemigo tiene cobertura, y el grupo no.
- Los personajes son incapaces de ver al enemigo.
- Los personajes están recibiendo daño cada turno a causa de algún efecto medioambiental o de origen mágico y el enemigo no.
- Los personajes están colgando de una cuerda, a media escalada de una pared escarpada o un acantilado, pegados al suelo, o en cualquier otra situación que dificulta enormemente su movilidad o los hace presa fácil.

Los beneficios de situación son similares a inconvenientes excepto porque benefician los personajes en lugar de al enemigo.

ENCUENTROS DE COMBATE DIVERTIDOS

Las siguientes características pueden aportar más diversión y suspense a un encuentro de combate:

- Características del terreno que presenten riesgos inherentes tanto a los personajes como a sus enemigos, como un puente de cuerda deshilachada y estanques de limo verde.
- Características del terreno que posibiliten cambios de elevación, como pozos, pilas de cajas vacías, cornisas y balcones.
- Características que sugieran o fuercen a los personajes y sus enemigos a evitarlas, como candelabros, barriles de pólvora o aceite, y trampas de cuchillas giratorias.
- Enemigos en lugares difíciles de alcanzar o en posiciones defensivas, lo que hace que los personajes que normalmente atacan a distancia se vean obligados a desplazarse por el campo de batalla.
- Diferentes tipos de monstruos cooperando juntos.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Cuando los personajes exploran un área silvestre o un complejo de mazmorras, están destinados a encontrarse con lo inesperado. Los encuentros aleatorios son una forma de desatar lo inesperado. Se presentan habitualmente en forma de una tabla. Cuando se produce un encuentro al azar, lanza un dado y consulta la tabla para determinar lo que el grupo encuentra.

Algunos jugadores y DMs ven los encuentros al azar en una aventura como pérdidas de tiempo, sin embargo, los encuentros aleatorios bien diseñados pueden servir a una gran variedad de propósitos útiles:

- **Crear urgencia.** Los aventureros no tenderán a perder el tiempo si la amenaza de encuentros aleatorios pende sobre sus cabezas. Querer evitar monstruos errantes crea un fuerte incentivo para buscar un lugar seguro para descansar. (Tirar los dados detrás de la pantalla del DM a menudo pueden lograr esto incluso sin un encuentro real.)
- **Establecer atmósfera.** La aparición de criaturas temáticas como encuentros al azar ayuda a crear un tono y una atmósfera constantes para una aventura. Por ejemplo, una tabla de encuentros llena de murciélagos, fantasmas, arañas gigantes y zombies crea una sensación de horror, y dice a los aventureros que deben prepararse para una batalla con criaturas de la noche aún más poderosas.
- **Drenar los recursos de los personajes.** Los encuentros al azar pueden drenar los puntos de golpe y las ranuras de hechizo del grupo, dejando a los aventureros sintiéndose impotentes y vulnerable. Esto crea tensión, ya que los jugadores se ven obligados a tomar decisiones basadas en el hecho de que sus personajes no están en su mejor forma.
- **Proporcionar asistencia.** Algunos encuentros aleatorios pueden beneficiar a los personajes en vez de obstaculizarlos o dañarles. Criaturas provechosas o PNJs podrían proporcionar a los aventureros información o ayuda útil cuando más lo necesitan.
- **Añadir interés.** Los encuentros al azar pueden revelar detalles sobre tu mundo. Pueden presagiar peligro o proporcionar consejos que ayudarán a los aventureros a prepararse para los encuentros venideros.

- **Reforzar el argumento de la campaña.** Los encuentros al azar pueden recordar a los jugadores los principales argumentos de la campaña. Por ejemplo, si tu campaña cuenta con una guerra entre dos naciones en curso, es posible diseñar tablas de encuentros aleatorios para reforzar la omnipresencia del conflicto. En territorio amigo, tus tablas pueden incluir tropas desorganizadas que regresan de la batalla, refugiados que huyen de las fuerzas invasoras, caravanas fuertemente custodiadas llenas de armas, y mensajeros solitarios cabalgando hacia las líneas del frente. Mientras que si los personajes están en territorio hostil, las tablas podrían incluir campos de batalla plagados de bajas recientes, ejércitos de humanoides malignos en marcha, y horcas improvisadas de las que cuelgan los cuerpos de los desertores que intentaban huir del conflicto.

Los encuentros al azar nunca deben ser tedioso para ti o tus jugadores. No querrás que los jugadores se sientan como si ellos no progresaran porque otro encuentro al azar los frenase cada vez que intentan avanzar. Del mismo modo, no deseas ocupar tu tiempo distrajéndote con encuentros al azar que no aportan nada a la narración de aventura o que interfieren con el ritmo general que estás tratando de establecer.

No a todos los DMs les gusta usar encuentros al azar. Podrías descubrir que distraen de tu aventura o que, de otras formas, están causando más problemas de lo que deseas. Si los encuentros aleatorios no sirven para ti, no los utilices.

ACTIVANDO ENCUENTROS ALEATORIOS

Ya que quieras añadir encuentros aleatorios en la narrativa prevista de una sesión de juego, no hagas que compitan con ella, debes elegir la colocación de esos encuentros con cuidado. Piensa en un encuentro al azar en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Los jugadores han perdido el rastro y ralentizan el juego.
- Los personajes se detienen para un descanso corto o largo.
- Los personajes están llevando a cabo un viaje largo y sin incidentes.
- Los personajes llaman la atención sobre sí mismos cuando deben mantenerse ocultos.

TIRANDO POR ENCUENTROS ALEATORIOS

Tú decides cuando ocurre un encuentro al azar, o si se tira. Considera tirar para un encuentro al azar una vez por hora, una vez cada 4 a 8 horas, una vez por día, o una vez durante el descanso largo, lo que tenga más sentido basado en el nivel de actividad del área.

Si quieras tirar, usa un d20. Si el resultado es 18 o más, un encuentro al azar se produce. A continuación, tira en una tabla de encuentros al azar adecuada para determinar lo que los aventureros se encuentran, volviendo a tirar si el resultado del dado no tiene sentido dadas las circunstancias.

Las tablas de encuentros al azar podrían ser incluidas como parte de la aventura que se está jugando, o puedes utilizar la información de este capítulo para construir las tuyas propias. La creación de tus propias tablas es la mejor manera de reforzar los temas y el sabor de tu campaña casera.

No todo encuentro con una criatura cuenta como un encuentro al azar. Las tablas de encuentros no suelen incluir conejos saltando a través de la maleza, ratas inofensivas correteando por los pasillos de las mazmorras, o ciudadanos comunes que caminan por las calles de una ciudad. Las tablas de encuentros al azar presentan obstáculos y eventos que ocurren en la trama, revelan elementos importantes o temas de la aventura, y proporcionan distracciones divertidas.



CREANDO TABLAS DE ENCUENTROS ALEATORIOS

Crear tus propias tablas de encuentros al azar es sencillo. Determina qué tipos de encuentros podrían ocurrir en una mazmorra dada, define la probabilidad de que un encuentro en particular ocurra y a continuación, organiza los resultados. Un "encuentro" en este caso podría ser un monstruo o PNJ, un grupo de monstruos o PNJs o un evento al azar (como un temblor de tierra o un desfile) o un descubrimiento aleatorio (tal como un cadáver carbonizado o un mensaje escrito en una pared).

Relaciona tus encuentros. Una vez que hayas establecido un lugar a través del cual los aventureros vayan a pasar, ya sea un área silvestre o un complejo de mazmorras, haz una lista de las criaturas que podrían encontrarse vagando allí. Si no estás seguro de qué criaturas incluir, el apéndice B tiene listas de monstruos organizados por el tipo de terreno.

Para un bosque silvano, puedes crear una tabla que incluya centauros, dragones hada, duendecillos, duendes, dríadas, sátiro, perros parpadeantes, alces, osos lechuza, ents, búhos gigantes y un unicornio. Si los elfos habitan el bosque, la tabla también puede incluir druidas elfos y exploradores elfos. Quizás los gnolls están amenazando los bosques, por lo que añadir gnolls y hienas a la tabla sería una sorpresa divertida para los jugadores. Otra sorpresa interesante sería un depredador errante, como una bestia desplazadora a la que le gusta cazar perros de parpadeo. La tabla también podría utilizar algunos encuentros aleatorios de carácter menos monstruoso, como un bosque de árboles quemados (obra de los gnolls), una estatua élfica cubierta de hiedra, y una planta con bayas brillantes que vuelve a las criaturas invisibles cuando la ingieren.

Al elegir monstruos para una tabla de encuentros al azar, trata de imaginar por qué se encontraría a los monstruos fuera de sus guardias. ¿Qué está haciendo cada monstruo? ¿Está de patrulla? ¿Cazando para alimentarse? ¿Buscando algo? También considera si una criatura se mueve sigilosamente a medida que viaja a través del área.

Al igual que los encuentros planeados, los encuentros aleatorios son más interesantes cuando ocurren en lugares memorables. Al aire libre, los aventureros podrían estar cruzando un claro del bosque cuando se encuentran con un unicornio o estar abriendose paso a través de una zona de bosque denso cuando se encuentran con un nido de arañas. Cruzando un desierto, los personajes pueden descubrir un oasis atormentado por espíritus o un afloramiento rocoso sobre el que se posa un dragón azul.

Probabilidades. Una tabla de encuentros al azar se puede crear de muchas maneras, que van desde las simples (tira 1d6 para uno de seis posibles encuentros) a las complicadas (tirada de dados percentil, modificada para la hora del día, y usando el nivel de la mazmorra como referencia cruzada). La tabla de encuentros presentada aquí utiliza un rango de 2 a 20 (diecinueve entradas en total), generada usando $1d12 + 1d8$. La curva de probabilidad asegura que los encuentros que aparecen en el centro de la tabla es más probable que ocurran que encuentros colocados al principio o al final. Una tirada de 2 o 20 es rara (una probabilidad del 1 por ciento de cualquiera), mientras que cada uno de las tiradas del 9 al 13 se producen con algo más del 8 por ciento de las veces.

La Tabla de Encuentros de Bosque Silvano es un ejemplo de una tabla de encuentros al azar que implementa las ideas mencionadas anteriormente. Los nombres de criaturas en **negrita** se refieren a las estadísticas que aparecen en el *Manual de Monstruos*.

VALOR DE DESAFIO DE ENCUENTROS ALEATORIOS

Los encuentros al azar no necesitan ser desafíos a la altura de los aventureros, pero es considerado de mal gusto masacrar a un grupo usando un encuentro aleatorio, ya que muchos jugadores considerarán este final como insatisfactorio.

No todos los encuentros aleatorios con monstruos necesitan resolverse a través del combate. Un grupo de aventureros de nivel 1 podría tener un encuentro aleatorio con un dragón joven rondando sobre las copas de los árboles en busca de un bocado rápido, pero los personajes deberían tener la opción de esconderse o suplicar por sus vidas si el dragón les avista. Similarmente, el grupo podría encontrar a un gigante de piedra rondando por las colinas, pero podría no tener intención de herir a nadie. De hecho, podría apartarse tímidamente del grupo debido a su naturaleza solitaria. El gigante podría atacar sólo si los personajes le provocan.

Dicho esto, una tabla de encuentros aleatorios normalmente incluye monstruos hostiles (aunque no necesariamente malvados) que están listos para ser enfrentados. Los siguientes monstruos están considerados desafíos apropiados de combate:

- Un sólo monstruo con un nivel de desafío igual o más bajo que el nivel del grupo.
- Un grupo de monstruos cuyo valor en PE ajustado constituye un desafío fácil, medio o difícil para el grupo, determinándose esto usando la guía de creación de encuentros anterior en este capítulo.



ENCUENTRO DE BOSQUE SILVANO

d12+1d8 Encuentro

- 2 1 **Bestia desplazadora**
- 3 1 **jefe de manada gnoll** y 2d4 **gnolls**
- 4 1d4 **gnolls** y 2d4 **hienas**
- 5 Un claro de árboles quemados. Los personajes que busquen en el área y superen una prueba CD de 10 Sabiduría (Supervivencia) hallarán rastros de gnolls. Seguir las huellas durante 1d4 horas llevará a un encuentro con gnolls, o el descubrimiento de gnolls muertos con flechas élficas sobresaliente de sus pulgosos cadáveres.
- 6 1 **búho gigante**
- 7 Una estatua cubierta de hiedra de una deidad o héroe élfico
- 8 1 **driada** (50%) o 1d4 **sátiro** (50%)
- 9 1d4 **centauros**
- 10 2d4 **exploradores** (elfos). Un explorador porta un cuerno y puede usar su acción para soplarlo. Si el cuerno es soplado en el bosque, tira en esta tabla de nuevo. Si el resultado indica un encuentro con monstruos, el monstruo o monstruos indicados llegan en 1d4 minutos. Los recién llegados que no sean gnolls, hienas, bestias desplazadoras u osos lechuza son amistosos hacia los exploradores.
- 11 2d4 **duendecillos** (50%) o 2d4 **duendes** (50%)

d12+1d8 Encuentro

- 12 1 **oso lechuza**
- 13 1d4 **alces** (75%) o 1 **alce gigante** 4 (25%)
- 14 1d4 **perros parpadeantes**
- 15 Una planta magica con 2d4 bayas resplandecientes. Una criatura que ingiera una baya se vuelve invisible por una hora, o hasta que ataque o convoque un hechizo. Una vez arrancada, una baya pierde su magia tras 12 horas. Las bayas vuelven a crecer a medianoche, pero si todas las bayas son tomadas, la planta deja de ser mágica y no volverá a dar bayas.
- 16 Una melodía élfica transportada por una gentil brisa.
- 17 1d4 **dragones feéricos** naranjas (50%) o azules (50%)
- 18 1 **druida** (elfo). El druida es inicialmente indiferente hacia el grupo pero se volverá amistoso si los personajes acceden a liberar el bosque de la infestación gnoll.
- 19 1 **Ent**. El ent es amistoso si el grupo incluye uno o más elfos o está acompañado por una criatura feérica visible. El ent es hostil si los personajes llevan fuego abiertamente. De otro modo, es indiferente y no anunciará su presencia a los personajes que pasen.
- 20 1 **unicornio**.

CAPÍTULO 4: CREANDO PERSONAJES NO JUGADORES

NUN PERSONAJE NO JUGADOR ES cualquier personaje controlado por el Dungeon Master. Los PNJ pueden ser aliados o enemigos, gente normal o monstruos con nombres. Incluyen al tabernero local, el viejo mago que vive en la torre en las afueras de la ciudad, el caballero de la muerte que quiere destruir el reino y el dragón que cuenta oro en su guarida.

Este capítulo te muestra como darles forma a tus personajes no jugadores. Para una orientación de cómo generar bloques de estadísticas como en los monstruos para los PNJ consulta el capítulo 9, “El Taller del Dungeon Master.”

DISEÑANDO PNJS

Nada da más vida a tus campañas y aventuras que un grupo de PNJ bien desarrollados. Dicho esto, los PNJ de tu juego raramente necesitan tanta complejidad como un buen personaje de un libro o una película. La mayoría de los PNJ son extras en la campaña, mientras que los aventureros son las estrellas.

PNJs RÁPIDOS

Un PNJ no necesita estadísticas de combate a menos que presente una amenaza. Aún más, la mayoría de los PNJ sólo necesita una o dos cualidades para volverse inolvidables. Por ejemplo, tus personajes no tendrán problemas en recordar al sensato herrero con el tatuaje de la rosa negra en su hombro derecho, o el bardo mal vestido con la nariz rota.

PNJs DETALLADOS

Para los PNJ que jueguen roles más importantes en tus aventuras, permítete más tiempo para desarrollar sus historias y personalidades. Como verás, diez oraciones pueden resumir los elementos principales de un PNJ memorable, una oración para cada uno de los siguientes puntos:

- Ocupación e historia
- Apariencia
- Características
- Talento
- Particularidad
- Interacción con los demás
- Conocimiento útil
- Ideal
- Vínculo
- Defecto o secreto

Aunque éste material se centra en PNJ humanoides, puedes ajustar los detalles para crear PNJ monstruosos igualmente.

OCCUPACIÓN E HISTORIA

En una oración, describe la ocupación del PNJ y da una breve nota histórica que de una pista sobre su pasado. Por ejemplo, el PNJ podría haber servido en un ejército, haber estado encarcelado por un crimen o haber estado de aventuras años atrás.

APARIENCIA

En una oración, describe los rasgos más distintivos del PNJ. Puedes tirar en la tabla de Apariencia de PNJ o elegir un rasgo que combine con tu personaje.

APARIENCIA PNJ

d20 Rasgo

1	Joyería distintiva: aros, collar, diadema, brazaletes
2	Piercings
3	Ropa llamativa o extranjera
4	Ropas formales y limpias
5	Ropa sucia y rasgada
6	Cicatriz pronunciada
7	Dientes faltantes
8	Dedos faltantes
9	Color inusual de ojos (o dos colores distintos)
10	Tatuajes
11	Marca de Nacimiento
12	Color inusual de piel
13	Calvicie
14	Cabello o barba trenzado
15	Color inusual de pelo
16	Parpadeo nervioso
17	Nariz distintiva
18	Postura distintiva (jorobado o rígido)
19	Excepcional belleza
20	Excepcional fealdad

CARACTERÍSTICAS

No necesitas tirar puntuaciones de características para los PNJ, pero anota las características que estén por encima o por debajo de lo normal – gran fuerza o estupidez monumental, por ejemplo – y úsalas para informar de las cualidades del PNJ.

CARACTERÍSTICAS DEL PNJ

d6 Característica Alta

1	Fuerza – Poderoso, musculoso, fuerte como un buey
2	Destreza – Ligero, ágil, grácil
3	Constitución – Resistente, robusto, saludable
4	Inteligencia – Estudioso, docto, inquisitivo
5	Sabiduría – Perceptivo, espiritual, introspectivo
6	Carisma – Persuasivo, energético, líder natural

d6 Característica Baja

1	Fuerza – Flaco, debilucho
2	Destreza – Torpe, tosco
3	Constitución – Enfermizo, pálido
4	Inteligencia – Poco listo, lento
5	Sabiduría – De mente ausente, poco atento
6	Carisma – Poco interesante, aburrido

TALENTO

En una oración, describe algo especial que pueda hacer el PNJ, si es que lo hay. Tira en la tabla de Talentos de PNJ, o úsala para apoyar tus propias ideas.

TALENTOS DEL PNJ

d20 Talento

1	Toca un instrumento musical
2	Habla fluidamente varios idiomas
3	Increíblemente suertudo
4	Memoria perfecta
5	Bueno con los animales
6	Bueno con los niños
7	Bueno resolviendo acertijos
8	Bueno en un juego
9	Bueno en imitaciones
10	Dibuja hermosamente
11	Pinta hermosamente
12	Canta hermosamente
13	Bebe más que nadie
14	Carpintero experto
15	Cocinero experto
16	Experto lanzador de dardos y de hacer rebotes de piedras en el agua
17	Malabarista experto
18	Actor dotado y maestro del disfraz
19	Bailarín dotado
20	Conoce la jerga de los ladrones

PARTICULARIDAD

En una oración, describe una particularidad que ayude a los personajes a recordar al PNJ. Tira en la tabla de Particularidades y Manías del PNJ o úsala para generar tus propias ideas.

PARTICULARIDADES DEL PNJ

d20 Particularidad

1	Propenso a cantar, silbar o tararear silenciosamente
2	Habla en rima o de alguna otra manera peculiar
3	Voz particularmente grave o aguda
4	Balbucea, cecea o tartamudea
5	Habla demasiado claro
6	Habla fuerte
7	Susurra
8	Habla con florituras o palabras largas
9	Frecuentemente se equivoca de palabra
10	Emplea exclamaciones y juramentos llamativas
11	Hace bromas y usa juegos de palabras constantemente
12	Propenso a predecir fatídicos destinos
13	No para de moverse
14	Bizquea
15	Mira fijo el horizonte
16	Masticá algo
17	Camina de un lado a otro, ansiosamente
18	Tamborilea sus dedos
19	Se muerde las uñas
20	Se atusa el pelo o se tira de la barba

INTERACCIÓN CON LOS DEMÁS

En una oración, describe cómo interactúa el PNJ con los demás, usando la tabla de Rasgos de Interacción del PNJ de ser necesario. El comportamiento de un PNJ puede cambiar dependiendo de con quién esté interactuando. Por ejemplo, un posadero podría ser amistoso con los invitados y grosero con su personal.

RASGOS DE INTERACCIÓN DEL PNJ

d12	Rasgo	d12	Rasgo
1	Discutidor	7	Honesto
2	Arrogante	8	Mal genio
3	Fanfarrón	9	Irritable
4	Grosero	10	Pesado
5	Curioso	11	Callado
6	Amistoso	12	Desconfiado

CONOCIMIENTOS ÚTILES

En una oración, describe una parte del conocimiento que el PNJ posee que podría ser útil para los jugadores. El PNJ podría conocer algo tan banal como cuál es la mejor posada de la ciudad, o tan importante como una pista necesaria para resolver un asesinato.

IDEAL

En una oración, describe un ideal al que se atenga el PNJ y que gobierne sus acciones más importantes. Los jugadores que descubran el ideal de un PNJ pueden usar lo descubierto para influenciar al PNJ en una interacción social (como se trata en el capítulo 8, “Cómo Dirigir una Partida”).

Los ideales pueden conectarse con el alineamiento, como se muestra en la tabla de Ideales del PNJ. Las conexiones con el alineamiento aquí mostradas son sólo sugerencias; un personaje maligno podría tener como ideal la belleza, por ejemplo.

IDEALES DEL PNJ

d6	Ideal Bueno	Ideal Maligno
1	Belleza	Dominación
2	Caridad	Avaricia
3	Bien Mayor	Poder
4	Vida	Dolor
5	Respeto	Venganza
6	Auto-Sacrificio	Matanza

d6	Ideal Legal	Ideal Caótico
1	Comunidad	Cambio
2	Justicia	Creatividad
3	Honor	Libertad
4	Lógica	Independencia
5	Responsabilidad	Ausencia de Límites
6	Tradición	Extravagancia

d6	Ideal Neutral	Otros Ideales
1	Equilibrio	Aspiración
2	Conocimiento	Descubrimiento
3	Vive y Deja Vivir	Gloria
4	Moderación	Nación
5	Neutralidad	Redención
6	Gente	Auto-Conocimiento

VÍNCULO

En una oración, resume las personas, lugares o cosas que son especialmente importantes para el PNJ. La tabla de Vínculos del PNJ ofrece sugerencias en amplias categorías.

Los trasfondos de personaje en el *Manual del Jugador* exploran los vínculos con más detalle, y los personajes que conozcan el vínculo de un PNJ pueden usar lo que saben para influenciar al PNJ en una interacción social (como se trata en el capítulo 8).

VÍNCULOS DEL PNJ

d10 Vínculo

- | | |
|----|--|
| 1 | Dedicado a completar una meta personal |
| 2 | Protector de los miembros cercanos de la familia |
| 3 | Protector de colegas o compatriotas |
| 4 | Leal a un benefactor, patrón o empleador |
| 5 | Cautivado por un interés romántico |
| 6 | Atraído a un lugar especial |
| 7 | Protector de un recuerdo sentimental |
| 8 | Protector de una posesión valiosa |
| 9 | Busca venganza |
| 10 | Tira dos veces, ignorando las tiradas que den 10 |

DEFECTO O SECRETO

En una oración, describe el defecto del PNJ – algún elemento de la personalidad o del pasado del personaje que podría eventualmente quebrantar al personaje – o un secreto que el PNJ esté intentando ocultar.

La tabla de Defectos y Secretos del PNJ da varias ideas. Los trasfondos en el *Manual del Jugador* pueden ser usados para crear defectos más detallados. Los personajes que descubran el defecto o el secreto de un PNJ pueden usar lo que saben para influenciar al PNJ en una interacción social (como se trata en el capítulo 8).

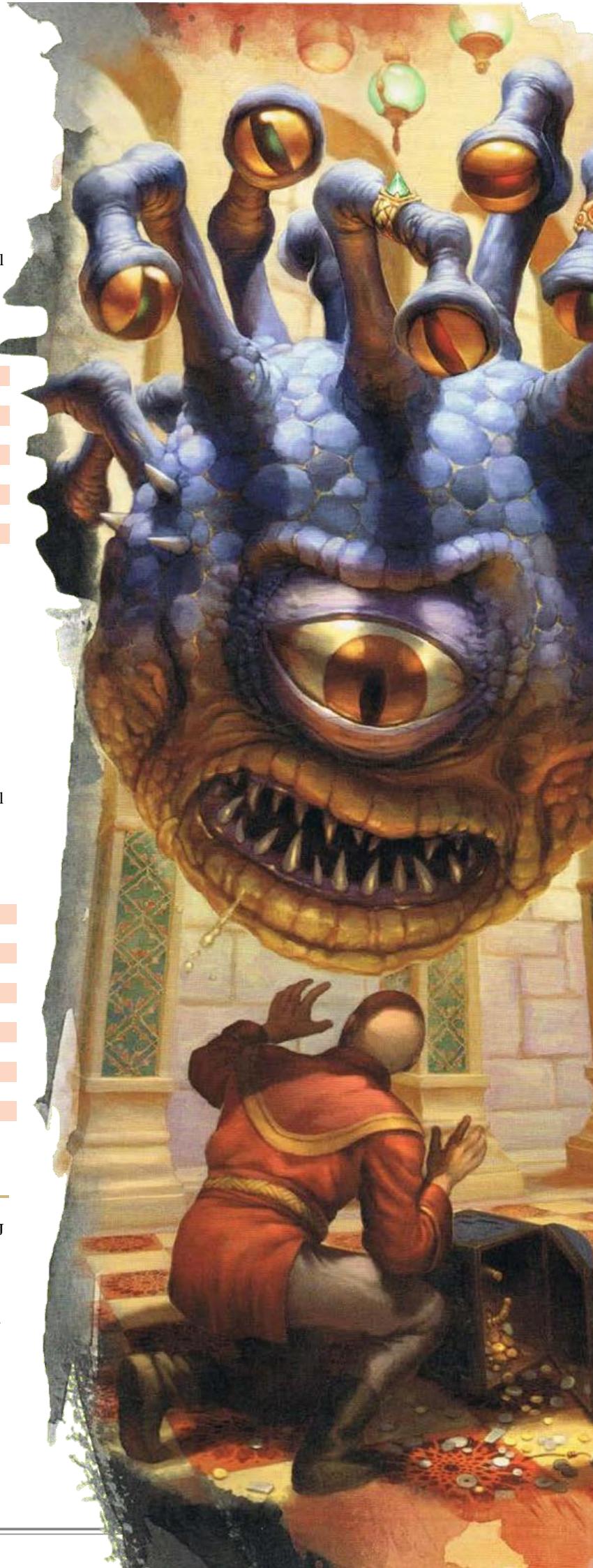
DEFECTOS Y SECRETOS DEL PNJ

d12 Defecto o Secreto

- | | |
|----|--|
| 1 | Amor prohibido o susceptibilidad al romance |
| 2 | Disfruta de placeres decadentes |
| 3 | Arrogancia |
| 4 | Envidia las posesiones o situación social de otra criatura |
| 5 | Codicia abrumadora |
| 6 | Tendencia a la ira |
| 7 | Tiene un enemigo poderoso |
| 8 | Fobia específica |
| 9 | Historia vergonzosa o escandalosa |
| 10 | Fechoría o crimen secreto |
| 11 | Posesión de conocimiento prohibido |
| 12 | Temeridad |

MONSTRUOS COMO PNJs

Los monstruos específicos que tengan un rol significativo en una aventura merecen la misma atención que le darías a un PNJ humanoide, con particularidades, ideales, vínculos, defectos y secretos. Si un contemplador es la mente maestra detrás de las actividades criminales en una ciudad, no uses solamente la entrada en el *Manual de Monstruos* para describir la apariencia y la personalidad de la criatura. Tómate tiempo para darle un poco de trasfondo, un rasgo distintivo en su apariencia, y especialmente un ideal, un vínculo y un defecto.



Como ejemplo, considera el Xanathar, un contemplador que maneja extensas actividades criminales en la ciudad de Aguas Profundas. El cuerpo esférico del Xanathar está cubierto de carne curtida con una textura similar al adoquín. Sus tentáculos tienen articulaciones, como las patas de un insecto, y algunos de ellos tienen círculos mágicos grabados. El habla del Xanathar es lenta y deliberada, y prefiere desviar la mirada de su ojo central de la criatura a la que se dirige. Como todos los contempladores, ve a las demás criaturas como inferiores, aunque comprende la utilidad de los sirvientes humanoides. El Xanathar usa las cloacas bajo Aguas Profundas para acceder a prácticamente cualquier lugar en o bajo la ciudad.

El ideal del Xanathar es la codicia. Anhela poderosos objetos mágicos y se rodea con oro, platino y piedras preciosas. Su vínculo es hacia su guarida – una caverna compleja y elaborada cavada entre las sinuosas cloacas de Aguas Profundas, la cual heredó de sus predecesores y que aprecia sobre todo lo demás. Su defecto es una debilidad por los placeres exóticos: comidas exquisitamente preparadas, aceites aromatizados y especias e hierbas raras.

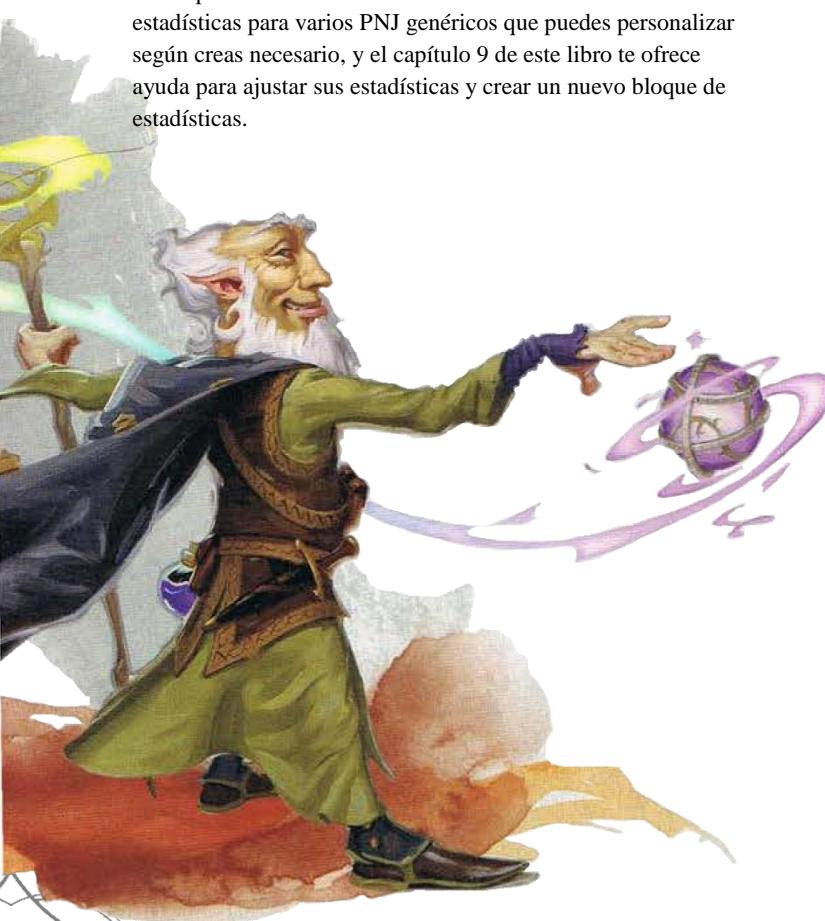
Establecer esta información te permite controlar al Xanathar como algo más que un contemplador ordinario. Las complejidades de la caracterización de las criaturas crean más interacciones memorables e interesantes posibilidades para la historia.

ESTADÍSTICAS DE LOS PNJS

Cuando le das estadísticas de juego a un PNJ, tienes tres opciones principales: darle al PNJ únicamente las pocas que necesita, darle un bloque de estadísticas de monstruo al PNJ, o darle una clase y niveles al PNJ. Las últimas dos opciones requieren algo de explicación.

USANDO BLOQUES DE ESTADÍSTICAS DE MONSTRUOS

El Apéndice B del *Manual de Monstruos* contiene estadísticas para varios PNJ genéricos que puedes personalizar según creas necesario, y el capítulo 9 de este libro te ofrece ayuda para ajustar sus estadísticas y crear un nuevo bloque de estadísticas.



USANDO CLASES Y NIVELES

Puedes crear un PNJ de la misma manera que crearías un personaje, usando las reglas del *Manual del Jugador*. Incluso puedes usar una hoja de personaje para mantener un registro de la información vital del PNJ.

Opciones de Clase. En adición a las opciones de clase del *Manual del Jugador*, dos opciones de clase adicionales están disponibles para los personajes malvados y los PNJ: el dominio de la Muerte para los clérigos y el Quiebrajuramentos para los paladines. Ambas opciones están detalladas al final de este capítulo.

Equipo. La mayoría de los PNJ no necesita una lista exhaustiva de equipo. Un enemigo creado para ser enfrentado en batalla requiere de armas y armadura, además de cualquier tesoro que lleve consigo (incluyendo objetos mágicos que pueden ser usados contra los aventureros).

Valor de Desafío. Un PNJ construido para el combate necesita un valor de desafío. Usa las reglas en el capítulo 9 para determinar el valor de desafío de un PNJ, de la misma manera en que lo harías para un monstruo que hayas diseñado.

PNJS MIEMBROS DEL GRUPO

Los PNJ podrían unirse al grupo aventurero porque quieren una parte del botín y están dispuestos a aceptar una parte equivalente de riesgo, o podrían seguir a los aventureros por un vínculo de lealtad, gratitud o amor. Tales PNJ son controlados por ti, o puedes transferir el control a los jugadores. Incluso si un jugador controla un PNJ, depende de ti asegurarte que el PNJ actúe como un personaje por sí mismo y no como un sirviente que los jugadores puedan manipular para su propio beneficio. Cualquier PNJ que acompañe a los aventureros actúa como un miembro del grupo y aprende una parte completa de puntos de experiencia. Cuando determines la dificultad de un encuentro de combate (ver capítulo 3), asegúrate de incluir a todos los PNJ miembros del grupo.

SEGUIDORES DE NIVEL BAJO

Tu campaña podría permitir a los jugadores que tomen PNJ de nivel inferior como seguidores. Por ejemplo, un paladín podría tener un paladín de nivel 1 como escudero, un mago podría aceptar a un mago de nivel 2 como aprendiz, un clérigo podría aceptar (o se le podría asignar) un clérigo de nivel 3 en calidad de acólito y un bardo podría tomar a un bardo de nivel 4 como estudiante.

Una ventaja de permitir la unión de personajes de nivel inferior al grupo es que los personajes tienen personajes de reserva en caso de que sus personajes principales se tomen un tiempo libre, se retiren o mueran. Una desventaja es que tú y tus jugadores tienen más miembros del grupo a los que tener en cuenta.

Dado que la experiencia se reparte de manera equitativa entre los personajes y los PNJ que formen parte del grupo aventurero, estos últimos ganarán niveles de manera más rápida que los aventureros (las ventajas de estudiar con maestros tan experimentados), y finalmente podrían alcanzarlos. Esto también significa que el avance de los personajes se ralentiza en cierta medida, dado que deben compartir sus PX con un PNJ que comparte sólo parte de la carga de la aventura.

Los monstruos poderosos que son un desafío apropiado para personajes de nivel alto pueden hacer suficiente daño para matar o incapacitar instantáneamente a un seguidor de nivel bajo. Los aventureros deberían estar listos para invertir esfuerzo y recursos en proteger a los PNJ de nivel bajo que sean miembros del grupo y para darles curación cuando la protección falle.

PNJs AVENTUREROS

Si no tienes suficientes personajes para formar un grupo completo, puedes usar PNJ para llenar las filas. Estos PNJ deberían ser del mismo nivel que el aventurero de más bajo nivel y construidos (por ti o por tus jugadores) usando las reglas de creación y avance de personajes del *Manual del Jugador*. Es más fácil para ti si dejas que los jugadores creen y controlen estos personajes de apoyo.

Insta a los jugadores a interpretar a los personajes de apoyo tan fiel a los rasgos de personalidad, vínculos, ideales y defectos del PNJ como sea posible, para que no se conviertan en autómatas. Si crees que un PNJ no está siendo interpretado correctamente, puedes tomar control del mismo, dársele a otro jugador o simplemente hacer que se aleje del grupo.

Los PNJ de apoyo son más fáciles de interpretar si limitas sus opciones de clase. Los clérigos con el dominio de vida, los guerreros con el arquetipo de campeón, los pícaros con el arquetipo de ladrón y los magos especialistas en evocación son buenos candidatos para PNJ de apoyo.

REGLA OPCIONAL: LEALTAD

La lealtad es una regla opcional que puedes usar para determinar qué tan lejos irá un PNJ miembro del grupo para proteger o asistir a otros miembros del grupo (incluso a aquellos que no le caen particularmente bien). Un PNJ miembro del grupo del que se abuse o al que se le ignore es proclive a abandonar o traicionar al grupo, mientras un PNJ que les debe la vida a los jugadores o comparte sus metas podría luchar hasta la muerte por ellos. La lealtad puede ser interpretada o descrita por esta regla.

PUNTUACIÓN DE LEALTAD

La lealtad de un PNJ se mide en una escala numérica del 0 al 20. La puntuación máxima de lealtad de un PNJ es igual a la puntuación de Carisma más alta entre los aventureros en el grupo, y su lealtad inicial es la mitad de ese número. Si la puntuación más alta de Carisma cambia – quizás un personaje muere o deja el grupo – ajusta la lealtad del PNJ de acuerdo a ello.

SEGUIMIENTO DE LA LEALTAD

Haz el seguimiento de la puntuación lealtad de un PNJ en secreto para que los jugadores no sepan seguro si un miembro del grupo PNJ es leal o desleal (incluso si el PNJ está bajo el control de un jugador).

Una puntuación de lealtad de un PNJ se incrementa en 1d4 si otro miembro del grupo ayuda al PNJ a alcanzar una meta unida a su vínculo. Igualmente, la puntuación de lealtad sube 1d4 si el PNJ es tratado particularmente bien (por ejemplo, dándole un arma mágica como regalo) o si es rescatado por otro miembro del grupo. La puntuación de lealtad de un PNJ nunca puede superar su valor máximo.

Cuando otros miembros actúen de forma que vaya en contra del alineamiento del PNJ o de su vínculo, reduce su puntuación de lealtad en 1d4. Redúcela en 2d4 si el personaje es abusado, engañado o puesto en peligro por otros miembros por razones egoísticas.

Cualquier PNJ cuya puntuación de lealtad baje a 0 ya no es leal al grupo y podría separarse de él. La puntuación de lealtad no puede ser inferior a 0.

Un PNJ con una lealtad de 10 o superior arriesga su vida e integridad física para ayudar a los miembros del grupo. Si la puntuación de lealtad del PNJ está entre 1 y 10, su lealtad es tenue. Un PNJ cuya lealtad baje a 0 ya no actúa en pos de los intereses del grupo. El PNJ desleal puede abandonar al grupo (atacando a los personajes que intenten interponerse) o trabajar en secreto para lograr el fracaso del grupo.

CONTACTOS

Los contactos son PNJ con vínculos cercanos hacia uno o más de los personajes jugadores. No salen de aventuras, pero pueden proveer información, rumores, suministros o ayuda profesional, ya sea de manera gratuita o por un precio. Algunos de los trasfondos en el *Manual del Jugador* sugieren contactos para los aventureros novatos, y es posible que los personajes aseguren contactos más útiles en el curso de sus aventuras.

Un nombre y unos pocos detalles son todo lo que necesitas para los contactos casuales, pero tómate tiempo para darle vida a un contacto recurrente, especialmente a uno que podría convertirse en un aliado o un enemigo en algún momento. Al menos, piensa en las metas del contacto y en cómo se darán a conocer estas metas en el juego.



PATRONES

Un patrón es un contacto que contrata a los aventureros, proveyendo ayuda o recompensas además de misiones y ganchos argumentales. La mayoría del tiempo, un patrón tiene interés personal en el éxito de los aventureros y no necesita ser persuadido para ayudarles.

Un patrón podría ser un aventurero retirado que busca héroes más jóvenes que se encarguen de amenazas crecientes, o un alcalde que sabe que la guardia de la ciudad no puede manejar el tributo que demanda un dragón. Un sheriff se convierte en patrón ofreciendo una recompensa por los asaltantes kobold que aterrorizan la campiña local, de la misma manera que un noble que quiere que una propiedad abandonada sea limpia de monstruos.

ASALARIADOS

Los aventureros pueden pagar a los PNJ para que provean servicios en una variedad de circunstancias. La información de los asalariados aparece en el capítulo 5, “Equipo”, del *Manual del Jugador*.

Los PNJ contratados raramente se vuelven importantes en una aventura, y la mayoría de ellos requiere poco desarrollo. Cuando los aventureros contratan un carro para transportarlos a través de la ciudad o necesitan enviar una carta, el conductor o el mensajero es un asalariado, y los aventureros incluso podrían no llegar a conversar con ese PNJ o conocer su nombre. El capitán de un barco que transporte a los aventureros a través del mar es un asalariado, pero como personaje tiene el potencial de convertirse en un aliado, un patrón o incluso en un enemigo a medida que se despliega la aventura. Cuando los aventureros contraten un PNJ para trabajo a largo tiempo, añade el coste de los servicios de ese PNJ a los gastos del estilo de vida de los personajes. Mira la sección “Gastos Adicionales” del capítulo 6, “Entre Aventuras”, para más información.

EXTRAS

Los extras son los personajes y criaturas en segundo plano con los que los personajes principales raramente interactúan, si alguna vez lo hacen. Los extras podrían ser elevados a roles más importantes si los personajes le dan un trato especial. Por ejemplo, un jugador podría tener de trasfondo una breve referencia a un joven pillo callejero y tratar de entablar conversación con el joven. De repente, un extra al que no le habías dado importancia se convierte en la figura central en una escena improvisada de interpretación.

Siempre que los extras estén presentes, debes estar preparado para inventar nombres y particularidades sobre la marcha. En un aprieto, puedes recurrir a los nombres comunes de una raza en el capítulo 2, “Razas”, del *Manual del Jugador*.

VILLANOS

Por sus acciones, los villanos proveen de trabajo a los héroes. El capítulo 3 te ayuda a determinar villanos adecuados para tus aventuras, mientras esta sección te ayuda a darle forma a sus planes malvados, métodos y debilidades. Deja que las siguientes tablas te inspiren.

PLANES DEL VILLANO

d8 Objetivo y Plan

1	Inmortalidad (d4)
1	Adquirir un objeto legendario para prolongar la vida
2	Ascender a la divinidad
3	Convertirse en muerto viviente u obtener un cuerpo más joven
4	Robar la esencia de una criatura planar
2	Influencia (d4)
1	Hacerse con una posición de poder o un título
2	Ganar un concurso o torneo
3	Ganar el favor de un individuo poderoso
4	Colocar un títere en una posición de poder
3	Magia (d6)
1	Obtener un artefacto antiguo
2	Construir un artefacto mágico o constructo
3	Realizar los deseos de una deidad
4	Ofrecer sacrificio a una deidad
5	Contactar a una deidad o poder olvidados
6	Abrir una puerta hacia otro mundo
4	Destrucción (d6)
1	Cumplir una profecía apocalíptica
2	Promulgar la voluntad vengativa de un dios o patrón
3	Esplicar una infección contagiosa
4	Derrocar un gobierno
5	Desatar un desastre natural
6	Destruir definitivamente una línea de sangre o clan
5	Pasión (d4)
1	Prolongar la vida de un ser amado
2	Probarse digno del amor de otra persona
3	Alzar o restaurar a un ser amado muerto
4	Destruir rivales por el afecto de otra persona
6	Poder (d4)
1	Conquistar una región o incitar una rebelión
2	Obtener el control de un ejército
3	Convertirse en el poder detrás del trono
4	Ganar la gracia de un gobernante
7	Venganza (d4)
1	Vengar una humillación o insulto pasado
2	Vengar un aprisionamiento o agravio pasado
3	Vengar la muerte de un ser amado
4	Recuperar una propiedad robada y castigar al ladrón
8	Riqueza (d4)
1	Controlar recursos naturales o comercio
2	Casarse con alguien rico
3	Saquear ruinas antiguas
4	Robar tierras, bienes o dinero

MÉTODOS DEL VILLANO

d20 Métodos

1	<i>Devastación de la agricultura (d4)</i>
1	Plaga
2	Falla en la cosecha
3	Sequía
4	Escasez
2	Asalto o palizas
3	Ofrecer recompensas o asesinato
4	<i>Cautiverio o coerción (d10)</i>
1	Soborno
2	Tentación
3	Desalojo
4	Aprisionamiento
5	Secuestro
6	Intimidación legal
7	Presión de pandillas
8	Impedimento
9	Esclavitud
10	Amenazas o acoso
5	<i>Engaños a la Confianza (d6)</i>
1	Violación de contrato
2	Engaño
3	Mentira
4	Falsificación
5	Fraude o estafa
6	Charlatanería o trucos
6	<i>Difamación (d4)</i>
1	Incriminación
2	Rumores o calumnias
3	Humillación
4	Difamación o insultos
7	Duelo
8	<i>Ejecución (d8)</i>
1	Decapitación
2	Quemar en la hoguera
3	Enterrar vivo
4	Crucifixión
5	Desmembrado
6	Colgar
7	Empalamiento
8	Sacrificio (vivo)
9	Disfraz o actuación
10	Mentira o perjurio
11	<i>Destrucción Mágica (d8)</i>
1	Encantamientos
2	Ilusiones
3	Pactos infernales
4	Control mental
5	Petrificación
6	Alzar o animar a los muertos
7	Convocar monstruos
8	Control del clima

d20 Métodos

12	<i>Asesinato (d10)</i>
1	Asesinato
2	Canibalismo
3	Desmembramiento
4	Ahogamiento
5	Electrocución
6	Eutanasia (involuntaria)
7	Enfermedad
8	Envenenamiento
9	Apuñalamiento
10	Estrangulación o sofocación
13	Negligencia
14	<i>Política (d6)</i>
1	Traición o Alta traición
2	Conspiración
3	Espionaje
4	Genocidio
5	Opresión
6	Alza de impuestos
15	<i>Religión (d4)</i>
1	Maldiciones
2	Profanación
3	Dioses falsos
4	Herejía o cultos
16	Acecho
17	<i>Robo o Crimen de Propiedad (d10)</i>
1	Incendio
2	Extorsión o chantaje
3	Atraco
4	Falsificación
5	Salteamiento de caminos
6	Saqueo
7	Asalto
8	Caza Furtiva
9	Adueñarse de propiedad
10	Contrabando
18	<i>Tortura (d6)</i>
1	Ácido
2	Ceguera
3	Marca a fuego
4	Potro
5	Aplastapulgares
6	Azotamiento
19	<i>Vicio (d4)</i>
1	Adulterio
2	Drogas o alcohol
3	Apuestas
4	Seducción
20	<i>Guerra (d6)</i>
1	Emboscada
2	Invasión
3	Masacre
4	Mercenarios
5	Rebelión
6	Terrorismo



DEBILIDAD DEL VILLANO

d8 Debilidad

- | | |
|---|--|
| 1 | Un objeto escondido contiene el alma del villano |
| 2 | El poder del villano se elimina si la muerte de su verdadero amor es vengada |
| 3 | El villano se debilita en presencia de un artefacto específico |
| 4 | Un arma especial hace daño adicional cuando se usa contra el villano |
| 5 | El villano es destruido si pronuncia su verdadero nombre |
| 6 | Una profecía o acertijo antigua revela cómo puede ser derrocado el villano |
| 7 | El villano cae cuando un antiguo enemigo perdona sus acciones pasadas. |
| 8 | El villano pierde su poder si un antiguo trato místico se completa. |

OPCIONES DE CLASE DE VILLANO

Puedes usar las reglas en el *Manual del Jugador* para crear PNJ con clases y niveles, de la misma manera que creas personajes jugadores. Las opciones de clase a continuación te permiten crear dos arquetipos de villano específicos: El malvado sumo sacerdote y el caballero maligno o antipaladín.

El Dominio de Muerte es un dominio adicional a elección para los clérigos malvados, y el Rompejuramentos ofrece un camino para los paladines que caen en desgracia. Un jugador puede elegir una de estas opciones con tu aprobación.

CLÉRIGO: DOMINIO DE MUERTE

El Dominio de Muerte está relacionado con las fuerzas que causan muerte, así como con la energía negativa que permite alzarse a las criaturas no-muertas. Las deidades como Chemosh, Myrkul y Wee Jas son patrones de los nigromantes, caballeros de la muerte, liches, señor de las momias y vampiros. Los dioses del dominio de Muerte también representan el asesinato (Anubis, Bhaal, Pyremius), el dolor (Iuz o Loviatar), la enfermedad o el veneno (Incabulos, Talona o Morgion) y el inframundo (Hades y Hel).

CONJUROS DEL DOMINIO DE MUERTE

Nivel de Clérigo	Conjuros
1	falsa vida, rayo de dolencia
3	ceguera/sordera, rayo de debilitamiento
5	animar a los muertos, toque vampírico
7	Marchitar, Custodia contra la muerte
9	Caparazón antivida, Nube aniquiladora

COMPETENCIA ADICIONAL

Cuando el clérigo escoge este dominio en el nivel 1, gana competencia con las armas marciales.

SEGADOR

En el nivel 1, el clérigo aprende un truco de nigromancia de su elección de cualquier lista de conjuros. Cuando un clérigo lanza un truco de nigromancia que normalmente afecta a una criatura, puede causar que afecte a dos criaturas dentro del rango y con 5 pies (1,5 metros / 1 casilla) o menos de distancia entre ellas.

DEBILIDAD SECRETA DEL VILLANO

Encontrar y explotar la debilidad de un villano puede ser muy gratificante para los jugadores, aunque un villano inteligente intenta ocultar su debilidad. Un liche, por ejemplo, tiene una filacteria – un receptáculo mágico para su alma – que mantiene bien escondida. Sólo destruyendo la filacteria los jugadores pueden asegurarse de la destrucción del liche.

CANALIZAR DIVINIDAD: TOQUE DE MUERTE

Comenzando en el nivel 2, el clérigo puede usar Canalizar Divinidad para destruir la fuerza vital de otra criatura por el contacto. Cuando el clérigo golpea a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, puede gastar un uso de Canalizar Divinidad para causar daño necrótico adicional al objetivo. El daño equivale a $5 +$ el doble de su nivel de clérigo.

DESTRUCCIÓN INELIDIBLE

Comenzando a nivel 6, la habilidad del clérigo para canalizar energía negativa se vuelve más potente. El daño necrótico causado por los conjuros de clérigo y Canalizar Divinidad del personaje ignoran la resistencia al daño necrótico.

GOLPE DIVINO

En el nivel 8, el clérigo gana la habilidad de infundir a su arma con energía necrótica. Una vez por turno, cuando el clérigo golpea a una criatura con un ataque armado, puede hacer que el ataque provoque 1d8 puntos de daño necrótico adicionales al objetivo. Cuando el clérigo alcanza el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

SEGADOR MEJORADO

Comenzando a nivel 17, cuando el clérigo lanza unconjuro de nigromancia de nivel 5 o inferior que afecte sólo a una criatura, puede causar que el conjuro afecte a dos criaturas dentro del rango y con 5 pies (1.5 metros / 1 casilla) o menos de distancia entre ellas. Si el conjuro consume componentes materiales, el clérigo debe proveerlos para cada objetivo.

PALADÍN: ROMPEJURAMENTOS

Un Rompejuramentos es un paladín que rompió sus juramentos sagrados para perseguir una ambición oscura o servir a un poder maligno. Cualquier luz que ardiere en el corazón del paladín se ha extinguido. Sólo permanece la oscuridad. Un paladín debe ser maligno y al menos de nivel 3 para convertirse en un Rompejuramentos. El paladín reemplaza los rasgos de su Juramento Sagrado con los rasgos de Rompejuramentos.

CONJUROS DE ROMPEJURAMENTOS

Un paladín rompejuramentos pierde los conjuros de juramento previamente ganados y obtiene en su lugar los siguientes conjuros de rompejuramentos en los niveles listados.

CONJUROS DEL DOMINIO DE MUERTE

Nivel de Paladín	Conjuros
3	<i>Represión infernal, infilar heridas</i>
5	<i>Corona de locura, , oscuridad</i>
9	<i>animar a los muertos, Lanzar maldición</i>
13	<i>Marchitar, confusión</i>
17	<i>contagio, dominar persona</i>

CANALIZAR DIVINIDAD

Un paladín rompejuramentos de nivel 3 o superior gana las dos siguientes opciones de Canalizar Divinidad.

Controlar Muertos Vivientes. Como una acción, el paladín designa un muerto viviente que pueda ver en un rango de 30 pies (9 m. o 6 casillas). La criatura objetivo debe realizar una salvación de Sabiduría. En una salvación fallida, el objetivo debe obedecer las órdenes del paladín por las siguientes 24 horas, o hasta que el paladín use esta opción de Canalizar

Divinidad nuevamente. Un muerto viviente cuyo valor de desafío sea igual o mayor al nivel del paladín es inmune.

Aspecto Temerario. Como una acción, el paladín canaliza las emociones más oscuras y las concentra en un estallido de amenaza mágica. Cada criatura seleccionada por el paladín en un rango de 30 pies del paladín debe hacer una salvación de Sabiduría si puede verlo. En una salvación fallida, el objetivo está asustado del paladín por un minuto. Si una criatura asustada por este efecto termina su turno a más de 30 pies de distancia del paladín, puede intentar otra salvación de Sabiduría para terminar el efecto en ella.

AURA DE ODIO

Comenzando a nivel 7, el paladín, así como cualquier infernal o muerto viviente en un rango de 10 pies del paladín gana un bonificador al daño de las armas cuerpo a cuerpo equivalente al modificador de Carisma del paladín (con un mínimo de +1). Una criatura puede beneficiarse de este rasgo sólo de un paladín a la vez. En nivel 18, el rango de esta aura se incrementa a 30 pies.

RESISTENCIA SOBRENATURAL

En el nivel 15, el paladín gana resistencia al daño contundente, cortante y perforante de las armas no mágicas.

SEÑOR DEL TERROR

En el nivel 20, el paladín puede, como una acción, rodearse con un aura de tinieblas que dura por un minuto. El aura reduce cualquier luz brillante en un rango de 30 pies del paladín a luz tenue. Siempre que un enemigo asustado por el paladín comienza su turno en el aura, recibe 4d10 de daño psíquico. Adicionalmente, el paladín y las criaturas que elija en el aura están cubiertos por sombras profundas. Las criaturas que utilicen la vista tienen desventaja en las tiradas de ataque contra las criaturas rodeadas por estas sombras. Mientras dure el aura, el paladín puede usar una acción adicional en su turno para que las sombras del aura ataquen a una criatura. El paladín hace una tirada de ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si el ataque tiene éxito, el objetivo recibe daño necrótico igual a $3d10 +$ el modificador de Carisma del paladín.

Después de activar la aura, el paladín no puede volver a activarla hasta que finalice un descanso prolongado.

REDENCIÓN DEL ROMPEJURAMENTOS

Si permites que un jugador elija la opción Rompejuramentos, puedes permitir luego al paladín redimirse y convertirse en un verdadero paladín nuevamente.

El paladín que desea redimirse debe primero deshacerse de su alineamiento maligno y demostrar este cambio en su alineamiento a través de palabras y actos. Habiéndolo hecho, el paladín pierde todos los rasgos de Rompejuramentos y debe elegir una deidad y un Juramento Sagrado. (Con tu permiso, el jugador puede seleccionar una deidad o juramento sagrado diferentes a los que tenía antes.) Aun así, el paladín no gana los rasgos de clase específicos a ese juramento sagrado hasta que finalice algún tipo de misión peligrosa o prueba, determinada por el DM.

Un paladín que rompa su juramento sagrado una segunda vez puede convertirse nuevamente en un Rompejuramentos, pero no puede redimirse.

CAPÍTULO 5: ENTORNOS DE AVENTURA



UCHAS AVENTURAS DE D&D giran entorno a una mazmorra. Las mazmorras en D&D incluyen grandes salas y tumbas, guardadas de monstruos subterráneos, laberintos plagados de trampas mortales, cavernas naturales que se extienden por millas bajo la superficie del mundo y castillos en ruinas.

No toda aventura tiene lugar en una mazmorra. Una caminata por el desierto de la desolación o un angustioso viaje por las selvas de la isla del terror puede ser una aventura emocionante por derecho propio. En el aire libre, dragones vuelan a través del cielo en busca de presas, tribus de trasgos salen en masa de sus fortalezas sombrías para hacer la guerra contra sus vecinos, ogros saquean granjas para alimentarse y arañas monstruosas caen de las copas de los árboles envueltas en sus telarañas. Dentro de un calabozo, los aventureros están limitados por muros y puertas a su alrededor, pero en el desierto, los aventureros pueden viajar en casi cualquier dirección que les plazca. Ahí radica la diferencia fundamental entre mazmorra y desierto: es mucho más fácil predecir donde podría ir el grupo aventurándose en el calabozo porque las opciones son más limitadas que en el desierto. Aldeas, pueblos y ciudades son cunas de la civilización en un mundo peligroso, pero ellas también ofrecen oportunidades para la aventura. Los encuentros con monstruos pueden parecer configuraciones improbables dentro de los muros de una ciudad, pero las zonas urbanas tienen sus propios villanos y peligros. El mal, después de todo, tiene muchas formas, y los entornos urbanos no son siempre los refugios que pueden parecer.

Este capítulo proporciona un resumen de estos tres ambientes más algún otro ambiente inusual, que te llevará a través del proceso de crear un lugar de aventura, con un montón de tablas al azar para inspirarte.

MAZMORRAS

Algunas mazmorras son viejos feudos abandonados por los habitantes que las construyeron. Otros son cuevas naturales o extrañas guardias labradas por monstruos asquerosos. Atraen a cultos malignos, tribus de monstruos y criaturas solitarias. Las mazmorras también son el hogar de antiguos tesoros: monedas, joyas, objetos mágicos y otros objetos de valor escondidos en la oscuridad, a menudo custodiados por trampas o celosamente guardados por los monstruos que los han colecciónado.

CONSTRUYENDO UNA MAZMORRA

Cuando te propongas crear una mazmorra, piensa acerca de sus cualidades distintivas. Por ejemplo, una mazmorra que sirve como bastión Hobgoblin tiene una calidad diferente de un antiguo templo habitado por Yuan-ti. Esta sección establece un proceso para la creación de una mazmorra y traerla a la vida.

UBICACIÓN DE LA MAZMORRA

Puedes utilizar la tabla de “localización de mazmorras” para determinar la localización de tu mazmorra. Puedes tirar en la tabla o elegir una que te inspire.

LOCALIZACIÓN DE LA MAZMORRA

d100 Localización

01-04	Un edificio en una ciudad
05-08	Catacumbas o alcantarillas debajo de una ciudad
09-12	Bajo una casa de campo
13-16	Bajo el cementerio
17-22	Bajo las ruinas de un castillo
23-26	Bajo las ruinas de una ciudad
27-30	Bajo un templo
31-34	En una sima
35-38	En un acantilado
39-42	En un desierto
43-46	En un bosque
47-50	En un glaciar
51-54	En un desfiladero
55-58	En una jungla
59-62	En el paso de unas montañas
63-66	En un pantano
67-70	Por encima o por debajo de una meseta
71-74	En cuevas marinas
75-78	En varias mesetas conectadas
79-82	En un pico de montaña
83-86	En un arrecife
87-90	En una isla
91-95	Debajo del mar
96-100	Tira en la tabla localización exótica

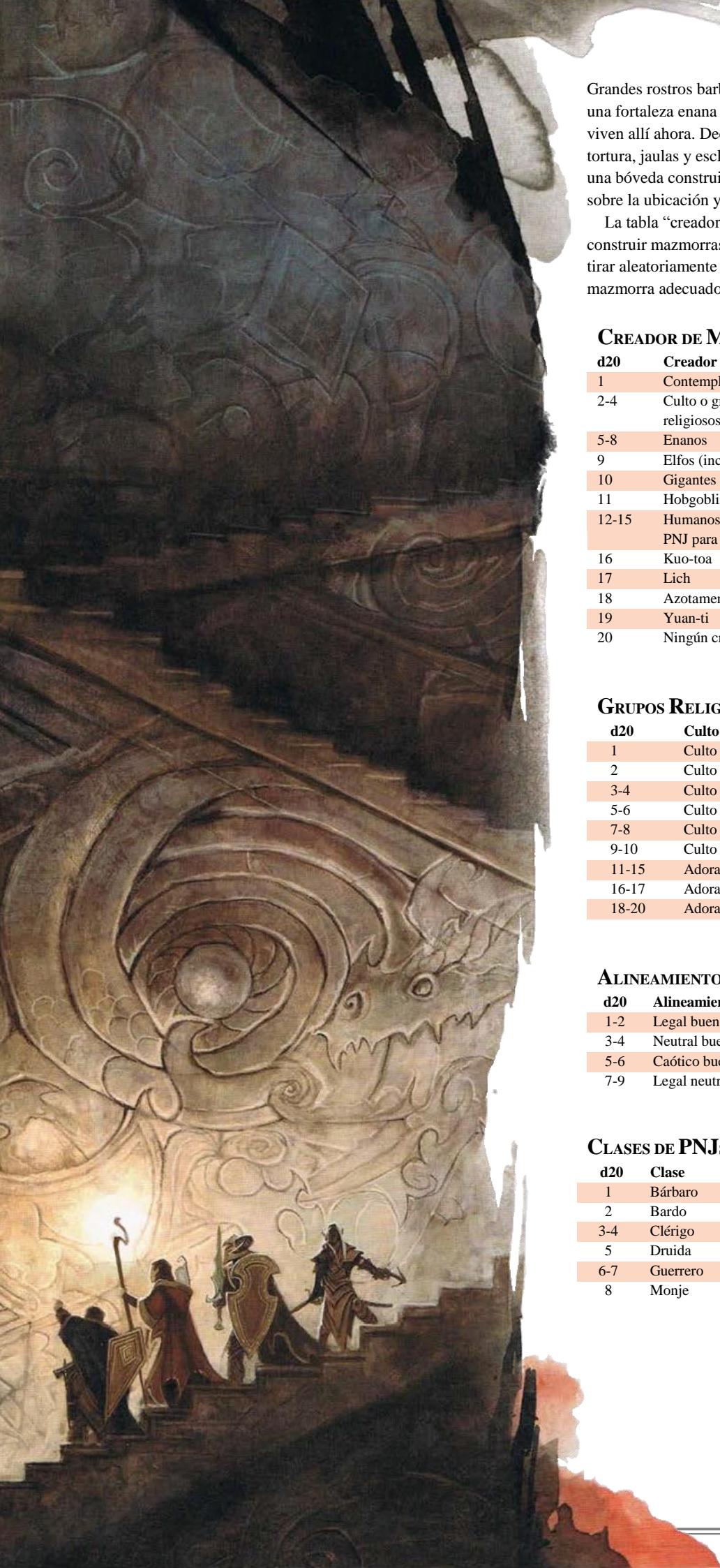
LOCALIZACIÓN EXÓTICA

d20 Localización

1	Entre las ramas de un árbol
2	Alrededor de un geiser
3	Detrás de una cascada
4	Enterrado en una avalancha
5	Enterrado en una tormenta de arena
6	Enterrado por la ceniza volcánica
7	Castillo o estructura enterada en un pantano
8	Castillo o estructura en el fondo de un cenote
9	Flotando en el mar
10	En un meteorito
11	En un semiplano o en una dimensión de bolsillo
12	En una zona devastada por una catástrofe mágica
13	En una nube
14	En un bosque mágico
15	En el páramo sombrío
16	En una isla en un mar subterráneo
17	En un volcán
18	En la parte posterior de un ser vivo gigantesco
19	Sellado dentro de una cúpula mágica de la fuerza
20	Dentro de la magnífica mansión de Mordenkainen

CREADOR DE LA MAZMORRA

Una mazmorra refleja a su creador. Un templo perdido de los Yuan-ti, cubierto por las plantas de la maleza de la selva, podría disponer de rampas en lugar de escaleras. Las cavernas talladas por el rayo de desintegración de un Contemplador tienen paredes que son anormalmente suaves, y la guarida del contemplador podría incluir huecos verticales que conecten diferentes niveles. Monstruos anfibios como Kuo-toa y Aboleth usan el agua para proteger los tramos más profundos de sus guaridas de los intrusos que respiran aire.



Grandes rostros barbudos podrían ser tallados en las puertas de una fortaleza enana y podría estar oculta por los Gnolls que viven allí ahora. Decoraciones con telas de araña, cámaras de tortura, jaulas y esclavos podrían ser características comunes en una bóveda construida por los Drow, diciendo algo al respecto sobre la ubicación y sus ocupantes.

La tabla “creador de mazmorra” incluye criaturas que suelen construir mazmorras. Puedes elegir un creador en la tabla o tirar aleatoriamente o elige algunos otros creadores de mazmorra adecuados para tu campaña.

CREADOR DE MAZMORRA

d20 Creador

1	Contemplador
2-4	Culto o grupo religioso (Tira en la tabla Cultos y grupos religiosos para determinar los detalles)
5-8	Enanos
9	Elfos (incluido Drow)
10	Gigantes
11	Hobgoblins
12-15	Humanos (Tira en las tablas Alineamiento y Clases de los PNJ para determinar los detalles)
16	Kuo-toa
17	Lich
18	Azotamentes
19	Yuan-ti
20	Ningún creador (caverna natural)

GRUPOS RELIGIOSOS

d20 Culto o Grupo Religioso

1	Culto de adoradores de demonios
2	Culto de adoradores del mal
3-4	Culto de elementales de aire
5-6	Culto de elementales de tierra
7-8	Culto de elementales de fuego
9-10	Culto de elementales de auga
11-15	Adoradores de una deidad del mal
16-17	Adoradores de una deidad del bien
18-20	Adoradores de una deidad neutral

ALINEAMIENTO DE LOS PNJs

d20 Alineamiento

1-2	Legal bueno
3-4	Neutral bueno
5-6	Caótico bueno
7-9	Legal neutral
10-11	Neutral
12	Caótico neutral
13-15	Legal malvado
16-18	Neutral malvado
19-20	Caótico malvado

CLASES DE PNJs

d20 Clase

1	Bárbaro
2	Bardo
3-4	Clérigo
5	Druida
6-7	Guerrero
8	Monje
9	Paladín
10	Explorador
11-14	Pícaro
15	Hechicero
16	Brujo
17-20	Mago

PROPÓSITO DE LA MAZMORRA

Excepto en el caso de una caverna natural, una mazmorra se construye y habita para un propósito específico que influye en su diseño y características. Puede elegir un propósito en la tabla “Propósito de la Mazmorra”, tirar uno al azar, o utilizar tus propias ideas.

PROPÓSITO DE LA MAZMORRA

d20	Propósito	d20	Propósito
1	Trampa mortal	11-14	Fortaleza
2-5	Guardia	15-17	Templo o capilla
6	Laberinto	18-19	Tumba
7-9	Mina	20	Cámara del tesoro
10	Puerta planar		

Trampa mortal. Esta mazmorra es construida para eliminar a cualquier criatura que se atreva a entrar en ella. Una trampa mortal podría proteger el tesoro de un mago loco, o podría estar diseñada para atraer a los aventureros para algún propósito nefasto, como para alimentar con almas la filacteria de un lich.

Guarida. Una guarida es un lugar donde viven los monstruos. Las guardias típicas incluyen ruinas y cuevas.

Laberinto. Un laberinto pretende engañar o confundir a quienes entrar en él. Algunos laberintos son obstáculos elaborados que protegen el tesoro, mientras que otros son para aguantar presos desterrados allí para ser cazados y devorados por los monstruos dentro.

Mina. Una mina abandonada rápidamente puede ser infestada con monstruos, mientras que los mineros que escavan demasiado profundo puede llegar a la Infraoscuridad.

Puerta plana. Mazmorras construidas alrededor de portales planares. Este tipo de mazmorra se transforma a menudo por la energía filtrada a través de los portales.

Fuerte. Una mazmorra fortaleza ofrece una base segura de operaciones de villanos y monstruos. Es gobernado por una persona poderosa, como un mago, vampiro o dragón. Es más grande y más compleja que una simple guarida.

Templo o Santuario. Esta mazmorra está consagrada a una deidad o entidad planar. Adoradores de la entidad controlan la mazmorra y llevan a cabo sus rituales allí.

Tumba. Son imanes tanto para los cazadores de tesoros como para los monstruos que se alimentan de los huesos de los muertos.

Cámara del tesoro. Construido para proteger poderosos objetos mágicos y grandes riquezas, las bóvedas del tesoro están fuertemente custodiadas por monstruos y trampas.

HISTORIA

En la mayoría de los casos, los arquitectos originales de una mazmorra han quedado atrás, y la cuestión de lo que pasó con ellos puede ayudar a formar el estado actual de la mazmorra.

La tabla de “Historia de la mazmorra” destaca eventos clave que pueden transformar un lugar de su propósito original y convertirse en una mazmorra explorable por los aventureros. Particularmente las mazmorras viejas pueden tener una historia que consiste en múltiples eventos, cada uno de los cuales transformaron el sitio de alguna manera.

HISTORIA DE LA MAZMORRA

d20 Sueso Clave

1-3	Abandonada por los creadores
4	Abandonada debido a plagas
5-8	Conquistada por invasores
9-10	Creadores destruidos por invasores
11	Algún descubrimiento en la mazmorra destruyó a los creadores
12	Creadores destruidos por conflictos internos
13	Creadores destruidos por algún tipo de catástrofe mágica
14-15	Creadores destruidos por algún desastre natural
16	Maldecida y apartada por los dioses
17-18	El creador original todavía la controla
19	Invadida por criaturas de otros planos
20	Lugar de un gran milagro

HABITANTES DE LA MAZMORRA

Después de que los creadores de una de las mazmorras fallecen, cualquier persona o cosa podría vivir en ella. Monstruos inteligentes, inconscientes carroñeros de mazmorra, depredadores y presas por igual pueden ser atraídos por mazmorras. Los monstruos en una mazmorra son más que una colección de criaturas aleatorias que pasan a vivir cerca de uno al otro. Los hongos, parásitos, carroñeros y depredadores pueden coexistir en una ecología compleja, junto a las criaturas inteligentes que comparten espacio vital a través de elaboradas combinaciones de dominación, negociación y el derramamiento de sangre. Los personajes podría ser capaces de colarse en una mazmorra, aliarse con una facción, o jugar facciones entre sí para reducir la amenaza de los monstruos más poderosos. Por ejemplo, en un calabozo habitado por azotantes y sus esclavos trasgoideos, los aventureros pueden tratar de incitar a los goblins, hogoblins y bugbears a rebelarse contra sus amos ilícithid.

FACCIONES DE LA MAZMORRA

Una mazmorra a veces está dominada por un solo grupo de humanoides inteligentes, una tribu de orcos que han asumido un complejo de la caverna o una pandilla de trolls que habitan en unas ruinas sobre tierra. Otras veces, sobre todo en mazmorras más grandes, varios grupos de criaturas comparten espacio y compiten por recursos. Por ejemplo, orcos que habitan en las minas de una ciudadela en ruinas enanas pueden luchar constantemente contra los bugbears que mantenga niveles superiores de la ciudadela. Azotantes que han establecido una colonia en los niveles más bajos de las minas podrían manipular y dominar claves hobgoblins en un intento de acabar con los orcos. Y mientras tanto, una célula oculta de exploradores drow observa y prepara complotes para matar a los azotantes, y luego esclavizar cualquier criatura que quede.

Es fácil pensar en un calabozo como un conjunto de encuentros, con los aventureros derribando puerta tras puerta y matar a todo lo que hay más allá. Pero el flujo y reflujo de poder entre grupos en un calabozo ofrece un montón de oportunidades para la interacción más sutil. Habitantes de las mazmorras se utilizan para lograr sorprendentes alianzas improbables, los aventureros son un comodín que los monstruos astutos buscan explotar. Las criaturas inteligentes en un calabozo tienen objetivos, ya sean tan simples como la supervivencia a corto plazo o tan ambicioso como reclamar la mazmorra entera como el primer paso para fundar un imperio. Estas criaturas pueden acercarse a los aventureros con una oferta de alianza, con la esperanza de evitar que los personajes arrasen su guarida y para asegurar la ayuda contra sus enemigos. Crear los líderes PNJ de tales grupos tal como se describe en el capítulo 4, dar contenido a sus personalidades, metas e ideales. A continuación, utiliza los elementos para dar forma a una reacción a la llegada de los aventureros.

ECOLOGÍA DE LA MAZMORRA

Una mazmorra habitada tiene su propio ecosistema. Las criaturas que allí viven necesitan comer, beber, respirar y dormir, como criaturas en el desierto. Depredadores deben ser capaces de buscar su presa, y las criaturas inteligentes buscan refugios que ofrecen la mejor combinación de seguridad, alimentación, agua y aire. Ten en cuenta estos factores al diseñar una mazmorra para hacerla creíble a los jugadores. Si una mazmorra no tiene cierta lógica interna a los aventureros les serán difíciles tomar decisiones razonables dentro de ese entorno. Por ejemplo, los personajes que se encuentran un estanque de agua fresca en un calabozo podrían hacer la suposición lógica que muchas de las criaturas que habitan en la mazmorra vienen a ese lugar para beber. Los aventureros podrían establecer una emboscada en el estanque. Asimismo, puertas bloqueadas o incluso las puertas que requieren manos para ser abiertas puede restringir la circulación de algunas criaturas. Si todas las puertas en un calabozo están cerradas, los jugadores pueden preguntarse cómo los carroñeros reptantes o estirges que en repetidas ocasiones se encuentran, como se las arreglan para sobrevivir.

DIFICULTAD DE ENCUENTROS

Puedes pensar en aumentar la dificultad del encuentro a medida que los aventureros descienden más profundo en la mazmorra, como una manera de mantener el desafío en la mazmorra, como los personajes aumentan niveles o para aumentar la tensión. Sin embargo, este enfoque puede convertir la mazmorra en una rutina. Un mejor enfoque es incluir encuentros de dificultad variable a lo largo. El contraste entre un encuentro fácil y difícil, así como encuentros simples y complejos, anima a los personajes a variar sus tácticas y evita que los encuentros parezcan demasiado similares.

MAPEANDO UNA MAZMORRA

Cada calabozo tiene un mapa que muestra su trazado. Ubicación, creador, propósito, historia y habitantes de la mazmorra deben darte un punto de partida para el diseño de tu mapa de la mazmorra. Si necesitas más inspiración, puedes encontrar mapas que se han hecho libremente disponibles para su uso en Internet o incluso utilizar un mapa de un lugar del mundo real. Alternativamente, puedes pedir prestado un mapa de una aventura publicada o generar aleatoriamente una mazmorra utilizando las tablas presentadas en el apéndice A.

Un calabozo puede variar en tamaño desde un cubículo en un templo en ruinas a un enorme complejo de habitaciones y pasajes se extienden a cientos de pies en todas direcciones. El objetivo de los aventureros a menudo se encuentra tan lejos de la entrada de la mazmorra como sea posible, obligando a los personajes a ahondar en el más profundo subterráneo o adentrarse más lejos en el corazón del complejo.

Una mazmorra se asigna más fácilmente sobre papel milimetrado, con cada cuadrado en el papel que representa un área de 10 pies por 10 pies. (Si juegas con miniaturas en una

cuadrícula, tal vez prefieras una escala donde cada cuadrado representa 5 pies, o puede subdividir la rejilla de 10 pies en una cuadrícula de 5 pies cuando se dibujan los mapas para el combate). Al dibujar el mapa, ten los siguientes puntos en cuenta:

- Habitaciones asimétricas y diseños de mapa hacen un calabozo menos predecible.
- Piensa en tres dimensiones. Escaleras, rampas, plataformas, cornisas, balcones, pozos y otros cambios de elevación y hacer encuentros de combate en esas áreas más difíciles hacen una mazmorra más interesante.
- Dar desgaste a la mazmorra. A menos que quieras hacer hincapié en que los constructores de la de la mazmorra eran extraordinariamente hábiles, colapsar pasajes puede ser algo común, cortando secciones anteriormente conectadas de la mazmorra. Terremotos del pasado podrían haber abierto abismos dentro de una mazmorra, provocado la división de las habitaciones y los pasillos pueden estar obstaculizados todo esto puede darle un aspecto más interesante
- Incorporar características naturales a incluso un calabozo construido. Una corriente subterránea que se ejecute a través del centro de un bastión enano, ocasionando variación en las formas y los tamaños de las habitaciones y las necesidades tales como puentes y desagües.
- Añadir múltiples entradas y salidas. Nada les da a los jugadores un mayor sentido de tomar verdaderas decisiones el tener múltiples maneras de entrar en una mazmorra.
- Añade puertas secretas y habitaciones secretas y recompensa a los jugadores que pase tiempo buscándolas.

Si necesitas ayuda crear un mapa de mazmorra desde cero, consulta Apéndice A.

CARACTERÍSTICAS DE LA MAZMORRA

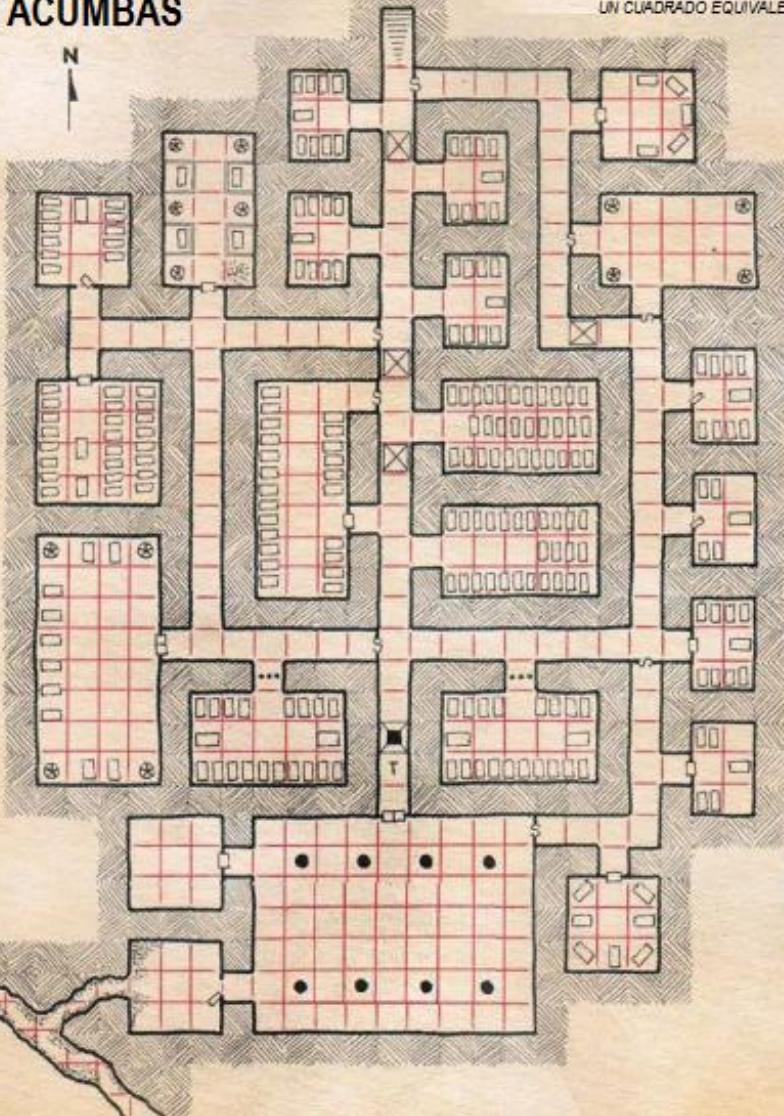
La atmósfera y las características físicas de las mazmorras varían tan ampliamente como sus orígenes. Una cripta antigua podría tener paredes de piedra y puertas de madera sueltas, un olor de descomposición y ninguna luz excepto la que los aventureros traen consigo. Una guarida volcánica puede tener paredes lisas de piedra ahuecadas por erupciones pasadas, puertas de bronce reforzado por arte de magia, un olor a azufre y la luz proporcionada por las llamas en cada sala y habitación.

PAREDES

Algunas mazmorras tienen paredes de mampostería. Otros tienen paredes de roca maciza, tallada con herramientas para darles un aspecto rugoso, cincelado, desgastado o liso por el paso del agua o lava. Podría hacerse una mazmorra sobre tierra de madera o compuestos de materiales. Las paredes a veces están adornadas con murales, frescos, bajorrelieves y luminarias como candelabros o antorcheros. Algunas incluso tienen puertas secretas incorporadas.

CATAUMBAS

UN CUADRADO EQUIVALE A 10 PIES



PUERTAS

Las puertas de la mazmorra podrían fijarse dentro de arcos lisos y dinteles. Puede adornadas con tallas de gárgolas o miradas de rostros o grabados con símbolos que revelan pistas sobre lo que está más allá.

Puertas atascadas. Las puertas de la mazmorra a menudo están atascadas al no usarlas con frecuencia. Abrir una puerta atascada requiere un chequeo de fuerza. Capítulo 8, "Funcionamiento del juego" proporciona directrices para el establecimiento de la CD.

Puertas cerradas. Los personajes que no tienen la clave a una puerta bloqueada pueden forzar la cerradura con un chequeo de destreza (realizar esta acción requiere herramientas de ladrón y habilidad en su uso). También pueden forzar la puerta con un chequeo de fuerza, romper la puerta en pedazos causándole bastante daño, o utilizar un hechizo de golpe o magia similar. El Capítulo 8 contiene las directrices para el establecimiento de los CDs en desarrollo y la asignación de las estadísticas de las puertas y otros objetos.

Puertas enrejadas. Una puerta de barrotes es similar a una puerta cerrada, salvo que no hay ninguna cerradura a elegir, y la puerta se puede abrir normalmente desde el lado definido mediante el uso de una acción de levantar la barra desde sus apoyos.

PUERTAS SECRETAS

Una puerta secreta está diseñada para integrarse en la pared que la rodea. Débiles grietas en la pared o marcas de desgaste en el piso delatan la presencia de la puerta secreta.

Detectar una puerta secreta. Utiliza las puntuaciones de sabiduría (percepción) pasivas de los personajes para determinar si alguien en el grupo ha visto una puerta secreta sin buscarla activamente. Los personajes también pueden encontrar una puerta secreta activamente buscando la ubicación donde se oculta la puerta y tener éxito en un chequeo de sabiduría (percepción). Para configurar una CD adecuada para el control, consulta el capítulo 8.



Abrir una puerta secreta. Una vez que se detecta una puerta secreta, podría ser necesario una comprobación exitosa de inteligencia (investigación) para determinar cómo abrir si el mecanismo de apertura no es obvio. Establece la CD de acuerdo con las directrices de la dificultad en el capítulo 8.

Si los aventureros no pueden determinar cómo abrir una puerta secreta, romperla es siempre una opción. Tratarla como una puerta hecha del mismo material que la pared circundante y utiliza las directrices en el capítulo 8 para determinar adecuadas CDs o estadísticas.

PUERTAS OCULTAS

Una puerta oculta es una puerta normal que está oculta a la vista. Una puerta secreta es hecha a mano cuidadosamente para integrarse en la superficie circundante, mientras la puerta oculta se esconde por medios más mundanos. Podría estar cubierta por un tapiz, revestido de yeso o (en el caso de una trampilla oculta) oculta bajo una alfombra. Normalmente, no es necesario verificación de capacidad para encontrar una puerta oculta. Un personaje sólo necesita buscar en el lugar correcto o tomar los pasos adecuados para revelar la puerta. Sin embargo, puede utilizar pasivas de sabiduría (percepción) para determinar si alguno de ellos advierte pistas o indicios sobre un tapiz o alfombra que pudiesen haber sido movidos hace poco.

RASTRILLOS

Un rastrillo es un conjunto de barras verticales de madera o de hierro, reforzada con una o más bandas horizontales. Bloquea un paso o un arco hasta que es elevado en el techo por un cabrestante y una cadena. La ventaja principal de un rastrillo es que bloquea un paso mientras que todavía permite a los guardias vigilar el área más allá y hacer varios ataques o hechizos a través de él. El uso de un rastrillo hacia arriba o hacia abajo requiere de una acción. Si un personaje no puede alcanzar el cabrestante (generalmente porque está en el otro lado del rastrillo), levantar el rastrillo o doblar sus barras lo suficientemente distanciadas para pasar a través de ellas requiere un chequeo de fuerza. La CD del chequeo depende del tamaño y el peso del rastrillo o el espesor de sus barras. Para determinar una apropiada CD, consulte el capítulo 8.

OSCURIDAD Y LUZ

La oscuridad es la condición por defecto dentro de un complejo subterráneo o en el interior de unas ruinas sobre la tierra, sino una mazmorra habitada tiene fuentes de luz. En asentamientos subterráneos, incluso las razas que tienen visión oscura usan fuego por el calor, para cocinar y como ayuda en la defensa. Pero muchas criaturas no tienen necesidad de calor o luz. Los aventureros deben tener sus propias fuentes de luz en las tumbas polvorrientas donde sólo las guardan muertos vivientes, ruinas abandonadas llenas de monstruos depredadores, mocos y cavernas naturales donde cazan criaturas ciegas. La luz de una antorcha o linterna ayuda a un personaje a ver sobre una distancia corta, pero otras criaturas pueden ver esa fuente de luz desde muy lejos. La luz brillante en un ambiente de oscuridad total puede ser visible desde millas de distancia, pero una línea clara de vista a esa distancia es rara en un subterráneo. Aun así, al utilizar fuentes de luz en una mazmorra a menudo los aventureros pueden atraer monstruos, al igual que las características de la mazmorra que arrojan luz (de hongos fosforescentes o el resplandor de los portales mágicos) pueden atraer la atención de los aventureros.

CALIDAD DEL AIRE

Túneles subterráneos y ruinas a nivel del suelo suelen ser espacios cerrados con poca circulación de aire. Aunque es raro que una mazmorra esté sellada herméticamente los aventureros tienen dificultad para respirar, el ambiente es a menudo asfixiante y opresivo. Los olores persisten en un calabozo y pueden aumentar por la quietud de la atmósfera.

SONIDOS

Un calabozo cerrado ayuda a los canales de sonido. El chirrido o crujido al abrir una puerta puede hacer eco a cientos de pies del pasillo. Ruidos más fuertes como los martillos de una fragua o el fragor de la batalla pueden resonar en toda una mazmorra. Muchas criaturas que habitan el interior de minas pueden usar tales sonidos como una forma de localizar presas, o se pueden poner en alerta ante cualquier sonido que pueda producir la intrusión de un grupo de aventureros.

PELIGROS DE LA MAZMORRA

Los riesgos que se describen aquí son sólo algunos ejemplos de los peligros ambientales encontrados bajo tierra y en otros lugares oscuros. Los peligros son funcionalmente similares a trampas, descritas al final del capítulo.

Detección de un peligro. No es necesario ningún chequeo de habilidad para detectar un peligro a menos que este oculto. Un peligro que se asemeja a algo bueno o inofensivo, como una mancha de limo o moho, puede identificarse correctamente con un chequeo de inteligencia (naturaleza). Utiliza las directrices en el capítulo 8 para establecer una apropiada CD para cualquier chequeo para detectar o reconocer un peligro.

Severidad del peligro. Para determinar la tasa de riesgo en relación con los personajes, piensa en el peligro como en una trampa y compáralo el daño que se trata de nivel en la tabla "Severidad del peligro" (tabla también está en el capítulo 8).

MOHO MARRÓN

El Moho marrón se alimenta del calor, absorviendo calor de cualquier cosa a su alrededor. Una mancha de moho en general cubre un cuadrado de 10 pies, y la temperatura a menos de 30 pies de él siempre es fría. Cuando una criatura se mueva a menos de 5 pies de moho por primera vez en un turno o comience allí su turno allí, debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, causándole 22 (4d10) daño por frío en caso de fallar la salvación, o la mitad de daños si en caso de éxito. El moho marrón es inmune al fuego, y cualquier fuente de fuego que se acerque a 5 pies del moho hace que se expanda al instante hacia el exterior en la dirección del fuego, que cubre un área de 10 pies cuadrados (con el origen del incendio en el centro de esa área). Un parche de moho marrón expuesto a un efecto que hace daño de frío es destruido al instante.

BABA VERDE

Esta Baba ácida devora carne, materia orgánica y metales en contacto. Verde brillante, húmeda y pegajosa, se aferra a las paredes, pisos y techos en las zonas. Una área de baba verde cubre un cuadrado de 5 pies, tiene visión ciega hacia fuera a un rango de 30 pies y las gotas de las paredes y techos detectan movimiento por debajo de ellas. Más allá de eso, no tiene la capacidad para moverse. Una criatura consciente de la presencia de limo puede evitar ser golpeado por él con un chequeo de destreza CD10. De lo contrario, no puede evitarse que el limo impacte. Una criatura que entra en contacto con Baba verde recibe 5 de daño debido al ácido (1d10). La criatura recibe el daño otra vez al comienzo de cada una de sus turnos hasta que la Baba es retirada o destruida. Contra la madera o metal, la Baba verde causa 11 daños debido al ácido (2d10) cada ronda, y destruye cualquier madera o metal arma o herramienta que se utiliza para raspar la baba (que no sea mágica). La luz del sol, cualquier efecto que cure la enfermedad y cualquier efecto que produzca daño de frío, fuego o radiante destruye una mancha de baba verde.

TELARAÑAS

Arañas gigantes tejen telas gruesas, pegajosas a través de pasajes y en el fondo de los hoyos para atrapar a sus presas. Estas áreas llenas de telarañas son un terreno difícil. Por otra parte, una criatura que entra en una zona por primera vez en su turno o cada vez que comience el turno en la telaraña se debe tener éxito en un chequeo de destreza de DC12 si falla la tirada es frenada por las telarañas. Una criatura frenada puede utilizar su acción para tratar de escapar, podrá lograrlo con un acertado chequeo de resistencia DC12 (atletismo) o destreza (acrobacia). Cada cubo de 10 pies de telarañas gigantes tiene 10 AR, 15 puntos de golpe, vulnerabilidad al fuego y la inmunidad; contundente, perforador y daño psíquico.

MOHO AMARILLO

El Moho amarillo crece en lugares oscuros, y cubre un cuadrado de 5 pies. Si se toca, el moho expulsa una nube de esporas que llena un cubo de 10 pies desde el moho. Cualquier criatura en el área debe tener éxito en un chequeo de Constitución CD15DC en caso de fallo recibe 11 de daño de veneno (2d10) y será envenenado por 1 minuto. Mientras que resulte envenenado, la criatura recibe 5 de daño de veneno (1d10) al comienzo de cada uno de sus turnos. La criatura puede repetir la tirada al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto en sí mismo si logra un éxito. La luz del sol o cualquier cantidad de daño de fuego inmediatamente destruye una mancha de moho amarillo.

TERRITORIOS SALVAJES

Entre las mazmorras y poblados de tu mundo de campaña se encuentran praderas, bosques, desiertos, cordilleras, océanos y otras extensiones de terrenos salvajes esperando a ser atravesados. Crear terrenos salvajes puede ser una parte del juego divertida, tanto para ti como para tus jugadores. Los dos enfoques siguientes funcionan particularmente bien.

APROXIMACIÓN GENERAL AL VIAJE

A veces el destino es más importante que el viaje. Si el propósito de una marcha por el desierto es conseguir que los personajes lleguen a donde ocurre la verdadera aventura, pasa por alto el viaje por el desierto sin comprobar encuentros en el camino. Igual que en una película usan montajes de viaje para transportar largos y arduos viajes en cuestión de segundos, puedes utilizar un par de frases del texto descriptivo para describir una caminata por el desierto en la mente de tus jugadores antes de continuar. Describir el viaje tan vivamente como te guste, pero mantén el impulso hacia adelante. "Caminar varias millas y no se encuentra nada de interés" está bien, pero mucho menos evocadora e inolvidable que, "una lluvia de luz amortigua las llanuras onduladas mientras viajáis hacia el norte. Alrededor del mediodía, se hace una pausa para comer bajo un árbol solitario. Allí, el pícaro encuentra una pequeña roca que parece una cara sonriente, pero no encuentran nada fuera de lo común". El truco es centrarse en unos pocos detalles que refuerzan el estado de ánimo deseado en lugar de describir hasta la última brizna de hierba. Llamar la atención sobre características del terreno inusual: una cascada, árboles de un afloramiento rocoso que ofrece unas impresionantes vistas sobre las cimas de los alrededores, una zona donde el bosque se ha quemado o reducido y así sucesivamente.

También describe notables olores y sonidos, como el rugido de un monstruo lejano, el olor de madera quemada o el dulce aroma de las flores en un bosque de elfos. Además el lenguaje evocador, ayudas visuales puede ayudar a establecer la escena para los recorridos de los personajes. Buscar imágenes en Internet pueden llevarte a impresionantes paisajes (de hecho, es una buena frase para buscar) reales y fantásticos. Para llamar la atención y diferenciarse un poco del mundo real, en un viaje por el desierto puede utilizarse algún elemento mágico para recordar a los jugadores que sus personajes están en un mundo de fantasía. De vez en cuando, dale vida a tus descripciones con algún elemento verdaderamente mágico. Un bosque puede ser hogar de pequeños dragoncillos en vez de pájaros, o sus árboles podrían estar adornados con telas gigantes o tienen una misteriosa savia verde brillante. Utiliza estos elementos con moderación; paisajes que son demasiado ajenos pueden romper la inmersión de tus jugadores en el mundo. Basta con un solo elemento fantástico dentro de un paisaje realista.

Utiliza el paisaje para establecer el estado de ánimo y el tono para tu aventura. En un bosque, los árboles muy juntos envuelven toda la luz y parecen ver a los aventureros a medida que pasan. En otro, la luz del sol se filtra a través de las hojas superiores y las enredaderas cargadas de flores serpentejan cada tronco. Los signos de madera podrida, agua maloliente y rocas cubiertas de musgo marrón viscoso puede ser una señal de que los aventureros están acercándose al lugar del poder del mal, que es su destino o puede proporcionar pistas sobre la naturaleza de las amenazas que se encuentran allí. Lugares salvajes específicos podrían tener sus propias características especiales. Por ejemplo, el bosque de los espíritus y el bosque nido

de las arañas podrían contar con diferentes tipos de árboles, diferentes tipos de flora y fauna, clima y encuentros al azar en diferentes tablas. Por último, un viaje por las tierras salvajes se puede mejorar, llamando la atención sobre el clima. "Te pasas los próximos tres días de cruzar el pantano" suena menos angustiosa que, "Te pasas los próximos tres días caminando con el barro hasta las rodillas los dos primeros días y noches con una lluvia torrencial, y luego otro día bajo el sol ardiente, con enjambres de insectos hambrientos que se dan un festín con tu sangre".

APROXIMACIÓN HORA A HORA

A veces el viaje merece tanto tiempo y atención como el destino. Si la función del viaje es un lugar destacado en su aventura y no es algo que quieras pasar por alto, necesitarás más que un panorama descriptivo para crear un angustioso viaje; necesitarás saber el orden de marcha del grupo y tener encuentros en una lista.

Deja que tus jugadores determinan orden de marcha del grupo (ver el *Manual del Jugador* para más información). Los personajes de la primera fila es probable que sean los primeros en notar las señales y las características del terreno, así como los responsables de la dirección. Los personajes de la última fila son generalmente responsables de asegurarse de que el grupo no está siendo perseguido. Anima a los personajes de en medio a hacer algo que no sea seguir ciegamente a los personajes de la primera fila. El *Manual del Jugador* sugiere actividades tales como la cartografía y el forrajeo de alimento.

Los viajes por las tierras salvajes cuentan normalmente con una combinación de encuentros planificados (encuentros que se preparan antes de tiempo) y encuentros al azar (encuentros determinadas tirando sobre una tabla). Un encuentro previsto puede ser que necesite un mapa de la ubicación donde se encuentra, como una ruina, un puente sobre un barranco, o algún otro lugar inolvidable. Los encuentros aleatorios tienden a ser menos específicos en cuanto a su ubicación. Cuantos menos encuentros previstos tengas necesitarás más encuentros al azar para mantener el viaje interesante. Véase el capítulo 3 para las directrices en la creación de sus propias tablas de encuentros al azar y para comprobar si hay encuentros.

Una buena manera de que mantener encuentros no se convierta en algo monótono es asegurarse de que no todos comienzan y terminan de la misma manera. En otras palabras, si el terreno salvaje es su escenario y su aventura es la obra de teatro o una película, piensa en cada encuentro como su propia escena, y tratar de organizar cada una de una manera ligeramente diferente para mantener el interés de tus jugadores. Si un encuentro empieza por los aventureros de la parte delantera, el próximo podría llegar a ellos desde arriba o desde atrás. Si un encuentro cuenta con monstruos furtivos, un personaje que lleva animales de carga en el grupo podría conseguir el primer indicio de que los monstruos están cerca cuando vea al pony reaccionar de forma nerviosa. Si un encuentro cuenta con monstruos fuertes, el grupo podría tener la opción de ocultarse o establecer una emboscada. Un grupo de monstruos podría atacar al grupo a la vista, y otro podría permitir el paso seguro de los alimentos.

Recompensa a los personajes en las búsquedas mientras viajan ofreciendo cosas que encontrar. Abandonaron de estatuas rotas, pistas, campings, y otros hallazgos pueden añadir sabor a tu mundo, presagiar futuros encuentros o eventos o proporcionar ganchos para aventuras más. Un viaje podría durar varias sesiones. Dicho esto, si el viaje por las tierras incluye largos períodos sin ningún encuentro, usa propuesta sobre construcción de viajes como puente entre encuentros.

MAPAS Y TERRITORIO SALVAJE

A diferencia de una mazmorra, un escenario al aire libre presenta opciones aparentemente ilimitadas. Los aventureros pueden moverse en cualquier dirección sobre un desierto sin caminos o a un prado abierto, así que ¿Cómo podría abordar el DM todas las posibilidades que se pueden dar en un terreno salvaje? ¿Qué pasa si diseñas un encuentro en un oasis en el desierto, pero los personajes no llegan al oasis porque se extravían por el camino? ¿Cómo evitar crear una sesión de juego aburrida al tener que atravesar un desierto rocoso?

Una solución es pensar en un escenario al aire libre de la misma manera que se piensa en una mazmorra. Incluso los terrenos más abiertos presentan sendas más claras que otras. Los caminos raramente siguen una recta porque siguen los contornos de la tierra, rutas mejores o más fáciles de transitar a través de un terreno irregular. Valles y crestas de montaña solo permiten viajar en ciertas direcciones. Las cordilleras de montañas suponen una barrera, permitiendo el paso solo por determinados lugares. Incluso el desierto más impenetrable revela rutas más favorecidas, donde exploradores y conductores de caravanas han descubierto áreas de roca que facilitan más el viaje que los caminos de arena. Si la partida se desvía, podrías ser capaz de trasladar uno o más de tus encuentros a otros lugares en el mapa para asegurarte de que el tiempo que dedicaste a la preparación de los encuentros no se va a perder. El capítulo 1 trata los fundamentos de la creación de un mapa de tierras salvajes en tres escalas para ayudarte a diseñar tu mundo y la zona de inicio de tu campaña. Sobre todo cuando es un área de provincia (1 hexágono = 1 milla), piensa en las carreteras, pasajes, crestas y valles y así sucesivamente, que pueden servir de guía al personaje en el mapa.

MOVIMIENTO EN EL MAPA

Narra los viajes por las tierras en un nivel de detalle apropiado para el mapa que uses. Si has decidido la propuesta de hora por hora en un mapa de escala (1 hexágono = 1 milla), se puede describir cada aldea por la que pasan los aventureros. A esta escala, se puede asumir que los personajes encuentran un lugar digno de mención cuando entran en su hexágono a menos que el sitio esté escondido en concreto. Los personajes no podrían caminar directamente hasta la puerta principal de un castillo en ruinas cuando entran en un hexágono, pero pueden encontrar caminos antiguos, ruinas cercanas, y otros signos de su presencia en la zona. Si en cambio has decidido pasar un poco por alto el viaje usa una escala de mapa (1 hexágono= 6 millas), no te molestes en marcar detalles demasiado pequeños en el mapa. Es suficiente para los jugadores saber que en el tercer día de su viaje cruzan un río y la tierra comienza a elevarse delante de ellos, y que alcanzan el puerto de montaña dos días más tarde.

RASGOS DE LOS TERRITORIOS SALVAJES

Ningún mapa de las tierras está completo sin unos pocos asentamientos, fortalezas, ruinas y otros sitios dignos de descubrimiento. Una docena de tales localizaciones dispersas en un área de aproximadamente 50 millas de ancho es un buen comienzo.

GUARIDAS DE MONSTRUOS

Una zona de desierto aproximadamente de 50 millas de ancho puede soportar aproximadamente una guarida de media docena de monstruos, pero probablemente no más de un depredador del valor de un dragón. Si incitas a los personajes para explorar la guarida de un monstruo, necesitarás encontrar o crear un mapa apropiado de la guarida y las acciones de la guardia como se haría al crear una mazmorra.

MONUMENTOS

En lugares donde hubo civilizaciones, los aventureros pueden encontrar monumentos construidos en honor a las culturas, dioses y grandes líderes de la civilización que allí habitaba. Utiliza la tabla de monumentos para la inspiración, o tira al azar para determinar qué monumento encuentra el grupo.

MONUMENTOS

d20	Monumento
1	Túmulo sellado o pirámide
2	Túmulo o pirámide saqueada
3	Caras talladas en una montaña o un acantilado
4	Estatuas gigantes tallados en una montaña o un acantilado
5-6	Obelisco intacto grabado con; una advertencia, historia, tradición, devoción, o la iconografía religiosa
7-8	Obelisco en ruinas o derrocado
9-10	Estatua intacta de una persona o deidad
11-13	Estatua derribada o en ruinas de una persona o deidad
14	Gran pared de piedra, intacta, con fortificaciones de torres espaciadas a intervalos de una milla
15	Gran pared de piedra en ruinas
16	Gran arco de piedra
17	Fuente
18	Círculo intacto de menhires
19	Círculo derribado o en ruinas de menhires
20	Tótem

RUINAS

Torres en ruinas, templos antiguos, y ciudades arrasadas son sitios perfectos para las aventuras. Además, teniendo en cuenta la existencia de un viejo; muro derrumbado que corre junto a una carretera, un molino de piedra caído sobre una colina, o una mezcla de piedras de pie pueden agregar textura a tu escenario.

ASENTAMIENTOS

Los asentamientos existen en lugares donde abundan los alimentos, el agua, tierras de cultivo y materiales de construcción. En un área civilizada de aproximadamente 50 millas podrían tener una ciudad, unos pueblos rurales y una dispersión de aldeas y factorías. Un espacio incivilizado podría tener un solo puesto comercial que se encuentra en el borde de una frontera salvaje, pero no establecimientos más grandes. Además de los asentamientos, un área podría contener ruinas de pueblos y ciudades que o bien se abandonaron o sirven como guardias de saqueadores y monstruos.

FORTALEZAS

Las fortalezas ofrecen protección a la población local en tiempos de apuro. El número de fortalezas en un área depende de la sociedad dominante, la población, la importancia estratégica o la vulnerabilidad de la región y su riqueza.

ESCENARIOS EXTRAÑOS

Escenarios extraños hacen de lo fantástico y lo sobrenatural parte intrínseca de sus aventuras.

ESCENARIOS EXTRAÑOS

d20 Escenario

1-2	Zona de magia muerta (similar a escudo antimagia)
3	Zona de magia salvaje (tira en la tabla oleadas de magia salvaje en el manual del jugador cuando se lanza un hechizo)
4	Rocas talladas con caras que hablan
5	Cueva de cristal que contesta preguntas místicas
6	Árbol antiguo que contiene un espíritu atrapado
7-8	Campo de batalla donde una persistente niebla de vez en cuando asume formas humanoides
9-10	Portal permanente a otro plano de existencia
11	Pozo de los deseos
12	Casco de cristal gigante que sobresale de la tierra
13	Barco naufragado, podría estar cerca del agua
14-15	Colina encantada o túmulo
16	Trasbordador por el río guiado por un capitán esqueleto
17	Campo de soldados u otras criaturas petrificadas
18	Bosque de árboles petrificados o animados
19	Cañón que contiene un cementerio de dragón
20	Trozo de tierra flotante con una torre sobre ella

SOBREVIVIENDO

Las aventuras en las tierras salvajes presentan un sinfín de peligros más allá de las amenazas de monstruosos depredadores y saqueadores salvajes.

CLIMA

Puedes escoger un clima para montar tu campaña o tirar sobre en la tabla “Clima” para determinar el clima de un día, ajusta el terreno y la estación según sea el caso.

CLIMA

d20 Temperatura

1-14	Normal para la temporada
15-17	1d4 x 10 grados Fahrenheit más frías de lo normal
18-20	1d4 x 10 grados Fahrenheit más caliente de lo normal

d20 Viento

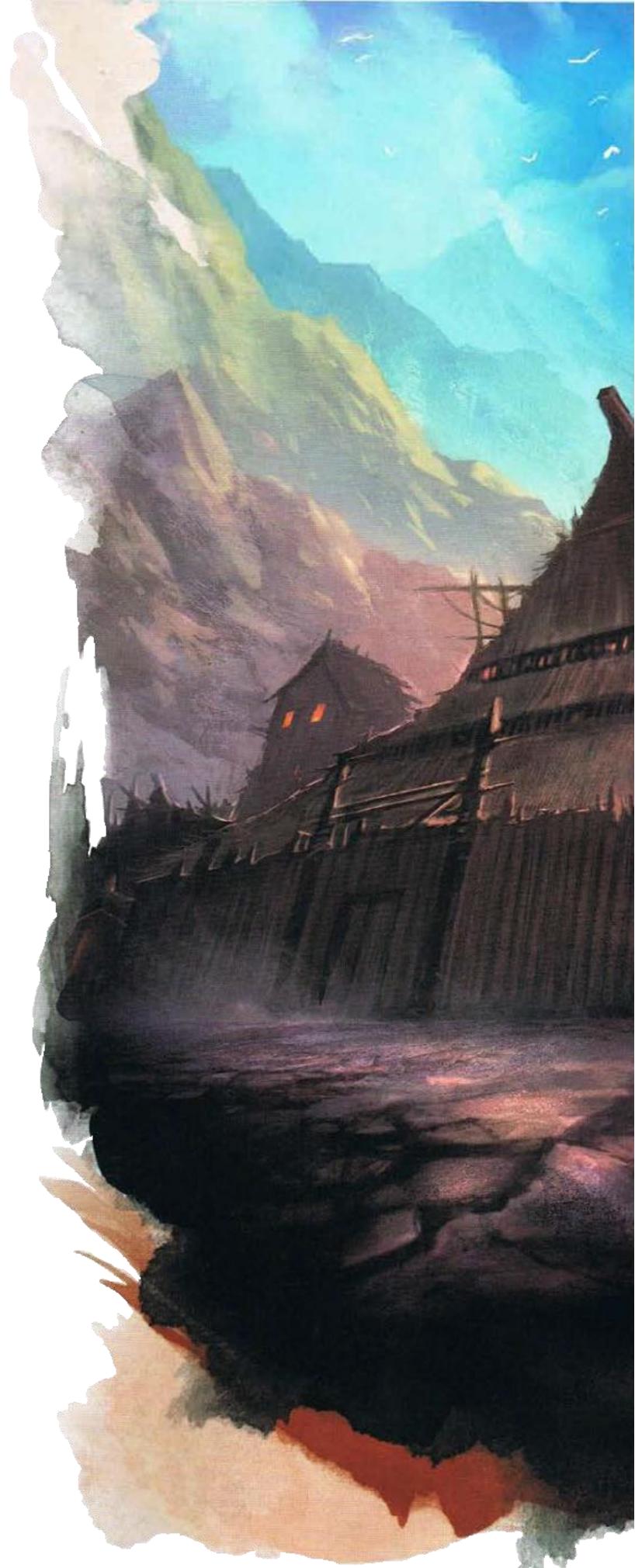
1-12	Ninguno
13-17	Ligero
18-20	Fuerte

d20 Precipitaciones

1-12	Ninguna
13-17	Lluvia moderada o ligera nevada
18-20	Fuertes lluvias o nevadas

FRÍO EXTREMO

Cuando la temperatura está en o por debajo de 0 grados Fahrenheit, una criatura expuesta al frío debe tener éxito en un chequeo de Constitución CD 10 al final de cada hora en caso de fallo obtiene un nivel de agotamiento. Criaturas con resistencia o inmunidad al daño de frío obtienen un éxito automáticamente en el tirada, como criaturas con equipo preparado para el frío (gruesos abrigos, guantes y similares) y criaturas naturalmente adaptadas a climas fríos.





CALOR EXTREMO

Cuando la temperatura está en o por encima de 100 grados Fahrenheit, una criatura expuesta al calor y sin acceso a agua potable debe tener éxito en un chequeo de Constitución tira cada hora en caso de fallo obtiene un tener un nivel de agotamiento. La CD es de 5 para la primera hora y aumenta 1 por cada hora adicional. Usar armadura media o pesada, o que estar vestidos con ropa pesada hace que se tenga desventaja en la tirada de salvación. Criaturas con resistencia o inmunidad al daño de fuego pasan automáticamente a tener éxito en la tirada, como criaturas naturalmente adaptadas para climas calientes.

VIENTO FUERTE

Un fuerte viento impone desventaja en las tiradas de ataque de las armas de largo alcance y controles de sabiduría (percepción) que se basen en la audición. Un fuerte viento también apaga llamas, dispersa la niebla y hace casi imposible volar por medios no mágicos. Una criatura volando en un viento fuerte debe aterrizar en el final de su turno o caer. Un fuerte viento en un desierto puede crear una tormenta de arena que impone la desventaja en los chequeos de sabiduría (percepción) que dependen de la vista.

PRECIPITACIONES FUERTES

Todo dentro de un área de lluvia torrencial o fuertes nevadas está ligeramente oscurecido, y las criaturas en el área tienen desventaja en los chequeos de sabiduría (percepción) que dependen de la vista. Las lluvias también apagan las llamas e impone desventaja en los chequeos de la sabiduría (percepción) que dependen de la audición.

GRAN ALTITUD

Viajar a una altitud de 10.000 pies o más sobre el nivel del mar es grave para una criatura que necesite para respirar, debido a la reducida cantidad de oxígeno en el aire. Cada hora que una criatura está viajando a esta altitud cuenta como 2 horas con el fin de determinar cuánto tiempo puede viajar esa criatura. La respiración de una criatura a esa altitud puede llegar a aclimatarse al pasar 30 días o más en esta elevación. Por encima de 20.000 pies no se pueden aclimatar a menos que sean nativos de dichos entornos.

PELIGROS EN LAS TIERRAS SALVAJES

Esta sección describe algunos ejemplos de peligros que los aventureros pueden encontrar en este tipo de entornos. Algunos peligros, como el hielo resbaladizo y razovine, no requieren chequeo para detectarlos. Otros, como la tierra profanada, son imperceptibles por los sentidos normales. Los otros riesgos presentados aquí pueden ser identificados con un chequeo exitoso de inteligencia (naturaleza). Utilice las directrices en el capítulo 8 para establecer una apropiada CD para cualquier chequeo o reconocer un peligro.

TIERRA PROFANADA

Algunos cementerios y catacumbas están imbuidos de los rastros invisibles de maldad antigua. Un área de tierra profanada puede ser de cualquier tamaño, y un conjuro de detectar bien y mal revela su presencia. Los no muertos que estén en tierra profanada tienen ventaja en todas las tiradas. Un frasco de agua bendita purifica una superficie de 10 pies cuadrados de tierra profanada cuando es rociada, y un conjuro de consagración purifica la tierra profanada dentro de su área.

AGUA GÉLIDA

Una criatura puede ser sumergida en agua gélida por un número de minutos iguales a su puntuación de Constitución antes de sufrir cualquier efecto dañino. Cada minuto adicional que este en agua gélida requiere que la criatura tenga éxito en un chequeo de Constitución de CD 10 en caso de fallo gana un nivel de agotamiento. Criaturas con resistencia o inmunidad al daño frío obtienen un éxito automáticamente en la tirada, al igual que las criaturas adaptadas a vivir en agua helada.

ARENAS MOVEDIZAS

Un pozo de arenas movedizas cubre la tierra en un área de aproximadamente 10 pies cuadrados y tiene generalmente 10 pies de profundidad. Cuando una criatura entra en el área, se hunde en las arenas movedizas $1d4 + 1$ pies y queda retenida. Al comienzo de cada uno de las rondas de la criatura, esta se hunde otros $1d4$ pies. Mientras la criatura no esté totalmente sumergida en arenas movedizas, podrá escapar usando su acción y teniendo éxito en un chequeo de Fuerza. La CD es 10 más el número de pies que la criatura se ha hundido en las arenas movedizas. Una criatura completamente sumergida en arenas movedizas no puede respirar (ver las reglas de la asfixia en el **Manual del Jugador**). Una criatura puede tirar de otra criatura a su alcance en un pozo de arenas movedizas usando su acción y teniendo éxito en un chequeo de Fuerza. La CD es 5 más el número de pies de que la criatura objetivo se ha hundido en las arenas movedizas.

HIEDRA DE CUCHILLAS

La Hiedra de Cuchillas es una planta que crece en setos y enredos salvajes. También se aferra a las paredes de los edificios y otras superficies como la hiedra normal. Un seto de 10 pies de alto, 10 pies de ancho y 5 pies de espesor de pared de hiedra de cuchillas tiene CA 11, 25 puntos de vida e inmunidad al daño contundente, perforante y psíquico.

Cuando una criatura entra en contacto directo con la hiedra de cuchillas por primera vez en una ronda, debe tener éxito en un chequeo de Destreza CD 10, o sufrir 5 ($1d10$) puntos de daño cortante por las afiladas hojas de la hiedra de cuchillas.

HIELO RESBALADIZO

El hielo resbaladizo es un terreno por el que caminar es difícil. Cuando una criatura se mueve sobre hielo resbaladizo por primera vez en su turno, debe tener éxito en un chequeo de destreza CD 10 (acrobacias) o si no caerá.

HIELO FINO

El hielo fino tiene una tolerancia de peso de $3d10 \times 10$ libras por 10 pies cuadrados de área. Siempre que el peso total en una zona de hielo fino excede su tolerancia, el hielo se rompe en ese área. Todas las criaturas sobre el hielo caen a través de él.

FORRAJEOS

Los personajes pueden recoger alimentos y agua mientras el grupo viaja a un ritmo normal o lento. Un personaje que forrajea debe realizar un control de Sabiduría (Supervivencia) cuando lo determine. La CD va determinada por la abundancia de alimento y agua en la región.

CDs PARA FORRAJEAR

Disponibilidad de Agua y Comida	CD
Abundante comida y fuentes de agua	10
Comida y fuentes de agua limitada	15
Muy pocos alimentos y agua	20

Si el forrajeo lo realizan múltiples personajes, cada personaje hace un chequeo separado. Un personaje forrajeando que falle el chequeo no encuentra nada. En caso de éxito, tira $1d6 +$ modificador de sabiduría del personaje para determinar cuánta comida (en libras) luego repite la tirada para ver la cantidad de agua (en galones).

COMIDA Y AGUA

Los requerimientos de alimentos y agua para personajes son los que indican en manual del jugador. Caballos y otras criaturas requieren diferentes cantidades de alimento y agua por día según su tamaño. Las necesidades de agua se duplican si el clima es caluroso.

CANTIDAD NECESARIA DE COMIDA Y AGUA

Tamaño de la Criatura	Comida por día	Agua por día
Diminuto	$\frac{1}{4}$ libra	$\frac{1}{4}$ galones
Pequeño	1 libra	1 galón
Medio	1 libra	1 galón
Grande	4 libras	4 galones
Enorme	16 libras	16 galones
Gigante	64 libras	64 galones

PERDERSE

A menos que estén siguiendo un camino, o algo parecido, los aventureros que viajan por lugares desconocidos corren el riesgo de perderse. El guía del grupo hace un chequeo de sabiduría (supervivencia) cuando decidas que es apropiado, contra una CD determinada por el terreno, como se muestra en la tabla de “guía por las tierras salvajes”. Si el grupo se está moviendo a un ritmo lento, el guía obtiene un bono de +5 a la comprobación en cambio un rápido ritmo impone una penalización de -5. Si el grupo tiene un mapa preciso de la región o ve el sol o las estrellas, el guía tiene ventaja en el chequeo.

Si tiene éxito en el control de Sabiduría (Supervivencia), el grupo viaja en la dirección deseada sin perderse. Si el chequeo falla, el grupo, inadvertidamente, viaja en una dirección equivocada y se pierde. El guía del grupo puede repetir la tirada después de que el grupo pase 1d6 horas recuperando el rumbo.

NAVEGANDO POR TIERRAS SALVAJES

Terreno	CD
Bosque, jungla, pantano, montañas o el mar abierto con cielos nublados y sin tierra a la vista	15
Ártico, desierto, colinas o el mar abierto con cielos despejados y sin tierra a la vista	10
Campos, praderas y tierras de cultivo	5

ASENTAMIENTOS

Una villa, pueblo o ciudad es un trasfondo excelente para una aventura. Los aventureros pueden ser llamados a seguir el rastro a un criminal el cual está escondiéndose, resolver un asesinato, expulsar una banda de hombres rata o doppelgangers o proteger el asentamiento de un asedio. Cuando crees un asentamiento para tu campaña, céntrate en las localizaciones más relevantes para la aventura. No te preocupes de nombrar cada calle e identificar cada habitante de cada edificio.

ASENTAMIENTOS ALEATORIOS

Las siguientes tablas te permitirán rápidamente crear un asentamiento. En ellas se asume que ya has determinado su tamaño y su forma básica de gobierno.

RELACIONES ENTRE RAZAS

d20	Resultado
1-10	Armonía
11-14	Tensión o rivalidad
15-16	La mayoría racial son conquistadores
17	La minoría racial son gobernantes
18	La minoría racial son refugiados
19	La mayoría racial opriime a la minoría
20	La minoría racial opriime a la mayoría

ESTATUS DEL GOBERNANTE

d20	Gobernante
1-5	Respetado, imparcial y justo
6-8	Tirano temido
9	Alfeñique manipulado por otros
10	Gobernante ilegitimo, guerra civil fraguándose
11	Gobernado o controlado por un poderoso monstruo
12	Cábala misteriosa y anónima
13	Liderazgo en disputa, lucha abierta
14	Cábala tomo el poder abiertamente
15	Patán inepto
16	En lecho de muerte, los pretendientes compiten por el poder
17-18	Voluntad férrea pero respetado
19-20	Líder religioso

EDIFICIOS ALEATORIOS

Persecuciones trepidantes y angustiosas escapadas dentro de los confines de un pueblo o ciudad pueden a veces forzar a los personajes a lanzarse dentro de los edificios. Cuando necesites dar cuerpo a un edificio rápidamente, tira en la tabla Tipo de Edificio. Luego tira en la tabla correspondiente a ese edificio para agregar más detalles. Si una tirada no tiene sentido considerando dónde están los personajes (como una lujosa mansión en la parte en ruinas de la ciudad), siempre puedes tirar de nuevo o simplemente elegir otro resultado. Sin embargo, tales resultados inesperados pueden llevar a la creatividad y a lugares memorables que ayudaran a hacer tus encuentros urbanos diferentes.

RASGOS NOTABLES

d20	Rasgo
1	Canales en lugar de calles
2	Enorme estatua o monumento
3	Gran templo
4	Gran fortaleza
5	Parques verdes y huertos
6	Un río divide la ciudad
7	Importante centro de comercio
8	Sede de una poderosa familia o gremio
9	Población mayoritariamente rica
10	Desamparados, en decadencia
11	Terrible olor (curtidurías, alcantarillas abiertas)
12	Centro de comercio de un bien específico
13	Escenario de muchas batallas
14	Escenario de un evento mágico o mitológico
15	Biblioteca o archivo importante
16	Prohibida la adoración a todos los dioses
17	Reputación siniestra
18	Biblioteca o academia destacada
19	Escenario de un cementerio o tumba importante
20	Construido sobre antiguas ruinas

CONOCIDA POR SU...

d20	Característica	d20	Característica
1	Deliciosa cocina	11	Piedad
2	Gente grosera	12	Juegos
3	Mercaderes avaros	13	Ateísmo
4	Artistas y escritores	14	Educación
5	Gran héroe/salvador	15	Vinos
6	Flores	16	Alta costura
7	Hordas de mendigos	17	Intrigas políticas
8	Duros guerreros	18	Gremios poderosos
9	Magia oscura	19	Bebidas fuertes
10	Decadencia	20	Patriotismo

CALAMIDAD ACTUAL

d20	Calamidad
1	Possible invasión de vampiros
2	Nuevo culto busca conversos
3	Importante personalidad muerta (posiblemente asesinato)
4	Guerra entre gremios de ladrones rivales
5-6	Plagas o hambrunas (principios de disturbios)
7	Oficiales corruptos
8-9	Monstruos merodeando
10	Un mago poderoso se ha mudado a la ciudad
11	Depresión económica (comercio interrumpido)
12	Inundaciones
13	Los muertos vivientes se agitan en los cementerios
14	Profecía de perdición
15	Al borde de la guerra
16	Luchas internas (que conducirán a la anarquía)
17	Asediado por enemigos
18	Poderosas familias amenazadas de escándalo
19	Mazmorra descubierta (los aventureros acuden en masa a la ciudad)
20	Secta religiosa lucha por el poder



TIPO DE EDIFICIO

d20	Tipo
1-10	Residencia (tira una vez en la tabla de Residencia)
11-12	Religioso (tira una vez en la tabla de Edificios Religiosos)
13-15	Taberna (tira una vez en la tabla de Taberna y dos veces en la tabla de Generación de Nombres de Tabernas)
16-17	Almacén (tira una vez en la tabla de Almacén)
18-20	Tienda (tira una vez en la tabla de Tienda)

RESIDENCIA

d20	Tipo
1-2	Vivienda abandonada ocupada ilegalmente
3-8	Hogar de clase media
9-10	Hogar de clase alta
11-15	Casa de vecinos atestada
16-17	Orfanato
18	Cubil oculto de esclavistas
19	Tapadera de un culto secreto
20	Lujosa mansión, vigilada

EDIFICIOS RELIGIOSOS

d20	Tipo
1-10	Templo de una deidad buena o neutral
11-12	Templo a una falsa deidad (dirigido por sacerdotes embaucadores)
13	Hogar de ascetas
14-15	Santuario abandonado
16-17	Biblioteca dedicada al estudio religioso
18-20	Santuario oculto a un demonio o a una deidad malvada

TABERNA

d20	Tipo
1-5	Bar discreto y tranquilo
6-9	Antro ruidoso
10	Garito del gremio de ladrones
11	Lugar de reunión para una sociedad secreta
12-13	Restaurante de clase alta
14-15	Cubil de juegos
16-17	Abastece a una raza o gremio específico
18	Club solo para miembros
19-20	Burdel

GENERADOR DE NOMBRES DE TABERNAS

d20	Primera parte	Segunda Parte
1	La anguila	Plateada/o
2	El delfín	Dorado/a
3	El enano	Asombroso/a
4	El Pegaso	Risueño/a
5	El pony	Pisador
6	La rosa	Dorada/o
7	El ciervo	Corredor/a
8	El lobo	Aullador/a
9	El cordero	Sacrificado/a
10	El demonio	De mirada obscena
11	La cabra	Borracha/o
12	El espíritu	Saltarín/a
13	La horda	Rugiente
14	El bufón	Ceñudo/a
15	La montaña	Solitaria/o
16	El águila	Errante
17	El sátiro	Misterioso/a
18	El perro	Ladrador/a
19	La araña	Negra/o
20	La estrella	Reluciente

ALMACÉN

d20	Tipo
1-4	Vacio o abandonado
5-6	Fuertemente vigilado, mercancías de gran valor
7-10	Mercancías baratas
11-14	Productos a granel
15	Animales vivos
16-17	Armas/armaduras
18-19	Mercancías de tierras lejanas
20	Cubil secreto de contrabandistas

TIENDA

d20	Tipo	d20	Tipo
1	Casa de empeños	11	Herrería
2	Hierbas/inciensos	12	Carpintería
3	Frutas/verduras	13	Tejedor
4	Carne seca	14	Joyería
5	Alfarería	15	Panadería
6	Enterrador	16	Cartógrafo
7	Liberia	17	Sastre
8	Prestamista	18	Cordelero
9	Armas/armadura	19	Cantero
10	Efectos navales	20	Escríba

MAPEANDO UN ASENTAMIENTO

Cuando dibujes el mapa de un asentamiento en tus partidas, no te preocupes acerca de la ubicación de cada edificio, y concéntrate en cambio en las características principales.

Para un pueblo, esboza las carreteras, incluyendo las rutas comerciales más importantes más allá del pueblo y las carreteras que conectan las granjas alejadas del centro del pueblo. Tenga en cuenta la ubicación del centro del pueblo. Si los aventureros visitan lugares específicos en el pueblo, marca esos puntos en el mapa. Para los pueblos y ciudades, ten en cuenta las principales carreteras y vías navegables, así como el terreno circundante. Haz un boceto de las murallas y marca las ubicaciones de las lugares que sabes que serán importantes: Fortaleza del señor, templos importantes, y similares. Para las ciudades, añade murallas internas y piensa en la personalidad de cada distrito. Dale a los distritos nombres que reflejen sus personalidades, que también identifiquen los tipos de comercios que dominan la vecindad (Plaza de Curtiduría, Avenida de los Templos), un rasgo geográfico (Cumbre, Ribera), o un sitio dominante (Distrito de los Señores).

ENCUENTROS URBANOS

A pesar de que mantienen la promesa de la seguridad, las ciudades y pueblos pueden ser tan peligrosos como la mazmorra más oscura. El mal se esconde a plena vista o en rincones oscuros. Cloacas, callejones oscuros, barrios marginales, tabernas llenas de humo, viviendas en mal estado, y mercados llenos de gente pueden convertirse rápidamente en campos de batalla. Además de eso, los aventureros deben aprender a comportarse, no sea que atraigan la atención no deseada de las autoridades locales. Dicho esto, los personajes que no van buscando problemas pueden aprovechar todos los beneficios que un asentamiento puede ofrecer.

LEY Y ORDEN

Aunque un asentamiento tiene una fuerza policial que depende de su tamaño y naturaleza. Una ciudad ordenada legal podría tener un guardia de la ciudad para mantener el orden y una milicia entrenada para defender sus murallas, y una ciudad fronteriza podría depender de aventureros o de su ciudadanía para detener a los criminales y defenderse de los atacantes.

JUICIOS

En la mayoría de los asentamientos, los juicios son supervisados por magistrados o señores locales. Algunos juicios se argumentan, con las partes en conflicto o sus defensores presentando precedentes y pruebas hasta que el juez decide la sentencia, con o sin la ayuda de conjuros o interrogatorio. Otros se deciden con un juicio por ordalía o juicio por combate. Si las pruebas son abrumadoras, un magistrado o señor local pueden renunciar a un juicio y pasar directamente a la sentencia.

SENTENCIAS

Un asentamiento podría tener una cárcel para mantener los criminales acusados en espera de juicio, pero pocos asentamientos tienen prisiones para encarcelar a los criminales convictos. Una persona declarada culpable suele ser multada, condenada a trabajos forzados por un período de varios meses o años, exiliada o ejecutada, dependiendo del crimen.

ENCUENTROS URBANOS ALEATORIOS

La tabla de Encuentros Urbanos Aleatorios es útil para aventuras basadas en ciudades y pueblos. Comprueba si hay un encuentro aleatorio, al menos, una vez al día, y una vez durante la noche si los personajes están fuera. Vuelva a tirar el resultado si no tiene sentido dada la hora del día.

ENCUENTROS URBANOS ALEATORIOS

d12 + d8 Encuentro

2	Animales sueltos
3	Anuncio
4	Pelea
5	Matones
6	Camarada
7	Reto
8	Cuerpo
9	Refuerzos
10	Borracho
11	Fuego
12	Encontrar una baratija
13	Abuso por parte de la Guardia
14	Carterista
15	Procesión
16	Protestas
17	Carro fuera de control
18	Transacción sospechosa
19	Espectáculo
20	Huérfanos

Animales sueltos. Los personajes ven inesperadamente uno o más animales sueltos en la calle. Este desafío podría ser cualquier cosa, desde una manada de babuinos a un oso de circo, el tigre, el elefante escapados.

Anuncio. Un heraldo, pregonero, persona demente, u otra persona hace un anuncio en una esquina de la calle para que todos lo oigan. El anuncio podría presagiar algún evento próximo (como una ejecución pública), comunicar información importante a las masas en general (por ejemplo, un nuevo decreto real), o transmitir un presagio o advertencia terrible.

Pelea. Una pelea estalla cerca de los aventureros. Podría ser una pelea de taberna; una batalla entre facciones rivales, familias o bandas en la ciudad; o una lucha entre los guardias de la ciudad y criminales. Los personajes podrían ser testigos, golpeados por una flecha perdida, o confundidos con miembros de un grupo y atacados por el otro.

Matones. Los personajes ven como 1d4+2 matones acosan a un forastero (utiliza las estadísticas del plebeyo del Manual de Monstruos para todos ellos). Un matón si sufre cualquier daño.

Camarada. Uno o más personajes son abordados por un nativo que tiene interés en las actividades del grupo. Como un giro, el aspirante a camarada podría ser un espía enviado para recolectar información sobre los aventureros.

Reto. Los aventureros son atraídos a un reto, cualquier cosa improvisada desde una prueba intelectual a una competencia de beber o ser testigos de un duelo.

Cuerpo. Los aventureros encuentran un cadáver humanoide.

Refuerzos. Los personajes son llamados a refuerzos por un miembro de la guardia de la ciudad o pueblo, que necesita su ayuda para hacer frente a un problema inmediato. Como un giro, el miembro de la guardia podría ser un criminal disfrazado tratando de atraer al grupo a una emboscada (utiliza el matón del Manual de Monstruos para el criminal y su grupo).

Borracho. Un alegre borracho se tambalea hacia un miembro del grupo al azar, confundiendo a él o ella con alguien más.

Fuego. Un incendio, y los personajes tienen la oportunidad de ayudar a apagar las llamas antes de que se extienda.

Encontrar una baratija. Los personajes encuentran una baratija al azar. Puedes determinar la baratija tirando en la tabla de Baratijas en el Manual del Jugador.

Guardias acosando. Los aventureros son acorralados por 1D4 + 1 guardias ansiosos porque aflojen su bolsa. Si son amenazados, los guardias llamarán pidiendo ayuda y podrían atraer la atención de otros guardias o ciudadanos cercanos.

Carterista. Un ladrón (usa las estadísticas de espía del Manual de Monstruos) intenta robar a un personaje aleatorio. Los personajes cuya puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva sean iguales o superiores a la tirada de Destreza (Juego de manos) del ladrón cogerán al mismo mientras intenta robarles.

Procesión. Los aventureros se encuentran con un grupo de ciudadanos, desfilando en una celebración o cortejo fúnebre.

Protesta. Los aventureros ver un grupo de ciudadanos que protestaban pacíficamente por una nueva ley o decreto. Un puñado de guardias está manteniendo el orden.

Carro fuera de control. Un grupo de caballos que tiran de un carro corre a través de las calles de la ciudad. Los aventureros deben evitar los caballos. Si paran el carro, el propietario (que corre detrás de la carreta) se lo agradecerá.

Transacción Sospechosa. Los personajes son testigos de una transacción sospechosa entre dos figuras encapuchadas.

Espectáculo. Los personajes son testigos de una forma de entretenimiento público, como la suplantación por parte de un talentoso bardo de un personaje de la realeza, un circo callejero, un espectáculo de títeres, un acto de magia llamativo, una visita real, o de una ejecución pública.

Huérfano. Un huérfano de la calle se une a los aventureros y les sigue a todas partes hasta que lo asusten.

AMBIENTES INUSUALES

Viajar por entornos salvajes no siempre significa un viaje por tierra. Los aventureros podrían surcar el mar abierto en una carabela o un galeón con energía elemental, pueden elevarse a través del aire en hipogrifos o alfombras voladoras o dar paseos a lomos de caballos de mar gigantes en palacios de corales en las profundidades del mar.

BAJO EL AGUA

Ver capítulo 9 del manual del jugador para las reglas de combate submarino.

ENCUENTROS ALEATORIOS SUBMARINOS

Puedes comprobar encuentros submarinos aleatorios tan a menudo como lo hacías al comprobar los de tierra (véase el capítulo 3). La tabla de “Encuentros submarinos aleatorios” presenta varias opciones interesantes. Puedes tirar en la tabla para un resultado aleatorio o elegir lo que te sea mejor.

ENCUENTROS ALEATORIOS SUBMARINOS

d12+d8 Encuentro

2	Barco hundido cubierto de percebes (25 % posibilidades de que el barco contenga un tesoro; tira al azar en las tablas de tesoros en el capítulo 7)
3	Barco hundido con tiburones de arrecife (aguas superficiales) o tiburones cazadores (aguas profundas) dando vueltas alrededor de él (50 % de posibilidades de que el barco contenga un tesoro; tirada al azar en las tablas de tesoros en el capítulo 7)
4	Cama de ostras gigantes (cada ostra tiene una probabilidad de 1 por ciento de tener un gigante 5000 mo perla dentro)
5	Salida de vapor bajo del agua (25 % de posibilidades de que la apertura sea un portal al Plano Elemental de Fuego)
6	Ruina hundida (deshabitada)
7	Ruina hundida (habitada o perseguido)
8	Estatua o monolito hundido
9	Curioso y amistoso caballito de mar gigante
10	Patrulla de tritones amigable
11	Patrulla de sirenida hostil (aguas costeras) o sahuagin (aguas profundas)
12	Cama de algas Enorme (tirar de nuevo en la tabla para determinar lo que está oculto en el lecho de algas marinas)
13	Cueva submarina (vacía)
14	Cueva submarina(guardia saga marina)
15	Cueva submarina(guardia sirenida)
16	Cueva submarina(guardia pulpo gigante)
17	Cueva submarina(guardia dragón tortuga)
18	Dragón de bronce en busca de tesoro
19	Gigante de las tormentas caminando por el fondo del océano
20	Cofre del tesoro hundido (25 % de posibilidades de que contenga algo de valor; tira en las tablas de tesoro aleatorio del capítulo 7)

NADANDO

Salvo ayuda mágica, un personaje no puede nadar mas de 8 horas diarias. Después de cada hora de natación, un personaje debe tener éxito en un chequeo de Constitución de CD 10 un fallo indica un nivel de agotamiento.

Una criatura que tiene una velocidad de natación, incluyendo un personaje con un anillo de natación o facultades mágicas similares nada todos los días sin penalización y utiliza las reglas normales de marcha forzada en el manual del jugador.

Nadar en aguas profundas es similar a viajar a grandes altitudes, debido a la temperatura la presión y el frío del agua. Para una criatura sin una velocidad de natación, cada hora pasaba nadando a una profundidad mayor de 100 pies cuenta como 2 horas para determinar el agotamiento. Nadar por una hora a una profundidad mayor de 200 pies cuenta como 4 horas.

VISIBILIDAD BAJO EL AGUA

La visibilidad bajo el agua depende de la claridad del agua y la luz disponible. A menos que los personajes tengan fuentes de luz, usa la tabla de “visibilidad en aguas profundas” para determinar la distancia en que tomen conciencia de un posible encuentro los personajes bajo el agua.

VISIBILIDAD EN AGUAS PROFUNDAS

Estado del agua

Distancia de contacto

Agua clara, luz brillante	60 pies
Agua clara, luz tenue	30 pies
Aqua turbia o ninguna luz	10 pies

EL MAR

Los personajes pueden remar en un bote 8 horas por día, o pueden remar más tiempo con el riesgo de agotamiento (según las reglas de una marcha forzada en el capítulo 8 del Manual del Jugador). Un velero con tripulación puede navegar todo el día, asumiendo que sus marineros trabajan en turnos.

NAVEGACIÓN

Los buques se mantienen cerca de la costa cuando pueden, porque la navegación es más fácil cuando las señales son visibles. Mientras un barco tiene a vista la costa, no hay ninguna posibilidad de que el buque se pierda. De lo contrario, el guía de la nave debe confiar en su navegación a valorar (seguimiento, la dirección y distancia de viaje de la nave) o el sol y las estrellas. Utiliza la tabla de guía en entornos salvajes citada anteriormente en este capítulo para determinar si un buque se desvía del curso.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL MAR

Puedes comprobar los encuentros aleatorios en el mar tantas veces como los comprobarías para ellos en la tierra (ver capítulo 3 para más información). La tabla de encuentros aleatorios en el mar presenta una serie de opciones e ideas.

NAUFRAGIOS

Un naufragio es una trama que puede utilizarse con moderación para gran efecto, especialmente si desea que los personajes sean llevados a tierra en alguna isla infestada de monstruos o (en el caso de una aeronave) estrellarse en medio de alguna tierra exótica. No hay reglas para determinar cuando ocurre un naufragio; sucede cuando se deseas o lo necesitas.

Incluso el barco más fuerte puede hundirse en una tormenta, encallada en las rocas o arrecifes, durante un ataque pirata, o ser arrastrado bajo el agua por un monstruo marino. Una tormenta o un dragón hambriento pueden arrasar fácilmente un dirigible. Un naufragio tiene el potencial para cambiar la dirección de una campaña. No es, sin embargo, una manera particularmente buena para matar personajes o poner fin a una campaña.

Si planeas destruir una nave en la que viajan los personajes, se supone que los personajes sobreviven con el equipo que usan o lleva todavía en su posesión. En cambio el destino de cualquier PNJ y la carga a bordo de la nave naufragada queda totalmente a tu criterio.





ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL MAR

d12+d8	Encuentro
2	Barco fantasma
3	Dragón de bronce amigable y curioso
4	Remolino (25 % de posibilidades de que el remolino sea un portal al Plano Elemental del Agua)
5	Comerciantes sirénidos
6	Barco de guerra (amistoso u hostil)
7-8	Barco pirata (hostil)
9-10	Barco mercante (galera o barco de vela)
11-12	Avistamiento de orcas
13-14	Escombros flotantes
15	Drakar tripulado por berserkers hostiles
16	Grifos o arpías hostiles
17	Iceberg (fácilmente evitado si visto desde la distancia)
18	Sahuagin grupo de abordaje
19	PNJ en el agua (aferrándose a los restos flotantes)
20	Monstruo de mar (como una tortuga dragón o kraken)

CLIMA EN EL MAR

Utiliza la tabla de clima anteriormente mencionada en este capítulo en cuanto a la comprobación para el tiempo en el mar. Si las condiciones de tiempo indican un fuerte viento y la lluvia torrencial, se combinan para crear una tormenta con olas altas. Una tripulación atrapada en una tormenta pierde de vista los puntos de referencia (a menos que haya un faro u otra característica brillante), y los controles de capacidad para navegar durante la tormenta tienen desventaja.

En calma (sin viento), las naves no se pueden moverse a vela y los tripulantes deben remar si quieren continuar. Un barco de vela contra un fuerte viento se mueve a velocidad media.

VISIBILIDAD

Un mar relativamente tranquilo ofrece gran visibilidad. Desde la cofa, un vigía puede observar otra nave o un litoral a 10 millas de distancia, asumiendo cielo despejado. Los cielos nublados reducen esa distancia a la mitad. La lluvia y la niebla reducen la visibilidad como lo hacen en la tierra.

VEHÍCULOS AÉREOS Y ACUÁTICOS

Nave	Precio	Velocidad	Tripulación	Pasajeros	Carga (Tm.)	CA	PG	Umbral de daño
Dirigible	20000 mo	8 millas /h	10	20	1	13	300	-
Galera	30000 mo	4 millas /h	80	-	150	15	500	20
Barcaza	3000 mo	1 millas /h	1	6	½	15	100	10
Drakar	10000 mo	3 millas /h	40	150	10	15	300	15
Bote de remos	50 mo	1 ½ millas /h	1	3	-	11	50	-
Velero	10000 mo	2 millas /h	20	20	100	15	300	15
Buque de guerra	25000 mo	2 ½ millas /h	60	60	200	15	300	20

POSEER UNA NAVE

En algún momento de tu campaña, los aventureros podrían obtener la custodia de un buque. Puede comprar o capturar uno o recibir uno para llevar a cabo una misión. Depende de si un barco está disponible para la compra y siempre tienes el poder de privar a los aventureros de una nave en cualquier momento que se convierta en una molestia (ver el recuadro de "Naufragios").

Tripulación. Un barco necesita una tripulación de asalariados cualificados a «u» funciona. Según el manual del jugador, un mercenario experto cuesta 2 gp por lo menos por día. El número mínimo de tripulantes que son necesarios para tripular una nave depende del tipo de buque, como se muestra en la tabla Vehículos aéreos y acuáticos. Puedes seguir la lealtad de los miembros individualmente del equipo o el equipo como un todo utilizando las reglas de lealtad opcionales en el capítulo 4. Si al menos la mitad del equipo se convierte en desleal durante un viaje, la tripulación se vuelve hostil y se prepara un motín. Si el buque atraca, los miembros desleales del equipo abandonan la nave y no volverán nunca más.

Pasajeros. La tabla indica el número de pasajeros medio que puede dar cabida la nave. Las instalaciones consisten de hamacas comunes en cuartos apretados. Un barco equipado con alojamientos privados puede llevar a tantos pasajeros como 1/5 parte de lo reflejado en la tabla. Generalmente se espera que un pasajero pague 5 sp por día por una hamaca, pero los precios pueden variar de nave a nave. Una cabina privada centro comercial cuesta normalmente 2 gp por día.

Carga. La tabla indica el máximo tonelaje que puede llevar cada tipo de buque.

Umbral de daño. Una nave tiene inmunidad a todos los daños a menos que tome una cantidad de daño igual o mayor que su umbral de daño, en cuyo caso recibe daño normal. Cualquier daño que falla para alcanzar o superar el umbral de daño se considera superficial y no reduce puntos de la nave.

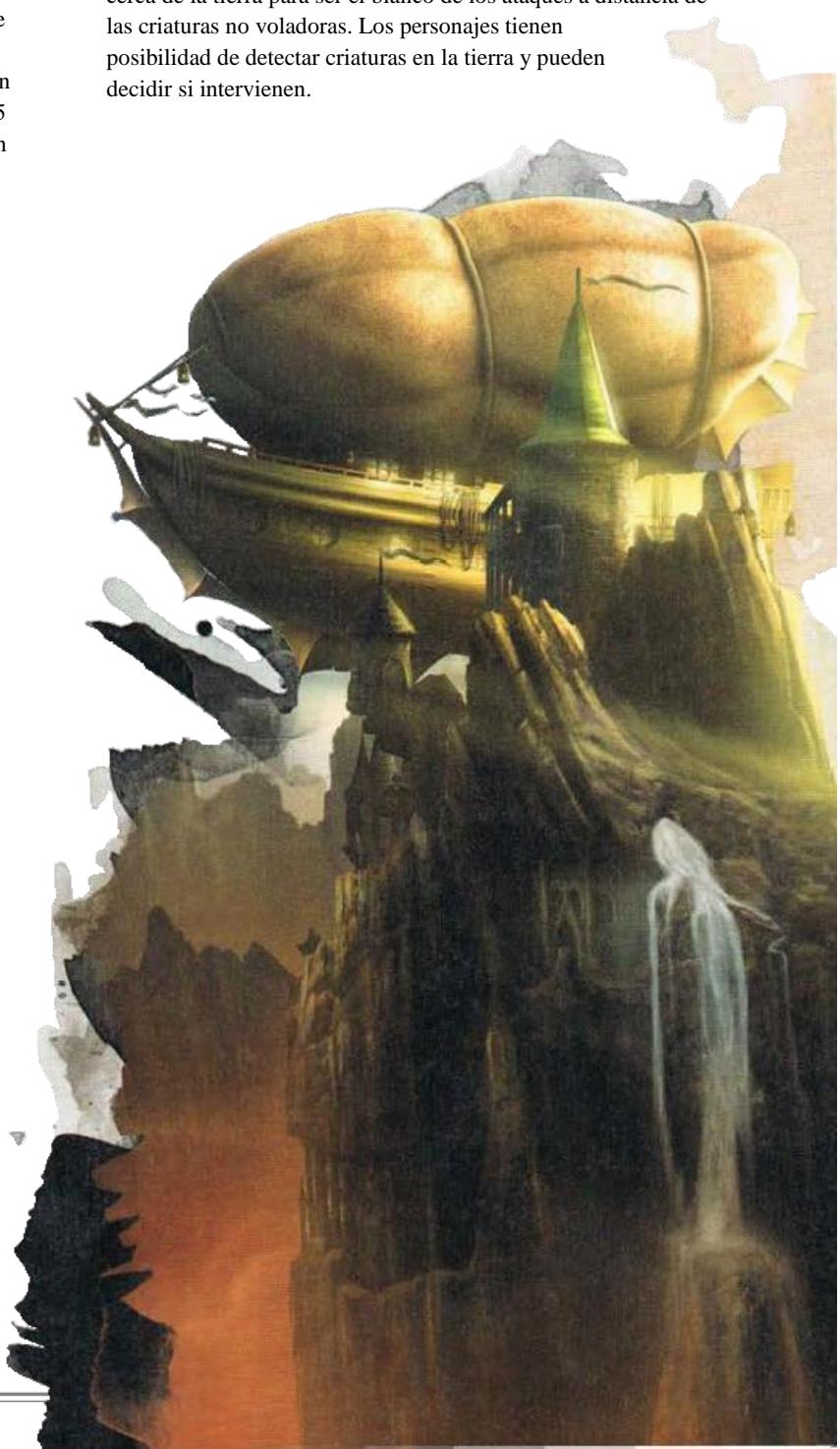
Reparación de la nave. Reparar una nave dañada puede efectuarse mientras el buque está atracado. La reparación de 1 punto éxito de daño requiere un día y cuesta 20 gp para materiales y mano de obra.

EL CIELO

Cuando los personajes vuelan puede desplazarse de un lugar a otro en una línea relativamente recta, ignorando terreno y los monstruos que no puedan volar o que carecen de ataques a distancia.

Volar mediante hechizos u objetos mágicos es lo mismo que el viaje a pie, como se describe en el manual del jugador. Una criatura que sirve como una montura voladora debe descansar 1 hora para cada 3 horas de vuelo, y no puede volar de más 9 horas por día. Así, los personajes que montados en grifos (que tienen una velocidad de vuelo de 80 pies) pueden viajar a 8 millas por hora, cubriendo 72 millas en 9 horas con dos descansos de 1 hora de duración en el transcurso del día. Las monturas que no sufren cansancio (como un constructor volador) no están sujetos a esta limitación.

Si los aventureros viajan a través del aire, comprueba si hay encuentros aleatorios como lo harías normalmente. Ignora cualquier resultado que indique un monstruo no volador, a menos que los personajes estén volando lo suficientemente cerca de la tierra para ser el blanco de los ataques a distancia de las criaturas no voladoras. Los personajes tienen posibilidad de detectar criaturas en la tierra y pueden decidir si intervienen.





TRAMPAS

Las trampas se pueden encontrar casi en cualquier lugar. Un mal paso en una antigua tumba podría desencadenar una serie de hojas y cuchillas que atravesarían la armadura y los huesos. Las enredaderas aparentemente inofensivas que cuelgan en la entrada de la cueva podrían agarrar y estrangular a quien pase a través de ellas. Una red ocultada entre los árboles podría caer sobre los viajeros que pasan por debajo. En el D&D los aventureros incautos, juegues pueden caer y matarse, ser quemados vivos o caer debajo de una lluvia de dardos envenenados.

Una trampa puede ser de naturaleza mecánica o mágica. Las trampas mecánicas incluyen pozos, trampas de flecha, caída de bloques, habitaciones llenas de agua, remolinos de hojas y cualquier otra cosa que depende de un mecanismo para operar. Las trampas mágicas son trampas con un dispositivo mágico o hechizo trampa. Los dispositivos mágicos inician el hechizo cuando se activa. Las trampas de hechizo son hechizos como el glifo de guarda y símbolo que funcionan como trampas.

TRAMPAS EN EL JUEGO

Cuando los aventureros pasan a través de una trampa, necesitas saber cómo se activa la trampa y lo que hace, así como la posibilidad de que los personajes puedan detectar la trampa y desactivarla o evitarla.

ACTIVANDO UNA TRAMPA

La mayoría de las trampas se activan cuando una criatura va a algún lugar o toca algo que quería proteger el creador de la trampa. Los desencadenantes comunes incluyen caminar sobre una placa de presión o una falsa sección de piso, tirando de un cable, girando un pomo o usando la llave equivocada en una cerradura. Las trampas mágicas se activan a menudo cuando una criatura entra en un área o toca un objeto. Algunas trampas mágicas (por ejemplo, el hechizo glifo de guarda) han complicado más las condiciones de disparo, incluyendo una contraseña que impide la activación de la trampa.

DETACTANDO Y DESACTIVANDO UNA TRAMPA

Generalmente, algún elemento de una trampa es visible a la inspección minuciosa. Los personajes podrían notar una losa irregular que cubre una placa de presión, observar el destello de luz de un alambre, notar pequeños agujeros en las paredes de la que chorros de llama harán erupción o de lo contrario detectar algo que apunta a la presencia de una trampa.

La descripción de una trampa especifica los controles y las CDs necesarias para detectar, desactivar, o realizar ambas operaciones. Un personaje que este buscando una trampa puede intentar un chequeo de sabiduría (percepción) CD de la trampa. También puedes comparar la CD para detectar la trampa con puntuación de sabiduría (percepción) pasiva de cada personaje para determinar si alguien en el grupo puede dar aviso sobre la trampa. Si los aventureros detectan una trampa antes de que se active, podrían ser capaces de desarmarla, ya sea permanentemente o el tiempo suficiente para moverse pasar a través de ella. Podrías pedir una comprobación de la inteligencia (investigación) para que un

personaje deduzca lo que se debe hacer, seguido de un control de destreza utilizando las herramientas de ladrones para llevar a cabo el sabotaje necesario. Cualquier personaje puede intentar un control de inteligencia (Arcana) para detectar o desarmar una trampa mágica, además de cualquier otro control en la descripción de la trampa. Las CDs son las mismas independientemente de la verificación usada. Además, disipar magia tiene la oportunidad de desactivar trampas más mágicas. La descripción de la trampa mágica ofrece la CD necesaria para realizar el chequeo cuando usas *disipar magia*.

En la mayoría de los casos, la descripción de la trampa es bastante clara tanto en las acciones para descubrirla como para desactivarla. Como con muchas situaciones, no deberías permitir morir basándote en una única tirada ya que resta valor a la planificación que pudieses haber realizado. Usa tu sentido común, basándose en la descripción de la trampa para determinar lo que sucede. El diseño de la trampa no puede anticiparse a todas las acciones que podrían tratar los personajes.

Debes permitir que un personaje descubra una trampa sin hacer un chequeo de su capacidad si una acción que realice revela claramente la presencia de la trampa. Por ejemplo, si un personaje levanta una alfombra que oculta una placa de presión, el personaje ha encontrado el activador y no es necesario ningún chequeo.

Desactivar las trampas puede ser un poco más complicado. Considera que hay una trampa en un cofre del tesoro. Si el cofre se abre sin tirar primero de las dos asas que hay situadas en sus lados, un mecanismo interior dispara una lluvia de agujas venenosas hacia delante de él. Después de inspeccionar el cofre y hacer unas comprobaciones, los personajes aún no están seguros si está desactivado. En lugar de simplemente abrir el cofre, pueden sostener un escudo delante de él y abrir el cofre a distancia con una barra de hierro. En este caso, la trampa todavía se activa, pero la lluvia de agujas da en el escudo sin causar daño.

Las trampas se diseñan a menudo con mecanismos que permiten ser desarmados o ignoradas. Los monstruos inteligentes que coloquen trampas en o alrededor de sus guaridas necesitan formas de pasar esas trampas sin hacerse daño ellos mismos. Tales trampas podrían tener ocultas palancas que deshabilitan sus disparadores, o una puerta secreta podría ocultar un pasaje que va alrededor de la trampa.

EFFECTOS DE LA TRAMPA

Los efectos de las trampas pueden variar de inconveniente a mortal, haciendo uso de elementos como flechas, puntas, cuchillas, gas tóxico, veneno, ráfagas de fuego y hoyos profundos. Las trampas más letales combinan varios elementos para matar, herir, contener o ahuyentar cualquier infortunada criatura que las desencadene. La descripción de una trampa especifica lo que sucede cuando se dispara.

El bono de ataque de una trampa, la salvación, CD para resistir sus efectos y el daño que se trata puede variar dependiendo de la severidad de la trampa. Utiliza la tabla “Salvación CDs y bonos de ataque de la trampa” y “Daño por nivel de gravedad” son sugerencias basadas en los tres niveles de severidad de la trampa. Una trampa diseñada para ser un revés es poco probable que mate o perjudique seriamente a los personajes de los niveles indicados, mientras que una trampa peligrosa es probable que lesione gravemente (potencialmente mate) a los personajes de los niveles indicados. Una trampa mortal es probable que mate a los personajes de los niveles indicados.

CDs DE SALVACIÓN Y BONOS DE ATAQUE

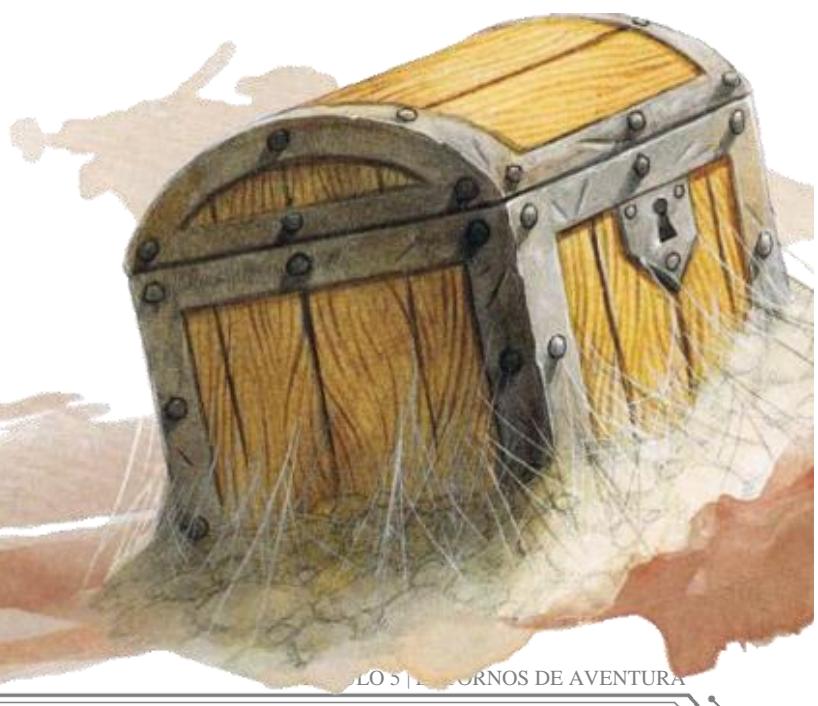
Peligro de la Trampa	CD de Salvación	Bono de ataque
Revés	10-11	+3 a +5
Peligrosa	12-15	+6 a +8
Mortal	16-20	+9 a +12

DAÑO POR NIVEL DE GRAVEDAD

Nivel del Personaje	Revés	Peligro	Mortal
1-4	1d10	2d10	4D10
5-10	2d10	4d10	10D10
11-16	4d10	10d10	18D10
17-20	10d10	18d10	24D10

TRAMPAS COMPLEJAS

Las trampas complejas actúan como las trampas de estándar, excepto que una vez activadas se ejecutan una serie de acciones de en cada ronda. Una trampa compleja convierte el proceso de tratar con una trampa en algo más parecido a un encuentro de combate. Cuando se activa una trampa compleja, tira iniciativa. La descripción de la trampa incluye un bonus de iniciativa. A su vez, la trampa se activa otra vez, a menudo tomando una acción. Podría hacer ataques sucesivos contra los intrusos, crear un efecto que cambia con el tiempo o de lo contrario producen un desafío activo. La trampa compleja puede ser detectada, desactivada o ignorada de la manera habitual. Por ejemplo, una trampa que hace que se inunde una habitación lentamente funciona mejor como una trampa compleja. En el turno de la trampa, se eleva el nivel del agua. Después de varias rondas, la sala está totalmente inundada.



TRAMPAS DE EJEMPLO

Las trampas mágicas y mecánicas presentadas aquí varían en fatalidad y son presentadas en orden alfabético.

AGUJA ENVENENADA

Trampa mecánica

Una aguja envenenada está oculta dentro de la cerradura de un cofre del tesoro, o en algo más que una criatura podría abrir. Abriendo un cofre sin la llave adecuada hace que la aguja pueda surgir, causando una dosis de veneno. Cuando la trampa se activa, la aguja extiende 3 pulgadas en linea recta hacia fuera de la cerradura. Una criatura dentro del alcance recibe 1 punto de daño penetrante y 11 (2D10) daño de veneno, y debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o ser envenenado durante 1 hora. Un acertado chequeo de inteligencia (investigación) CD 20 permite a un personaje deducir la presencia de la trampa y modificar la cerradura para adaptar la aguja. Un acierto en un chequeo de destreza CD15 con herramientas de ladrón permite desactivar la trampa, retirando la aguja de la cerradura. En caso de fallar dicha tirada activaría la trampa.

DARDOS ENVENENADOS

Trampa mecánica

Cuando una criatura pisa la placa de presión oculta, a través de unos tubos hábilmente incrustados en las paredes se disparan unos dardos con veneno en sus puntas. Un área puede incluir múltiples placas de presión, cada uno asociado a su propio juego de dardos. Los pequeños agujeros en las paredes son oscurecidos por el polvo y telarañas, o inteligentemente ocultos en bajorrelieves, pinturas, murales o frescos que adornan las paredes. La dificultad de localizarlos es CD 15. Con un éxito en el chequeo de inteligencia (investigación) CD 15, un personaje puede deducir la presencia de la placa de presión debido a las variaciones en el mortero y la piedra utilizada para crearla, en comparación con el suelo circundante. Apuntalarla con una barra u otro objeto debajo de la placa de presión impide que la trampa se active. Rellenar los agujeros con tela o con cera, evita que el lanzamiento de dardos. La trampa se activa cuando más de 20 libras de peso se coloca en la placa de presión, liberando cuatro dardos. Cada dardo hace un ataque a distancia con un bonus de + 8 contra un objetivo aleatorio dentro de 10 pies de la placa de presión (la visión es irrelevante para esta tirada de ataque). (Si hay no hay objetivos en el área, los dardos no golpean nada.) En caso de impactar en un blanco causa 2 (1d4) de daño perforante y deben hacer una tirada de salvación de Constitución de CD 15 en caso de fallo recibe 11 de daño de veneno (2d10) mitad de daño en caso de éxito en la tirada.

ESFERA DE ANIQUILACIÓN

Trampa mágica

Mágica, impenetrable oscuridad llena la boca abierta de una cara de piedra tallada en una pared. La boca es de 2 pies de diámetro y aproximadamente circular. No sale sonidos de ella, ninguna luz puede iluminar el interior de la misma, y cualquier materia que entra es borrada al instante. Un exitoso chequeo de inteligencia (Arcana) CD 20 revela que la boca contiene una *esfera de aniquilación* que no puede ser controlada o movida. Es idéntica a una *esfera de aniquilación* normal, como se describe en el capítulo 7, "Tesoro." Algunas versiones de la

trampa incluyen un encantamiento colocado en la cara de piedra, de forma que las criaturas especificadas sienten la imperiosa necesidad de acercarse a ella y se arrastran dentro de su boca. Este efecto es parecido al hechizo de *simpatía/antipatía*. Un *disipar magia* (CD18) elimina este encantamiento.

ESFERA RODANTE

Trampa mecánica

Cuando 20 o mas libras de presión se colocan en la placa de presión de la trampa, se abre una trampilla oculta en el techo, liberando una esfera de 10 pies de diámetro de piedra sólida.

Con un acierto en un chequeo de sabiduría (percepción) CD 15, un personaje puede detectar la placa de presión y la trampilla Una búsqueda por el piso acompañado de un acierto en un chequeo de inteligencia (investigación) CD 15 revela las variaciones en el mortero y la piedra que delatan la presencia de la placa de presión. El mismo chequeo hace que mientras inspeccionan el techo notan las variaciones en la piedra que revelan la trampilla. Apuntalar con una barra de hierro u otro objeto debajo de la placa de presión impide que la trampa se active. La activación de la esfera requiere que todas las criaturas realicen una tirada de iniciativa. La esfera tira iniciativa con un bonus de + 8. A su vez, se mueve a 60 pies en línea recta. La esfera puede moverse a través el espacio que ocupen las criaturas y ellas pueden moverse a través del espacio de la esfera, tratándolo como un terreno difícil. Cuando la esfera entra en espacio de una criatura o una criatura entra en su espacio de la esfera, esa criatura debe tener éxito en un chequeo de destreza de CD 15 en caso de fallar recibe 55 (10d10) de daño contundente y queda derribado. La esfera se detiene cuando golpea una pared o una barrera similar. No puede girar esquinas, pero los constructores de la mazmorra podrían haber diseñado curvas en el trayecto permitiendo a la esfera seguir moviéndose. Con una acción, una criatura dentro de 5 pies de la esfera puede intentar frenarla con un chequeo de fuerza de CD 20. Con un acierto en la tirada la velocidad de la esfera se reduce en 15 pies. Si la velocidad de la esfera se reduce a 0, se detiene y ya no es una amenaza.

ESTATUA DE ALIENTO DE FUEGO

Trampa Mágica

Esta trampa se activa cuando un intruso pisa sobre una placa de presión oculta, liberando una llama mágica de una estatua cercana. La estatua puede ser de cualquier forma, incluyendo un dragón o un mago que está conjurando .La CD es 15 de detectar la placa de presión, así como marcas de quemaduras leves en el suelo y las paredes. Un hechizo u otro efecto que puede detectar la presencia de la magia, como detectar magia, revela un aura de magia de evocación alrededor de la estatua.

La trampa se activa cuando más de 20 libras de peso se coloca en la placa de presión, causando que la estatua lance un cono de 30 pies del fuego. Cada criatura en el área del fuego debe hacer un chequeo de destreza de CD13 una tirada fallida causa 22 daño de fuego (4d 10) un éxito causa mitad de daño. Clavar o fijar de alguna forma la palanca de presión impide que la trampa se active. Un *disipar magia* (CD 13) lanzado en la estatua destruye la trampa.

HOYOS

Trampa mecánica

Aquí se presentan cuatro trampas de hoyo básico.

Hoyo simple. Este tipo de trampa es un agujero excavado en el suelo. El agujero está cubierto por un paño grande anclado en el borde del hoyo y camuflado con tierra y escombros.

La CD para descubrir el hoyo es 10. Si alguien pisa la tela caerá a través del agujero y arrastra la tela hacia abajo en el hoyo, el daño que recibe está basado en la profundidad de la fosa (generalmente 10 pies, pero algunos pozos son más profundos).

Hoyo oculto. Este pozo tiene una tapa hecha de material idéntico al suelo alrededor de él.

Un éxito en un chequeo de sabiduría (percepción) CD15 advierte de que en la sección de losa no hay ningún. Un éxito CD15 en inteligencia (investigación) alerta de que la sección de losa es la tapa del hoyo.

Cuando una criatura camina encima de la tapa esto causa que una trampilla se abra provocando la caída en su interior. El agujero es generalmente 10 o 20 pies de profundidad, pero puede ser más profundo.

Una vez que se detecta la trampa de foso, una barra de hierro o un objeto similar puede ser encajado entre la cubierta del foso y el suelo circundante de tal manera que evite la apertura de la cubierta, haciéndolo seguro para cruzar. La cubierta puede también cerrarse con medios mágicos como cerradura arcana o similar.

Hoyo con resorte. Esta trampa del hoyo es idéntica a una trampa de hoyo oculto, con una excepción clave: la trampilla que cubre el hoyo está accionada por resorte. Despues de que una criatura cae en el hoyo, los broches de la cubierta se cierran para atrapar a su víctima dentro. Es necesario un chequeo de fuerza CD 20 para abrir la trampilla. La cubierta también puede destrozarse (determinar estadísticas de la cubierta utilizando las directrices en el capítulo 8). Un personaje en el hoyo también puede intentar deshabilitar el mecanismo de resorte desde el interior con un chequeo de destreza CD 15 usando herramientas de ladrones, siempre que el personaje pueda llegar y ver el mecanismo. En algunos casos, un mecanismo (generalmente oculto detrás de una puerta secreta cerca) abre el hoyo.

Hoyo con pinchos. Esta trampa de hoyo es un hoyo simple, oculto o bloqueado con afiladas puntas de madera o de hierro en la parte inferior. Una criatura que cae en el hoyo recibe 11 (2d 10) daño perforante causados por los picos, además de cualquier daño de caída. Versiones aún más desagradables tienen veneno untado en las puntas. En ese caso, aparte del daño penetrante de los pinchos también debe hacer un chequeo de Constitución de CD 13 recibiendo 22 (4d 10) de daño de veneno en caso de fallo en caso de fallo y mitad de daño en caso de éxito.

RED TRAMPA

Trampa mecánica

Esta trampa utiliza un cable trampa para liberar una red suspendida en el techo. El cable, es de 3 pulgadas y se extiende entre dos columnas o árboles. La red está oculta por telarañas o follaje. La dificultad de detectar el cable de la red es de 10. Un éxito CD 15 en un chequeo de Destreza utilizando herramientas ladrones rompe el hilo sin causar daño. Un personaje sin herramientas ladrones puede intentar este chequeo con desventaja pudiendo utilizar otro tipo de herramienta cortante. En un chequeo fallido, la trampa dispara.

Cuando la trampa se activa, se libera la red, cubriendo un área de 10 pies cuadrados. Los que estén en el área son atrapados debajo de la red y aquellos que fallen un chequeo de Fuerza CD 10 DC quedan derribados. Una criatura puede utilizar su acción para intentar hacer un chequeo de fuerza CD 10, con un éxito se libera a sí mismo o a otra criatura a su alcance. La red tiene CA 10 y 20 puntos de golpe. Causar 5 de daño (cortante) a la red (CA 10) destruye una sección de 5 pies cuadrados, liberando cualquier criatura atrapada en esa sección.

TECHO QUE SE DERRUMBA

Trampa mecánica

Esta trampa utiliza una cuerda trampa para colapsar los soportes manteniendo una sección inestable del techo en su lugar.

El cable es de 3 pulgadas y se extiende entre las dos vigas de soporte. La CD para detectar el cable trampa es de 10. Un chequeo de destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrones un éxito deshabilita el cable. Un personaje sin herramientas de ladrones puede intentar este chequeo con desventaja puede utilizar cualquier arma cortante como herramienta. En un chequeo fallido, dispara la trampa.

Cualquier personaje que inspecciona las vigas puede determinar con facilidad que simplemente están calzadas. Con una acción, un personaje puede golpear una de las vigas, causando que la trampa se active.

El techo por encima de la cuerda está en mal estado, y quien puede verlo puede saber que está en peligro de colapso.

Cuando la trampa se activa, se derrumba el techo inestable. Cualquier criatura en el área debajo de la sección inestable debe tener éxito en una destreza de CD 15 si se falla la tirada reciben 22 (4d10) daño contundente, o la mitad de daño si saca un éxito. Una vez que la trampa es activada, el piso de la zona está lleno de escombros y se convierte en un terreno difícil.

CAPÍTULO 6: ENTRE AVENTURAS

UNA CAMPAÑA ES MUCHO MÁS que una serie de aventuras. También incluye los momentos entre ellas —las diferentes distracciones y actividades paralelas a las que se dedican los personajes cuando no están explorando los terrenos salvajes, saqueando calabozos, y recorriendo el multiverso en alguna misión épica.

El ritmo natural de una campaña ofrece respiros entre aventuras, tiempo para que los personajes gasten sus tesoros y persigan sus metas. Este periodo de inactividad le da a los personajes una oportunidad de hundir sus raíces en el mundo con mayor profundidad, construir una reputación personal sobre lo que le sucede a las personas y lugares que los rodean, lo que puede a su vez atraerlos hacia aventuras posteriores.

El Capítulo 5. “Equipo” del Manual del Jugador detalla los gastos que realiza un jugador para cubrir sus necesidades básicas dependiendo del estilo de vida que el personaje escoja, desde la pobreza a la opulencia. El Capítulo 8. “De Aventuras” de ese libro describe algunas de las actividades que ellos pueden realizar entre aventuras. Este capítulo cubre los vacíos describiendo los gastos de poseer una propiedad y de contratar PNJ, y una serie de actividades adicionales para períodos de inactividad que los personajes pueden realizar. El comienzo del capítulo ofrece también sugerencias para enlazar aventuras y mantener la línea de eventos en tu campaña.

ENLAZANDO AVENTURAS

Una campaña con el estilo de un show televisivo episódico rara vez necesita enlaces entre sus aventuras. Cada aventura presenta sus propios villanos, y una vez los personajes completan la aventura generalmente no quedan cabos sueltos.

La siguiente aventura presenta un desafío diferente que en conjunto no tiene nada que ver con la aventura precedente. Mientras los personajes ganan puntos de experiencia, se vuelven más poderosos, así como los peligros que deben superar. Este tipo de campaña es fácil de dirigir, ya que demanda poco esfuerzo más allá de encontrar o crear aventuras apropiadas para el nivel del grupo.

Una campaña con un estilo narrativo permite a los jugadores sentir que sus acciones tienen consecuencias de largo alcance. Ellos no solo están acumulando puntos de experiencia. Algunas modificaciones sencillas pueden ayudarte a superponer elementos generales para crear una campaña serializada en la que las primeras aventuras ayuden a desarrollar las posteriores.

USANDO HISTORIAS ENCADENADAS

Esta sección presenta un par de ejemplos de historias universales que, a lo largo de los años, han alimentado muchas de las campañas clásicas de D&D. En el primer ejemplo, el objetivo de los aventureros es reunir el poder que necesitan para derrotar a un poderoso enemigo que amenaza al mundo. En el segundo ejemplo, su objetivo es defender algo que les importa destruyendo cualquier cosa que lo amenace. Los dos ejemplos son, en efecto, la misma historia (variaciones de la batalla entre el bien y el mal) contada de diferentes maneras.

EJEMPLO 1: LA CRUZADA DE MUCHAS PARTES

Puedes enlazar aventuras utilizando un objetivo general que puede ser completado solo completando primero una serie de misiones relacionadas. Por ejemplo, podrías crear un villano que no puede ser derrotado hasta que los personajes exploren nueve dungeons donde habitan los Nueve Príncipes del Terror, con cada uno de estos dungeons repleto con suficientes monstruos y peligros para promover a los aventureros dos o tres niveles. Los aventureros pasarían sus carreras completas peleando contra los Nueve Príncipes del Terror antes de dedicarse finalmente a una épica cruzada para destruir al monstruoso progenitor de los príncipes. Mientras cada dungeon sea único e interesante, tus jugadores van a apreciar el limitado enfoque de la campaña.

En un tipo similar de campaña, los aventureros podrían necesitar recolectar los fragmentos de un artefacto que está desperdigado en ruinas a lo largo del multiverso, reconstruirlo, y utilizarlo para derrotar a una amenaza cósmica.

EJEMPLO 2: AGENTES DE X

Puedes también crear una campaña en torno a la idea de que los aventureros son agentes de algo más grande que ellos mismos —un reino u organización secreta, por ejemplo. Sin importar donde depositen su fidelidad, los aventureros están motivados por la lealtad y el objetivo de proteger aquello a lo que ellos sirven.

La misión general de los personajes podría ser explorar y cartografiar una región desconocida, forjando alianzas donde puedan hacerlo y superando los peligros que encuentran a su paso. Su objetivo podría ser encontrar la antigua capital de un imperio caído, que se encuentra más allá del reino de un enemigo conocido, forzándolos a viajar por territorio hostil. Los personajes podrían ser peregrinos en busca de un lugar sagrado o miembros de una orden secreta dedicada a defender el último bastión de la civilización en un mundo decadente. O podrían ser espías y asesinos, intentando debilitar un país enemigo enfocándose en atacar a sus malvados líderes y saqueando sus tesoros.

SEMILLAS DE UNA AVENTURA

Puedes hacer que una campaña se sienta como una única historia de varios capítulos plantando las semillas de la siguiente aventura antes de que termine la aventura en curso. Esta técnica puede impulsar naturalmente a los personajes hacia su siguiente objetivo. Si plantaste bien la semilla, los personajes tendrán algo más que hacer cuando terminen una aventura. Quizás un personaje bebe de una fuente mágica dentro de un dungeon y recibe una visión mística que lo guía a la siguiente misión. El grupo podría encontrar un mapa codificado o una reliquia que, una vez se haya determinado su significado o propósito, señale un nuevo destino. Tal vez, un PNJ advierta a los personajes de un peligro inminente o implique por su ayuda. El truco está en no distraer a los personajes de la aventura que tienen entre manos. Diseñar un gancho efectivo para una aventura futura requiere delicadeza. El cebo debería ser cautivador, pero no demasiado irresistible como para que los jugadores dejen de preocuparse por lo que sus personajes están haciendo justo ahora. Para evitar que los

personajes se distraigan, guarda tus mejores ideas para el instante final de tus aventuras, o introducelas durante los períodos de inactividad. Aquí hay algunos ejemplos de cómo las semillas de aventura pueden ser reveladas:

- En el cadáver de un villano, los personajes encuentran evidencia de que estuvo trabajando para alguien más.
- Un PNJ capturado revela la localización de alguien o algo que podría interesar a los personajes
- Los personajes se dirigen a una taberna local cuando se fijan en un cartel de “*se busca*” o de una persona extraviada (acompañado con la promesa de una jugosa recompensa).
- Los miembros de una milicia local o la guardia de una ciudad difunden la noticia de que se ha cometido un crimen, y están buscando testigos potenciales y sospechosos.
- Los personajes reciben una carta anónima que arroja luces sobre un complot o suceso inminente del cual ellos no estaban previamente advertidos.

PLANTAR PRESAGIOS

El presagio es un ejercicio de sutileza, que involucra la siembra delicada de las semillas de aventuras futuras. No todo presagio rinde frutos, particularmente si las pistas son demasiado sútiles o si los eventos conspiran para llevar tu campaña en una nueva dirección. El objetivo del presagio es dar indicios de próximos acontecimientos y nuevas amenazas en tu campaña sin que sea obvio para los jugadores que les estás diciendo lo que el futuro les guarda. Aquí hay algunos ejemplos:

- Un objeto portado por un enemigo tiene el símbolo de una organización previamente desconocida escrito o grabado sobre él.
- Una mujer loca parada en una esquina de la calle pregonó fragmentos de una vieja profecía mientras apunta con un dedo torcido a los personajes.
- El rey y la reina anuncian el matrimonio de su hijo con la hija de un monarca vecino, pero varias facciones se oponen a la unión. El problema está servido.
- Patrullas de osgos están realizando incursiones en tierras civilizadas y espiando asentamientos, como preludio a la invasión de un señor de la guerra hobgoblin.
- Un espectáculo de títeres en la plaza de un mercado predice consecuencias trágicas si dos casas nobles a punto de declararse la guerra se rehusan a reconciliarse.
- Aventureros PNJ dentro de una ciudad están siendo asesinados de una similar pero inusual manera, insinuando una futura amenaza para los personajes de los jugadores.

SEGUIMIENTO DE LA CAMPAÑA

Los detalles coherentes le dan vida a tu campaña, y la continuidad ayuda a los jugadores a imaginar que sus personajes están viviendo en un mundo real. Si los aventureros frecuentan una taberna en particular, el personal, el plano del edificio, y la decoración no deberían cambiar demasiado desde una visita a la siguiente. Esto quiere decir que los cambios pueden ocurrir como resultado de las acciones de los personajes o por acciones de las que tengan conocimiento. Cuando los aventureros matan a un monstruo, este permanece muerto a menos que alguien lo reviva. Cuando ellos retiran el tesoro de una habitación, este no reaparece la próxima vez que entren — ¡asumiendo que este no les ha sido robado! Si ellos dejan una puerta abierta, esta debería permanecer abierta hasta que alguien la cierre.

Nadie tiene una memoria infalible, así que procura llevar un registro. Realiza anotaciones directamente en un mapa de la aventura para hacer seguimiento de puertas abiertas, trampas desactivadas, y cosas por el estilo. Los eventos más allá del alcance de una simple aventura es mejor registrarlos en un cuaderno dedicado a tu campaña. Sin importar que se trate de un libro físico o un archivo electrónico, tales registros son una excelente manera de mantener tus notas organizadas. Tu cuaderno podría incluir cualquiera de los siguientes elementos:

Planificador de campaña: Escribe el principal arco de historia de tu campaña, y haz el seguimiento de lo que esperas mostrar en aventuras futuras. Actualízalo mientras la campaña se desarrolla, añadiendo ideas tal y como se te presentan.

Notas de personaje: Escribe los trasfondos y objetivos de los personajes, ya que estas notas pueden ayudarte a diseñar el contenido de una aventura que proporcionen oportunidades para el desarrollo de personajes. Lleva una cuenta de las clases y niveles de los aventureros, así como de cualquier misión y actividad de períodos de inactividad en la que estén involucrados. Si los personajes tienen un barco o una fortaleza, registra su nombre y localización, así como del personal contratado por el personaje.

Documentación para los Jugadores: Guarda una copia de todos la documentación que haces para tus jugadores de forma que no tengas que recordar su contenido luego.

Registro de aventura: Piensa en este registro como una guía de episodios de tu campaña. Resume cada sesión de juego o aventura para ayudarte a hacer seguimiento del desarrollo de la historia de la campaña. Puedes permitir a tus jugadores acceder a este registro, así como está, o a una versión editada libre de tus notas y secretos. (Los jugadores podrían llevar también su propio registro de aventuras, al que puedes recurrir si tu propio registro está incompleto.)

Notas sobre PNJ: Registra las estadísticas y notas sobre el rol de cualquier PNJ con los que los personajes interactúen más de una vez. Por ejemplo, tus notas podrían distinguir a las personas importantes de un pueblo por sus diferentes voces, así como por sus nombres, los lugares donde viven y trabajan, los nombres de los miembros de sus familias y asociados, e incluso tal vez por un secreto que tiene cada uno de ellos.

Calendario de campaña: Tu mundo se siente más real para tus jugadores cuando los personajes advierten el paso del tiempo. Anota detalles como el cambio de estaciones y festividades principales, y haz el seguimiento de cualquier evento importante que afecte la historia mayor.

Caja de herramientas: Guarda notas siempre que crees o alteres significativamente un monstruo, objeto mágico o trampa. Guarda cualquier mapa, dungeon aleatorio, o encuentros que hayas creado. Esto te asegura no tener que repetir el trabajo y poder acceder a ese material más adelante.

GASTOS RECURRENTES

Además de los gastos asociados al mantenimiento de un estilo de vida particular, los aventureros podrían tener pérdidas adicionales en sus ingresos por aventuras. Personajes jugadores que entran en posesión de una propiedad, un negocio propio y contratan personal deben cubrir los gastos que acompañan estas empresas.

COSTOS DE MANTENIMIENTO

Propiedad	Costo total por día	Personal entrenado	Personal no-entrenado
Abadía	20 po	5	25
Granja	5 pp	1	2
Ayuntamiento, de pueblo o ciudad	5 po	5	3
Posada, de camino rural	10 po	5	10
Posada, de pueblo o ciudad	5 po	1	5
Torreón o pequeño castillo	100 po	50	50
Cabaña, de caza	5 pp	1	—
Finca Nobiliaria	10 po	3	15
Puesto avanzada o fortín	50 po	20	40
Palacio o castillo grande	400 po	200	100
Tienda	2 po	1	—
Templo, grande	25 po	10	10
Templo, pequeño	1 po	2	—
Torre, fortificada	25 po	10	—
Puesto comercial	10 po	4	2

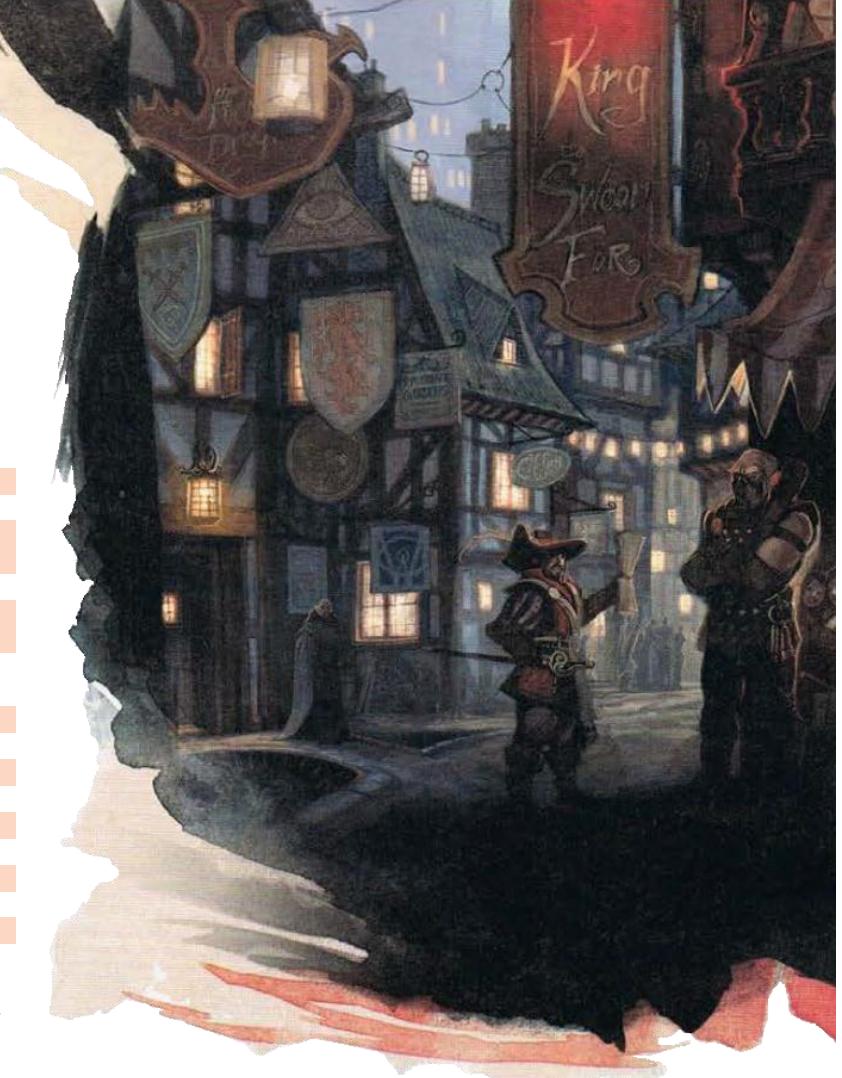
No es inusual para los aventureros —especialmente después del nivel 10— tomar posesión de un castillo, una taberna, u otra propiedad. Podrían comprarla con su botín duramente ganado, tomarla por la fuerza, obtenerla en un robo afortunado de una *baraja de muchas cosas*, o adquirirla por otros medios.

La tabla Costos de Mantenimiento muestra los costos de mantenimiento por día para cualquiera de estas propiedades. (El costo de una residencia normal no está incluido aquí porque estos recaen en los gastos de estilo de vida, como se explica en el *Manual del Jugador*). Los gastos de mantenimiento deben ser pagados cada 30 días. Dado que los aventureros pasan demasiado tiempo en aventuras, el personal incluye a un mayordomo que se encarga de la gestión en ausencia del grupo.

Costos totales por día: El costo incluye todo lo necesario para mantener la propiedad y las cosas funcionando sin problemas, incluyendo los salarios de los empleados. Si la propiedad genera ingresos que pueden compensar los costos de mantenimiento (cobrando tarifas, recogiendo diezmos o donaciones, o vendiendo bienes), estos se tienen en cuenta. **Personal entrenado y no-entrenado:** El *Manual del Jugador* explica la diferencia entre un empleado entrenado y uno no-entrenado.

NEGOCIOS

El negocio propio de un aventurero puede ganar suficiente dinero para cubrir sus propios costos de mantenimiento. Sin embargo, el dueño necesita asegurarse periódicamente de que todo está funcionando sin problemas atendiendo al negocio entre aventuras. Consulta la información sobre manejo de negocios en la sección “Actividades para períodos de inactividad” en este capítulo.



GUARNICIONES

Los castillos y torres emplean soldados (usa las estadísticas del **veterano** y el **guardia** en el *Manual de Monstruos*) para defenderlos. Posadas de caminos, puestos de avanzada y fortines, palacios y templos dependen de defensores menos experimentados (usa las estadísticas del **guardia** en el *Manual de Monstruos*). Estos guerreros armados constituyen la mayor parte del personal de una propiedad.

ACTIVIDADES EN PERÍODO DE INACTIVIDAD

La campaña se beneficia cuando los personajes tienen tiempo entre aventuras para dedicarse a otras actividades. Permitiendo que pasen días, semanas o meses entre aventuras extiende la campaña a un período de tiempo más largo y ayuda a manejar la progresión de niveles de los personajes, previniéndolos de ganar demasiado poder tan rápido.

Permitir a los personajes perseguir intereses secundarios entre aventuras también anima a los jugadores a involucrarse más en el mundo de campaña. Cuando los personajes son dueños de una taberna en una aldea o pasan tiempo yéndose de parranda con los pobladores, el jugador de este personaje es proclive a responder a las amenazas que pesan sobre la aldea y sus habitantes.

A medida que tu campaña progresá, los personajes de tus jugadores no solo se volverán más poderosos, sino también más influyentes y dedicados en el mundo. Ellos podrían inclinarse a comenzar proyectos que requieran más tiempo entre aventuras, tales como construir y mantener una fortaleza. Mientras el grupo gane niveles, puedes añadir más tiempo entre aventuras para darles a los personajes el tiempo que necesitan para perseguir esa clase de intereses. Mientras que entre aventuras de bajo nivel pueden pasar días o semanas, el tiempo de inactividad entre aventuras de alto nivel puede ser medido en meses o años.

MÁS ACTIVIDADES EN PERIODOS DE INACTIVIDAD

El Capítulo 8, “De aventuras”, del *Manual del Jugador* describe algunas actividades para períodos de inactividad para llenar el vacío entre aventuras. Dependiendo del estilo de tu campaña y los trasfondos e intereses particulares de los aventureros, puedes hacer que algunas o todas las siguientes actividades adicionales sean opciones disponibles.

CONSTRUYENDO UNA FORTALEZA

Un personaje puede dedicar tiempo entre aventuras a construir una fortaleza. Antes de que el trabajo pueda empezar, el personaje debe adquirir un pedazo de tierra. Si la finca se encuentra en un reino o dominio similar, el personaje necesitará una Cédula Real (un documento legal otorgando permiso para supervisar la finca en nombre de la corona), una Concesión de Tierras (un documento legal que otorga la custodia de la tierra al personaje mientras se mantenga fiel a la corona), o una Escritura (un documento legal que sirve como prueba de posesión). La tierra puede ser también adquirida por herencia u otros medios.

Las Cédulas Reales y las concesiones de tierras son generalmente entregadas por la corona como recompensa por un servicio leal, sin embargo, estas también pueden ser compradas. Las escrituras pueden ser compradas o heredadas. Una pequeña finca podría venderse por un precio tan pequeño como 100 po o uno tan grande como 1.000 po. Una finca grande podría costar 5.000 po o más, si es que puede ser comprada en absoluto.

Una vez la finca esté asegurada, un personaje necesita acceso a materiales de construcción y mano de obra. La tabla de Construir una fortaleza muestra el costo de construir la fortaleza (incluyendo materiales y mano de obra) y el tiempo que toma, siempre y cuando el personaje esté utilizando su periodo de inactividad para supervisar la construcción. El trabajo puede continuar mientras el personaje esté lejos, pero cada día de alejamiento añade 3 días al tiempo de construcción.

CONSTRUYENDO UNA FORTALEZA

Fortaleza	Costos de Construcción	Tiempo de Construcción
Abadía	50.000 po	400 días
Ayuntamiento, de pueblo o ciudad	5.000 po	60 días
Torreón o pequeño castillo	50.000 po	400 días
Finca nobiliaria con mansión	25.000 po	150 días
Puesto de avanzada o fortín	15.000 po	100 días
Palacio o castillo grande	500.000 po	1.200 días
Templo	50.000 po	400 días
Torre, fortificada	15.000 po	100 días
Puesto comercial	5.000 po	60 días

IRSE DE PARRANDA

Los personajes pueden pasar su periodo de inactividad dedicados a toda clase de actividades hedonistas, tales como asistir a fiestas, emborracharse, apostar, o cualquier otra cosa que los ayude a sobrellevar los peligros que enfrentan en sus aventuras. Un personaje parrandero gasta dinero como si llevase un estilo de vida rico (ver el capítulo 5, “Equipo”, del *Manual del Jugador*). Al final del periodo empleado en irse de parranda, el jugador tira un dado porcentual y añade el nivel del personaje, luego compara el total con la tabla de Parrandeo para determinar lo que le sucede al personaje, o queda a tu elección.

PARRANDEO

d100 + Resultado
nivel

01—10	Eres encarcelado por 1d4 días al final del periodo de inactividad por cargos de conducta desordenada y perturbar la paz. Puedes pagar una fianza de 10 po para evitar el encarcelamiento, o intentar resistir el arresto.
11—20	Recuperas la memoria en un lugar extraño sin memoria de cómo llegaste hasta allí, y te han robado 3d6 x 5 po.
21—30	Te ganas un enemigo. Esta persona, negocio u organización ahora es hostil hacia ti. El DM determina la parte ofendida. Tú decides cómo fue que los ofendiste.
31—40	Caes presa de un tormentoso romance. Tira un d20. Del 1-5, el romance termina mal. Del 6-10, el romance termina amigablemente. Del 11-20, el romance sigue en curso. Tú determinas la identidad del amante interesado, sujeto a la aprobación del DM. Si el romance termina mal, podrías adquirir un nuevo defecto. Si este termina bien o sigue en curso, tu nuevo/a amante interesado podría representar un nuevo vínculo.
41—80	Obtienes modestas ganancias por apostar y recuperas los gastos de tu estilo de vida realizados en el tiempo que estuviste de parranda.
81—90	Obtienes modestas ganancias por apostar y recuperas los gastos de tu estilo de vida realizados en el tiempo que estuviste de parranda y ganas 1d20 x 4 po.
91+	Haces una pequeña fortuna apostando. Recuperas los gastos de tu estilo de vida realizados en el tiempo que estuviste de parranda y ganas 4d6 x 10 po. Tu parranda se vuelve materia de leyenda local.

CREANDO UN OBJETO MÁGICO

Los objetos mágicos son competencia del DM, así que decide como estos caen en posesión del grupo. Como una opción, puedes permitir a los personajes crear objetos mágicos.

La creación de objetos mágicos es una larga y costosa tarea. Para empezar, un personaje debe tener una fórmula que describa la construcción del objeto. El personaje también debe ser un lanzador de conjuros con espacios de conjuros y debe ser capaz de lanzar cualquier conjuro que el objeto sea capaz de reproducir. Además, el personaje debe tener un nivel mínimo determinado por la rareza del objeto, como se muestra en la tabla Creación de objetos mágicos. Por ejemplo, un personaje de nivel 3 puede crear una varita de misiles mágicos (un objeto poco común) mientras tenga espacios de conjuro y pueda conjurar *proyectil mágico*.



Este mismo personaje podría crear un arma +1 (otro objeto poco común) sin que se requiera un conjuro en particular.

Puedes decidir que ciertos objetos precisen también de materiales o lugares especiales para ser creados. Por ejemplo, un personaje podría necesitar suplementos de alquimia para crear una poción particular, o la fórmula para una *lengua flamígera* podría requerir que el arma sea forjada con lava.

CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Rareza del objeto	Costo de creación	Nivel mínimo
Común	100 po	3
Poco común	500 po	3
Raro	5.000 po	6
Muy raro	50.000 po	11
Legendario	500.000 po	17

La creación de un objeto tiene un costo especificado en la tabla Creación de objetos mágicos. Un personaje dedicado a la creación de un objeto mágico avanza en progresiones de 25 po, gastando este monto por cada día de trabajo hasta que el costo total sea cubierto. Se asume que el personaje trabaja 8 horas por cada uno de estos días. De ese modo, la creación de un objeto mágico poco común toma 20 días y 500 po. Eres libre de ajustar los costos para que se acomoden mejor a tu campaña.

Si el objeto que se está creando tendrá la capacidad de realizar un conjuro, el creador deberá gastar uno de sus espacios de conjuro del nivel del conjuro para cada día del proceso de creación. Los componentes materiales del conjuro también deben estar a la mano durante el proceso. Si el conjuro consume normalmente aquellos componentes, ellos son consumidos en el proceso de creación. Si el objeto será capaz de producir el conjuro sólo una vez, como con un *pergamino de conjuro*, los componentes se consumen solo una vez durante el proceso. De otro modo, los componentes se consumen cada día del proceso de creación del objeto. Múltiples personajes pueden combinar sus esfuerzos para crear un objeto mágico si cada uno de ellos tiene el nivel requerido. Cada personaje puede contribuir con conjuros, espacios de conjuros, y componentes, mientras todos participen durante todo el proceso de creación. Cada personaje puede contribuir con 25 po de valor del esfuerzo por cada día empleado en ayudar a crear el objeto.

Normalmente, un personaje que inicia esta actividad crea un objeto mágico descrito en el Capítulo 7, “Tesoro”. Bajo tu discreción, puedes permitir a los personajes diseñar sus propios objetos mágicos, empleando los consejos del Capítulo 9, “Taller del Dungeon Master”. Mientras crea un objeto mágico, un personaje puede mantener un estilo de vida modesto sin tener que pagar el costo diario de 1 po, o un estilo de vida confortable pagando la mitad del costo normal (consulta el Capítulo 5, “Equipo”, del *Manual del Jugador*).

GANANDO RENOMBRE

Un personaje puede pasar su periodo de inactividad mejorando su renombre dentro de una organización en particular (ver “Renombre” en el capítulo 1). Entre aventuras, un personaje emprende tareas menores para la organización y socializa con sus miembros. Luego de realizar estas actividades por un número combinado de días igual a su renombre actual multiplicado por 10, el renombre del personaje se incrementa en 1.

REALIZAR RITOS SAGRADOS

Un personaje devoto puede pasar el tiempo entre aventuras realizando ritos sagrados en un templo afiliado a un dios al que sirve. Entre ritos, el personaje pasa tiempo en meditación y oración. Un personaje que sea un sacerdote en el templo puede dirigir estos ritos, los cuales podrían incluir bodas, funerales, y ordenaciones. Un laico puede ofrecer sacrificios en un templo o asistir a un sacerdote con un rito.

Un personaje que pasa al menos 10 días realizando ritos sagrados obtiene inspiración (descrita en el Capítulo 4 del *Manual del Jugador*) al inicio de cada día por los próximos 2d6 días.

REGENTANDO UN NEGOCIO

Los aventureros pueden acabar poseyendo negocios que nada tienen que ver con hurgar en dungeons o salvar el mundo. Un personaje puede heredar una herrería, o el grupo podría recibir una parcela de campo o una taberna como recompensa. Si ellos conservan el negocio, podrían sentirse obligados a pasar tiempo entre aventuras manteniendo la empresa y asegurándose de que funcione sin problemas.

Un personaje tira un dado porcentual y añade el número de días usados en su periodo de inactividad (máximo 30), y luego compara el total con la tabla Manejar un negocio para determinar lo que sucede.

Si se necesita que el personaje pague un costo como resultado de la tirada realizada en la tabla, pero falla en hacerlo, el negocio empieza a decaer. Por cada deuda impaga incurrida de esta manera, el personaje recibe una penalización -10 a la subsiguiente tirada en la tabla.

REGENTANDO UN NEGOCIO

d100 + días

Resultado	
01—20	Debes pagar una vez y media el costo de mantenimiento del negocio por cada uno de los días.
21—30	Debes pagar completo el costo de mantenimiento del negocio por cada uno de los días.
31—40	Debes pagar la mitad del costo de mantenimiento del negocio por cada uno de los días. Las ganancias cubren la otra mitad.
41—60	El negocio cubre su propio costo de mantenimiento por cada uno de los días.
61—80	El negocio cubre su propio costo de mantenimiento por cada uno de los días. Este obtiene una ganancia de 1d6 x 5 po.
81—90	El negocio cubre su propio costo de mantenimiento por cada uno de los días. Este obtiene una ganancia de 2d8 x 5 po.
91 o más	El negocio cubre su propio costo de mantenimiento por cada uno de los días. Este obtiene una ganancia de 3d10 x 5 po.

VENDIENDO OBJETOS MÁGICOS

Pocas personas pueden permitirse comprar un objeto mágico, y menos aún saben cómo encontrar uno. Los aventureros son excepcionales en este aspecto dado la naturaleza de su profesión. Un personaje que cae en posesión de un objeto mágico común, poco común, raro o muy raro que desea vender puede pasar su periodo de inactividad buscando un comprador. Esta actividad puede ser realizada solo en una ciudad o algún otro lugar donde pueda encontrar individuos pudientes interesados en comprar objetos mágicos. Los objetos mágicos legendarios son artefactos invaluables que no pueden ser vendidos durante el periodo de inactividad. Encontrar a alguien dispuesto a comprar un objeto semejante podría ser la esencia de una aventura o misión.



Por cada objeto vendible, el personaje debe realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) de CD 20 para encontrar vendedores. Otro personaje puede utilizar su periodo de inactividad para ayudarle en la búsqueda, garantizándole una ventaja en las pruebas. En una prueba fallida, tras una búsqueda de 10 días no se consigue un comprador para el objeto. En una prueba exitosa, se consigue un comprador para el objeto después de un número de días basado en la rareza del objeto, tal y como se muestra en la tabla Objetos mágicos vendibles.

Un personaje puede intentar encontrar compradores para múltiples objetos a la vez. Sin embargo, esto requiere múltiples pruebas de Inteligencia (Investigación), las búsquedas ocurren simultáneamente, y el resultado de múltiples fallos o éxitos no es apilable. Por ejemplo, si el personaje encuentra un comprador para un objeto mágico común en 2 días y un comprador para un objeto mágico poco común en 5 días, pero fracasa en encontrar un comprador para un objeto mágico raro disponible, la búsqueda entera demora 10 días.

Por cada objeto que un personaje desee vender, los jugadores tiran un dado porcentual y consultan la tabla de Vender un objeto mágico, aplicando un modificador basado en la rareza del objeto, como se muestra en la tabla Objetos mágicos vendibles. El personaje también debe realizar una prueba de Carisma (Persuasión) y añadir el total de esa prueba a la tirada. El siguiente total determina cuánto está dispuesto a pagar el comprador por el objeto. Tú determinas la identidad del comprador.

OBJETOS MÁGICOS VENDIBLES

Rareza	Precio base	Días para encontrar comprador	Modificador a la tirada d100*
Común	100 po	1d4	+10
Poco común	500 po	1d6	+0
Raro	5.000 po	1d8	-10
Muy raro	50.000 po	1d10	-20

*Aplica este modificador a las tiradas en la tabla Vender un objeto mágico

VENDIENDO UN OBJETO

d100 + Encuentras...

Mod.

20 o menos	Un comprador ofrece la décima parte del precio base
21—40	Un comprador ofrece un cuarto del precio base y un comprador sospechoso ofrece la mitad del precio base
41—80	Un comprador ofrece la mitad del precio base, y un comprador sospechoso ofrece el precio base completo
81—90	Un comprador ofrece el precio base completo
91 o más	Un comprador sospechoso ofrece una vez y media el precio base, sin hacer preguntas

A veces los compradores consiguen objetos raros y muy raros a través de representantes para asegurar que sus identidades se mantengan desconocidas. Si el comprador es sospechoso, depende de ti si la venta luego trae problemas.

DIVULGANDO RUMORES

Influir en la opinión pública puede ser una forma efectiva de traer abajo a un villano o encumbrar a un amigo. Esparcir rumores es una eficiente manera de lograr un objetivo si se hace solapadamente. Rumores bien colocados pueden incrementar la posición de un sujeto en una comunidad o envolver a alguien en el escándalo. Un rumor necesita ser simple, concreto, y difícil de desmentir. Un rumor eficaz también tiene que ser verosímil, jugando con lo que la gente quiere creer sobre la persona en cuestión.

Divulgar un rumor sobre un individuo u organización requiere un número de días dependiendo del tamaño de la comunidad, como se muestra en la tabla Divulgar rumores. En un pueblo o ciudad, el tiempo empleado debe ser continuo. Si el personaje esparce un rumor por diez días, desaparece en una aventura por unos pocos días y luego regresa, el rumor se desvanece sin los beneficios de una constante repetición.

DIVULGANDO RUMORES

Tamaño del asentamiento Tiempo necesario

Aldea	2d6 días
Pueblo	4d6 días
Ciudad	6d6 días

El personaje debe gastar 1 po por día para cubrir el costo de bebidas, apariencias sociales, y cosas similares. Al final del tiempo empleado divulgando el rumor, el personaje debe realizar una prueba de Carisma (Engañar o Persuasión). Si la prueba tiene éxito, la actitud dominante de la comunidad hacia el sujeto se mueve un paso hacia lo amistoso o lo hostil, como el personaje deseé. Si la prueba falla, el rumor no gana adherentes, y futuros intentos de propagarlo fracasan.

Mover la actitud general de una comunidad hacia una persona u organización no afecta a todos en la comunidad. Los individuos podrían guardarse sus propias opiniones, particularmente si tienen experiencia personal tratando con el objetivo de los rumores.

ENTRENAMIENTO PARA GANAR NIVELES

Como regla opcional, puedes exigir que los personajes pasen su periodo de inactividad entrenando o estudiando antes de ganar los beneficios de un nuevo nivel. Si escoges esta opción, cuando un personaje haya ganado puntos de experiencia suficientes para conseguir un nuevo nivel, deberá entrenar por un número de días antes de obtener cualquier rasgo de clase asociada con el nuevo nivel.

ENTRENAMIENTO PARA GANAR NIVELES

Nivel conseguido	Tiempo de entrenamiento	Costo de entrenamiento
2—4	10 días	20 po
5—10	20 días	40 po
11—16	30 días	60 po
17—20	40 días	80 po

El tiempo entrenamiento requerido depende del nivel que va a ser adquirido, como se muestra en la tabla Entrenamiento para ganar niveles. El costo de entrenamiento es por todo el tiempo de entrenamiento.

CREANDO ACTIVIDADES EN PERÍODO DE INACTIVIDAD

Tus jugadores podrían estar interesados en dedicarse a actividades de periodo de inactividad que no están contempladas en este capítulo o en el manual del Jugador. Si inventas una nueva actividad de periodo de inactividad, recuerda lo siguiente:

- Una actividad nunca debería negar la necesidad o deseo de los personajes por irse de aventuras.
- Las actividades que tienen un costo monetario asociado con ellas proporciona a los personajes jugadores oportunidades para gastar su tesoro ganado con dificultad.
- Las actividades que revelan nuevos ganchos de aventuras y hechos previamente desconocidos sobre tu campaña pueden ayudarte a presagiar eventos y conflictos futuros.
- Para actividades en las que esperas que un personaje repita con un grado variable de éxito, considera crear una tabla de resultados aleatorios, inspirada en las que se muestran en este capítulo.

Si un personaje pertenece a una clase o tiene una competencia o trasfondo que podría hacerlo apto para una actividad particular, considera otorgar un bonificador a pruebas de característica realizadas por el personaje para completar la actividad de manera exitosa.



CAPÍTULO 7: TESORO

LOS AVENTUREROS PERSIGUEN diversos objetivos, como la gloria, el conocimiento y la justicia. Muchos de ellos además persiguen objetivos más tangibles: la riqueza. Filamentos de cadenas de oro, montones de monedas de platino, coronas con joyas incrustadas, cetros esmaltados, telas de seda y poderosos artefactos mágicos, todos ellos esperando a ser descubiertos y desenterrados por intrépidos aventureros buscadores de tesoros.

TIPOS DE TESOROS

Los tesoros se encuentran de diversas formas.

Monedas. El tipo más básico de tesoro es el dinero, incluyendo monedas de cobre (mc), monedas de plata (mp), monedas de electro (me), monedas de oro (mo) y monedas de platino (mpt). 50 monedas de cualquier tipo pesan 1 libra.

Gemas. Las gemas son pequeñas, ligeras, y fáciles de guardar en comparación con su valor en monedas. Véase la sección “Gemas” para saber sobre tipos de piedras, gemas y joyas que se pueden encontrar en un tesoro.

Obras de arte. Ídolos esculpidos en oro, collares formados de piedras preciosas, cuadros de antiguos reyes, platos con gemas incrustadas... los objetos de arte incluyen estos y muchos más. Véase la sección “Obras de arte” para saber sobre los distintos tipos de obras de arte decorativas que pueden encontrarse en un tesoro.

Objetos mágicos. Los tipos de objetos mágicos que se pueden encontrar incluyen armaduras, pociones, pergaminos, anillos, varas, bastones, varitas, armas y objetos maravillosos. Los objetos mágicos además se categorizan según su frecuencia de aparición en: común, poco común, raro, muy raro y legendario.

Los monstruos inteligentes a menudo tienen objetos mágicos en su poder, mientras que otros los ocultan para asegurarse de que no se pierden o sean robados. Por ejemplo, si una tribu de hobgoblins tiene una espada larga +1 y una jarra de alquimia en su tesoro oculto, el líder de la tribu podría empuñar la espada, mientras que la jarra podría estar guardada a salvo en algún otro sitio.

TESORO ALEATORIO

Las siguientes páginas contienen tablas que puedes usar para generar tesoros aleatorios que portan los monstruos, resguardados en sus guaridas, o simplemente escondidos en alguna otra parte. La ubicación del tesoro queda a tu discreción. La clave es hacer sentir a tus jugadores recompensados durante la partida, y que sus personajes son premiados por superar peligrosos desafíos.

TABLAS DE TESORO

Los tesoros se pueden generar aleatoriamente basándose en el valor de desafío del monstruo. Hay tablas para valor de desafío 0-4, para 5-10, 11-16 y para más de 17. Usa estas tablas para determinar aleatoriamente cuánto dinero lleva un monstruo o la cantidad de riqueza encontrada en un gran tesoro oculto.

USANDO LAS TABLAS DE TESORO INDIVIDUAL

La Tabla de Tesoro Individual te ayuda a determinar aleatoriamente cuánto tesoro posee una criatura. Si la criatura no tiene ningún interés en amasar un tesoro, puedes usar esta tabla para determinar cualquier tesoro dejado accidentalmente por sus víctimas.

Usa la Tabla Individual de Tesoro que corresponda al valor de desafío del monstruo. Lanza 1d100 y lee el resultado en la tabla para determinar cuantas monedas de cada tipo posee el monstruo. La tabla incluye entre paréntesis el resultado promedio, para que puedas –si así lo deseas– evitarte tiradas para ahorrar tiempo. Para determinar el montante total de tesoro en un grupo de criaturas similares, puedes ahorrar tiempo lanzando los dados una vez y multiplicando el resultado por el número de criaturas en el grupo.

Si no tuviera sentido que un criatura llevara una gran cantidad de monedas, puedes convertir las monedas a gemas u obras de arte del mismo valor.

USANDO LAS TABLAS DE ALIJOS DE TESORO

La Tabla de Acumulación de Tesoro te ayuda a determinar aleatoriamente los contenidos de un gran tesoro, la riqueza acumulada por un gran grupo de criaturas (como una tribu de orcos o un ejército hobgoblin), las posesiones de una única y poderosa criatura a la que le gusta esconder tesoros (como un dragón), o el premio concedido hacia un grupo de aventureros al completar una misión determinada encargada por un benefactor. Puedes incluso dividir todo el alijo del tesoro en partes para que así los aventureros no lo encuentren o lo reciban todo de golpe. Para determinar el contenido del alijo perteneciente a un monstruo en particular, usa la tabla que corresponde al valor de desafío del monstruo. Cuando lances los dados para determinar el contenido del alijo perteneciente a un grupo de monstruos, usa el valor de desafío del monstruo que lidera el grupo. Si el alijo no pertenece a nadie, usa el valor de desafío del monstruo que preside la mazmorra o la guarida en la que te encuentras. Si el alijo es un regalo, usa el valor de desafío equivalente a la media de nivel del grupo.

Todo alijo de tesoro contiene un número aleatorio de monedas, como se muestra en la parte superior de la tabla. Lanza 1d100 y consulta la tabla para determinar cuantas gemas u obras de arte contiene el alijo, si es que los contiene. Usa la misma tirada para determinar si el alijo contiene además objetos mágicos. Así como ocurre con las tablas de tesoro individuales, los promedios se muestran entre paréntesis. Puedes usar los promedios en vez de lanzar dados para ahorrar tiempo. Si un alijo de un tesoro parece muy pequeño, puedes hacer tiradas múltiples en la tabla. Haz esto para monstruos que son particularmente proclives a amasar tesoros. Las criaturas legendarias que acumulan tesoros son más ricas de lo normal. Siempre tira al menos dos veces en la tabla apropiada y suma todos los resultados. Puedes repartir tanto o tan poco tesoro como deseas. A lo largo de una campaña típica, un grupo de aventureros encuentra alijos que contienen hasta 7 tiradas en la tabla de valor de desafío 0-4, 18 en la de 5-10, 12 en la de 11-16 y 8 en la de 17 +.

GEMAS

Si un tesoro contiene gemas, puedes usar las siguientes tablas para determinar aleatoriamente su tipo, basado en su valor. Puedes tirar una vez y asumir que todas las gemas son del mismo tipo o hacer tiradas múltiples para crear colecciones de gemas de distintos tipos.

GEMAS DE 10 MO

d12 Descripción de la gema

- | | |
|----|---|
| 1 | Azurita (opaca con motas azules) |
| 2 | Ágata rayada (translúcida con rayas marrones, azules, blancas o rojas) |
| 3 | Cuarzo azul (azul pálido transparente) |
| 4 | Ágata con forma de ojo (círculos translúcidos grises, blancos, marrones, azules o verdes) |
| 5 | Hematita (opaca gris-negra) |
| 6 | Lapislázuli (azul oscuro o claro con motas amarillas) |
| 7 | Malaquita (opaca con estrías verdes oscuras o claras) |
| 8 | Ágata de musgo (rosa translúcida o amarilla-blanca con gris musgo o marcas verdes) |
| 9 | Obsidiana (negra opaca) |
| 10 | Rodocrosita (rosa clara opaca) |
| 11 | Ojo de tigre (marrón translúcido con un centro dorado) |
| 12 | Turquesa (azul-verde clara opaca) |

GEMAS DE 50 MO

d12 Descripción de la gema

- | | |
|----|--|
| 1 | Piedrasangre (gris oscura opaca con marcas rojas) |
| 2 | Cornalina (de naranja opaca a roja-marrón) |
| 3 | Calcedonia (blanca opaca) |
| 4 | Crisoprasa (verde translúcida) |
| 5 | Citrino (amarillo-marrón transparente pálido) |
| 6 | Jaspe (azul opaco, negro o marrón) |
| 7 | Labradorita (blanca transparente con un brillo azul pálido) |
| 8 | Ónix (bandas opacas en blanco y negro, o puro blanco y negro) |
| 9 | Cuarzo (blanco transparente, gris-humo o amarillo) |
| 10 | Ónice (bandas opacas en rojo y blanco) |
| 11 | Cuarzo rosa estrellado (piedra rosada transparente con centro blanco en forma de estrella) |
| 12 | Circón (azul-verde pálido transparente) |

GEMAS DE 100 PO

d10 Descripción de la gema

- | | |
|----|--|
| 1 | Ámbar (dorado transparente) |
| 2 | Amatista (morado oscuro transparente) |
| 3 | Crisoberilo (amarillo-verdoso a verde pálido transparente) |
| 4 | Coral (carmesí opaco) |
| 5 | Granate (rojo transparente, marrón-verdoso, o violeta) |
| 6 | Jade (verde claro translúcido, verde oscuro, o blanco) |
| 7 | Jet (negro oscuro opaco) |
| 8 | Perla (blanco lustroso opaco, amarillo o rosa) |
| 9 | Espinela (rojo transparente, rojo-marrón o verde oscuro) |
| 10 | Turmalina (verde pálido transparente, azul, marrón o rojo) |

GEMAS DE 100 MO

D6 Descripción de la gema

- | | |
|---|---|
| 1 | Alejandrita (verde oscuro transparente) |
| 2 | Aguamarina (Azul-verde pálido transparente) |
| 3 | Perla negra (negro puro opaco) |
| 4 | Espinela azul (azul oscuro transparente) |
| 5 | Peridoto (verde oliva transparente) |
| 6 | Topacio (amarillo dorado transparente) |

GEMAS DE 100 MO

D8 Descripción de la gema

- | | |
|---|---|
| 1 | Ópalo negro (verde oscuro transparente con motas negras y estrías doradas) |
| 2 | Zafiro azul (de azul-blanco transparente a azul medio) |
| 3 | Esmalte (azul brillante transparente) |
| 4 | Ópalo de fuego (rojo fuego translúcido) |
| 5 | Ópalo (azul pálido translúcido con motas verdes y doradas) |
| 6 | Rubí estrella (rubí translúcido con centro blanco con forma de estrella) |
| 7 | Zafiro estrella (zafiro azul translúcido con centro blanco con forma de estrella) |
| 8 | Zafiro amarillo (amarillo fuego transparente o amarillo-verde) |

GEMAS DE 100 MO

D4 Descripción de la gema

- | | |
|---|--|
| 1 | Zafiro negro (negro lustroso translúcido con destellos parpadeantes) |
| 2 | Diamante (azul-blanco transparente, amarillo canario, rosa, marrón o azul) |
| 3 | Jacinto (naranja fuego transparente) |
| 4 | Rubí (de rojo claro transparente a carmesí oscuro) |

OBRAS DE ARTE

Si un tesoro incluye obras de arte, puedes usar las siguientes tablas para determinar aleatoriamente que artículos de arte contiene, basadas en su valor. Tira en la tabla tantas veces como objetos de arte contenga el tesoro. Puede haber más de uno dada una obra de arte.

OBRAS DE ARTE DE 25 PO

d10 Artículo

- | | |
|----|--|
| 1 | Aguamanil de plata |
| 2 | Estatuilla de Hueso Tallado |
| 3 | Brazalete de Oro Pequeño |
| 4 | Vestimentas con bordados de hilo de oro |
| 5 | Máscara de terciopelo negro bordada con hilo de plata |
| 6 | Cáliz de Cobre con filigrana de plata |
| 7 | Un par de dados de hueso tallado |
| 8 | Un pequeño espejo montado sobre un marco de madera tallada |
| 9 | Pañuelo de seda con puntilla |
| 10 | Un medallón con un camafeo pintado en su interior |

OBRAS DE ARTE DE 250 PO

d10 Artículo

- 1 Anillo de oro con piedrasangres incrustadas
- 2 Estatuilla de marfil tallado
- 3 Brazalete de oro grande
- 4 Collas de plata con un pendiente con una gema
- 5 Corona de bronce
- 6 Túnica de seda con bordados en hilo de oro
- 7 Tapiz de gran tamaño y buena manufactura
- 8 Jarra de latín con incrustaciones de jade
- 9 Caja que contiene figuritas de animales en jade
- 10 Jaula de pájaros de oro con filigranas de electro

OBRAS DE ARTE DE 750 PO

d10 Artículo

- 1 Cáliz de Plata con incrustaciones de adularia
- 2 Espada larga de plata con incrustaciones de jet en la empuñadura
- 3 Arpa tallada en una madera exótica con incrustaciones de marfil y circonitas
- 4 Ídolo de oro pequeño
- 5 Peine con forma de dragón dorado con granates en los ojos
- 6 Tapón de bote decorado con pan de oro y amatistas
- 7 Daga ceremonial de electro con una perla negra en el pomo
- 8 Broche de oro y plata
- 9 Estatua de obsidiana con detalles y filigranas de oro
- 10 Máscara de guerra de oro

OBRAS DE ARTE DE 2.500 PO

d10 Artículo

- 1 Una fina cadena de oro rematada con un ópalo de fuego
- 2 Vieja pintura de gran calidad
- 3 Manto de seda y terciopelo bordado con multitud de adularias
- 4 Brazalete de platino rematado con un zafiro
- 5 Juego de guantes bordados con esquirlas de gemas
- 6 Pulsera para el tobillo con gemas
- 7 Caja de música de oro
- 8 Torque de oro con cuatro aguamarinas
- 9 Parche para el ojo con un ojo falso hecho con zafiros y adularias
- 10 Un collar con pequeñas perlas rosas

OBRAS DE ARTE DE 7.500 PO

d10 Artículo

- 1 Corona de oro enjoyada
- 2 Anillo de platino con joyas
- 3 Pequeñas estatuillas de oro con rubíes
- 4 Copa de oro con esmeraldas
- 5 Caja joyero de oro con filigrana de platino
- 6 Sarcófago infantil pintado con pan de oro
- 7 Tablero de juego de jade con piezas de oro macizo
- 8 Cuerno para beber enjoyado con filigrana de oro

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos son extraídos de los alijos de los monstruos derrotados o descubiertos en bóvedas perdidas desde hace mucho tiempo. Estos objetos confieren grandes habilidades que un personaje raramente podría poseer de otra forma, o complementan las habilidades de su dueño de forma excepcional.

RAREZA

Cada objeto mágico tiene una “rareza”: común, poco común, raro, muy raro o legendario. Los objetos mágicos comunes, como una poción de salud, son los mas abundantes. Algunos objetos legendarios, como el aparato de Kwalish, son únicos. El juego asume que los secretos de creación de los objetos mas poderosos surgieron siglos atrás y fueron gradualmente perdiéndose como consecuencia de guerras, cataclismos y diversos percances. Incluso los objetos poco comunes no pueden ser creados fácilmente. Así muchos objetos mágicos son antigüedades bien conservadas.

La rareza proporciona una medida de cuan poderoso es un objeto mágico respecto a otros. Cada rareza corresponde al nivel del personaje, como se muestra en la tabla de Rareza de Objetos Mágicos. Un personaje no encuentra normalmente un objeto mágico hasta, por ejemplo, nivel 5. Dicho esto, la rareza no se debería interponer en el camino de la historia de tu campaña. Si tu quieres que un anillo de invisibilidad caiga en las manos de un personaje de nivel 1, hazlo. No hay duda de que una gran historia surgirá de ese evento.

Si tu campaña permite comerciar con objetos mágicos, la rareza puede además ayudarte a establecer su precio. Como director de juego, tú determinas el valor de un objeto mágico en concreto basado en su rareza. Los valores sugeridos aparecen en la tabla de Rareza de objetos mágicos. El valor de un consumible, como una poción o un pergaminio, es normalmente la mitad de precio de un objeto permanente de la misma rareza.

RAREZA DE OBJETOS MÁGICOS

Rareza	Nivel de Personaje	Valor
Común	1º o mayor	50 – 100 po
Poco Común	1º o mayor	101 – 500 po
Raro	5º o mayor	501 – 5.000 po
Muy Raro	11º o mayor	5.001 – 50.000 po
Legendario	17º o mayor	50.001+ po

COMPRANDO Y VENDIENDO

A no ser que decidas que tu campaña funciona de otra forma, muchos de los objetos mágicos son tan raros, que no están disponibles para comprarlos. Los objetos comunes, como una poción de curación, puede ser obtenida de un alquimista, herborista o un hechicero. Hacer eso raramente es tan simple como ir a una tienda y seleccionar un artículo de una estantería. El vendedor podría pedir pago por servicio, en vez de dinero.

En una gran urbe que disponga de una academia arcana o un gran templo, comprar o vender magia podría ser posible, queda a tu discreción. Si tu mundo incluye un gran número de aventureros envueltos en la búsqueda de objetos mágicos, el comercio de estos podría ser más habitual. De todas maneras, es muy probable que permanezcan en un mercado similar al de las obras de arte en el mundo real, con subastas exclusivas realizadas por invitación y una tendencia a atraer ladrones.

Vender objetos mágicos es difícil en la mayoría de los mundos de D&D debido al reto de encontrar un comprador. A mucha gente le podría interesar tener una espada mágica, pero solo unos pocos se lo pueden permitir. Aquellos que pueden permitirse dicho

objetos tienen normalmente asuntos más prácticos en los que gastarse el dinero. Ve al capítulo 6, entre aventuras, para encontrar una manera de manejar la venta de objetos mágicos.

En tu campaña, los objetos mágicos podrían ser lo suficientemente frecuentes para que los aventureros puedan comprar y vender con poco esfuerzo. Los objetos mágicos podrían estar a la venta en bazares o casas de subastas en fantásticas localizaciones, como la ciudad de latón o la metrópolis planar de Sigil, o incluso en ciudades más comunes. La venta de objetos mágicos podría estar altamente regulada acompañada por un próspero mercado negro. Los artificieros podrían crear objetos para las fuerzas armadas o aventureros, como hacen en el mundo de Eberron. Podrías incluso permitir a tus personajes crear sus propios objetos mágicos, como vimos en el capítulo 6.

IDENTIFICANDO UN OBJETO MÁGICO

Algunos objetos mágicos son indistinguibles de sus análogos no mágicos, mientras que otros objetos mágicos muestran su mágica naturaleza conspicuamente. Independientemente de la apariencia de un objeto mágico, manejar el objeto es suficiente para darle a un personaje un sentido de que hay algo extraordinario en él. De todas formas, descubrir las propiedades mágicas del objeto no es algo automático.

El hechizo *Identificar* es la forma más fácil de revelar las propiedades mágicas de un objeto. Alternativamente, un personaje puede concentrarse en un objeto mágico durante un pequeño descanso, mientras está en contacto físico con este.

Al finalizar el descanso, el personaje aprende sobre las propiedades del objeto, y cómo usarlas. Las pociones son una excepción, una pequeña degustación es suficiente para decirle al personaje lo que hace.

Algunas veces un objeto mágico lleva pistas sobre sus propiedades. La palabra de comando para activar un anillo podría estar inscrita dentro de este en letras minúsculas, o su diseño podría sugerir que es un anillo de caída de pluma.

Ponerse o experimentar con el objeto puede además ofrecer pistas sobre sus propiedades. Por ejemplo, si un personaje se pone un anillo de salto, podrías decir: “tus pasos se sienten extrañamente ligeros”. Quizá entonces el personaje comienza a saltar arriba y abajo para ver qué pasa. Entonces le puedes contar que sus saltos son inesperadamente muy altos.

VARIANTE : IDENTIFICACIÓN MÁS DIFÍCIL

Si prefieres que tus objetos mágicos contengan más misticismo, considera eliminar la habilidad de identificar las propiedades de un objeto mágico tras un descanso corto, y que requiera el hechizo de *identificar*, experimentación, o ambos para revelar lo que hace el objeto.

SINTONÍA

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo con estos antes de poder usar sus propiedades mágicas. Este vínculo se llama Sintonía, y ciertos artículos tienen un prerequisito para realizarlo. Si es la clase, la criatura tiene que pertenecer a esa clase para sintonizar con el objeto. (Si la clase es un usuario de hechizos, un monstruo aplica si tiene huecos para hechizos y usa la lista de hechizos de esa clase).

Sin sintonizarse a un objeto que requiere sintonía, una criatura gana solo sus beneficios mundanos, a no ser que en su descripción diga lo contrario. Por ejemplo, un escudo mágico que requiera sintonía aporta los beneficios de un escudo normal para una criatura no sintonizada con este, pero ninguna de sus propiedades mágicas.

Sintonizarse a un objeto requiere a una criatura pasar por un corto período de descanso concentrado solamente en ese objeto mientras está en contacto físico con este (no puede ser el mismo descanso usado para aprender sobre las propiedades mágicas del objeto). Esta concentración puede tomar la forma de practicar con un arma (para un arma), meditación (para un objeto asombroso), o cualquier otra actividad apropiada. Si este período es interrumpido, el intento de sintonía falla. En otro caso, al final del período de descanso, la criatura comprende cómo activar cualquiera de las propiedades mágicas del objeto, incluyendo cualquier palabra de comando necesaria.

Un objeto solo puede ser sintonizado a una criatura a la vez, y una criatura puede sintonizarse a no más de 3 objetos mágicos a la vez. Cualquier intento de sintonía a un cuarto objeto falla; la criatura debe cancelar la sintonía con otro objeto primero.

Adicionalmente, una criatura no puede sintonizarse a más de una copia de un objeto. Por ejemplo, no puede sintonizarse a más de un anillo de protección a la vez.

La sintonía de una criatura hacia un objeto cesa si ya no satisface los requisitos para la sintonía⁹, si el objeto ha estado a más de 100 pies por al menos 24 horas, si la criatura muere o si otra criatura se sintoniza con el objeto. Además, una criatura puede sintonizar con un objeto, usando otro corto período de descanso concentrado en el objeto, a no ser que el objeto esté maldecido.

OBJETOS MALDITOS

Algunos objetos mágicos portan maldiciones que maldicen a sus usuarios, a veces incluso que estos hayan dejado de usar el objeto. La descripción de un objeto mágico especifica si este está maldito o no. Muchos de los métodos de identificación de objetos, incluyendo el hechizo de *identificar*, fallan a la hora de revelar una maldición, aunque el conocimiento podría tener alguna pista. Una maldición debería ser una sorpresa para el portador cuando los efectos de esta son revelados.

La sintonía con un objeto maldecido no puede ser finalizada voluntariamente a no ser que primero se destruya, como con el hechizo *Quitar Maldición*.

CATEGORÍAS DE OBJETOS MÁGICOS

Cada objeto mágico pertenece a una categoría: armadura, pociones, anillos, varas, pergaminos, bastones, armas u objetos asombrosos.

ARMADURAS

A no ser que la descripción de la armadura diga lo contrario, esta tiene que estar puesta para usar sus propiedades mágicas.

Algunas armaduras especifican el tipo de armadura que son, como cota de malla o placas. Si una armadura mágica no lo especifica, puedes elegir el tipo o determinarlo aleatoriamente.

POCIONES

Los diferentes tipos de líquidos mágicos están agrupados en la categoría de pociones: elaboraciones hechas mediante hierbas mágicas, agua de fuentes mágicas o manantiales sagrados, y aceites que son aplicados a una criatura u objeto. Muchas pociones consisten en una onza de líquido.

Las pociones son objetos mágicos consumibles. Beber o administrar una poción a otro personaje requiere una acción.

Aplicar un aceite lleva más tiempo, tal y como indique su descripción. Una vez usada, la poción hace efecto inmediatamente y se termina.

ANILLOS

Los anillos mágicos ofrecen un abanico de poderes para aquellos afortunados que los encuentren. A no ser que la descripción de un anillo diga lo contrario, un anillo debe ponerse en un dedo, o un dígito similar, para que funcione.

CETROS

Un cetro o exactamente un pesado cilindro, una vara mágica esta hecha normalmente de metal, madera o hueso. Tiene alrededor de 2 o 3 pies de larga, una pulgada de gruesa y pesa de 2 a 5 libras.

PERGAMINOS

La mayoría de pergaminos son hechizos guardados en forma escrita, mientras que unos pocos llevan encantamientos únicos que producen potentes efectos. Sea lo que sea que contengan, un pergamo es un rollo de papel, a veces enrollados en varas de madera, y típicamente mantenidos dentro de un tubo de marfil, jade, cuero, metal o madera.

Un pergamo es un objeto mágico consumible. Sea la que sea la naturaleza de la magia que contiene, liberarla requiere usar una acción para leer el pergamo. Cuando su poder ha sido invocado, el pergamo no se puede usar otra vez. Su escritura se difumina, o se deshace en polvo.

Cualquier criatura que entienda un lenguaje escrito puede leer las palabras arcanas en el pergamo e intentar activarlo.

BASTONES

Un bastón mágico mide alrededor de 5 a 6 pies de largo. Pueden llegar a variar mucho en apariencia: unos son de un diámetro y largura similar, otros son nudosos y retorcidos, algunos están hechos de madera y otros de cristal o metal pulido. Dependiendo del material, un bastón puede llegar a pesar entre 2 a 7 libras. A menos que la descripción indique lo contrario, un bastón mágico se puede usar como bastón o cetro de combate.

VARITAS

Una varita mágica mide aproximadamente 15 pulgadas de largo y puede estar hecha de metal, hueso o madera. La punta puede estar fabricada o recubierta de metal, cristal, piedra u otro material.

ARMAS

Ya sean elaboradas con propósitos siniestros o forjadas para servir a los más altos ideales de la caballería, las armas mágicas son codiciadas por muchos aventureros. Algunas armas mágicas especifican el tipo de arma, especificado en sus descripciones, como una espada larga o un arco largo. Si una arma mágica no especifica su tipo, puedes escogerlo o determinarlo de forma aleatoria.

OBJETOS MARAVILLOSO

Los objetos maravillosos incluyen artículos de vestir como botas, cinturones, capas, guantes y diversas piezas de joyería y decoración, tales como amuletos, broches, diademas. Bolsos, alfombras, bolas de cristal, figuras, cuernos, instrumentos musicales y otros objetos están incluidos en esta categoría.

VARIANTE: MEZCLANDO POCIONES

Un personaje puede beber una poción mientras esta bajo los efectos de otra, o verter varias pociones en un solo recipiente. Los raros ingredientes usados en la creación de pociones pueden dar origen a inesperadas interacciones.

Cuando un personaje mezcla 2 pociones, puedes hacer una tirada de acuerdo a la tabla de Mezcla de Pociones. Si se mezclan más pociones, tira de nuevo por cada nueva poción, combinando los resultados. A menos que los efectos sean obvios de forma inmediata, deberían revelarse solo cuando sus efectos se hagan evidentes.

MISCIBILIDAD DE POCIONES

d100	Resultado
01	La mezcla crea una explosión mágica, originando 6d10 de daño por fuerza al personaje que está mezclando las pociones y 1d10 de daño por fuerza a cada criatura que se encuentre a 5 pies de la mezcla
02-08	La mezcla se transforma en un veneno a elección del DM.
09-15	Ambas pociones pierden sus efectos
16-25	Una de las pociones pierde su efecto
26-35	Ambas pociones funcionan, pero con los efectos numéricos y duración a la mitad. La poción cuyos efectos no puedan ser divididos a la mitad, no tendrá efecto.
36-90	Ambas pociones funcionan de forma normal
91-99	El efecto numérico y la duración de una poción se duplica. Si ninguna de las pociones pudiese duplicar sus efectos, entonces funcionan de forma normal.
00	Solo funciona una poción, pero su efecto es permanente. Escoge el efecto más simple para hacerlo permanente, o aquel que parezca más divertido. Por ejemplo, una poción de curación puede incrementar los puntos de golpe en un máximo de 4, o un aceite de eterealidad puede atrapar permanentemente al usuario en el Plano Etéreo. A discreción del DM, un conjuro apropiado como disipar magia o extirpar maldición puede terminar el efecto permanente otorgado.

VESTIR Y USAR OBJETOS MÁGICOS

La utilización de las propiedades de un objeto mágico podría significar el vestirlo o blandirlo. Un objeto mágico destinado a ser vestido debe utilizarse de manera adecuada: las botas en los pies, los guantes en las manos, los sombreros y yelmos en la cabeza, y los anillos en un dedo. Las armaduras mágicas deben llevarse encima, un escudo embrazado, una capa abrochada sobre los hombros. Una arma debe empuñarse con la mano.

En la mayoría de los casos, un objeto mágico que está destinado a ser vestido puede ajustarse a una criatura sin importar el tamaño o su confección. Muchas prendas mágicas se hacen para ser fácilmente ajustables o pueden adaptarse mágicamente al portador. Existen raras excepciones. Si la historia sugiere una buena razón para que un objeto sólo sirva a criaturas de un cierto tamaño o forma, se puede descartar que se ajuste. Por ejemplo, una armadura hecha para drows podría encajar solamente en elfos. Los Enanos pueden fabricar objetos solo usables por criaturas de la talla o condición de un enano.

Cuando una criatura no humanoide intenta usar o vestir un objeto mágico, queda a tu criterio el funcionamiento del objeto en cuestión. Un anillo mágico colocado en un tentáculo puede funcionar, pero un Yuan-tí, que camina sobre una cola como una serpiente en vez de piernas, no podrá usar botas.

MÚLTIPLES OBJETOS DEL MISMO TIPO

Es necesario usar el sentido común para determinar si puede utilizarse o vestirse más de un objeto mágico del mismo tipo. Un personaje normalmente no puede usar o vestir más de un par de botas, un par de guantes o guanteletos, un par de brazales, una armadura, un Yelmo y una capa. Puedes hacer excepciones con personajes que, por ejemplo, usen una tiara bajo el Yelmo o quieran usar una capa sobre otra.

VARIANTE: INCIDENTES CON PERGAMINOS

Una criatura que intenta lanzar un hechizo inscrito en un pergamo y falla, debe hacer una tirada de salvación CD 10 Inteligencia. Si no supera la tirada, lanza 1d6 y acude a la tabla de Incidentes con Pergaminos.

MISCIBILIDAD DE POCIONES

d6 Resultado

- | | |
|---|--|
| 1 | Una oleada de energía mágica infinge al lanzador 1d6 de daño de fuerza por nivel de conjuro |
| 2 | El conjuro afecta al lanzador o a un aliado (determinado al azar) en vez del blanco previsto, o afecta de manera aleatoria a los objetivos cercanos si el blanco previsto era el lanzador. |
| 3 | El conjuro afecta una ubicación aleatoria que esté en el rango de efecto del conjuro |
| 4 | El efecto del conjuro es el opuesto a su efecto habitual, pero sin ser perjudicial o beneficioso. Por ejemplo una bola de fuego puede originar un área de frío de carácter inofensivo. |
| 5 | El lanzador del conjuro sufre un efecto menor pero exótico relacionado con el conjuro. Este efecto tendría la misma duración del conjuro original, o 1d10 minutos para conjuros que tengan efecto instantáneo. Por ejemplo un conjuro de bola de fuego podría ocasionar que salga humo de los oídos del lanzador durante 1d10 minutos. |
| 6 | El conjuro tiene efecto 1d12 horas. Si el objetivo previsto del conjuro era el lanzador, el conjuro sale de forma normal. Si el lanzador no es el objetivo previsto, el conjuro sale hacia el blanco previsto, hasta alcanzar el máximo rango si el objetivo se ha movido. |

OBJETOS MÁGICOS EN PÁRES

Aquellos objetos que vienen en pares, como botas, brazales, guanteletos y guantes, solo aportan beneficios si son usados en pareja. Por ejemplo, un personaje que lleva una bota de zancadas en un pie y una bota efica en el otro, no recibe bonificación por ninguno de los objetos.

ACTIVANDO OBJETOS MÁGICOS

La activación de algunos objetos mágicos requiere que el usuario haga algo en especial, como sostener el objeto y diga un palabra de mando. La descripción de cada objeto o categoría de objetos indica los detalles de cómo deben ser activados. Ciertos objetos utilizan una o más de las reglas citadas a continuación para su activación.

Si un objeto requiere del uso de una acción para ser activado, esta no se considera como una acción para usar un objeto normal, por lo cual no se aplican habilidades como Manos Rápidas del pícaro para la activación de ese objeto.

PALABRAS DE MANDO

Una palabra de mando es una palabra o frase que debe ser pronunciada para que el objeto funcione. Un objeto mágico que necesita de una orden verbal para funcionar no puede ser utilizado en zonas donde los sonidos están suprimidos, como un área afectada el conjuro silencio.

CONSUMIBLES

Algunos objetos son consumidos en el momento de activarlos. Una poción o un elixir necesitan ser bebidos, un aceite ha de ser aplicado sobre el cuerpo para tener efecto. El texto de un pergamo mágico desaparece cuando se lee. Una vez han sido utilizados, estos objetos pierden su magia.

CONJUROS

Algunos objetos mágicos permiten al usuario lanzar un conjuro desde el objeto. El conjuro es lanzado al más bajo nivel de conjuro y no ocupa espacios de conjuro, tampoco necesita componentes a menos que la descripción diga lo contrario.

FÓRMULAS PARA CREAR OBJETOS MÁGICOS

La fórmula de un objeto mágico explica cómo fabricar un objeto mágico en particular. Estas fórmulas pueden ser excelentes recompensas siquieres permitir a los aventureros fabricar objetos mágicos, tal como se explica en el capítulo 6, “Entre Aventuras”.

Puedes otorgar como recompensa una formula en lugar de un objeto mágico. Habitualmente están escritas en libros o pergaminos y son más raras y difíciles de encontrar que el objeto mágico que creas con ellas. Por ejemplo, la fórmula para un objeto mágico común sería rara o poco común. No existen fórmulas para crear objetos legendarios.

Si la creación de objetos mágicos es algo común en tu aventura, la disponibilidad o rareza de la fórmula a necesaria debería ser igual a la misma rareza o disponibilidad del objeto a crear. Estas fórmulas, en el caso de que estuvieran disponibles para su compra, deberían costar al menos el doble del objeto mágico a crear.

El conjuro usa el tiempo de lanzamiento, rango y duración normales. Y el usuario del conjuro debe concentrarse si el conjuro así lo indica. Muchos objetos mágicos, como las pociones, eluden el lanzamiento del conjuro y conceden sus efectos, con su duración habitual. Ciertos objetos tienen excepciones a estas reglas, modificando el tiempo de lanzamiento, duración del conjuro y otras partes de este.

Algún objeto mágico, como ciertos bastones, puede requerir la habilidad de lanzamiento de conjuros de un personaje para lanzar el conjuro correspondiente a ese objeto. Si se tiene más de una habilidad de lanzamiento de conjuros, se debe escoger una de ellas para usarla con el objeto. Si no se tiene la habilidad de lanzamiento de conjuros –como un pícaro con el rasgo de Usar Objeto Mágico– el modificador es +0 para ese objeto y se aplica el modificador de competencia.

CARGAS

Algunos objetos mágicos tienen cargas que deben ser gastadas para activar sus propiedades mágicas. Se puede conocer el número de cargas que tiene un objeto mágico cuando se le lanza el conjuro de identificar, así como cuando una criatura entra en sintonía con el objeto mágico. Además, cuando recupera cargas, la criatura sintonizada con él tiene conocimiento de cuántas cargas ha recuperado.

RESISTENCIA DE LOS OBJETOS MÁGICOS

La mayoría de los objetos mágicos son objetos de extraordinario trabajo artesano. Gracias a la combinación de una esmerada manufactura y afianzamiento mágico, un objeto mágico es al menos tan resistente como un objeto no mágico de su mismo tipo. La mayoría de los objetos mágicos, que no sean poción y pergaminos, tienen resistencia contra todo tipo de daño. Los artefactos son prácticamente indestructibles, y se requiere medidas extraordinarias para destruirlos.

RASGOS ESPECIALES

Puede agregar diferencias a un objeto mágico de acuerdo con su trasfondo. ¿Quién hizo el objeto? ¿Hay algo inusual en su construcción? ¿Por qué se hizo, y cómo era utilizado originalmente? ¿Qué peculiaridades mágicas lo distinguen de otros objetos mágicos de este tipo? Contestar estas preguntas puede ayudar a convertir un objeto mágico genérico, tal como una espada larga +1, en un descubrimiento más interesante.

Las tablas que siguen a continuación pueden ayudarte con respuestas. Has tiradas en tantas tablas como deseas. Algunas de las respuestas de las tablas tendrán más sentido para algunos objetos que para otros. Algunos objetos mágicos se hacen sólo por ciertos tipos de criaturas, por ejemplo; una capa élfica está hecho por los elfos, en lugar de enanos. Si sacas algo que no tiene sentido, haz otra tirada, elige una respuesta más apropiada, o usa la respuesta como inspiración para hacer tu propio objeto.

VARIANTE: VARITAS QUE NO SE RECARGAN

Una varita típica tiene cargas recuperables. Si quieras que las cargas de las varitas sean un recurso limitado, puedes hacer que algunas de ellas no se puedan recargar. Considera la posibilidad de aumentar el número base de las cargas hasta un máximo de 25 cargas. Estas cargas nunca se recuperan una vez que se han gastado.

DETALLES DE SU HISTORIA?

d8 Historia

- 1 **Arcano.** El objeto fue creado por una antigua orden de lanzadores de conjuros y posee el símbolo de la orden.
- 2 **Perdición.** Este objeto fue creado por los enemigos de una cultura en particular, o clase de criatura. Si la cultura o criaturas se encuentran en los alrededores pueden identificar al portador del objeto como su enemigo.
- 3 **Heroico.** Un gran héroe alguna vez empuñó este objeto. Alguien está familiarizado con la Historia de este objeto esperara grandes hazañas de su propietario.
- 4 **Ornamental.** El objeto fue fabricado para honrar una ocasión especial. Posee Incrustaciones de piedras preciosas, grabados de oro o platino, y adornado con filigranas de oro o Plata.
- 5 **Profético.** El objeto aparece en una profecía; su portador está destinado a jugar un papel clave en futuros sucesos. Alguien que quiera encarnar ese papel, podría intentar robar el objeto, o si alguien quisiera impedir que la profecía se cumpliese, podría intentar asesinar a su portador.
- 6 **Religioso:** el objeto fue utilizado en ceremonias religiosas dedicadas a un dios en particular. Tiene símbolos sagrados grabados en él. Los seguidores del dios podrían intentar persuadir a su poseedor lo donase a un templo, robar el objeto para ellos mismos, o ceder su uso a un paladín o clérigo de esa deidad.
- 7 **Siniestro.** Este objeto está vinculado a un hecho maligno como una masacre o un Asesinato. Puede tener el nombre e estar estrechamente asociado a un villano, que lo Utilizo. Cualquiera que esté familiarizado con la historia del objeto, es posible que trate a su poseedor con precaución y sospecha.
- 8 **Símbolo de poder.** Este objeto fue usado alguna vez como parte de insignias reales, o distintivo de un alto cargo. Su antiguo propietario o sus descendientes, podrían desearlo o alguien erróneamente, podría confundir a su portador como el legítimo heredero del objeto.

QUÍEN LO CREÓ Y PARA QUÉ?

1d20 Creador y destino original

- 1 **Aberración:** El artículo fue creado por aberraciones en los tiempos antiguos, posiblemente para ser usados por sus esclavos humanoides favoritos. Cuando lo observas de reojo, el objeto parece que se mueve.
- 2-4 **Humano:** El objeto fue creado durante el apogeo de un reino humano ahora olvidado, o este está ligado a un ser humano legendario. El objeto podría tener escrituras en una lengua olvidada o símbolos cuyo significado se pierden en el tiempo.
- 5 **Celestial.** El arma tiene la mitad del peso normal y presenta inscripciones de alas emplumadas, soles, y otros símbolos del bien. Los Demonios encuentran la presencia del objeto repulsiva.
- 6 **Dragón.** Este artículo está hecho a partir de escamas y garras sustraídas a un Dragón. Tal vez incorpora metales preciosos y gemas del tesoro de un Dragón y se vuelve ligeramente caliente cuando se encuentre a una distancia de 120 pies de una de estas bestias...
- 7 **Drow.** El objeto tiene la mitad del peso normal. Es negro con inscripciones de arañas y telarañas en honor de Lolth. Podría funcionar mal, o desintegrarse, si se expone a la luz solar durante 1 minuto o más.
- 8-9 **Enano.** El objeto es resistente y tiene runas enanas inscritas en su diseño. Podría estar asociado con un clan al que le gustaría verlo de vuelta a sus salones ancestrales.
- 10 **Elemental del Aire.** El objeto tiene la mitad del peso normal y da la sensación de estar hueco. Si está fabricado en tela, tiene aspecto diáfano.
- 11 **Elemental Tierra.** Este objeto puede estar elaborado a partir de piedra. Cualquier tela o trozo de cuero está tachonado con roca finamente pulida.
- 12 **Elemental de fuego.** Este objeto está caliente al tacto, sus partes de metal están elaboradas con hierro negro. Símbolos de llamas cubren su superficie. Sombras de rojo y naranja destacan en su acabado.
- 13 **Elemental de agua.** Lustrosas escamas de pez reemplazan la tela y el cuero en este objeto, y las partes que debieran ser metálicas están fabricadas de conchas y acabados de coral tan duros como el metal
- 14-15 **Élfico.** El objeto tiene la mitad del peso normal. Esta ornamentado con símbolos de la naturaleza como hojas, ramas, estrellas y cosas por el estilo.
- 16 **Feérico.** El objeto esta finamente fabricado y posee un brillo pálido a la luz de la luna, que ilumina un radio de 5 pies desde el objeto, toda porción metálica de este objeto está hecha de mithril y plata en lugar de hierro o acero.
- 17 **Demoniaco.** El objeto está hecho de hierro negro, o cuerno inscrito con runas, y cualquier componente de tela o cuero ha sido reemplazado piel de demonio. Es caliente al tacto y está decorado con rostros lascivos o runas malignas en su superficie. Los seres Celestiales sienten repulsión en presencia del objeto.
- 18 **Gigante.** El objeto es más grande de lo normal y fue fabricado por gigantes para sus aliados de menor tamaño.
- 19 **Gnómico,** el objeto está fabricado para aparentar ser un objeto ordinario y desgastado. Podría incluir engranajes y componentes mecánicos de todo tipo aunque no sean necesarios para el funcionamiento del objeto
- 20 **No muerto.** El objeto posee imágenes alusivas a la muerte como huesos y calaveras, y puede estar fabricado de partes de cuerpos. Es frío al tacto.

¿QUÉ PROPIEDAD MENOR POSEE EL OBJETO?

1d20 Propiedad Menor

- 1 Faro. El portador puede usar una acción adicional para que el objeto desprenda una luz brillante en un radio de 10 pies, y luz tenue por un radio adicional de 10 pies, o simplemente usar la acción adicional para apagar la luz.
- 2 Brújula. El usuario puede usar una acción adicional para conocer dónde está el norte
- 3 Conciencia, cuando el portador del objeto contempla la posibilidad o se compromete a realizar un acto malvado, el objeto causa remordimientos.
- 4 Cavador. Mientras se encuentra bajo tierra, el portador del objeto siempre conoce la profundidad a la que se encuentra de la superficie, y la dirección de la escalera, rampa, o camino más cercano hasta la superficie.
- 5 Reluciente. El objeto jamás se ensucia.
- 6 Guardián. El objeto susurra advertencias al usuario, garantizando un +2 a la iniciativa siempre que el portador no este incapacitado.
- 7 Armonioso. Sintonizarse con este objeto solo tarda un minuto.
- 8 Mensaje oculto. Un mensaje oculto se encuentra en alguna parte del objeto. Este podría ser visible solo durante una época del año, bajo la luz de una cierta fase de la luna, o en una ubicación específica.
- 9 Llave. El objeto es utilizado como llave para abrir cierto envase, cámara o cofre.
- 10 Lenguaje. El portador puede hablar y comprender un lenguaje a elección del DM mientras se encuentre en contacto con el portador.
- 11 Centinela. Elige un tipo de criatura que sea enemiga del creador del objeto. El objeto brilla cuando la criatura elegida se encuentra a una distancia de 120 pies.
- 12 Musical. Cada vez que el objeto es golpeado, o es usado para golpear un enemigo, su portador escucha el fragmento de una antigua canción.
- 13 Material extraño. El objeto fue fabricado a partir de un material extraño para el uso que este tiene, su durabilidad no se ve afectada.
- 14 Templado. El portador no sufre daño con temperaturas que alcancen los -20°F (-28°C), o tan cálidas como 120°F (48°C)
- 15 Irrompible. El objeto no puede romperse. Requiere condiciones especiales para ser destruido.
- 16 Líder de batalla. El portador puede usar una acción adicional, para hacer que su voz se pueda escuchar claramente hasta 300 pies (90 m.), hasta el fin del turno.
- 17 Flotar. El objeto flota sobre el agua y otros líquidos. Su portador tiene ventaja en las pruebas de atletismo (fuerza) para nadar.
- 18 Perverso. Cuando al portador se le presenta la oportunidad de cometer una acción egoísta o malvada, el objeto aumenta su deseo de hacerlo.
- 19 Ilusión. El objeto esta imbuido con ilusiones mágicas, que permiten al portador cambiar el aspecto del objeto de forma moderada. Dichas alteraciones no pueden modificar lo usado, fabricado, o como se empuña, y no tienen efecto sobre otras propiedades mágicas. Por ejemplo si es una capa azul puede verse roja, o un anillo de oro puede parecer de marfil, no obstante el objeto vuelve a su aspecto original cuando no lo lleva el portador.
- 20 Tira 2 veces, repitiendo cualquier 20 después del primero.

¿QUÉ PECULIARIDAD TIENE EL OBJETO?

d12 Peculiaridad

- 1 **Dichoso.** Mientras está en posesión del objeto, el portador se siente afortunado y optimista acerca de lo que le depara el futuro. Mariposas y otras criaturas inofensivas podrían retozar entorno al objeto.
- 2 **Confianza.** El objeto ayuda al portador a sentirse seguro.
- 3 **Codicioso.** El portador del objeto se obsesiona con la riqueza material
- 4 **Frágil.** El objeto se deteriora, deshilacha o agrieta cada vez (posterior) que es usado, empuñado, o activado. Esta peculiaridad no afecta a sus propiedades, pero el objeto se ve usado, y con aspecto decrepito.
- 5 **Hambriento.** Las propiedades mágicas del objeto, solo funcionan si sangre humanoide ha sido derramada sobre él en un intervalo de 24 horas. Una sola gota es suficiente para poder activarlo.
- 6 **Ruidoso.** El objeto hace un fuerte ruido (como un sonido metálico, un grito, o el resueno de un gong), cuando es usado.
- 7 **Metamórfico.** El objeto periódicamente y aleatoriamente, altera su aspecto levemente. El portador no tiene control sobre estas alteraciones menores que no afectan al uso del objeto.
- 8 **Murmurador.** El objeto se queja y murmura. Una criatura que escuche atentamente al objeto, puede aprender algo útil.
- 9 **Doloroso.** El portador experimenta un dolor fugaz cuando usa el objeto.
- 10 **Posesivo.** El objeto exige sintonizarse con el portador cuando es usado o empuñado por primera vez y no permite que al portador sintonizarse con otros objetos (al menos hasta que la sintonía con este termine).
- 11 **Repulsivo.** El portador siente una sensación de desagrado cuando está en contacto con el objeto y continua sintiendo molestias mientras lo porta.
- 12 **Perezoso.** El portador del objeto se siente perezoso y letárgico cuando lo porta. Mientras está en sintonía con el objeto el portador necesita 10 horas para finalizar un descanso largo.



OBJETOS MÁGICOS ALEATORIOS

Cuando utilices una tabla para la generación de tesoros aleatorios y determines la existencia de objetos mágicos en este, puedes determinar el tipo específico tirando en la tabla correspondiente.

TABLA A DE OBJETOS MÁGICOS

d100	Objeto Mágico
01-50	Poción de curación
51-60	Pergamino Mágico (Cantrip)
61-70	Poción de Escalar
71-90	Pergamino Mágico (Nivel 1)
91-94	Pergamino Mágico (Nivel 2)
95-98	Poción de gran curación
99	Bolsa de contención
00	Esfera de Luz

TABLA B DE OBJETOS MÁGICOS

d100	Objeto Mágico
01-15	Poción de curación mayor
16-22	Poción de aliento de fuego
23-29	Poción de resistencia
30-34	Munición +1
35-39	Poción de amistad animal
40-44	Poción de fuerza de gigante de las colinas
45-49	Poción de crecimiento
50-54	Poción de respiración acuática
55-59	Pergamino mágico (nivel 2)
60-64	Pergamino mágico (nivel 3)
65-67	Bolsa de contención
68-70	Bálsamo de Keoghtom
71-73	Aceite de resbalamiento
74-75	Polvo de desaparición
76-77	Polvo de sequedad
78-79	Polvo de estornudar y asfixiar
80-81	Gema Elemental
82-83	Filtro de amor
84	Jarra de alquimia
85	GORRO DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA
86	Capa de Manta raya
87	Esfera de Luz
88	Gafas de noche
89	Yelmo de comprensión idiomática
90	Cetro inamovible
91	Linterna de revelación
92	Armadura de marinero
93	Armadura de Mithril
94	Poción de veneno
95	Anillo de nadar
96	Túnica de objetos útiles.
97	Cuerda de escalada
98	Silla de montar de caballero
99	Varita de detectar magia
00	Varita de secretos

TABLA C DE OBJETOS MÁGICOS

D100	Objeto mágico
01-15	Poción de curación superior
16-22	Pergamino mágico (nivel 4)
23-27	Munición +2
28-32	Poción de clarividencia
33-37	Poción de disminución
38-42	Poción de forma gaseosa
43-47	Poción de fuerza de gigante de la escarcha/
48-52	Poción de fuerza de gigante de piedra
53-57	Poción de heroísmo
58-62	Poción de invulnerabilidad
63-67	Poción de leer la mente
68-72	Pergamino mágico (nivel 5)
73-75	Elixir de salud
76-78	Aceite de etereidad
79-81	Poción de fuerza de gigante de fuego
82-84	Fetiche de plumas de Quaal
85-87	Pergamino de Protección
88-89	Bolsa de habichuelas
90-91	Perla de fuerza
92	Carrillón de apertura
93	Decantador inagotable de agua
94	Gafas de visión minuciosa
95	Bote plegable
96	Morral práctico de Heward
97	Herradura de velocidad
98	Collar de bolas de fuego
99	Talismán de salud
00	Piedras de recado

TABLA D DE OBJETOS MÁGICOS

D100	Objeto mágico
01-20	Poción de Curación suprema
21-30	Poción de invisibilidad
31-40	Poción de Velocidad
41-50	Pergamino mágico nivel 6
51-57	Pergamino mágico nivel 7
58-62	Munición +3
63-67	Aceite de afilar
68-72	Poción de Volar
73-77	Poción de fuerza de gigante de las nubes
78-82	Poción de longevidad
83-87	Poción de vitalidad
88-92	Pergamino Mágico nivel 8
93-95	Herradura de un céfiro
96-98	Pigmentos Maravillosos de Nolzur
99	Saco devorador
00	Agujero portátil

TABLA E DE OBJETOS MÁGICOS

D100	Objeto mágico
01-30	Pergamino mágico nivel 8
31-55	Poción de Fuerza de gigante de las tormentas
56-70	Poción de curación suprema
71-85	Pergamino mágico nivel 9
86-93	Disolvente universal
94-98	Flecha asesina
99-00	Pegamento soberano.



TABLA F DE OBJETOS MÁGICOS

d100	Objeto mágico
01-15	Arma + 1
16-18	Escudo + 1
19-21	Escudo centinela
22-23	Amuleto contra detección y localización
24-25	Botas elficas
26-27	Botas de zancadas y brincos
28-29	Brazales de arquería
30-31	Broche de escudo
32-33	Escoba voladora
34-35	Capa élfica
36-37	Capa de protección
38-39	Guanteletes de fuerza de ogro
40-41	Sombrero de disfraz
42-43	Jabalina del relámpago
44-45	Perla de Poder
46-47	Cetro de guardián del pacto +1
48-49	Babuchas de escalada de araña
50-51	Bastón de víbora
52-53	Bastón de pitón
54-55	Espada de la venganza
56-57	Tridente de comandar peces
58-59	Varita de misil mágico
60-61	Varita de mago de guerra +1
62-63	Varita de telaraña
64-65	Arma de alarma
66	Armadura Adamantina (cota de mallas)
67	Armadura Adamantina (camisote de mallas)
68	Armadura Adamantina (cota de escamas)
69	Bolsa de trucos (gris)
70	Bolsa de trucos (Orín)

d100	Objeto mágico
71	Bolsa de trucos (Parda)
72	Botas del invierno eterno
73	Diadema de detonación
74	Baraja de ilusiones
75	botella siemprevielleante
76	Ojos hechizadores
77	Ojos de águila
78	Figurita de poder maravilloso (cuervo de plata)
79	Gema de resplandor
80	Guantes de atrapar proyectiles
81	Guantes de nadar y trepar
82	Guantes de robo
83	Diadema del intelecto
84	Yelmo de telepatía
85	Instrumento de los bardos (laúd de Doss)
86	Instrumento de los bardos (bandurria de Fochlucan)
87	Instrumento de los bardos (Lira de Mac-Fuimidh)
88	Medallón de los pensamientos
89	Collar de adaptación
90	Talismán de cerrar heridas
91	Flauta del desasosiego
92	Flauta de las alcantarillas
93	Anillo de salto
94	Anillo de escudo mental
95	Anillo de calidez
96	Anillo de caminar sobre las aguas
97	Carcaj de Ehlonna
98	Piedra de la buena suerte
99	Abanico de Viento
00	Botas aladas



TABLA G DE OBJETOS MÁGICOS

D100	Objetos Mágicos
1-11	Arma, +2
12-14	Figuritas de poder maravilloso (Tirar un d8)
1	Grifo de Bronce
2	Mosca de Ébano
3	Leones dorados
4	Cabras de Marfil
5	Elefante de Mármol
6-7	Perro de Ónice
8	Búho Serpantino
15	Armadura Adamantina (coraza)
16	Armadura Adamantina (bandas)
17	Amuleto de salud
18	Armadura de vulnerabilidad
19	Escudo atrapa-flechas
20	Cinturón de los enanos
21	Cinturón de fuerza de gigante de las colinas
22	Hacha de Berserker
23	Botas de levitación
24	Botas de velocidad
25	Cuenco de comandar elementales de agua
26	Brazales de Defensa
27	Brasero de comandar elementales de fuego
28	Capa de Saltimbanqui
29	Incensario de control de Elementales de Aire
30	Armadura , cota de mallas +1
31	Armadura de resistencia (camisote de mallas)
32	Armadura, Camisote de mallas +1
33	Armadura de resistencia (camisa de mallas)
34	Capa de desplazamiento
35	Capa del murciélagos
36	Cubo de fuerza
37	Fortaleza instantánea de Daern
38	Daga de veneno
39	Grilletes dimensionales
40	Mata dragones
41	Cota élfica
42	Lengua flamígera
43	Gema de visión
44	Mata gigantes
45	Cuero tachonado encantado
46	Yelmo de teleportación
47	Cuerno detonante
48	Cuerno del Valhalla (plata o bronce)
49	Instrumento de los bardos (mandolina de Canaith)
50	Instrumento de los bardos (lira de Cli)
51	Piedra loun (conciencia)
52	Piedra loun (protección)
53	Piedra loun (retención)

D100	Objetos Mágicos
54	Piedra loun (sustento)
55	Bandas de hierro de Bilarro
56	Armadura, cuero +1
57	Armadura de resistencia (cuero)
58	Maza de disruptión
59	Maza del castigo
60	Maza del terror
61	Manto de resistencia de conjuros
62	Collar de cuentas de plegaria
63	Talismán de resistencia contra veneno
64	Anillo de amistad animal
65	Anillo de evasión
66	Anillo de caída de pluma
67	Anillo de libertad de movimiento
68	Anillo de protección
69	Anillo de resistencia
70	Anillo de almacenar conjuros
71	Anillo de ariete
72	Anillo de visión de rayos X
73	Túnica de los ojos
74	Cetro de gobierno
75	Cetro de guardián del pacto +2
76	Cuerda de enmarañar
77	Armadura , cota de escamas +1
78	Armadura de resistencia (cota de escamas)
79	Escudo +2
80	Escudo de atracción de proyectiles
81	Bastón de encantamiento
82	Bastón de curación
83	Bastón de enjambres de insectos
84	Bastón de los bosques
85	Bastón marchitante
86	Piedra de control de elementales de tierra
87	Hoja solar
88	Espada arrebatavidas
89	Espada hiriente
90	Cetro tentáculo
91	Arma cruel
92	Varita de ligadura
93	Varita de detectar enemigos
94	Varita de miedo
95	Varita de bolas de fuego
96	Varita de Rayo relampagueante
97	Varita de parálisis
98	Varita de mago de guerra +2
99	Varita de Maravillas
00	Alas de vuelo



TABLA H DE OBJETOS MÁGICOS

D100	Objetos mágicos
01-10	Arma, +3
11-12	Amuleto de los planos
13-14	Alfombra voladora
15-16	Bola de cristal (Versión muy rara)
17-18	Anillo de regeneración
19-20	Anillo de estrellas fugaces
21-22	Anillo de telequinesis
23-24	Túnica de colores centelleantes
25-26	Túnica de las estrellas
27-28	Cetro de absorción
29-30	Cetro de vigilancia
31-32	Cetro de seguridad
33-34	Cetro de guardián del pacto +3
35-36	Cimitarra de velocidad
37-38	Escudo, +3
39-40	Bastón de fuego
41-42	Bastón de escarcha
43-44	Bastón de poder
45-46	Bastón de golpear
47-48	Bastón de rayos y truenos
49-50	Espada afilada
51-52	Varita de polimorfizar
53-54	Varita de mago de guerra +3
55	Armadura adamantina (semiplacas)
56	Armadura adamantina (placas)
57	Escudo animado
58	Cinturón de fuerza de gigante de fuego
59	Cinturón de fuerza de gigante de hielo (o piedra)
60	Armadura, coraza +1
61	Armadura de resistencia (coraza)
62	Vela de invocación
63	Armadura, cota de mallas +2
64	Armadura, camisote de mallas +2
65	Capa arácnida

D100 Objetos mágicos

66	Espada danzante
67	Armadura demoníaca
68	Cota de escamas de dragón
69	Placas enana
70	Martillo arrojadizo de los enanos
71	Botella de ifrit
72	Figuritas de poder maravilloso (corcel de obsidiana)
73	Hierro de escarcha
74	Yelmo de fulgor
75	Cuerno del Valhalla (bronce)
76	Instrumento de los bardos (arpa de Anstruth)
77	Piedra loun (absorción)
78	Piedra loun (agilidad)
79	Piedra de loun (fortaleza)
80	Piedra de loun (perspicacia)
81	Piedra de loun (intelecto)
82	Piedra de loun (liderazgo)
83	Piedra de loun (fuerza)
84	Armadura, cuero +2
85	Manual de salud corporal
86	Manual de ejercicio beneficioso
87	Manual de golems
88	Manual de rapidez de acción
89	Espejo atrapavidas
90	Robadora de nueve vidas
91	Arco juramentado
92	Armadura, cota de escamas +2
93	Escudo de protección contra conjuros
94	Armadura, bandas +1
95	Armadura de resistencia (bandas)
96	Armadura, cuero tachonado +1
97	Armadura de resistencia (cuero tachonado)
98	Tomo de claridad de pensamiento
99	Tomo de liderazgo e influencia
00	Tomo de entendimiento



TABLA I DE OBJETOS MÁGICOS

d100 Objeto mágico

01-05	Defensora
06-10	Martillo de los truenos
11-15	Hoja de la suerte
16-20	Espada de respuesta
21-23	Vengadora sagrada
24-26	Anillo de llamar djinn
27-29	Anillo de invisibilidad
30-32	Anillo de retornar conjuros
33-35	Cetro de poder señorial
36-38	Bastón de los magos
39-41	Espada vorpal
42-43	Cinturón de fuerza de gigante de las nubes
44-45	Armadura, coraza +2
46-47	Armadura, cota de mallas +3
48-49	Armadura , camisote de mallas +3
50-51	Capa de invisibilidad
52-53	Bola de cristal (versión legendaria)
54-55	Armadura, semiplacas +1
56-57	Frasco de hierro
58-59	Armadura , cuero +3
60-61	Armadura , placas +1
62-63	Túnica de los archimagos
64-65	Cetro de resurrección
66-67	Armadura, cota de escamas +1
68-69	Escarabeo de protección
70-71	Armadura, bandas +2
72-73	Armadura, cuero tachonado +2
74-75	Pozo de muchos mundos
76	Armadura mágica tira un d12
1-2	semiplacas +2
3-4	placas+2
5-6	cuero tachonado+3
7-8	coraza +3
9-10	bandas+3
11	semiplacas +3
12	placas +3

d100 Objeto mágico

77	Aparato de kwalish
78	Armadura de invulnerabilidad
79	Cinturón de fuerza de gigante de las tormentas
80	Umbral cubico
81	Mazo de muchas cosas
82	Cota de ifriti
83	Armadura de resistencia (semiplacas)
84	Cuerno del Valhalla (hierro)
85	Instrumento de los bardos (arpa de Ollamh)
86	Piedra de loun (gran absorción)
87	Piedra de loun (maestría)
88	Piedra de loun (regeneración)
89	Placas de etereidad
90	Placas de resistencia
91	Anillo de comandar elementales de aire
92	Anillo de comandar elementales de tierra
93	Anillo de comandar elementales de fuego
94	Anillo de tres deseos
95	Anillo de comandar elementales de agua
96	Esfera de aniquilación
97	Talismán del bien puro
98	Talismán de la esfera
99	Talismán del mal esencial
00	Tomo de lengua silenciosa





OBJETOS MÁGICOS A-Z

Los objetos mágicos son presentados en orden alfabético. La descripción de un objeto mágico consta del nombre del objeto, su categoría, su rareza, y sus propiedades mágicas.

ABANICO DE VIENTO

Objeto maravilloso, poco común.

Mientras sostienes este abanico, puedes utilizar una acción para lanzar el conjuro ráfaga de viento (CD de la salvación 13) desde él. Una vez usado, el abanico no debería ser utilizado nuevamente hasta la próxima aurora. Cada vez que es nuevamente usado antes de eso, tiene un porcentaje acumulativo del 20 por ciento de posibilidades de no funcionar, partiéndose en inútiles y no mágicos jirones.

ACEITE DE AFILAR

Poción, muy raro

Este límpido y gelatinoso aceite brilla debido a unos minúsculos y extrafinos fragmentos de plata. Este aceite puede recubrir un arma cortante o perforante, o hasta 5 proyectiles comunes. Aplicar el aceite requiere 1 minuto. Durante 1 hora, el artículo recubierto será mágico y tiene una bonificación de +3 al ataque y a las tiradas de daño.

ACEITE DE ETEREIDAD

Poción, raro

Las gotas de este aceite de color gris nublado se evaporan rápidamente en el exterior de su recipiente. El aceite puede cubrir una criatura mediana o pequeña, junto con el equipo que este portando (es necesario un vial adicional por cada categoría de tamaño por encima de mediano). Aplicar el aceite requiere 10 minutos. La criatura afectada gana el efecto del hechizo etereidad durante 1 hora.

ACEITE DE RESBALAMIENTO

Poción, poco común

Este ungüento negro es pegajoso, grueso y pesado mientras se mantiene en el recipiente, pero fluye rápidamente cuando se vierte. El aceite puede cubrir a una criatura mediana o pequeña, junto con el equipo que este portando (es necesario un vial adicional por cada categoría de tamaño por encima de mediano). Aplicar el aceite requiere 10 minutos. La criatura afectada obtiene el efecto del hechizo libertad de movimiento durante 8 horas. Alternativamente, el aceite se puede verter en el suelo como una acción, en la que cubre un cuadrado de 10 pies, duplicando el efecto del hechizo grasa en esa área durante 8 horas

AGUJERO PORTÁTIL

Objeto maravilloso, raro

Esta fina tela negra, suave como la seda, esta plegada hasta formar las medidas un pañuelo. Se despliega en una tela circular de 6 pies (1.8 metros) de diámetro.

Puedes usar una acción para desplegar un agujero portátil y emplazarlo en o contra una superficie sólida, donde el agujero portátil crea un agujero extradimensional de 10 pies (3 metros) de profundidad. El espacio cilíndrico en su interior existe en otro plano diferente, así que no puede ser usado para crear pasajes abiertos. Cualquier criatura dentro de un agujero portátil puede salir del agujero escalándolo.

Puedes usar una acción para cerrar un agujero portátil cogiendo los bordes de la tela y plegándolos. Plegar la tela causa el cierre del agujero, y cualquier criatura o objetos en su interior permanecen en el espacio extradimensional. No importa lo que haya en su interior, el agujero apenas pesa nada.

Si el agujero está plegado, una criatura en el interior de su espacio extradimensional puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza con CD 10. Si pasa con éxito una prueba, la criatura fuerza su salida y aparece a menos de 5 pies (1.5 metros) del agujero portátil o de la criatura que lo porta. Una criatura que necesite respirar puede sobrevivir hasta 10 minutos dentro de un agujero portátil cerrado, pasado este tiempo comienza a asfixiarse.

Colocar un agujero portátil dentro de un espacio extradimensional creado por una bolsa de contención, morral práctico de Heward u objeto similar destruye inmediatamente ambos objetos y abre una puerta al Plano Astral. La puerta se origina donde los objetos fueron colocados uno dentro del otro. Cualquier criatura a menos de 10 pies (3 metros) de la puerta es absorbida a través de ella y depositada en un lugar aleatorio en el Plano Astral. La puerta se cierra entonces. La puerta es de sentido único y no puede ser reabierta.

ALFOMBRA VOLADORA

Objeto maravilloso, muy raro

Puedes decir la palabra de mando de la alfombra como una acción para hacer que la alfombra flote y vuele. Se mueve de acuerdo a tus instrucciones verbales, mientras sean dadas hasta a 30 pies de ella.

Existen cuatro tamaños de alfombra voladora. El DM elige el tamaño de la alfombra dada o lo determina aleatoriamente.

d100	Tamaño	Capacidad	Velocidad de Vuelo
01-20	3 pies x 5 pies	200 lb.	80 pies
21-55	4 pies x 6 pies	400 lb.	60 pies
56-80	5 pies x 7 pies	600 lb.	40 pies
81-00	6 pies x 9 pies	800 lb.	30 pies

Una alfombra puede llevar hasta el doble de su peso mostrado en la tabla, pero volará a la mitad de su velocidad si carga más que su capacidad normal.

ALAS DE VUELO

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Mientras llevas puesta esta capa, puedes utilizar una acción para decir su palabra de mando. Esto convierte la capa en un par de alas de murciélago o alas de pájaro sobre tu espalda por 1 hora o hasta que repitas la palabra de mando como acción. Las alas te dan una velocidad de vuelo de 60 pies. Cuando desaparecen, no puedes utilizarlas de nuevo por 1d12 horas.

AMULETO CONTRA DETECCIÓN Y LOCALIZACIÓN

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras utilices este amuleto, te encuentras protegido ante la adivinación mágica. No puedes ser blanco de tal magia o percibido a través de métodos de escudriñamiento mágico.

AMULETO DE LOS PLANOS

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

Mientras utilices este amuleto, puedes usar una acción para nombrar un lugar que te sea familiar en otro plano de existencia. Se debe realizar un chequeo de inteligencia DC 15. Si el chequeo tiene éxito, el usuario puede usar el conjuro Desplazamiento de plano. Si el chequeo falla, tú y cada criatura u objeto a 15 pies de ti seréis transportados a un destino aleatorio.

Tira un d100. De 1-60, viajas a un lugar aleatorio en el plano que nombraste. Con 61-100, viajas a un plano de existencia determinado aleatoriamente.



AMULETO DE SALUD

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Tu puntuación de constitución es 19 mientras que uses este amuleto. No tiene efecto en ti si tu constitución ya es 19 o más.

ANILLO DE ALMACENAR CONJUROS

Anillo, raro (requiere vinculación)

Este anillo almacena conjuros lanzados sobre él, manteniéndolos hasta que el portador armonizado los usa. El anillo puede almacenar hasta 5 niveles de conjuros en un mismo tiempo. Cuando se halla, contiene 1d6 – 1 niveles de conjuros almacenados elegidos por el DM.

Cualquier criatura puede lanzar unconjuro de nivel 1 a 5 en el anillo tocándolo mientras lanza el conjuro. El conjuro no tiene otro efecto que ser almacenado en el anillo. Si el anillo no puede almacenar el conjuro, el conjuro se gasta sin efecto. El nivel del espacio usado para lanzar el conjuro determina cuánto lugar ocupa.

Mientras llevas este anillo, puedes lanzar cualquier conjuro almacenado en él. El conjuro usa el espacio de nivel, CD de salvación de conjuros, bonificación de ataque por conjuros, y habilidad de lanzamiento de conjuros del lanzador original, pero por lo demás se trata como si tú lanzases el conjuro. El conjuro lanzado desde el anillo ya no se encuentra almacenado en él, liberando el correspondiente espacio.

ANILLO DE AMISTAD ANIMAL

Anillo, raro

El anillo tiene 3 cargas, y recupera diariamente al amanecer 1d3 cargas gastadas. Mientras llevas puesto el anillo, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros:

- *Amistad con los animales* (salvación CD 13)
- *Miedo* (salvación CD 13), eligiendo solo como blanco bestias que tengan una inteligencia de 3 o menos.
- *Hablar con los animales*.



ANILLO DE ARIETE

Anillo, raro (*requiere vinculación*)

Este anillo tiene 3 cargas, y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si llevas puesto el anillo, puedes utilizar una acción para gastar de 1 a 3 de sus cargas para atacar a una criatura que veas, y se encuentre a menos de 60 pies de ti. El anillo crea un ariete espectral y realizará una tirada de ataque con un bono de +7. Con un impacto con éxito, y por cada carga gastada, el objetivo sufrirá 2d10 de daño por fuerza y será empujado 5 pies de distancia de ti.

Alternativamente, puedes gastar de 1 a 3 de los cargas del anillo como una acción, para tratar de romper un objeto que veas, y se encuentre a menos de 60 pies de ti y no esté siendo empleado o transportado. El anillo realiza pruebas de Fuerza con un bono de +5 por cada carga que gastes.

ANILLO DE CAÍDA DE PLUMA

Anillo, raro (*requiere vinculación*)

Cuando caes mientras llevas puesto este anillo, descierdes 60 pies (18 metros) por asalto y no sufres daño por la caída.

ANILLO DE CALIDEZ

Anillo, poco común (*requiere vinculación*)

Mientras lleves puesto este anillo, obtienes resistencia al daño por frío. Además, tu y todo lo que transportes no resultaran dañadas a temperaturas tan bajas como -50 grados Fahrenheit (-45C°).

ANILLO DE CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

Anillo, Poco común

Mientras uses este anillo, puedes estar parado y moverte a través de cualquier superficie líquida como si fuera tierra firme.

ANILLO DE COMANDAR ELEMENTALES

Anillo, legendario (*requiere vinculación*)

Este anillo está vinculado a uno de los cuatro Planos Elementales. El DM elige o determina aleatoriamente el plano vinculado.

Mientras lleves puesto el anillo, tienes ventaja en las tiradas de ataque contra elementales del plano vinculado, y ellos tienen desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Además, tienes acceso a propiedades basadas en el plano vinculado.

El anillo tiene 5 cargas. Diariamente al amanecer recupera 1d4 + 1 cargas gastadas. Los conjuros lanzados desde el anillo tienen una CD de 17.

Anillo de Comandar Elemental del Aire. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar dominar monstruo sobre un elemental de aire. Además, cuando caes, descierdes 60 pies (18 metros) por asalto y no sufres daño por la caída. También puedes hablar y comprender Aurano.

Si ayudas a matar un elemental de aire mientras estás armonizado con el anillo, ganas acceso a las siguientes propiedades adicionales:

- Tienes resistencia al daño por relámpago.
- Tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad terrestre y puedes flotar.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo, gastando el número necesario de cargas: *cadena de relámpagos* (3 cargas), *ráfaga de viento* (2 cargas), o *muro de viento* (1 carga).

Anillo de Comandar Elemental de Tierra. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar dominar monstruo sobre un elemental de tierra. Además, puedes moverte por terreno difícil compuesto de escombros, rocas y polvo como si se tratase de terreno normal.

También puedes hablar y comprender Terrano.

Si ayudas a matar un elemental de tierra mientras estás armonizado con el anillo, ganas acceso a las siguientes propiedades adicionales:

- Tienes resistencia al daño por ácido.
- Te puedes mover a través de tierra sólida o rocas como si esas zonas fuesen terreno difícil. Si finalizas tu turno en su interior, eres expulsado al espacio desocupado más cercano al último espacio que ocupabas.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo, gastando el número necesario de cargas: *moldear la piedra* (2 cargas), *piel pétreia* (3 cargas), o *muro de piedra* (3 cargas).

Anillo de Comandar Elemental de Fuego. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar dominar monstruo sobre un elemental de fuego. Además, tienes resistencia al daño por fuego. También puedes hablar y comprender Ígnaro.

Si ayudas a matar un elemental de fuego mientras estás armonizado con el anillo, ganas acceso a las siguientes propiedades adicionales:

- Inmune al daño por fuego.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo, gastando el número necesario de cargas: *manos ardientes* (1 carga), *bola de fuego* (2 cargas), y *muro de fuego* (3 cargas)

Anillo de Comandar Elemental de Agua. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar dominar monstruo sobre un elemental de agua. Además. Puedes permanecer y caminar sobre superficies líquidas como si fuesen tierra sólida. También puedes hablar y comprender Aquano.

Si ayudas a matar un elemental de agua mientras estás armonizado con el anillo, ganas acceso a las siguientes propiedades adicionales:

- Puedes respirar bajo el agua y tienes una velocidad de nado igual a tu velocidad terrestre.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo, gastando el número necesario de cargas: crear o destruir agua (1 carga), controlar el agua (3 cargas), tormenta de hielo (2 cargas), muro de hielo (3 cargas).



ANILLO DE ESCUDO MENTAL

Anillo, infrecuente (*requiere vinculación*)

Mientras llevas puesto este anillo, eres inmune a la magia que permite a otras criaturas leer tus pensamientos, determinar si estás mintiendo, conocer tu alineamiento, o saber qué tipo de criatura eres. Las criaturas solo pueden comunicarse telepáticamente contigo si tú lo permites.

Puedes usar una acción para hacer que el anillo se vuelva invisible hasta que uses otra acción para hacerlo visible, te lo quites o hasta que mueras.

Si mueres mientras llevas el anillo, tu alma entra en él, a menos que ya albergue otra alma. Puedes permanecer en el anillo o partir hacia la otra vida. Mientras tu alma esté en el anillo, puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que lo lleve puesto. Un portador no puede prevenir esta comunicación telepática.

ANILLO DE ESTRELLAS FUGACES

Anillo, muy raro (*requiere vinculación en el exterior de noche*)

Mientras llevas puesto este anillo en la oscuridad o con luz tenue, puedes lanzar *luz* o *luces danzante* desde el anillo a voluntad. El lanzamiento de cualquiera de los conjuros requiere una acción.

El anillo tiene 6 cargas para usar con las siguientes propiedades. El anillo recupera diariamente al amanecer 1d6 cargas gastadas.

Fuego Féérico. Puedes gastar 1 carga como una acción para lanzar fuego féérico desde el anillo.

Bola de Relámpago. Puedes gastar 2 cargas como una acción para crear de una a cuatro esferas de relámpago de 3 pies (2.7 metros) de diámetro. Cuantas más esferas crees, menos poderosas serán individualmente.

Cada esfera aparece en un espacio desocupado a tu vista a menos de 120 pies (36 metros) de ti. Las esferas duran mientras te concentres (como te concentraras en un conjuro), con un máximo de 1 minuto. Cada esfera desprende una luz tenue en un radio de 30 pies (9 metros).

Como una acción adicional, puedes mover cada esfera hasta 30 pies (9 metros), pero a no más de 120 pies (36 metros) de ti. Cuando una criatura que no seas tú se encuentre a menos de 5 pies (1.5 metros) de una esfera, la esfera descarga relámpagos a la criatura y desaparece. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15. Si falla, la criatura sufre daño por relámpago basado en el numero de esferas que hayas creado.

Esferas	Daño por Relámpago
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Estrellas fugaces. Puedes gastar de 1 a 3 cargas como una acción. Por cada carga gastada, lanzas una mota de luz brillante desde el anillo a un punto que puedas ver a menos de 60 pies (18 metros) de ti. Toda criatura dentro de un cubo de 15 pies originado desde ese punto es bañada en chispas y debe hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15, sufriendo 5d4 de daño por fuego si falla la salvación, o la mitad de daño si salva con éxito.

ANILLO DE EVASIÓN

Anillo, raro (*requiere vinculación*)

Este anillo tiene 3 cargas, y diariamente al amanecer recupera 1d3 cargas gastadas. Cuando fallas una tirada de salvación de Destreza mientras lo llevas puesto, puedes usar tu reacción para gastar 1 de sus cargas para tener éxito en la tirada de salvación.

ANILLO DE INVISIBILIDAD

Anillo, legendario (*requiere vinculación*)

Mientras llevas puesto este anillo, puedes volverte invisible como una acción. Cualquier cosa que lleves puesta o estés cargando se vuelve invisible. Permaneces invisible hasta que dejes de llevar puesto el anillo, ataques o lances un conjuro, o hasta que uses una acción adicional para volverte visible de nuevo.

ANILLO DE INVOCAR DJINNI

Anillo, legendario (*requiere vinculación*)

Mientras llevas puesto este anillo, puedes pronunciar su palabra de mando como una acción para invocar un djinni en concreto desde el Plano Elemental del Aire. El djinni aparece en un lugar despejado de tu elección a menos de 120 pies (36 metros) de ti. Permanece mientras estés concentrado (como si te concentrases en un conjuro), con un máximo de 1 hora, o hasta que caiga a 0 puntos de golpe. Entonces vuelve a su plano natal.

Mientras está invitado, el djinni se muestra amistoso hacia ti y tus compañeros. Obedece cualquier orden que le des, sin importar el idioma que uses. Si no le ordenas nada, el djinni se defiende a sí mismo contra los atacantes pero no toma ninguna otra acción.

que el djinni se vaya, no puede volver a ser invitado de nuevo hasta pasadas 24 horas, y el anillo pierde su magia si el djinni muere.

ANILLO DE LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Anillo, raro (*requiere vinculación*)

Mientras llevas puesto este anillo, atravesar terreno difícil no te cuesta movimiento extra. Además, la magia no puede reducir tu velocidad ni paralizarte o retenerete.



ANILLO DE NADAR

Anillo, poco común

Obtienes una velocidad de natación de 40 pies mientras uses este anillo.

ANILLO DE PROTECCIÓN

Anillo, raro (requiere vinculación)

Ganas un +1 a CA y las tiradas de salvación mientras llevas puesto este anillo.

ANILLO DE REGENERACIÓN

Anillo, muy raro (requiere vinculación)

Mientras llevas puesto este anillo, recuperas 1d6 puntos de golpe cada 10 min, siempre y cuando tengas al menos 1 punto de golpe. Si pierdes alguna parte del cuerpo, el anillo hace que la parte perdida crezca de nuevo y vuelva a ser plenamente funcional tras 1d6 + 1 días si al menos tienes 1 punto de golpe durante todo ese tiempo.

ANILLO DE RESISTENCIA

Anillo, raro (requiere vinculación)

Mientras llevas puesto este anillo tienes resistencia a un tipo de daño. La gema del anillo indica el tipo, el cual es elegido o determinado aleatoriamente por el DM.

d10	Tipo de Daño	Gema
1	Ácido	Perla
2	Frio	Turmalina
3	Fuego	Granate
4	Fuerza	Zafiro
5	Relámpago	Citrino
6	Necrotico	Azabache
7	Veneno	Amatista
8	Psíquico	Jade
9	Radiante	Topacio
10	Trueno	Espinela

ANILLO DE RETORNAR HECHIZOS

Anillo, legionario (requiere vinculación)

Mientras uses este anillo, tendrás ventaja en tiradas de salvación contra cualquier hechizo que tu seas el objetivo (no aquellos con un área de efecto). Además, si sacas un 20 natural en tu tirada de salvación, y el hechizo es de séptimo nivel o inferior, el hechizo no tiene efecto sobre ti, y en su lugar se redirige al lanzador, utilizando el nivel de espacio, dificultad en tirada de salvación, bono de ataque, y la capacidad de lanzar conjuros del lanzador.

ANILLO DE SALTO

Anillo, infrecuente (requiere vinculación)

Mientras llevas puesto este anillo, puedes lanzar el conjuro de *salto* desde él como una acción adicional a voluntad, pero solo puedes elegirte a ti mismo como objetivo cuando lo hagas.

ANILLO DE TELEKINESIS

Anillo, muy raro (requiere vinculación)

Mientras uses este anillo, puedes lanzar el hechizo *Telekinésis* (Telekinesis) a voluntad, pero solo puedes tomar como objetivo a objetos que no estén siendo empleados o transportados.

ANILLO DE TRES DESEOS

Anillo, legionario

Mientras llevas puesto este anillo, puedes utilizar una acción para gastar de 1 de sus 3 cargas para lanzar el hechizo *Deseo*. El anillo se convierte en no mágico cuando se usa su última carga.

ANILLO DE VISIÓN DE RAYOS X

Anillo, raro (requiere vinculación)

Mientras uses este anillo, puedes utilizar una acción para decir la palabra de mando. Al hacerlo, podrás ver a través de materia sólida durante 1 minuto. Esta visión tiene un radio de 30 pies. Para ti, los objetos sólidos dentro de ese radio parecen transparentes y no impiden que la luz pase a través de ellos. La visión puede penetrar 1 pie de piedra, 1 pulgada de metales comunes, o hasta 3 pies de madera o tierra. Sustancias más gruesas bloquean la visión, como lo haría una delgada lámina de plomo. Siempre que emplees el anillo de nuevo antes de tomar un descanso largo, debes superar con éxito en una tirada de salvación de Constitución con dificultad 15, u obtener un nivel de agotamiento.



APARATO DE KWALISH

Objeto maravilloso, legendario

Este objeto aparenta ser un gran barril de hierro sellado grande de 500 libras de peso. El barril tiene un pestillo oculto, el cual puede ser encontrado con una prueba con éxito de inteligencia (investigación) CD 20. Abrir el pestillo, abre una escotilla en un extremo del barril, permitiendo alojar dentro hasta dos criaturas medianas o pequeñas. Diez palancas están colocadas en fila en el lado mas alejado, cada una en una posición neutral, con capacidad para moverse hacia arriba o hacia abajo. Cuando ciertas palancas son usadas, el aparato se transforma en una langosta gigante.

El aparato de Kwalish es un objeto Grande con las siguientes estadísticas:

Clase de Armadura: 20

Puntos de Golpe: 200

Velocidad: 30 pies, nadando 30 pies (o 0 pies para ambos si las piernas y la cola no están extendidas)

Inmunidad al daño: Veneno, psíquico

Para ser usado como vehículo, el aparato requiere un piloto.

Mientras que la escotilla del aparato este cerrada, el compartimiento es hermético y estanco. El compartimiento contiene suficiente aire para 10 horas de respiración, dividido por el número de criaturas dentro.

El aparato flota en el agua. También puede ir por debajo del agua hasta una profundidad de 900 pies. Más allá de eso, el vehículo recibe 2d6 de daño contundente por minuto debido a la presión.

Una criatura en el compartimiento puede usar una acción para mover dos de las palancas del aparato hacia arriba o hacia abajo. Después de cada uso, la palanca vuelve a su posición neutral. Cada palanca, de izquierda a derecha, funciona según se muestra en la tabla de palancas del aparato de Kwalish.

PALANCAS DEL APARATO DE KWALISH

Palanca	Palanca Arriba	Palanca Abajo
1	Las piernas y la cola se extienden, permitiendo al aparato caminar y nadar.	Las piernas y las cola se retraen, reduciendo la velocidad del aparato a 0 y haciéndolo incapaz de beneficiarse de bonificadores de velocidad.
2	El obturador de la ventana delantera se abre.	El obturador de la ventana delantera se cierra.
3	Los obturadores de las ventanas laterales se abren. (dos por lado)	Los obturadores de las ventanas laterales se cierran. (dos por lado)
4	Las dos garras se extienden desde los laterales frontales del aparato.	Las garras se retraen.
5	Cada garra extendida realiza el siguiente ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 para golpear, alcance 5 pies, un blanco. Al golpear: 7 (2d6) Daño contundente.	Cada garra extendida realiza el siguiente ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 para golpear, alcance 5 pies, un blanco. Al golpear: El blanco esta agarrado (escapar DC 15).
6	El aparato camina o nada hacia adelante.	El aparato camina o nada hacia atrás.
7	El aparato gira 90° hacia la izquierda.	El aparato gira 90° hacia la derecha.
8	Los accesorios en forma de ojos emiten una luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en un radio de 30 pies adicionales.	La luz se apaga.
9	El aparato se hunde 20 pies en el líquido.	El aparato se eleva 20 pies en el líquido.
10	La escotilla trasera se des-hermetiza y abre.	La escotilla trasera se cierra y hermetiza.

ARCO JURAMENTADO

Arma (arco largo), muy raro (requiere vinculación)

Cuando tenses una flecha en este arco, susurra en élfico: "derrota raudo a mis enemigos." Cuando utilices esta arma para hacer tu ataque a distancia, puedes activar la segunda voz de mando, "Rauda muerte a ti que me has hecho daño." El objetivo de tu ataque se convierte en tu enemigo juramentado hasta que muere o hasta el amanecer de siete días después. Sólo puedes tener uno de estos enemigos juramentado a la vez. Cuando tu enemigo juramentado muere, puedes elegir uno nuevo después del siguiente amanecer.

Cuando realizas una tirada de ataque a distancia con esta arma en contra de tu enemigo juramentado, tienes ventaja en la tirada. Además, tu objetivo no gana ningún beneficio por cobertura, con excepción de la cobertura total, y tú no sufres ninguna desventaja debido a la larga distancia. Si el ataque impacta, tu enemigo juramentado recibe un daño penetrante extra de 3d6. Mientras ese enemigo viva, poseerás desventaja en las tiradas de ataque con cualquier otra arma.



ARMADURA +1, +2 o +3

Armadura (*Ligera, mediana o pesada*), raro (+1), muy raro (+2), o legendario (+3)

Tienes un bonificador a la clase de armadura mientras utilizas esta armadura. El bonificador está determinado por su rareza.

ARMA +1, +2 o +3

Arma (*cualquiera*), poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)

Tienes un bono a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. El bono es determinado por la rareza de la arma.

ARMA DE ALARMA

Arma (*cualquiera*), poco común (*requiere vinculación*)

Esta arma mágica te advierte del peligro. Mientras el arma esté contigo tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, tú y cualquiera de tus compañeros en un radio de 30 pies no pueden ser sorprendidos, excepto cuando se encuentren incapacitados por causas distintas del sueño no mágico. El arma te despierta mágicamente y a tus compañeros dentro del rango si alguno de ustedes está durmiendo naturalmente cuando el combate inicia.

ARMA CRUEL

Arma (*cualquiera*), raro

Cuando obtienes un 20 en tu tirada de ataque con esta arma mágica, el objetivo recibe 7 puntos de daño extra del mismo tipo que el arma.

ARMADURA DE ADAMANTINA

Armadura (*media o pesada, pero no pieles*), Poco común

Esta armadura está reforzada con adamantina, una de las sustancias más duras que existen. Mientras la uses, cualquier golpe crítico contra ti, se convierte en un golpe normal.

ARMADURA DEMONÍACA

Armadura (*placas*), muy rara (*requiere vinculación*)

Mientras llevas puesta esta armadura, ganas un bonificador de +1 a la CA y puedes entender y hablar ABISAL. Además, las garras de los guanteletos de la armadura, convierten tus ataques desarmados con tus manos en armas mágicas que hacen daño cortante, con un bonificador a las tiradas de ataque y daño de +1 y un daño de 1d8.

Maldición. Una vez usada esta armadura maldita, no puedes quitártela a menos que seas objetivo de un hechizo de Quitar maldición o magia similar. Mientras llevas puesta la armadura, tienes desventaja en tiradas de ataque contra demonios y en tiradas de salvación contra sus hechizos y habilidades especiales.

ARMADURA DE ETEREIDAD

Armadura (*placas*), legendaria (*requiere vinculación*)

Mientras llevas puesta esta armadura, puedes pronunciar su palabra de mando como una acción para ganar el efecto del conjuro etereidad, con una duración de 10 minutos o hasta que te quites la armadura o uses una acción para pronunciar de nuevo la palabra de mando. Esta propiedad de la armadura no puede volver a ser usada hasta el siguiente amanecer.

ARMADURA DE INVULNERABILIDAD

Armadura (*placas*), legendaria (*requiere vinculación*)

Tienes Resistencia al daño no mágico mientras utilices esta armadura.

Adicionalmente, puedes usar una acción para volverte inmune al daño no mágico durante 10 minutos o hasta que no estés utilizando la armadura.

Una vez que esta acción especial es usada, no puede ser usada nuevamente hasta el próximo amanecer.

ARMADURA DE MARINERO

Armadura (*ligera, media o pesada*), poco común

Mientras usas esta armadura, obtienes una velocidad al nadar igual a tu velocidad caminando. Además, si te encuentras bajo el agua con una puntuación de 0 Puntos de golpe al comienzo de tu turno, la armadura hará que te eleves 60 pies hacia la superficie. La armadura está decorada con motivos de peces y conchas.

ARMADURA DE MITHRAL

Armadura (*intermedia o pesada, pero no ligera*), poco común

El Mithral es un metal ligero y flexible. Una camisa de mallas de Mithral o una coraza se puede usar bajo la ropa común. Si la armadura normalmente impone desventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo) o precisa un requisito de fuerza, la versión de Mithril de la armadura no lo requiere.

ARMADURA DE RESISTENCIA

Armadura (*ligera, mediana o pesada*), rara (*requiere vinculación*)

Tienes resistencia a un tipo de daño mientras estés usando esta armadura. El DM elige el tipo o lo determina al azar entre las siguientes opciones.

d10	Tipo de Daño	d10	Tipo de Daño
1	Ácido	6	Necrotico
2	Frio	7	Veneno
3	Fuego	8	Psíquico
4	Fuerza	9	Radiante
5	Relámpago	10	Trueno

ARMADURA DE VULNERABILIDAD

Armadura (placas), raro (requiere vinculación)

Mientras estés usando esta armadura, tienes resistencia a uno de los siguientes tipos de daño: contundente, perforante, o cortante. El DM elige el tipo o lo determina al azar.

Maldición. Esta armadura está maldita, un hecho que es revelado solo cuando se lanza un hechizo de *identificar* sobre la armadura o sobre ti si estás vinculado con ella. Vincularte con la armadura te maldice hasta que seas blanco de un hechizo de *Quitar maldición* o similar:

Quitarse la armadura no retira la maldición. Mientras que estés maldito, tienes vulnerabilidad a los otros dos tipos de daño asociados a la armadura. (Pero no al tipo del cual posees resistencia).



BABUCHAS DE ESCALADA DE ARAÑA

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Mientras lleves puesto este ligero calzado, puedes moverte hacia arriba, abajo, y a través de las superficies verticales o al revés, a lo largo de techos, dejando tus manos libres. Tendrás una velocidad de escalada igual a tu velocidad al caminar. Sin embargo las babuchas no te permiten moverte en superficies resbaladizas, como las cubiertas por el hielo o por aceite.

BALSAMO DE KEOGHTOM

Objeto maravilloso, poco común

Este frasco de vidrio, de 3 pulgadas de diámetro, contiene 1d4 + 1 dosis de una mezcla espesa que huele un poco a aloe vera. El frasco y su contenido pesan media libra.

Como acción puedes aplicar una dosis de la pomada untándola en la piel. La criatura sobre la que se use recupera 2d8 + 2 puntos de golpe, cesando además cualquier estado de envenenado y curando cualquier enfermedad.



BANDAS DE HIERRO DE BILARRO

Objeto maravilloso, raro

Esta esfera oxidada de hierro mide 3 pulgadas de diámetro y pesa 1 libra. Puedes usar una acción para decir la palabra de mando y tirar la esfera a una criatura Enorme o más pequeña que puedas ver hasta 60 pies de ti. Mientras la esfera atraviesa el aire se abre en unas bandas de maraña de metal.

Haz una tirada de ataque a distancia con un bonificador de ataque igual a tu modificador de destreza más tu bono de competencia. Si golpeas, el objetivo queda neutralizado hasta que como acción gratuita digas la palabra de mando de nuevo para liberarlo. Hacer esto, o fallar el ataque causa que las bandas se contraigan y se transformen en una esfera de nuevo. Una criatura, incluyendo la neutralizada, puede usar una acción para realizar una prueba de fuerza a CD20 para romper las bandas de hierro. Si lo consigue, el objeto es destruido y la criatura liberada. Si falla, cualquier intento posterior de liberar a la criatura fallará automáticamente durante las 24 horas siguientes. Una vez que las bandas se han usado, no pueden volver a usarse hasta el próximo amanecer.

BARAJA DE ILUSIONES

Objeto maravilloso, Poco común

Esta baraja contiene un conjunto de carta de pergamino. La baraja completa tiene 34 cartas. Una baraja encontrada como tesoro tiene frecuentemente 1d20-1 cartas perdidas. La magia de la baraja, solo funciona si se extraen las cartas aleatoriamente (puedes utilizar un mazo alterado de cartas para simular el mazo). Puedes usar una acción para robar una carta de la baraja al azar, y arrojarla al suelo en un punto a 30 pies. La ilusión de una o más criaturas se crean sobre la carta lanzada, y permanece hasta que sea disipada. Una criatura ilusoria parece real, del tamaño adecuado, y se comporta como si se tratara de una criatura real (como se presenta en el Manual de Monstruos), excepto que no puede hacer ningún daño. Mientras te encuentres dentro de los 120 pies de la criatura ilusoria y puedas verla, puedes utilizar una acción para moverla mágicamente a cualquier lugar hasta a 30 pies de su carta. Cualquier interacción física con la criatura ilusoria revela que es una ilusión, ya que los objetos pasan a través de ella. Alguien que utilice una acción para inspeccionar visualmente la criatura, la identifica como una ilusión con una prueba con éxito de Inteligencia (investigación) a CD 15. La criatura aparece entonces translúcida. La ilusión dura hasta que su carta se mueva o la ilusión se disipe. Cuando la ilusión termina, la imagen en su carta desaparece, y la carta no puede ser utilizada nuevamente.

Carta jugada Ilusión

As de corazones	Dragón Rojo
Rey de corazones	Caballero y cuatro guardias
Reina de corazones	Súculo o incubo
Jota de corazones	Druida
Diez de corazones	Gigante de las nubes
Nueve de corazones	Ettin
Ocho de corazones	Bugbear
Dos de corazones	Goblin
As de diamantes	Contemplador
Rey de diamantes	Archimago y aprendiz de mago
Reina de diamantes	Saga nocturna
Jota de diamantes	Asesino
Diez de diamantes	Gigante de fuego
Nueve de diamantes	Ogro mago
Ocho de diamantes	Gnoll
Dos de diamantes	Kobold
As de picas	Liche
Rey de picas	Clérigo y dos acólitos
Reina de picas	Medusa
Jota de picas	Veterano
Diez de picas	Gigante de la escarcha
Nueve de picas	Troll
Ocho de picas	Hobgoblin
Dos de picas	Goblin
As de tréboles	Golem de hierro
Rey de tréboles	Capitán bandido y tres bandidos
Reina de tréboles	Erinia
Jota de tréboles	Berserker
Diez de tréboles	Gigante de las colinas
Nueve de tréboles	Ogro
Ocho de tréboles	Orco
Dos de tréboles	Kobold
Comodines (2)	Tú (propietario del mazo)

BARAJA DE MUCHAS COSAS

Objeto maravilloso, legendario

Comúnmente encontrado en una caja o saco, este mazo contiene un número de cartas hecho de marfil o pergamino. La mayoría (75 por ciento) de estos mazos tienen solo trece cartas, pero el resto tienen veintidós.

Antes que robar una carta, debes declarar cuantas cartas intentas coger, y robarlas aleatoriamente (puedes usar un mazo alterado de cartas de juego para simular el mazo).

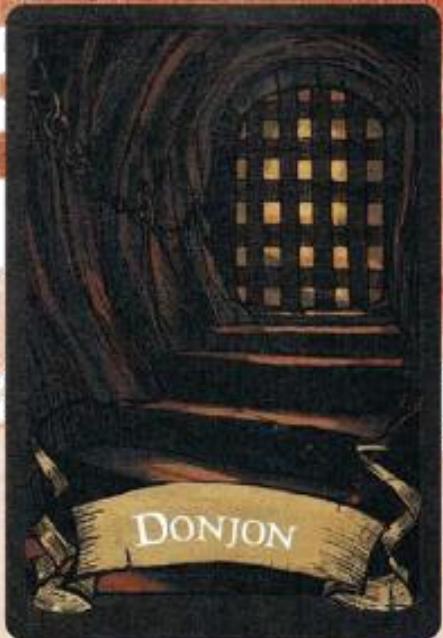
Cualquier carta robada en exceso de este número no tiene efecto. De otro modo, tan pronto como cojas la carta del mazo, su magia hace efecto. Debes coger cada carta no antes de una hora haber cogido la anterior.

Si fallas al coger el número cartas elegidas, la diferencia de cartas escogidas, vuelan del mazo con voluntad propia, y realizan sus efectos todos a la vez.

Una vez que una carta es robada, se desvanece de la existencia. A menos que la carta sea el tonto o el bufón, la carta reaparece en el mazo, haciendo posible tomar la misma carta dos veces.

Carta jugada	Carta
As de diamantes	Visir*
Rey de diamantes	Sol
Reina de diamantes	Luna
Jota de diamantes	Estrella
Dos de diamantes	Cometa*
As de corazones	Los destinos*
Rey de corazones	Trono
Reina de corazones	Llave
Jota de corazones	Caballero
Dos de corazones	Gema*
As de picas	Garras*
Rey de picas	El vacío
Reina de picas	Llamas
Jota de picas	Calavera
Dos de picas	Idiota*
As de tréboles	Torre*
Rey de tréboles	Ruina
Reina de tréboles	Euriale (es una de las tres gorgonas)
Jota de tréboles	Pícaro
Dos de tréboles	Balanza*
Comodín (con TM)	Tonto*
Comodín (sin TM)	Bufón

* "Encontradas solo en mazos de veintidós cartas"



Balanza: Tu mente sufre una alteración desgarradora, causando que tu alineamiento cambie. El Legal se vuelve caótico, el bueno malo y viceversa. Si eres Neutral verdadero o no alineado, esta carta no tiene efecto en ti.

Cometa: Si derrotas sin ayuda, al próximo monstruo o grupo de monstruos hostiles que encuentres, ganas puntos de experiencia suficientes para subir de nivel. De otro modo, esta carta no tiene efecto.

Torre: Desapareces y te encuentras en un estado de animación suspendida en una esfera extradimensional. Todo lo que estabas usando y cargando queda atrás en el espacio que ocupabas cuando desapareciste. Permaneces aprisionado hasta que seas encontrado y sacado de la esfera. No puedes ser localizado por adivinación mágica, pero un hechizo de deseo puede revelar la locación de tu prisión. No robas más cartas.

Euriale: La carta del semblante de la medusa te maldice. Recibes una penalización de -2 en las tiradas de salvación mientras estés maldito de esta manera. Solo un dios o la magia de la carta de los destinos pueden terminar esta maldición.

Los destinos: El tramo de la realidad, se desenreda y gira nuevamente, permitiéndote evitar o borrar un evento como si nunca hubiera sucedido. Puedes usar esta carta mágica tan pronto como la cojas, o en cualquier otro momento antes de morir.

Llamas: Un poderoso diablo se vuelve tu enemigo. El diablo busca tu ruina y fastidia tu vida, disfrutando de tu sufrimiento antes que intentar matarte. Esta enemistad dura hasta que tú o el diablo muráis.

Tonto: Pierdes 10.000 XP, descarta esta carta, y coge una del mazo nuevamente, contando ambas cartas como una de las declaradas por ti. Si pierdes tantos puntos de experiencia como para perder un nivel, en vez de eso pierdes la cantidad necesaria con suficientes PX para mantener el nivel.

Gema: Veinticinco piezas de joyería que valen 2.000 monedas de oro cada una o cincuenta gemas que valen 1.000 monedas de oro cada una aparecen a tus pies.

Idiota: Reduce permanentemente tu inteligencia en 1d4+1 (hasta un mínimo de 1). Puedes robar una carta adicional a las que has declarado.

Bufón: Ganas 10.000 XP, o puedes robar dos cartas adicionales a las declaradas.

Llave: Un arma rara, o poco común con la cual seas competente, aparece en tus manos. El DM escoge el arma.

Caballero: Ganas el servicio de un guerrero de nivel 4 que aparece en un espacio que elijas a 30 metros de ti. El guerrero es de la misma raza que tu, y te sirve lealmente hasta la muerte, creyendo que el destino lo ha unido a él o ella contigo. Controlas este personaje.

Luna: Te conceden la habilidad de lanzar el hechizo *deseo* 1d3 veces.

Ladrón: Un personaje no jugador que el DM escoga se vuelve hostil hacia ti. La identidad de tu nuevo enemigo no es conocida hasta que el PNJ o alguien más lo revelen. Nada menor que un hechizo de deseo o intervención divina, puede terminar con la hostilidad del PNJ hacia ti.

Ruina: Pierdes todas las riquezas que cargues o poseas que no sean objetos mágicos. Las propiedades portátiles se desvanecen. Negocios, Construcciones y tierras que te pertenezcan se pierden de modo que la realidad se altere lo menos posible. Cualquier documentación que prueba que deberías ser dueño de algo perdido con esta carta, también desaparece.

Calavera: Invocas un avatar de la muerte. Un fantasmal esqueleto humanoide, vestido con una andrajosa túnica negra, y empuñando una guadaña espectral. Aparece en un espacio a elección del DM a 10 pies de ti y te ataca, advierte a los otros que debes ganar la batalla solo. El avatar lucha hasta que mueras o llegue a 0 puntos de golpe, momento en el que desaparece. Si alguien trata de ayudarte, el ayudante invoca a su propio avatar de la muerte. Una criatura asesinada por el avatar de la muerte no puede ser devuelta a la vida.

AVATAR DE LA MUERTE

No muerto mediano, neutral malvado

Clase armadura 20

Puntos de Golpe: La mitad de los puntos totales de su invocador.

Velocidad: 60pies, volando 60pies. (Flota)

FUE	DES	CON	INT 16	SAB 16	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Inmunidades al daño: necrótico, veneno

Inmunidad a Condiciones; encantado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente

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

Lenguajes: todos los lenguajes conocidos por su invocador

Valor de desafío (0 XP)

Movimiento incorpóreo. El avatar puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si ellos fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño de fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Inmunidad a la expulsión: El avatar es inmune a las cualidades que expulsan no muertos.

ACCIONES

Guadaña segadora. El avatar empuña su guadaña espectral a través de una criatura a 5 pies de él, haciendo 7 (1d8+3) puntos de daño cortante, y añadiendo 4 (1d8) de daño necrótico.

Estrella: Incrementa una de tus puntuaciones de habilidad en 2. El valor puede exceder de 20 pero no de 24.

Sol: Ganas 50.000 XP, y un Objeto maravilloso (el cual el DM determina aleatoriamente) que aparece en tus manos.

Garras: Cada objeto mágico que estés usando o cargando se desintegra. Los artefactos en tu posesión no son destruidos, pero se desvanecen.

Trono: Ganas competencia en la habilidad Persuasión, ydoblas tu bonificador de competencia en pruebas realizadas con esa habilidad. Además, ganas la correcta posesión de una pequeña fortaleza en algún lugar del mundo. Sin embargo, la fortaleza está actualmente en manos de monstruos, los cuales deben ser eliminados antes de que reclames la fortaleza como tuyas.

UNA CUESTIÓN DE ENEMISTAD

Dos de las cartas del mazo de muchas cosas pueden ganar la enemistad del personaje con otro ser. Con la carta Llamas, la enemistad está en evidencia. El personaje debería experimentar la malevolencia del diablo en múltiples ocasiones. La búsqueda del maligno no debería ser una tarea siempre, y el aventurero debería enfrentarse a los aliados del diablo y sus seguidores, unas pocas veces antes de ser capaz de enfrentarse al diablo personalmente.

En el caso de la carta del ladrón, la enemistad es secreta y debería surgir de alguien pensado como amigo o aliado. Como DM, deberías esperar hasta un momento dramáticamente apropiado para revelar esta enemistad, dejando al aventurero tratando de adivinar quién se ha vuelto un traidor.

Visir: En cualquier momento que escojas hasta dentro de un año, del momento en que cogenes esta carta, puedes hacer una pregunta en meditación, y recibirás mentalmente una respuesta verdadera a esa pregunta. Más allá de la información, la respuesta ayuda a resolver un problema, un puzzle u otro dilema. En otras palabras, el conocimiento, viene con la sabiduría de como aplicarlo.

El vacío: Esta carta negra indica un desastre. Tu alma es arrancada de tu cuerpo y contenida en un objeto en un lugar de la elección del DM. Uno o más seres poderosos protegen el lugar. Mientras tu alma está atrapada de este modo, tu cuerpo está incapacitado. Un hechizo de deseo no puede restaurar tu alma, pero el hechizo revela la localización del objeto que la contiene. No robas más cartas.

BASTÓN DE LOS BOSQUES

Bastón, raro (requiere vinculación a un druida)

Este bastón puede ser blandido como un bastón mágico que concede un bonificador +2 a tiradas de ataque y daño realizadas con él. Mientras lo sostienes, tienes un bonificador +2 a tiradas de ataque de conjuro.

Este bastón tiene 10 cargas para usar en las siguientes propiedades. Recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastadas al amanecer. Si gasta la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón pierde sus propiedades y se convierte en un bastón mágico.

Conjuros: Puedes utilizar una acción para gastar 1 o más de sus cargas y lanzar uno de los siguientes conjuros desde él, usando tu CD de salvación de conjuro: *amistad con los animales* (1 carga), *dotar de conciencia* (5 cargas), *piel robliza* (2 cargas), *localizar animales o plantas* (2 cargas), *hablar con los animales* (1 carga), *hablar con las plantas* (3 cargas), o *muro de espinas* (6 cargas).

Puedes también emplear una acción para lanzar el conjuro *pasar sin dejar rastro* desde el bastón sin utilizar carga alguna.

Forma de árbol: Puedes utilizar una acción para plantar uno de los extremos del bastón en tierra fértil y gastar 1 carga para transformar el bastón en un árbol sano. El árbol tiene 60 pies de altura y un tronco de 5 pies de diámetro, y sus ramas se extienden en un radio de 20 pies. El árbol parece normal, pero irradia una tenue aura de magia de transmutación si es el blanco de un hechizo de detectar magia. Si tocas el árbol mientras utilizas otra acción para pronunciar su palabra de poder, devuelves el bastón a su forma normal. Cualquier criatura en el árbol cae cuando este regresa a su forma de bastón.

BASTÓN DE CURACIÓN

Bastón, raro (requiere vinculación a un bardo, clérigo o druida)

Este bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes utilizar una acción para gastar 1 o más de sus cargas, para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él, usando tu CD de salvación de conjuro y tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros: *curar heridas* (1 carga por nivel de conjuro, hasta 4), *restablecimiento menor* (2 carga), *curar heridas en masa* (5 cargas).

El bastón recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastadas al amanecer. Si gasta la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón se desvanece en un destello de luz, perdido para siempre.



BASTÓN DE ESCARCHA

Bastón, muy raro (requiere vinculación a un druida, hechicero, brujo o mago)

Tienes resistencia al daño por frío mientras sostienes este bastón.

El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes utilizar una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él, usando tu CD de salvación de conjuro: *cono de frío* (5 cargas), *nube brumosa* (1 carga), *tormenta de hielo* (4 cargas), o *muro de hielo* (4 cargas).

El bastón recupera diariamente al amanecer $1d6 + 4$ cargas gastadas. Si gastas la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón se convierte en agua y es destruido.

BASTÓN DE ENCANTAMIENTO

Bastón, raro (requiere vinculación a un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)

Mientras sostienes este bastón, puedes emplear una acción para gastar 1 de sus 10 cargas para lanzar desde el los hechizos *hechizar persona*, *orden imperiosa*, o *comprensión idiomática* usando tu CD de salvación de conjuro. Este bastón puede ser utilizado también como un bastón mágico.

Si estás sosteniendo el bastón y fallas una tirada de salvación contra un conjuro de encantamiento en el que tú seas el objetivo, puedes convertir tu fallo en un éxito. No puedes utilizar esta propiedad del bastón nuevamente hasta el próximo amanecer. Si tienes éxito en una tirada de salvación contra un conjuro de encantamiento en el que tu seas el objetivo, con o sin la intervención del bastón, puedes usar tu reacción para gastar 1 carga del bastón y devolver el conjuro a su lanzador como si tú hubieras lanzado el hechizo.

El bastón recupera diariamente al amanecer $1d8 + 2$ cargas gastadas. Si gastaste la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

BASTÓN DE ENJAMBRE DE INSECTOS

Bastón, raro (requiere vinculación a un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)

Este bastón tiene 10 cargas y recupera diariamente al amanecer $1d6 + 4$ cargas gastadas. Si gastas la última carga, tira un d20. Con un 1, un enjambre de insectos consume y destruye el bastón, luego se dispersa.

Conjuros: Mientras sostienes este bastón, puedes emplear una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él, usando tu CD de salvación de conjuro: *insecto gigante* (4 cargas), o *plaga de insectos* (5 cargas).

Nube de insectos: Mientras sostienes este bastón, puedes emplear una acción y gastar 1 carga para hacer que un enjambre de insectos voladores infensivos se extienda en un radio de 30 pies. Los insectos permanecen por 10 minutos, haciendo que el área se encuentre fuertemente oscurecida para cualquier criatura que no seas tu. El enjambre se mueve contigo, manteniéndose centrado en ti. Un viento de al menos 10 millas por hora dispersa el enjambre y finaliza el efecto.

BASTÓN DE FUEGO

Bastón, muy raro (requiere vinculación a un druida, hechicero, brujo o mago)

Tienes resistencia al daño por fuego mientras sostienes este bastón.

El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes utilizar una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes hechizos desde él, usando tu CD de salvación de conjuro: *manos ardientes* (1 carga), *bola de fuego* (3 cargas), o *muro de fuego* (4 cargas).

El bastón recupera diariamente al amanecer $1d6 + 4$ cargas gastadas. Si gastas la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón se oscurece, se hace cenizas, y es destruido.

BASTÓN DE GOLPEAR

Bastón, muy raro (requiere vinculación)

Este bastón puede ser esgrimido como un bastón mágico que concede un bonificador +3 a tiradas de ataque y daño realizadas con él.

El bastón tiene 10 cargas. Cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo utilizando el bastón, puedes gastar hasta 3 de sus cargas. Por cada carga que gastes, el objetivo recibe 1d6 extra de daño por fuerza. El bastón recupera diariamente al amanecer 1d6 + 4 cargas gastadas. Si gastas la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

BASTÓN DE LOS MAGOS

Bastón, legendario (requiere vinculación a un hechicero, brujo o mago)

Este bastón puede ser blandido como un bastón mágico que concede un bonificador +2 a tiradas de ataque y daño realizadas con él. Mientras lo sostienes, obtienes un bonificador +2 a tiradas de ataque de conjuros.

El bastón tiene 50 cargas para usar en las siguientes propiedades. Recupera diariamente al amanecer 4d6 + 2 cargas gastadas. Si gastas la última carga, tira un d20. Con un 20, el bastón recupera 1d12 + 1 cargas.

Absorción de conjuro: Mientras sostienes el bastón, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros. Además, puedes utilizar tu reacción cuando otra criatura lanza un conjuro en el que tú seas el objetivo. Si lo haces, el bastón absorbe la magia del conjuro, cancelando sus efectos y obteniendo un número de cargas igual al nivel del conjuro absorbido. Sin embargo, si al hacerlo almacena un número de cargas por encima de 50, el bastón explota como si hubieses activado su Golpe de represalia (ver debajo).

Conjuros: Mientras sostienes este bastón, puedes emplear una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él, usando tu CD de salvación de conjuro y característica de lanzamiento de conjuros: *conjurar elemental* (7 cargas), *disipar magia* (3 cargas), *bola de fuego* (versión de nivel 7, 7 cargas), *esfera flamígera* (2 cargas), *tormenta de hielo* (4 cargas), *invisibilidad* (2 cargas), *apertura* (2 cargas), *rayo relampagueante* (versión de nivel 7, 7 cargas), *pasamiento* (5 carga), *desplazamiento de plano* (7 carga), *telequinesia* (5 cargas), *muro de fuego* (4 cargas), o *telaraña* (2 cargas).

También puedes emplear una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros desde el bastón sin utilizar carga alguna: *cerradura arcana*, *detectar magia*, *agrandar/reducir*, *luz*, *mano del mago*, *protección contra el bien y el mal*.

Golpe de represalia: Puedes utilizar una acción para romper el bastón sobre tu rodilla o contra una superficie sólida, realizando un golpe de represalia. El bastón es destruido y libera su magia restante en una explosión que se expande hasta llenar una esfera de 30 pies de radio centrada en él.

Tienes un 50 por ciento de posibilidades de viajar instantáneamente a un plano de existencia aleatorio, evadiendo la explosión. Si fallas en evadir el efecto, recibes daño por fuerza igual a 16 x el número de cargas en el bastón. Cualquier otra criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 17. Con una Tirada de salvación fallida, una criatura recibe una cantidad de daño basada en qué tan lejos está del punto de origen, como se muestra en la siguiente tabla. Con una salvación con éxito, una criatura recibe la mitad de ese daño.

Distancia del Origen

10 pies de distancia o más cerca

11 a 20 pies de distancia

21 a 30 pies de distancia

Daño

8 x el número de cargas en el bastón

6 x el número de cargas en el bastón

4 x el número de cargas en el bastón

BASTÓN MARCHITANTE

Bastón, raro (requiere vinculación a un clérigo, druida o brujo)

Este bastón tiene 3 cargas y recupera diariamente 1d3 cargas gastadas al amanecer.

Este bastón puede ser empleado como un bastón mágico. Con un impacto provoca daño de un bastón normal, y puedes gastar 1 carga para provocar 2d10 de daño necrótico extra al objetivo. Adicionalmente, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o durante 1 hora tener desventaja en cualquier prueba de característica o tirada de salvación que use Fuerza o Constitución.



BASTÓN DE LA PITÓN

Bastón, poco común (requiere vinculación a un clérigo, druida o brujo)

Puedes utilizar una acción para pronunciar la palabra de mando del bastón y lanzarlo al suelo cercano a 10 pies. El bastón se convierte en una **serpiente constrictora gigante** (ver el Manual de Monstruos para conocer las estadísticas) bajo tu control, y actúa en tu propio orden de iniciativa. Empleando una acción adicional para pronunciar nuevamente la palabra de mando, devuelves el bastón a su forma normal en un espacio ocupado antes por la serpiente.

En tu turno, puedes dar órdenes mentalmente a la serpiente si está hasta a 60 pies de ti, y no te encuentras incapacitado. Tú decides que acciones realiza la serpiente y a donde se mueve en su siguiente turno, o puedes darle instrucciones generales, como atacar a tus enemigos o proteger una locación.

Si la serpiente es reducida a 0 puntos de golpe, muere y regresa a su forma de bastón. Entonces el bastón se hace añicos y es destruido. Si la serpiente regresa a su forma de bastón antes de perder todos sus puntos de golpe, los recupera completamente.

BASTÓN DE PODER

Bastón, muy raro (requiere vinculación a un hechicero, brujo o mago)

Este bastón puede ser blandido como un bastón mágico, que concede un bonificador +2 a tiradas de ataque y daño realizadas con él. Mientras lo sostienes, obtienes un bonificador +2 a la Categoría de Armadura, tiradas de salvación, y tiradas de ataque de conjuros.

El bastón tiene 20 cargas para usar en las siguientes propiedades. El bastón recupera diariamente 2d8 + 4 cargas gastadas al amanecer. Si gasta la última carga, tira un d20. En un 1, el bastón conserva su bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño, pero pierde todas sus otras propiedades. En un 20, el bastón recupera 1d8 + 2 cargas.

Golpe de Poder: Cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo utilizando el bastón, puedes gastar 1 carga para provocar 1d6 extra de daño por fuerza al objetivo.

Conjuros: Mientras sostienes este bastón, puedes emplear una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él, usando tu CD de salvación de conjuro y bonificador de ataque de conjuro: *cono de frío* (5 cargas), *bola de fuego* (versión de nivel 5, 5 cargas), *globo de invulnerabilidad* (6 cargas), *inmovilizar monstruo* (5 cargas), levitar (2 cargas), *rayo relampagueante* (versión de nivel 5, 5 cargas), *proyectil mágico* (1 carga), *rayo de debilitamiento* (1 carga), *muro de fuerza* (5 cargas).

Golpe de represalia: Puedes utilizar una acción para romper el bastón sobre tu rodilla o contra una superficie sólida, realizando un golpe de represalia. El bastón es destruido y libera su magia restante en una explosión que se expande hasta llenar una esfera de 30 pies de radio centrada en él.

Tienes un 50 por ciento de posibilidades e viajar instantáneamente a un plano de existencia aleatorio, evadiendo la explosión. Si fallas en evadir el efecto, recibes daño por fuerza igual a $16 \times$ el número de cargas en el bastón. Cualquier otra criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 17. Con una Tirada de salvación fallida, una criatura recibe una cantidad de daño basado en qué tan lejos está del punto de origen, como se muestra en la siguiente tabla. Con una salvación con éxito, una criatura recibe la mitad de ese daño.



Distancia del Origen	Daño
10 pies de distancia o más cerca	8 x el número de cargas en el bastón
11 a 20 pies de distancia	6 x el número de cargas en el bastón
21 a 30 pies de distancia	4 x el número de cargas en el bastón

BASTÓN DE RAYOS Y TRUENOS

Bastón, muy raro (requiere vinculación)

Este bastón puede ser esgrimido como un bastón mágico que concede un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con él. Tiene también las siguientes propiedades adicionales. Cuando una de las siguientes propiedades es utilizada, no puede usarse de nuevo hasta la mañana siguiente.

Relámpago: Cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes hacer que el objetivo reciba 2d6 de daño extra por electricidad.

Trueno: Cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes hacer que el bastón emita un estallido atronador audible hasta 300 pies de distancia. El objetivo que golpeas debe superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedar aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Golpe de rayo: Puedes utilizar una acción para hacer salir un Rayo relampagueante de la punta del bastón formando una línea de 5 pies de ancho y 120 pies de largo. Cada criatura en esta línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 17, recibiendo 9d6 puntos de daño por electricidad con una tirada de salvación fallida, o la mitad de ese daño con una salvación con éxito.

Trueno: Puedes utilizar una acción para hacer que el bastón emita un estruendo ensorecedor, audible hasta 600 pies de distancia. Cada criatura cercana a 60 pies (sin incluirte) debe realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 17. Con una tirada de salvación fallida, una criatura recibe 2d6 puntos de daño por sonido y queda ensordecida por 1 minuto. Con una salvación con éxito, una criatura recibe la mitad del daño y no es ensordecida.

Trueno y relámpago: Puedes emplear una acción para utilizar las propiedades de Golpe de rayo y Trueno al mismo tiempo. Hacerlo no gasta el uso diario de esas propiedades, solo el uso de esta.

BASTÓN DE LA VÍBORA

Bastón, poco común (requiere vinculación a un clérigo, druida o brujo)

Puedes emplear una acción adicional para pronunciar la palabra de mando de este bastón y hacer que la cabeza del bastón se convierta en la de una serpiente venenosa animada durante 1 minuto. Utilizando otra acción adicional puedes pronunciar nuevamente la palabra de mando, y devolver el bastón a su forma normal inanimada.

Puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo utilizando la cabeza de serpiente, que tiene un alcance de 5 pies. Tu bonificador de competencia se aplica a la tirada de ataque. Con un impacto, el objetivo recibe 1d6 de daño perforante y debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o recibir 3d6 puntos de daño por veneno.

La cabeza de serpiente puede ser atacada mientras está animada. Tiene una Categoría de Armadura de 15 y 20 puntos de golpe. Si la cabeza cae a 0 puntos de golpe, el bastón es destruido. Mientras no sea destruido, el bastón recupera todos los puntos de golpe perdidos cuando es devuelta a su forma inanimada.

BOLA DE CRISTAL

Objeto maravilloso, muy raro, o legendario (requiere vinculación)

La típica bola de cristal, un artículo muy raro, tiene aproximadamente 6 pulgadas de diámetro. Mientras la tocas, puedes lanzar con ella el hechizo Escudriñamiento (scrying) (Salvación DC 17).

Las siguientes variantes de bolas de cristal son artículos legendarios y tienen propiedades adicionales.

Bola de cristal de Lectura de la Mente. Puedes usar una acción lanzar el hechizo detectar pensamientos (Salvación DC 17), mientras estés adivinando con la bola de cristal, apuntando a criaturas que puedes ver a una distancia de hasta 30 pies del objetivo del lanzamiento del conjuro. No necesitas concentrarte en detectar pensamientos para mantener la duración, pero finaliza si termina el escudriñamiento.

Bola de cristal de Telepatía. Mientras estés adivinando con la bola de cristal, puedes comunicarte telepáticamente con criaturas que puedes ver dentro de una distancia de hasta 30 pies del objetivo del lanzamiento del conjuro. También puedes utilizar una acción para lanzar el hechizo *sugestión* (Salvación DC 17) a través del objetivo del lanzamiento del hechizo en una de esas criaturas. No necesitas concentrarte en esta sugestión para mantener su duración, pero finaliza si termina el escudriñamiento. Una vez utilizado, el poder de sugerencia de la bola de cristal no puede ser utilizado de nuevo hasta el próximo amanecer.

Bola de cristal de la Visión Verdadera. Mientras estés adivinando con la bola de cristal, tienes *visión verdadera* en un radio de 120 pies, centrado en el objetivo del hechizo lanzado.

BOLSA DE CONTENCIÓN

Objeto maravilloso, poco común

Esta bolsa tiene un espacio interior considerablemente más grande que sus dimensiones exteriores, apenas 2 pies de diámetro en la boca y 4 pies de profundo. La bolsa puede contener hasta 500 libras, no excediendo los 64 pies cúbicos de volumen.

El saco pesa 15 libras, independientemente de su contenido. Sacar un objeto del interior requiere una acción.

Si la bolsa es sobrecargada, pinchada, o rasgada, se rompe y se destruye, y su contenido es dispersado en el plano astral.

Si a la bolsa se le da la vuelta desde dentro hacia afuera, su contenido se vacía intacto, pero la bolsa debe volver a su forma anterior de ser usada nuevamente.

Las criaturas que respiran dentro del saco pueden vivir hasta un número de minutos igual a 10 dividido por el número de criaturas (mínimo un minuto), después del cual comienzan a asfixiarse.

Colocar una bolsa de contención dentro de un espacio extra dimensional creado por un Morral práctico de Heward, un agujero portable, o un objeto similar, destruye ambos objetos instantáneamente, y abre una puerta al plano astral. La puerta se origina donde uno de los objetos, fue colocado dentro del otro. Cualquier criatura a 10 pies de la puerta es succionada dentro, y aparece en una localización aleatoria del plano astral. Despues la puerta se cierra. La puerta es de un sentido y no puede ser reabierta.

BOLSA DEVORADORA

Objeto maravilloso, muy raro

Este saco, se parece superficialmente a una bolsa de contención, pero es un orificio de alimentación para una gigantesca criatura extradimensional.

Invertir la bolsa de dentro a afuera, cierra el orificio. La criatura extradimensional unida al saco puede sentir cualquier cosa que se encuentre en el interior. La materia animal o vegetal colocada entera en el interior del saco, es devorada y perdida para siempre. Cuando parte de una criatura viviente es colocada en el interior del saco, como sucede cuando alguien alcanza su interior, hay un 50% de posibilidades que la criatura sea absorbida al interior del saco. Una criatura dentro del saco puede usar su acción para tratar de escapar si supera una prueba de fuerza a CD15. Otra criatura puede usar su acción para sacar a la criatura del interior del saco hacia afuera, necesitando una prueba de fuerza a CD 20 para conseguirlo (Si no es absorbida al interior del saco antes). Cualquier criatura que comience su turno dentro del saco es devorada, y su cuerpo destruido.

Los objetos inanimados pueden ser almacenados en el saco, el cual puede contener hasta un pie cúbico de material. Sin embargo, una vez al día, el saco se traga cualquier objeto del interior, y los expulsa al exterior de otro plano de existencia. El DM determina el tiempo y el plano.

Si el saco es perforado o rasgado, se destruye, y cualquier cosa que contenga dentro es transportada a una localización aleatoria dentro del plano astral.

BOLSA DE TRUCOS

Objeto maravilloso, poco común

Esta bolsa corriente, hecha con lana de color gris, orín o parda, parece vacía. Sin embargo al abrir la bolsa, se revela la presencia de un pequeño objeto peludo. La bolsa pesa media libra.

Puedes usar una acción para sacar el objeto peludo de la bolsa, y arrojarla hasta 20 pies.

Cuando el objeto cae, se transforma en una criatura determinada por una tirada de un d8 y consultando la tabla correspondiente al color del saco.

Ver el manual de monstruos para las estadísticas de las criaturas.

La criatura es amistosa contigo y tus compañeros, y actúa en tu turno. Puedes usar una acción adicional para ordenar como debe moverse y que acción debe realizar la criatura en su próximo turno, o darle órdenes en general, como atacar a tus enemigos. En ausencia de tales órdenes, la criatura actúa de modo apropiado a su naturaleza.

Una vez que tres objetos son extraídos de la bolsa, no puede ser usada de nuevo hasta el próximo amanecer.



BOLSA DE TRUCOS GRIS

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Comadreja	5	Pantera
2	Rata gigante	6	Tejón gigante
3	Tejón	7	Lobo terrible
4	Jabalí	8	Alce gigante

BOLSA DE TRUCOS ORÍN

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Rata	5	Cabra gigante
2	Buho	6	Jabalí gigante
3	Mastín	7	León
4	Cabra	8	Oso Pardo

BOLSA DE TRUCOS PARDA

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Chacal	5	Oso Negro
2	Mono	6	Comadreja Gigante
3	Babuino	7	Hiena Gigante
4	Picohacha	8	Tigre

BOLSA DE HABICHUELAS

Objeto maravilloso, raro

Dentro de esta pesada bolsa de tela se encuentran 3d4 de habichuelas. La bolsa pesa $\frac{1}{2}$ libra más $\frac{1}{4}$ de libra por cada habichuela que contenga.

Si arrojas el contenido de la bolsa al suelo, estallan en un radio de 10 pies, extendiendo las habichuelas. Cada criatura en el área, incluyéndote, debe hacer una tirada de salvación de destreza CD 15, recibiendo 5d4 de daño por fuego si falla la salvación, y la mitad si tiene éxito. El fuego prende objetos inflamables que no estén portados o cargados, que se encuentren en el área. Si solo coges una habichuela de la bolsa, la plantas en la tierra o la arena, y luego la riegas, la habichuela hace efecto 1 minuto mas tarde en el lugar donde fue plantada. El DM puede elegir el efecto de la siguiente tabla, determinarlo al azar, o crearlo.

d100 Efecto

01	5d4 setas brotan. Si una criatura come una seta, tira un dado. En un resultado impar, quien ingirió la seta, debe tener éxito en una tirada de salvación de constitución o recibir 5d6 de daño por veneno, y se halla envenenado durante una hora. Con un resultado par, quien ingirió la seta gana 5d6 puntos de golpe temporales durante una hora.
2-10	Un geiser entra en erupción y esparce agua, cerveza, jugo de bayas, té, vinagre, vino o aceite (elección del DM), a 30 pies de altura durante 1d12 turnos.
11-20	Un Ent brota (ver manual de monstruos para conocer las estadísticas). Hay un 50% de probabilidades que el Ent sea caótico malvado y ataque.
21-30	Se alza una animada, e inmóvil estatua de piedra semejante a ti. La estatua lanza amenazas verbales hacia ti. Si la dejas y otros se acercan, te describe como el mas atroz de los villanos y envía a los recién llegados a que te encuentren y ataquen. Si estas en el mismo plano de existencia de la estatua, sabe donde estas. La estatua se vuelve inanimada tras 24 horas.
31-40	Una fogata con llamas azules brota y arde durante 24 horas (o hasta que sea extinguida)
41-50	Brotan 1d6 + 6 Chillones (ver manual de monstruos para conocer las estadísticas).
51-60	1d4 + 8 sapos rosas brillantes se arrastras delante. Cuando un sapo es tocado, se transforma en un monstruo grande o más pequeño a elección del DM. El monstruo permanece durante 1 minuto, entonces desaparece en una humareda rosa brillante.
61-70	Un Terrárn hambriento (ver manual de monstruos para conocer las estadísticas) excava la superficie y ataca.
71-80	Crece un árbol frutal. Tiene 1d10 + 20 frutos, 1d8 de los cuales actúan como pociones mágicas determinadas aleatoriamente, mientras que las otras actúan como un veneno ingerido a elección del DM. El árbol se desvanece una hora. La fruta elegida permanece, reteniendo la magia durante 30 días.
81-90	Aparece un nido de 1d4 + 3 huevos. Cualquier criatura que coma un huevo debe hacer una tirada de constitución a CD 20. Con un éxito, una criatura incrementa permanentemente en 1 su puntuación de habilidad mas baja, eligiendo aleatoriamente si hay valores repetidos. Con un fallo, la criatura recibe 10d6 de daño físico debido a una explosión mágica interna.
91-99	Brotá una pirámide cuadrada de 60 pies de base, y crece hacia arriba. Dentro hay un sarcófago que contiene un Señor de las momias (ver manual de monstruos para conocer las estadísticas). La pirámide es tratada como la guarida del Señor de las momias, y su sarcófago contiene tesoro a elección del DM.
00	Brotá una enredadera gigante, que crece hasta la altura que el DM elija. El extremo acaba donde el DM elija, como una gran vista, un castillo gigante encima de una nube, o un plano de existencia diferente.

BOTAS ELFICAS

Objeto maravilloso, poco común

Mientras uses estas botas, tus pasos no harán sonido, independientemente de la superficie a través de la cual te estés moviendo. También tienes ventaja en las tiradas de destreza (Sigilo) relacionadas con moverse silenciosamente.

BOTAS ALADAS

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras llevas estas botas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad de caminata. Puedes utilizar estas bitas para volar hasta por 4 horas, de corrido o en varios vuelos cortos, cada uno usando mínimo 1 minuto de la duración. Si estás volando cuando la duración expira, caes a un radio de 30 pies por turno hasta tocar suelo.

Las botas recuperan 2 horas de capacidad de vuelo por cada 12 horas que no estén siendo usadas.

BOTAS DE LEVITACIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Mientras uses estas botas, puedes usar una acción para lanzar el hechizo *levitar* sobre ti a voluntad.

BOTAS DE VELOCIDAD

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Mientras estés usando estas botas, puedes usar una acción adicional y chocar los tacones de las botas entre si. Si haces esto, las botas doblan tu velocidad de movimiento, y cualquier criatura que realiza un ataque de oportunidad contra ti, tiene desventaja en la tirada de ataque. Si chocas nuevamente los tacones, el efecto finaliza.

Cuando el efecto de las botas ha sido usado durante un total de 10 minutos, la magia deja de funcionar hasta finalizar un descanso prolongado.

BOTAS DE LAS TIERRAS INVERNALES

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Estas botas de piel se ajustan y dan la sensación de ser bastante cálidas. Mientras las uses, ganas los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia al daño por frío.
- Ignoras el terreno difícil creado por el hielo o la nieve.
- Toleras temperaturas tan bajas como -50 grados Fahrenheit sin ninguna protección adicional. Si usas ropa gruesa, puedes tolerar temperaturas tan bajas como -100 grados Fahrenheit.

BOTAS DE DAR ZANCADAS Y BRINCOS

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Mientras uses estas botas, tu velocidad de movimiento se convierte en 30 pies, a menos que tu velocidad sea mayor, y no se reduce si estas cargado o usando armadura pesada. Además, puedes saltar tres veces la distancia normal, aunque no puedes saltar más lejos de lo que tu movimiento restante permitiría.



BOTE PLEGABLE

Objeto maravilloso, raro

Este objeto aparece como una caja de madera que mide 12 pulgadas de largo, 6 pulgadas de ancho, y 6 pulgadas de profundo. Pesa 4 libras y flota. Se puede abrir para guardar objetos en su interior. Este objeto tiene además tres palabras de mando, cada una requiere que uses una acción para pronunciarla.

Una palabra de mando hace que la caja se despliegue en un bote de 10 pies de largo, 4 pies de ancho, y 2 pies de profundidad. El bote tiene un par de remos, un ancla, un mástil, y una vela latina. En el bote pueden viajar hasta 4 criaturas de tamaño Medio confortablemente.

La segunda palabra de mando hace que la caja se despliegue en un barco de 24 pies de largo, 8 pies de ancho, y 6 pies de profundidad. El barco tiene cubierta, asientos para remeros, cinco juegos de remos, timón, un ancla, una cabina en cubierta, y un mástil con una vela cuadrada. En el barco pueden viajar hasta quince criaturas de tamaño Medio confortablemente. Cuando la caja se convierte en un barco, su peso se convierte en el de un barco normal de su tamaño, y todo lo que había almacenado en la caja permanece en el bote.

La tercera palabra de mando hace que el bote plegable se pliegue de nuevo en una caja, siempre que no hallen criaturas a bordo. Cualquier objeto en el barco, que no pueda caber dentro de la caja, permanece fuera de la caja mientras se pliega.

Cualquier objeto en el barco que pueda caber en el interior de la caja se permanece en ella.

BOTELLA SIEMPREHUMEANTE

Objeto maravilloso, poco común.

Algo de humo se filtra de la boca emplomada de esta botella de latón, que pesa 1 libra. Cuando usas una acción para quitar el tapón de plomo, una gruesa nube de humo se propaga en un radio de 60 pies alrededor de la botella. El área de la nube está muy oscurecida. Por cada minuto que la botella permanece

abierta y dentro de la nube, el radio se incrementa 10 pies hasta que alcanza su máximo radio de 120 pies.

La nube persiste mientras la botella esté abierta.

Cerrar la botella requiere el empleo de una acción y pronunciar su palabra de mando. Una vez que la botella está cerrada, la nube se dispersa tras 10 minutos. Un viento moderado (11 a 20 millas por hora) también puede dispersar el humo tras un minuto, y un viento fuerte (21 millas por hora o más) puede hacerlo tras un asalto.

BOTELLA DEL IFRIT

Objeto maravilloso, muy raro

Esta botella de latón pintada pesa 1 libra. Cuando usas una acción para quitar el tapón, una espesa nube de humo fluye de su interior. Al final de tu turno, el humo desaparece con un fogonazo de fuego inocuo, y un ifriti aparece en un lugar desocupado a menos de 30 pies de ti. Consulta las estadísticas del ifriti en el Manual de Monstruos.

La primera vez que la botella es abierta, el DM tira para determinar qué sucede.

d100 Efecto

01-10 El ifriti te ataca. Luchar durante 5 asaltos, el ifriti desaparece, y la botella pierde su magia.

11-90 El ifriti está a tú servicio durante una hora, siguiendo tus órdenes. Entonces, el ifriti regresa a la botella, y un nuevo tapón lo contiene. El tapón no puede ser retirado en 24 horas. Las siguientes dos veces que la botella sea abierta, ocurre lo mismo. Si la botella es abierta una cuarta vez, el ifriti escapa y desaparece, perdiendo la botella su magia.

91-00 El ifriti puede lanzar el conjuro de deseo tres veces a tu conveniencia. Cuando otorga el último deseo o ha pasado una hora desaparece, y la botella pierde su magia.

BRAZALETES DE ARQUERÍA

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras lleves puestos estos brazaletes, tienes competencia con arco largo y arco corto, y ganas un bonificador +2 a las tiradas de daño en ataques a distancia realizadas con este tipo de armas.

BRAZALETES DE DEFENSA

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Mientras lleves puestos estos brazaletes, ganas un bonificador +2 a la CA si no estas usando armadura y no llevas escudo.

BRASERO DE COMANDAR ELEMENTALES DE FUEGO

Objeto maravilloso, raro

Mientras el fuego arde en este brasero de latón, puedes utilizar una acción para decir la palabra de mando del brasero y convocar a un elemental de fuego, como si hubieras lanzado el hechizo conjurar elemental. El brasero no se puede utilizar de esta manera de nuevo hasta el próximo amanecer.

El brasero pesa 5 libras.

BROCHE DE ESCUDO

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras lleves puesto este broche tienes resistencia al daño por fuerza y tienes inmunidad al daño del conjuro *misil mágico*.

CAPA ARÁCNIDA

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

Esta fina prenda esta hecha de seda negra entrelazada con hilos tenuemente plateados.

Mientras la lleves puesta, ganas los siguientes beneficios.

- Tienes Resistencia al daño de veneno.
- Tu velocidad al escalar es igual a tu velocidad de caminar
- Puedes moverte arriba y abajo y a través de superficies verticales y al revés por techos, mientras tengas tus manos libres.
- No puedes ser atrapado en telarañas de ningún tipo y puedes moverte a través de ellas como si fuesen terreno difícil.
- Puedes usar una acción para lanzar el hechizo *telaraña* (salvación DC 13) La telaraña creada por el hechizo tiene un tamaño de área doble de lo normal. Una vez usada, esta propiedad de la capa no puede ser usada hasta el próximo amanecer.

CAPA DE DESPLAZAMIENTO

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Mientras uses esta capa, proyectas una ilusión que hace parecer que estas situado en un lugar cercano a tu locación actual, causando que cualquier criatura tenga desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Si sufres daño, este efecto deja de funcionar hasta el comienzo de tu próximo turno. Este efecto es suprimido mientras estas incapacitado, inmovilizado, o de algún modo eres incapaz de moverte.

CAPA ÉLFICA

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras uses esta capa con su capucha puesta, las pruebas de sabiduría (percepción) realizados para verte, tienen desventaja, y tú tienes ventaja en las pruebas de destreza (Sigilo) para esconderte, ya que la capa cambia de color para camuflarte. Quitarte o ponerte la capucha requiere una acción.

CAPA DE INVISIBILIDAD

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación)

Mientras estés usando esta capa, puedes ponerte la capucha en la cabeza para volverte invisible. Mientras esta invisible, cualquier cosa que estés cargando o usando es invisible contigo. Te vuelves visible cuando dejas de usar la capucha. Ponerse o quitarse la capucha requiere una acción.

Debes reducir el tiempo que permaneces invisible, en incrementos de un minuto, de la duración máxima de 2 horas de la capa.

La capa deja de funcionar tras dos horas de uso. Por cada periodo ininterrumpido de 12 horas sin uso, la capa recupera una hora de duración.

CAPA DE LA MANTARAYA

Objeto maravilloso, Poco común

Mientras lleves puesta esta capa con la capucha puesta, puedes respirar bajo el agua, y tienes una velocidad de nado de 60 pies. Poner o sacar la capucha requiere de una acción

CAPA DEL MURCIÉLAGO

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Mientras lleves puesta esta capa, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). En un área de poca luz u oscuridad, puedes agarrar los bordes de la capa con las dos manos y utilizarla para volar a una velocidad de 40 pies. Si alguna vez sueltas los bordes de la capa mientras estas volando, o si no te encuentras en la penumbra u oscuridad, pierdes esta velocidad de vuelo.

Mientras lleves puesta la capa en una zona de poca luz u oscuridad, puedes utilizar tu acción para lanzar sobre ti mismo, el hechizo *poliformar*, transformándote en un murciélagos. Mientras estas en forma de murciélagos, conservas tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. La capa no se puede utilizar de nuevo este efecto hasta el próximo amanecer

CAPA DE PROTECCIÓN

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Ganas un bonificador +1 al CA y a las tiradas de salvación mientras lleves puesta esta capa.

CAPA DEL SALTIMBANQUI

Objeto maravilloso, raro

Esta capa huele débilmente a azufre. Mientras la lleves puesta, puedes usarla para lanzar el hechizo *Puerta dimensional* como una acción. Esta propiedad de la capa no puede ser usada de nuevo hasta el próximo amanecer.

Cuando desapareces, dejas detrás una nube de humo, y apareces en una nube de humo similar en tu nuevo destino. El humo oscurece débilmente el espacio que dejas y el espacio en el que apareces, y se disipa al final de tu próximo turno. Una luz o viento fuerte dispersa el humo.

CARCAJ DE EHLONNA

Objeto maravilloso, infrecuente

Cada uno de los tres compartimentos del carcaj conecta con un espacio extradimensional que permite al carcaj contener numerosos objetos sin pesar más de 2 libras (0.9 kilogramos). El compartimento más corto puede contener hasta 60 flechas, viroles, u objetos similares. El compartimento mediano puede contener hasta dieciocho jabalinas u objetos similares. El compartimento más largo puede contener hasta 6 objetos largos, como arcos, lanzas o bastones.

Puedes sacar cualquier objeto que contenga el carcaj como si de un carcaj o vaina normales se tratase.

CARILLÓN DE APERTURA

Objeto maravilloso, raro

Este tubo de metal hueco mide aproximadamente 1 pie de largo y pesa 1 libra.

Puedes golpearlo como una acción, apuntándolo a un objeto que se encuentre hasta a 120 pies de ti que pueda ser abierto, como una puerta, una tapa o un candado. El carillón emite un tono claro, y un candado o cerrojo en el objeto se abrirá a menos que el sonido no pueda alcanzar al objeto.

Si no hay candados y cerraduras restantes, el objeto se abrirá. El carillón puede ser usado 10 veces. la decima vez se quiebra y se vuelve inútil.

CETRO DE ABSORCIÓN

Cetro, muy raro (requiere vinculación)

Mientras mantengas este cetro, puedes utilizar tu reacción para absorber un hechizo en el que tu seas el objetivo, y no dentro de un área de efecto. El efecto del hechizo absorbido se cancela, y la energía del hechizo, no el hechizo en si mismo se almacena en la vara. La energía tiene el mismo nivel que el hechizo que fue lanzado. El cetro puede absorber y almacenar hasta 50 niveles de energía a lo largo de su existencia. Una vez que el cetro absorbe 50 niveles de energía, no puede absorber más. Si se intenta emplear contra un hechizo que el cetro no pueda almacenar, la vara no tiene efecto sobre ese hechizo.

Cuando te vincules con el cetro, conocerás cuantos niveles de hechizos ha absorbido, y cuantos niveles quedan libres. Si quien sostiene el cetro es un lanzador de conjuros, puede convertir la energía almacenada en espacios de conjuro para lanzar hechizos que haya preparado o conozca. Puede crear espacios de conjuro sólo de un nivel igual o inferior al de sus propios espacios de conjuro, hasta un máximo de quinto nivel. Utilizará los niveles almacenados en lugar de los propios espacios de conjuro, pero por lo demás el hechizo actuará de forma normal. Por ejemplo, puede utilizar 3 niveles almacenados en la vara como un espacio de conjuro de nivel 3. Un cetro recién descubierto tiene 1d10 niveles de energía de hechizo almacenados en ella ya. Un cetro que ya no pueda absorber la energía de los hechizos y no tenga energía restante se convierte en no mágica.

CETRO DE GUARDIÁN DEL PACTO

Cetro, poco común (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere vinculación con un brujo)

Mientras portes este cetro, ganas una bonificación a los hechizos de ataque, y dificultad de las Tiradas de Salvación de tus hechizos de brujo. La bonificación se determina dependiendo de la rareza de la vara.

Además, puedes recuperar un espacio de conjuro de brujo como acción mientras mantengas el cetro. No se puede utilizar esta propiedad de nuevo hasta que termine un descanso largo.

CETRO DE GOBIERNO

Cetro, raro (requiere vinculación)

Puedes utilizar una acción para exponer el cetro, y dar una voz de mando de obediencia a todas las criaturas de tu elección, que puedas ver dentro en un área a 120 pies de ti. Cada objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría con CD15 o será encantada por ti durante 8 horas. Mientras permanezca encantada de esta manera, la criatura te tratará como su líder de confianza. Si es dañada por ti o por tus compañeros, o se le ordena hacer algo contrario a su naturaleza, la criatura deja de estar encantada de esta manera. El cetro no puede ser utilizado de nuevo hasta el próximo amanecer.

CETRO INAMOVIBLE

Cetro, poco común.

Este estrecho cetro de hierro tiene un botón en uno de sus extremos. Puedes usar una acción para presionar el botón, lo que causará que el cetro se quede mágicamente fijo en un lugar. Mientras tu otra criatura no uséis una acción para presionar el botón de nuevo, el cetro no se moverá, incluso desafiando a la gravedad. El cetro puede sostener 8.000 libras de peso. Más peso causará que el cetro se desactive y caiga. Una criatura puede usar una acción para hacer una prueba de fuerza a CD30, moviendo 10 pies el cetro si la supera.

CETRO DEL PODER SEÑORIAL

Cetro, legendario (requiere vinculación)

Este cetro tiene una cabeza en relieve, y funciona como una maza mágica que otorga una bonificación de +3 para atacar y tiradas de daño hechas con ella. La barra tiene propiedades asociadas a sus seis diferentes botones que se encuentran en fila a lo largo de la empuñadura. Tiene otras tres propiedades, que se detallaran al final.

Seis botones. Puedes pulsar uno de los seis botones del cetro como una acción adicional. El efecto de un botón dura hasta que se presiona un botón diferente, o hasta que se presiona de nuevo el mismo, lo que hace que el cetro regrese a su forma normal.

Si pulsas el botón 1, el cetro se convierte en una Lengua flamígera (Flame tongue) donde la hoja de fuego brota desde el extremo opuesto a la cabeza con relieve del cetro.

Si pulsas el botón 2, la cabeza con relieve del cetro se dobla hacia abajo, y surgen de ambos extremos dos hojas en forma de media luna, transformando el cetro en un hacha de batalla mágica, que otorga una bonificación de +3 al ataque y a las tiradas de daño hechas con ella.

Si pulsas el botón 3, la cabeza con relieve del cetro se dobla hacia abajo, una punta de lanza aparece como un resorte en el extremo opuesto, y el mango del cetro se alarga hasta medir 6 pies, transformando el cetro en una lanza mágica, que otorga un bonificador de +3 para atacar y a las tiradas de daño hechas con ella.

Si pulsas el botón 4, el cetro se transforma en un arpeo de escalada de hasta 50 pies de largo. Si aprietas el botón 4 la vara se transforma en un poste de escalada de hasta 50 pies (tú decides el tamaño). En superficies duras como el granito, un

pincho abajo y tres ganchos arriba sujetan el poste. Tiene barras horizontales de 3 pulgadas a los lados, con separación de un pie entre sí, formando una escalera. El poste aguanta 4000 libras.

Si no tiene sitio para engancharse vuelve a su forma original.

Si pulsas el botón 5, el cetro se transforma en un ariete de mano y añade +10 a las pruebas de Fuerza para romper puertas, barricadas, y otras barreras.

Si pulsa el botón 6, el cetro se mantiene en su forma normal e indica el norte magnético. (No pasa nada si esta función del cetro se utiliza en un lugar donde no existe el norte magnético.) El cetro también añade conciencia sobre la profundidad aproximada bajo la tierra, o tu altitud sobre ella.

Drenar vida. Al golpear a una criatura en cuerpo a cuerpo usando el cetro, puedes forzar al objetivo a hacer una tirada de salvación de Constitución a dificultad 17. En caso de fallo, el objetivo recibe un daño necrótico extra de 4d6, y tu recuperarás un número de puntos de golpe, igual a la mitad del daño

necrótico causado. Esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer.

Paralizar. Al golpear a una criatura en cuerpo a cuerpo usando el cetro, puedes forzar al objetivo a hacer una tirada de salvación de Constitución a dificultad 17. En caso de fallo, el objetivo queda paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto cuando obtenga un éxito. Esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer.

Aterrorizar. Mientras sostengas el cetro, puedes utilizar una acción para forzar a cada criatura que puedas ver dentro de un alcance a 30 pies de ti, a hacer una tirada de salvación de Sabiduría a dificultad 17. En caso de fallo, los objetivos permanecerán asustados durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada sus turnos, terminando el efecto cuando obtenga un éxito. Esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer.

CETRO DE RESURRECCIÓN

Cetro, legendario (requiere vinculación con un clérigo, druida o paladín)

El cetro tiene 5 cargas. Mientras la sostengas, puedes utilizar una acción para lanzar uno de los siguientes hechizos a través de ella: *sanar* (gasta 1 carga) o *resurrección* (gasta 5 cargas). El cetro recupera 1 carga gastada diaria al amanecer. Si la barra se queda con 0 cargas, tira un d20. Con un 1, la vara desaparece en un estallido de luz radiante.

CETRO DE SEGURIDAD

Cetro, muy raro

Mientras mantengas este cetro, puedes utilizar una acción para activarlo. El cetro te transporta instantáneamente, junto con hasta otras 199 criaturas voluntarias que tengas a la vista, hasta un paraíso extraplanar. Puedes elegir la forma que tiene el paraíso. Podría ser un jardín tranquilo, un precioso claro, una taberna alegre, un immenseo palacio, una isla tropical, un carnaval fantástico, o cualquier otra cosa que puedas imaginar. Independientemente de su naturaleza, el paraíso contiene suficiente agua y comida para mantener a sus visitantes. Todo aquello con lo que se pueda interactuar, y pertenezca al interior del espacio extraplanar sólo puede existir allí. Por ejemplo, una flor recogida en un jardín del paraíso, desaparece si se lleva fuera de ese espacio extraplanar.

Por cada hora pasada en el paraíso, un visitante recupera puntos de golpe como si hubiera gastado 1 Dado de Golpe. Además, las criaturas no envejecen, aunque en el paraíso el tiempo transcurre normalmente. Los visitantes pueden permanecer en el paraíso para un máximo de 200 días divididos por el número de criaturas presentes (redondeando hacia abajo).

Cuando se acabe el tiempo o decidas acabar con este efecto, todos los visitantes vuelven a aparecer en el lugar que ocupaban al activar el cetro, o al espacio no ocupado más cercano de la ubicación inicial. El cetro no puede ser utilizado de nuevo hasta que hayan pasado diez días.

CETRO DE TENTÁCULOS

Cetro, raro (requiere vinculación)

Creado por los drow, este cetro es un arma mágica rematada con tres tentáculos elásticos. Mientras sostienes el cetro, puedes emplear una acción para dirigir cada tentáculo para atacar a una criatura que puedas ver a una distancia de hasta 15 pies. Cada tentáculo realiza una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador +9. Con un impacto, el tentáculo provoca 1d6

puntos de daño contundente. Si golpeas a la criatura con los tres tentáculos, esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución a CD 15. Si falla, la velocidad de la criatura se reduce a la mitad, obtiene desventaja en tiradas de salvación de Destreza, y no puede utilizar reacciones durante 1 minuto. Por otra parte, en cada uno de sus turnos, esta puede realizar una acción o una acción adicional, pero no ambas. Al final de cada uno de sus turnos, puede repetir la tirada de salvación, finalizando el efecto sobre si misma si tiene éxito.

CETRO DE VIGILANCIA

Cetro, muy raro (requiere vinculación)

Este cetro tiene una cabeza bordeada, y las siguientes propiedades.

Vigilancia. Mientras sostengas el cetro, tienes ventaja en las pruebas de percepción (Sabiduría) y en las tiradas de iniciativa.

Conjuros. Mientras sostengas el cetro, puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes hechizos con él: *detectar el mal y el bien* (Detect evil and good), *detectar magia* (Detect magic), *detectar veneno y enfermedad* (Detect Poison and disease), o *ver lo invisible* (see invisibility).

Aura protectora. Como una acción, puedes plantar el final mango del cetro en el suelo, para que la cabeza de la vara arroje una luz brillante en un radio de 60 pies, y una luz tenue en 60 pies adicionales. Mientras permanezcas bajo la luz brillante, tú y tus aliados ganáis un bonificador +1 a la CA y a las tiradas de salvación, y podéis sentir la ubicación de cualquier criatura hostil invisible que también se encuentre dentro del área de la luz brillante.

La cabeza del cetro dejará de brillar y el efecto terminará 10 minutos, o cuando una criatura utilice una acción para extraer el cetro del suelo. Esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer.

CIMITARRA DE VELOCIDAD

Arma (cimitarra), muy rara (requiere vinculación)

Ganas un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño hecho con esta arma mágica. Además, puedes realizar un ataque con ella como una acción adicional en cada uno de tus turnos.

CINTURÓN DE LOS ENANOS

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Mientras que estés usando este cinturón, ganas los siguientes beneficios:

- Tu Constitución se incremente en 2, hasta un máximo de 20.
- Tienes ventaja en las pruebas de Carisma (persuasión) para interaccionar con enanos.
- Adicionalmente, mientras que el cinto se encuentre vinculado, hay un 50% por día que al amanecer le crezca una barba frondosa a su poseedor si no tiene y le puede crecer barba, o se volverá visiblemente más gruesa que la anterior, si ya tenía una.

Si no eres un enano, ganas los siguientes beneficios adicionales mientras uses el cinto:

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.
- Tienes visión en la oscuridad hasta de 60 pies de alcance.
- Puedes hablar, leer y escribir enano.

CINTURÓN DE FUERZA DE GIGANTE

Objeto maravilloso, rareza varia (Requiere vinculación)

Mientras uses este cinto, tu puntuación de fuerza cambia a la puntuación dada por el cinturón. Si tu fuerza ya es igual o mayor que la del cinto, el objeto no tiene efecto en ti.

Existen seis variedades de este cinturón, correspondiendo y de acuerdo a la rareza de cada uno de los seis tipos de verdaderos gigantes.

El cinturón de fuerza de gigante de piedra y el cinto de fuerza de los gigantes de escarcha tienen aspecto diferente, pero tienen el mismo efecto.

Tipo	Fuerza	Rareza
Gigante de las Colinas	21	Raro
Gigante de piedra/escarcha	23	Muy raro
Gigante de fuego	25	Muy raro
Gigante de las nubes	27	Legendario
Gigante de las tormentas	29	Legendario

COLLAR DE ADAPTACIÓN

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras usas este collar puedes respirar normalmente en cualquier entorno, y te otorga ventaja en las tiradas de salvación contra gases y vapores nocivos (como nube aniquiladora, los efectos de nube apestosa , venenos inhalados, y las armas de aliento de algunos dragones)

COLLAR DE BOLAS DE FUEGO

Objeto maravilloso, raro

Este collar tiene 1d6 + 3 pequeñas esferas que cuelgan de él. Puedes utilizar una acción para separar una de las esferas del cordón y lanzarla hasta 60 pies de distancia. Cuando la esfera llega al final de su trayectoria, detona como un conjuro de bola de fuego de nivel 3 (salvación a CD 15).

Puedes lanzar múltiples esferas, o incluso todo el collar, como una acción. Cuando lo hagas, aumenta el nivel de la bola de fuego en 1 por cada cuenta lanzada más allá de la primera.

COLLAR DE CUENTAS DE PLEGARIA

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación con un clérigo, druida o paladín)

Este collar tiene 1d4 + 2 cuentas mágicas hechas de aguamarina, perla negra o topacio. También tiene otras muchas cuentas no mágicas hechas de piedras como el ámbar, heliotropo, citrino, coral, jade, perla o cuarzo. Si una cuenta mágica se desprende del collar, esta pierde su magia. Existen seis tipos de cuentas mágicas. El DM decide los tipos de cuentas que posee el collar o lo determina al azar. Un collar puede tener más de una cuenta del mismo tipo. Para usar alguna de ellas, se debe portar el collar. Cada perla contiene un conjuro que puedes lanzar como una acción adicional (usando tu CD de salvación de conjuro si es necesario). Una vez que el conjuro es lanzado desde esa cuenta mágica, no podrá ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer.

d20	Cuenta de...	Hechizo
01-06	Bendición	Bendecir
7-12	Curación	Curar heridas (nivel 2) o restablecimiento menor
13-16	Favor	Restablecimiento mayor
17-18	Castigo	Golpe marcador
19	Invocación	Aliado de los planos
20	Caminante aéreo	Caminar con el viento

COTA DE ESCAMAS DE DRAGÓN

Armadura (Malla de escamas), muy raro (requiere vinculación)

La armadura de escamas de dragón está hecha de escamas de una clase de dragón. A veces los dragones recogen sus escamas sueltas y se las regalan a humanoides. Otras veces, los cazadores quitan la piel cuidadosamente, y conservan el pellejo de un dragón muerto. En cualquier caso, las escamas de dragón están altamente valoradas.

Mientras uses esta armadura, ganas un bonificador de +1 al CA, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra presencia aterradora y las armas de aliento de los dragones, y tienes resistencia a un tipo de daño, determinado por la procedencia de las escamas del tipo de dragón. (Ver tabla)

Adicionalmente, pueden enfocar tus sentidos como una acción para discernir mágicamente la distancia y dirección del dragón más cercano a 30 millas de ti que pertenezca a la misma clase que la armadura. Esta acción especial no puede ser reutilizada hasta el próximo amanecer.

Dragón	Resistencia	Dragón	Resistencia
Negro	Ácido	Oro	Fuego
Azul	Relámpago	Verde	Veneno
Latón	Fuego	Rojo	Fuego
Bronce	Relámpago	Plata	Frio
Cobre	Ácido	Blanco	Frio

COTA ÉLFICA

Armadura (camisote de mallas), rara

Ganas una bonificación de +1 a tu CA mientras lleves puesta esta armadura.

Se te considera competente con esta armadura incluso si careces de la competencia con armadura media.

COTA DE IFRITI

Armadura (cota de mallas), legendaria (requiere vinculación)

Mientras lleves puesta esta armadura, ganas una bonificación de +3 a tu CA, eres inmune al daño por fuego, y puedes comprender y hablar Primordial. Además, puedes caminar o permanecer sobre roca fundida como si fuese terreno sólido.

CUBO DE FUERZA

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Este cubo tiene aproximadamente una pulgada de ancho. Cada cara tiene una marca distinta en ella que puede ser presionada. El cubo comienza con 36 cargas, y recupera diariamente 1d20 de cargas consumidas al amanecer.

Puedes usar una acción para presionar una de las caras del cubo, gastando un número de cargas de acuerdo a la cara del cubo elegida, como se muestra en la tabla de Caras del Cubo de Fuerza. Cada cara tiene un efecto diferente. Si el cubo no tiene cargas suficientes, no ocurre nada. De otro modo, surge una barrera de fuerza invisible, formando un cubo de 15 pies de lado. La barrera se centra en ti, se mueve contigo, y dura un minuto, hasta que usas una acción para presionar la sexta cara del cubo, o el cubo se quede sin cargas. Puedes cambiar el efecto de la barrera presionando una cara diferente del cubo y gastando el número de cargas requerido, reseteando la duración. Si tu movimiento causa que la barrera entre en contacto con un objeto sólido que no puede pasar a través del cubo, no puedes moverte más cerca de ese objeto mientras la barrera permanezca.

CARAS DEL CUBO DE FUERZA

Cara	Cargas	Efecto
1	1	Gases, viento y niebla no pueden pasar a través de la barrera.
2	2	La materia no viva no puede pasar a través de la barrera. Muros, suelos y techos pueden traspasar a tu discreción.
3	3	La materia viva no puede pasar la barrera.
4	4	Los efectos de hechizos no pueden traspasar la barrera.
5	5	Nada puede traspasar la barrera. Muros, suelos y techos pueden traspasar a tu discreción.
6	0	La barrera se desactiva.

El cubo pierde cargas cuando la barrera es objetivo de ciertos conjuros, o entra en contacto con ciertos conjuros o efectos de objetos mágicos, como se muestra en la tabla de abajo.

Conjuro u Objeto	Cargas perdidas
Desintegrar	1d12
Cuerno detonante	1d10
Pasamiento	1d6
Rociada prismática	1d20
Muro de fuego	1d4

CUENCO DE COMANDAR ELEMENTALES DE AGUA

Objeto maravilloso, raro.

Mientras este cuenco está lleno agua, puedes utilizar una acción para decir la palabra de mando del tazón y convocar un elemental de agua, como si hubieras lanzado el hechizo conjurar elemental. El cuenco no se puede utilizar de esta manera de nuevo hasta el próximo amanecer.

El cuenco tiene aproximadamente 1 pie de diámetro y la mitad de profundidad. Pesa 3 libras y puede contener alrededor de 3 galones.

CUERDA DE ENMARAÑAR

Objeto maravilloso, raro

Esta cuerda tiene 30 pies de largo y un peso de 3 libras. Si mantienes un extremo de la cuerda y utiliza una acción para formular su palabra de mando, se lanzará sobre una criatura a la vista que se encuentre a menos de 20 pies de ti. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de destreza con CD15 o permanecer neutralizado.

Puedes liberar a la criatura mediante una acción extra y diciendo una segunda palabra de mando. La criatura neutralizada puede usar su acción para intentar superar una tirada de salvación de Destreza o Fuerza (a elección de la criatura apresada) con dificultad 15, para conseguir zafarse. Con un éxito, la criatura ya no estará neutralizada por la cuerda. La cuerda tiene CA 20, y 20 puntos de golpe. Recuperará 1 punto de golpe cada 5 minutos mientras posea al menos 1 punto de golpe. Si la cuerda llega a 0 puntos de golpe, se destruye.

CUERDA DE ESCALADA

Objeto maravilloso, raro

Esta cuerda de seda de 60 pies de largo pesa 3 libras y puede sostener hasta 3.000 libras. Si mantienes un extremo de la cuerda, y usas una acción para nombrar la palabra de mando, la cuerda se animará. Como acción adicional, puedes ordenarle al otro extremo que se mueva hacia el destino que elijas. Se moverá 10 pies cuando actives la voz de mando, y 10 pies en cada uno de tus turnos posteriores, hasta llegar a su destino, teniendo en cuenta la longitud máxima de distancia, o hasta que ordenes que pare. También puedes ordenar a la cuerda que te sujetе de forma segura a un objeto, o te desate de él, se anude o se desanude, o se enrolle para su transporte..

Si le dices a la cuerda que se anude, unos nudos grandes aparecerán a intervalos de 1 pie a lo largo de la cuerda.

Mientras esté bien anudada, la cuerda se acorta hasta quedar con una longitud de 50 pies y otorgará ventaja en las pruebas realizadas para intentar escalar por ella.

La cuerda tiene CA 20, y 20 puntos de golpe. Recuperará 1 punto de golpe cada 5 minutos mientras posea al menos 1 punto de golpe. Si la cuerda llega a 0 puntos de golpe, se destruye.

CUERNO DETONANTE

Objeto maravilloso, raro.

Puedes usar una acción para activar la palabra de mando del cuerno y después soplarlo, lo cual hace que emita un explosión atronadora en un cono de 30 pies y audible a 600 pies de distancia. Cada criatura en el cono debe realizar una salvación CD15 de Constitución. Si falla la salvación, la criatura recibe 5d6 de daño eléctrico y queda ensordecida durante 1 minuto. Si pasa la tirada de salvación, la criatura recibe la mitad del daño y no queda ensordecida. Las criaturas y objetos hechos de cristal, reciben 10d6 de daño eléctrico en lugar de 5d6.

Cada uso del cuerno tiene un 20% de probabilidad de causar que el cuerno explote. La explosión causa 10d6 de daño de fuego al que lo sopla y se destruye el cuerno por completo.

CUERNO DEL VALHALLA

Objeto maravilloso, raro (plata o latón), muy raro (bronce), o legendario (hierro).

Puedes usar una acción para soplar el cuerno. En respuesta, espíritus de guerreros del plano de Ysgard acudirán entorno a 60 pies de ti. Estos espíritus usaran las estadísticas de un berserker del Manual de Monstruos. Regresarán a Ysgard una hora o cuando lleguen a 0 puntos de golpe. Una vez que uses el cuerno, no podrá ser usado hasta que pasen siete días.

Se conoce la existencia de cuatro tipos de Cuerno de Valhalla, cada uno fabricado en diferente metal. El tipo de metal del cuerno determina cuantos berserkers responden a la llamada, y también el requisito para usarlo. El DM elige el tipo de cuerno o lo hace de forma aleatoria.

Tipo de Cuerno	Berserkers Invocados	Requerimiento
01-40 Platán	2d4+2	Ninguno
41-75 Latón	3d4+3	Competencia con Armas Sencillas
76-90 Bronce	4d4+4	Competencia con Armaduras Medianas
91-00 Hierro	4d4+5	Competencia con Armas Marciales

Si soplas el cuerno sin tener los requisitos, los berserkers convocados te atacarán. Si tienes los requisitos, serán amistosos hacia ti y tus compañeros y seguirán tus órdenes.

CUERO TACHONADO ENCANTADO

Armadura (cuero tachonado), rara

Mientras lleves puesta esta armadura, ganas una bonificación de +1 a CA. Además puedes usar una acción adicional para pronunciar la palabra de mando de la armadura y causar que la armadura asuma la apariencia de un conjunto de ropa normal o de otro tipo de armadura. Tú decides que apariencia tiene, incluyendo color, estilo, y accesorios, pero la armadura retiene su volumen y peso normales. La apariencia ilusoria dura hasta que usas de nuevo esta propiedad o te quitas la armadura.

DAGA DE VENENO

Arma (daga), rara

Ganas un bonificador +1 en tiradas de ataque y de daño hecho con esta arma mágica.

Puedes usar una acción para hacer que un espeso veneno negro recubra la hoja. El veneno se mantiene durante 1 minuto, o hasta que un ataque con este arma golpee una criatura. Esta criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución a CD 15 o recibir 2d10 de daño por veneno, y permanece envenenado durante 1 minuto. La daga no se puede utilizar de esta manera nuevamente hasta el próximo amanecer.

DECANTADOR DE AGUA INAGOTABLE

Objeto maravilloso, Poco común

Este frasco tapado cuando se agita, suena como si contuviese agua en su interior. La jarra pesa 2 libras.

Puedes usar una acción para retirar el tapón y pronunciar una de las tres palabras de mando, con lo cual una cantidad de agua dulce o agua salada (a tu elección) se derrama fuera del frasco. El agua deja de verterse al inicio de tu siguiente turno. Elije entre las siguientes opciones:

"Chorro" produce 1 galón de agua.

"Fuente" produce 5 galones de agua.

"Géiser" produce 30 galones de agua que brotan en un géiser de 30 pies de largo y 1 pie de ancho. Como una acción gratuita mientras sostienes la jarra, puedes apuntar el géiser a una criatura que puedas ver a 30 pies de ti. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza a CD 13, o recibir 1d4 de daño contundente, y caer derribado. En lugar de una criatura, puedes apuntar a un objeto que no está siendo usado o llevado, y que su peso no sea mayor a 200 libras. El objeto es eliminado o empujado hasta a 15 pies de distancia de ti.

DEFENSORA

Arma (Cualquier espada), legendaria (requiere vinculación)

Ganas un bonificador de +3 al ataque y al daño en las tiradas hechas con esta arma mágica.

La primera vez que atacas con la espada en cada uno de tus turnos, puedes transferir algo o todo el bonificador de la espada a tu CA, en vez de usar el bonificador para cualquier de los ataques ese turno. Por ejemplo, podrías reducir el bonificador a tus tiradas de ataque y daño a +1 y ganar un bonificador de +2 a la CA. El ajuste de bonificación permanece en efecto hasta el comienzo de tu próximo turno, sin embargo debes esgrimir la espada para ganar el bonificador a la CA.

DIADEMA DEL INTELECTO

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Tu característica de Inteligencia es 19 mientras llevas puesta la diadema. No tiene efecto sobre tu inteligencia si esta ya es 19 o más.

DIADEMA DE DETONACIÓN

Objeto maravilloso, poco común

Mientras llevas puesta esta diadema, puedes usar una acción para lanzar el hechizo *Rayo abrasador* con el. Cuando realices el ataque del conjuro, hazlo con un bonificador de ataque de +5. La diadema no puede ser usada de este modo hasta el próximo amanecer.

DISOLVENTE UNIVERSAL

Objeto maravilloso, legendario

Este recipiente contiene un líquido lechoso con un fuerte olor a alcohol. Puedes emplear una acción para derramar el contenido del recipiente sobre una superficie a tu alcance. El líquido disuelve al instante hasta 1 pie cuadrado de adhesivo con el que tiene contacto, incluyendo el pegamento soberano.

ELIXIR DE SALUD

Poción, rara

Cuando bebes esta poción, cura cualquier enfermedad que te afecte, y elimina las condiciones de cegado, ensordecido, paralizado y envenenado. Este claro líquido rojo, contiene pequeñas burbujas de luz.

ESCARABEO DE PROTECCIÓN

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación)

Si mantienes este medallón en forma de escarabajo en la mano durante 1 asalto, una inscripción aparecerá en su superficie revelando su naturaleza mágica. Ofrecerá dos beneficios mientras lo lleves:

Tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros. El escarabajo tiene 12 cargas. Si fallas una tirada de salvación contra un hechizo de nigromancia, o un efecto dañino procedente de un muerto viviente, puedes utilizar tu reacción y gastar 1 carga, y transformar dicho fallo en un éxito. El escarabeo se desintegra en motas de polvo, y se destruye cuando se gasta su última carga.

ESCOBA VOLADORA

Objeto maravilloso, Poco común

Esta escoba de madera, que pesa 3 libras, funciona como una escoba vulgar hasta que te pones de pie a horcajadas sobre ella y dices su palabra de mando. A continuación, se sitúa por debajo de ti y puede ser montada en el aire. Tiene una velocidad de vuelo de 50pies. Puede transportar hasta 400 libras de peso, pero su velocidad de vuelo se reduce a 30 pies mientras este transportando más de 200 libras de peso. La escoba deja de flotar cuando aterriza. Puedes enviar la escoba para que viaje solo a un destino dentro de 1 milla de ti si dices la palabra de mando, nombras el lugar y estas familiarizado con dicho lugar. La escoba vuelve a ti cuando pronuncias otra palabra de mando, siempre que el la escoba este a 1 milla de ti.

ESCUDO +1, +2 o +3

Armadura (escudo), Poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)

Mientras estés equipado con este escudo, tienes una bonificación a la CA determinada por la rareza del escudo. Este bonificador es adicional a la mejora común del tipo de escudo.

ESCUDO ANIMADO

Armadura (Escudo), muy raro (requiere vinculación)

Mientras sostengas este escudo, puedes pronunciar una palabra de mando como acción adicional para hacer que se active. El escudo salta al aire y flota en tu espacio, para protegerte como si estuvieras usándolo, dejando tus manos libres.

El escudo permanece animado por 1 minuto, hasta que uses una acción adicional para terminar el efecto, o hasta que estés incapacitado o muerto, momento en el cual el escudo cae al suelo, o en tu mano si tuvieras una libre.

ESCUDO ATRAPAFLECHAS

Armadura (Escudo), raro (requiere vinculación)

Ganas un bonificador de +2 a la CA contra ataques a distancia mientras estés usando este escudo. Esta bonificación se añade al bonificador estándar que el escudo otorga a la CA.

Además, siempre que un atacante realice un ataque a distancia contra un objetivo a 5 pies de ti, puedes usar una acción de reacción para convertirte en objetivo del ataque en su lugar.

ESCUDO DE ATRACCIÓN DE PROYECTILES

Armadura (escudo), raro (requiere vinculación)

Mientras estas equipado con este escudo, adquieres resistencia al daño producido por los ataques con armas a distancia.

Maldición. Este escudo está maldito. Vincularte con él te maldice hasta que lancen sobre ti un hechizo *quitar maldición* (remove curse), u otro hechizo con efecto similar. No equiparte con el escudo no acaba con la maldición. Cada vez se realice un ataque con armas a distancia que tenga por objetivo una criatura que esté a 10 pies de ti, la maldición hará que te conviertas en el blanco en su lugar.

ESCUDO CENTINELA

Armadura (escudo), poco común

Mientras estas equipado con este escudo, tienes ventaja en las pruebas de iniciativa y de percepción (Sabiduría). El escudo está adornado con un símbolo de un ojo.

ESCUDO DE PROTECCIÓN CONTRA CONJUROS

Armadura (escudo), muy raro (requiere vinculación)

Mientras abrazas este escudo, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos, y los ataques de conjuro tienen desventaja contra ti.

ESFERA DE ANIQUILACIÓN

Objeto maravilloso, legendario

Esta esfera negra de 2 pies de diámetro es un agujero en el multiverso, flotando en el espacio y estabilizada por un campo mágico que lo rodea.

La esfera destruye toda la materia por la que pasa, y toda la materia que pasa a través de ella. Los artefactos son la excepción. A menos que un artefacto sea susceptible al daño proveniente de una esfera de aniquilación, este pasa a través de la esfera de aniquilación indemne. Cualquier otra cosa que toque la esfera pero no sea completamente tragada, recibe 4d10 puntos de daño por fuerza. La esfera permanece estacionaria hasta que alguien la controla. Si estas a 60 pies de una esfera sin control, puedes utilizar una acción para realizar una prueba de Inteligencia (Arcano) de CD 25. Si tienes éxito, la esfera levita en una dirección de tu elección, hasta un número de pies igual a 5 x tu modificador de Inteligencia (mínimo 5 pies). Si fracasas, la esfera se mueve 10 pies en dirección a ti. Una criatura cuyo espacio es invadido por la esfera debe superar una tirada de salvación de Destreza a CD 13 o ser tocado por ella, recibiendo 4d10 puntos de daño por fuerza. Si intentas controlar una esfera que está bajo el control de otra criatura, debes realizar una prueba de Inteligencia (Arcano) enfrentada con la prueba de Inteligencia (Arcano) de la otra criatura. El ganador obtiene el control de la esfera y puede hacerla levitar normalmente.

Si la esfera entra en contacto con un portal planar, como los que son creados por el hechizo umbral, o un espacio extradimensional, como el que hay dentro de un agujero portátil, el DM determina en forma aleatoria lo que ocurre, utilizando la siguiente tabla

d100 Resultado

01-50	La esfera es destruida.
51-85	La esfera se mueve a través del portal o dentro del espacio extradimensional.
86-00	Una grieta espacial envía a cada criatura y objeto en un radio de 180 pies de la esfera, incluyendo a la esfera, a un plano de existencia aleatorio.

ESFERA DE LUZ

Objeto maravilloso, Poco común.

Esta pequeña esfera de grueso cristal pesa 1 libra. Si estas a menos de 60 pies de ella, puedes pronunciar su palabra de mando y causar que lance el hechizo de luz o luz del día. Una vez usado el efecto de luz del día, no puede volver a ser usado de nuevo hasta el siguiente amanecer.

Puedes pronunciar otra palabra de mando como una acción para hacer que la esfera iluminada se alce en el aire y flote a no más de 5 pies del suelo. La esfera flota de esta forma hasta que tu u otra criatura la agarre. Si te mueves a más de 60 pies de la esfera de luz, te sigue hasta que se encuentra a 60 pies de ti. Para ello toma la ruta más corta. Si se impide su movimiento, la esfera desciende suavemente hasta el suelo y queda inactiva, apagándose su luz.

ESPADA AFILADA

Arma (cualquier espada que provoque daño cortante), muy raro (requiere vinculación)

Cuando atacas a un objetivo con esta espada mágica y golpeas, maximiza el resultado de tus dados de daño de arma contra el objetivo.

Cuando atacas a un objetivo con esta espada mágica y obtienes un 20 en la tirada de ataque, el objetivo recibe 14 puntos extra de daño cortante. Luego tira otro d20. Si obtienes un 20, mutilas una de sus extremidades, con el efecto de dicha pérdida es determinado por el DM. Si la criatura no tiene miembros que amputar, en su lugar seccionas una porción de su cuerpo.

Además, puedes pronunciar la palabra de mando del arma para hacer que la hoja se ilumine con luz brillante en un radio de 10 pies y con luz tenue unos 10 pies adicionales. Pronunciar nuevamente la palabra de mando o envainar la espada apaga la luz.

ESPADA ARREBATAVIDAS

Arma (cualquier espada), raro (requiere vinculación)

Cuando atacas a una criatura con esta espada mágica y obtienes un 20 natural en la tirada de ataque, si el objetivo no es un constructo o un muerto viviente recibe 10 puntos extra de daño necrótico.

También ganas 10 puntos de golpe temporales.

ESPADA DANZANTE

Arma (espada), muy rara (requiere vinculación)

Puedes utilizar una acción adicional para lanzar esta espada mágica al aire, y decir la palabra de mando de la espada. Al hacerlo, la espada comienza a flotar, vuela hasta 30 pies, y ataca una criatura a tu elección a 5 pies de ella. La espada utiliza tu tirada de ataque y modificador de habilidad para las tiradas de daño. Mientras que la espada está suspendida, puedes utilizar una acción adicional para que vuele hasta 30 pies a otro lugar hasta 30 pies de ti. Como parte de la misma acción gratuita, puedes hacer que la espada ataque a una criatura a 5 pies de ella.

que la espada suspendida ataque por cuarta vez, se vuela hasta 30 pies, y trata de regresar a tu mano. Si no tienes una mano libre, cae al suelo a tus pies. Si la espada no tiene ningún camino sin obstáculos hasta ti, se mueve tan cerca de ti como puede y luego cae al suelo. También deja de flotar si la agarras o te mueves más de 30 pies lejos de ella.

ESPADA HIRIENTE

Arma (*cualquier espada*), raro (*requiere vinculación*)

Los puntos de golpe perdidos a causa del daño de esta arma pueden ser recuperados solamente a través de un descanso corto o largo, en lugar de regeneración, magia, o algún otro medio. Una vez por turno, cuando impactas a una criatura con un ataque utilizando esta arma mágica, puedes herir al objetivo. Al inicio de cada uno de los turnos de la criatura herida, esta recibe 1d4 puntos de daño necrótico, y luego puede realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 15, finalizando el efecto de todas las heridas similares sobre si misma en una tirada con éxito. Alternativamente, la criatura herida o una criatura cercana a 5 pies de ella pueden emplear una acción para realizar una prueba de Sabiduría (Medicina), finalizando el efecto de semejantes heridas si tiene éxito.

ESPADA DE RESPUESTA

Arma (*espada larga*), legendario (*requiere vinculación a una criatura del mismo alineamiento que la espada*)

En el mundo de Falcongrís, solo se conoce la existencia de nueve de estas hojas. Cada una fue una copia de la legendaria espada Fragarach, nombre traducido por muchos como “Palabra Final”. Cada una de las nueve espadas tiene su propio nombre y alineamiento, y cada una lleva una gema distinta en su pomo.

Nombre	Alineamiento	Gema
Respondedora	Caótico bueno	Esmeralda
Respondona	Caótico malvado	Ázabache
Conclusora	Legal neutral	Ámatista
Bromeadora	Caótico neutral	Turmalina
Refutadora	Neutral bueno	Topacio
Replicadora	Neutral	Peridoto
Retrucadora	Legal bueno	Aguamarina
Vituperadora	Legal malvado	Granate
Frasgresora	Neutral malvado	Espineta

Obtienes un bonificador +3 a tiradas de ataque y daño realizadas con esta espada. Además, mientras esgrimes la espada, puedes usar tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura a tu alcance que te provoque daño. Tienes ventaja en la tirada de ataque, y cualquier daño provocado con este ataque especial ignora cualquier inmunidad o resistencia al daño que tenga el objetivo.

ESPADA DE LA VENGANZA

Arma (*cualquier espada*), poco común (*requiere vinculación*)

Obtienes un bonificador +1 a tiradas de ataque y daño realizadas con esta espada mágica.

Maldición: Esta espada está maldita y poseída por un espíritu vengativo. Estar vinculado a ella extiende la maldición hasta ti. Mientras permanezcas maldito, no estás dispuesto a desprenderte de la espada, manteniéndola contigo todo el tiempo. Mientras estés vinculado a esta arma, tienes desventaja en tiradas de ataque realizadas con otras armas distintas a esta.

Además, mientras la espada este contigo, debes superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 cada vez que recibas daño en combate. Con una salvación fallida, debes atacar a la criatura que te lastimó hasta que tus puntos de golpe o los de la criatura que te lastimó queden reducidos a 0, o hasta que no puedas alcanzar a la criatura para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ella.

Puedes romper la maldición de forma normal. Alternativamente, conjurar *destierro* sobre la espada fuerza al espíritu vengativo a dejarla. La espada se convierte entonces en un arma +1 sin ninguna otra propiedad.

ESPADA VORPAL

Arma (*cualquier espada que cause daño cortante*), legendario (*requiere vinculación*)

Obtienes un bonificador +3 a tiradas de ataque y daño realizados con esta arma mágica. Además, el arma ignora resistencia a daño cortante.

Cuando atacas con esta arma a una criatura que tiene al menos una cabeza y obtienes un 20 en la tirada de ataque, cercenas una de las cabezas de la criatura. La criatura muere si no puede sobrevivir sin la cabeza perdida. Una criatura es inmune a este efecto si es inmune a daño cortante, no tiene o no necesita una cabeza, tiene acciones legendarias, o el DM decide que la criatura es demasiado grande para que su cabeza sea cercenada con esta arma. Criaturas así reciben en su lugar 6d8 puntos extra de daño cortante producto del golpe.

ESPEJO ATRAPAVIDAS

Objeto maravilloso, muy raro

Cuando este espejo de 4 pies de altura se mira indirectamente, su superficie muestra imágenes débiles de criaturas. El espejo pesa 50 libras, y tiene CA 11, 10 puntos de golpe, y vulnerabilidad a daño contundente. Se rompe y se destruye cuando es reducido a 0 puntos de golpe.

Si el espejo está colgado en una superficie vertical y estás a 5 pies de él, puedes utilizar una acción para decir su palabra de mando y activarlo. Permanece activo hasta que utilices una acción para volver a decir la palabra de mando.

Cualquier criatura que no seas tú que vea su reflejo en el espejo una vez activado, y que esté a una distancia de 30 pies de él, debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma a CD 15 o será atrapado, junto con cualquier cosa que vista o lleve, en una de las doce celdas extra dimensionales del espejo. Esta tirada de salvación se hace con ventaja si la criatura conoce la naturaleza del espejo, y los constructos tienen éxito en la tirada de salvación de forma automática.

Una celda extra dimensional es una extensión infinita llena de una espesa niebla que reduce la visibilidad hasta tan solo 10 pies. Las criaturas atrapadas en las celdas del espejo no envejecen, y no necesitan comer, beber o dormir. Una criatura atrapada dentro de una celda puede escapar usando magia que permita viajar entre planos. De lo contrario, la criatura permanecerá en la celda hasta ser liberado. Si el espejo atrapa a una criatura y sus doce celdas extra dimensionales ya están ocupadas, el espejo liberará una criatura atrapada al azar para dar cabida al último prisionero. Toda criatura liberada aparece en un espacio vacío a la vista del espejo, pero de espaldas a él. Si se rompe el espejo, todas las criaturas que contiene se liberan y aparecen en espacios no ocupados cerca de él.

Mientras estés a una distancia de 5 pies del espejo, puedes emplear una acción para nombrar a una criatura atrapada en él o llamar a una celda en particular por su número. La criatura llamada, o la que se encuentre en la celda nombrada, aparecerá como una imagen en la superficie del espejo. Tú y la criatura podréis comunicaros de forma normal.

De manera similar, puedes emplear una segunda palabra de mando y liberar una criatura atrapada en el espejo. La criatura liberada aparecerá, junto con sus posesiones, en el espacio no ocupado más cercano al espejo y de espaldas a él.

FETICHE DE PLUMAS DE QUAAL

Objeto maravilloso, raro

Este pequeño objeto parece una pluma. Existen diferentes tipos de figuras de pluma, cada una con un efecto de un solo uso diferente. El DM elige el tipo de figura o la determina aleatoriamente.

00	tiche de Pluma	00	tiche de Pluma
-20	ancla	-20	ite Cisne
-35	jaro	-35	bol
-50	abanico	-50	tigo

Ancla. Puedes usar una acción para tocar un bote o barco con la figura. Durante las siguientes 24 horas, el vehículo no puede ser movido de ninguna manera. El efecto finaliza si la figura toca de nuevo el vehículo. Cuando el efecto finaliza, la figura desaparece.

Pájaro. Puedes usar una acción para lanzar la figura 5 pies (1.5 metros) en el aire. La figura desaparece y un enorme pájaro multicolor aparece en su lugar. El pájaro tiene las estadísticas de un roc (ver Manual de Monstruos), pero obedece órdenes simples y no puede atacar. Puede cargar hasta 500 libras (227 kilogramos) mientras vuela a su máxima velocidad (16 millas por hora (27 kilómetros por hora) hasta un máximo de 144 millas (232 kilómetros) por día, con un descanso de una hora cada 3 horas de vuelo), o 1000 libras (455 kilogramos) a la mitad de esa velocidad. El pájaro desaparece tras volar su máxima distancia diaria o si cae a 0 puntos de golpe. Puedes usar una acción para despedir al pájaro.

Abanico. Si estás en un bote o barco, puedes usar una acción para lanzar la figura hasta 10 pies (3 metros) de altura en el aire. La figura desaparece, y en su lugar aparece un abanico gigante aleteando. El abanico flota y crea suficiente viento fuerte como para llenar las velas de un barco, incrementando su velocidad en 5 millas (8 kilómetros) por hora durante 8 horas. Puedes despedir el abanico como una acción.

Bote de Cisne. Puedes usar una acción para tocar con la figura un cuerpo de agua de al menos 60 pies (18 metros) de diámetro. La figura desaparece, y en su lugar aparece un bote de 50 pies (15 metros) de largo y 20 pies (6 metros) de ancho con la forma de un cisne. El bote se auto propulsa y se mueve sobre el agua a una velocidad de 6 millas (10 kilómetros) por hora. Puedes usar una acción mientras estas en el bote para ordenarle moverse o para girar 90 grados. El bote puede cargar hasta treinta y dos criaturas Medianas o más pequeñas. Una criatura Grande cuenta como cuatro criaturas Medianas, mientras que una criatura Enorme cuenta como nueve. El bote permanece por 24 horas y después desaparece. Puedes usar una acción para despedir el bote.

Árbol. Debes estar en el exterior para usar esta figura. Puedes usar una acción para tocar con ella un espacio libre en el suelo. La figura desaparece, y en su lugar surge un roble no mágico. El árbol tiene 60 pies (18 metros) de altura y su tronco un diámetro de 5 pies (1.5 metros), y sus ramas abarcan un radio de 20 pies (6 metros).

Látigo. Puedes usar una acción para lanzar la figura a un punto a menos de 10 pies (3 metros) de ti. La figura desaparece, y en su lugar aparece un látigo flotante. Puedes usar una acción adicional para hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a menos de 10 pies (3 metros) del látigo, con una bonificación de ataque de +9. Si golpeas, el objetivo sufre 1d6 + 5 de daño de fuerza.

Como acción adicional en tu turno, puedes dirigir el látigo para que vuele hasta una distancia de 20 pies (6 metros) y repetir el ataque contra una criatura a menos de 10 pies (3 metros) de él. El látigo desaparece tras una hora, cuando usas una acción para despedirlo, o cuando estas incapacitado o muerto.

FIGURITAS DE PODER MARAVILLOSO

Objeto maravilloso, rareza por figurita

Una figurita de poder maravilloso es una estatuilla de una bestia lo suficiente pequeña para caber en un bolsillo. Si usas una acción para pronunciar su palabra de mando y lanza la figura a un punto en el suelo a menos de 60 pies de ti, la figura se convierte en una criatura viviente. Si el espacio donde la criatura debería aparecer está ocupado por otras criaturas u objetos, o si no hay espacio suficiente para la criatura, la figura no se convierte en una criatura.

La criatura se muestra amistosa hacia ti y tus compañeros. Comprende tus idiomas y obedece tus órdenes habladas. Si no ordenas nada, la criatura se defiende a sí misma pero no realiza otras acciones. Consulta las estadísticas de las criaturas en el Manual de Monstruos, excepto las de la mosca gigante.

La criatura existe durante un tiempo determinado por cada figura. Al final de la duración, la criatura revierte a su forma de figurita. Una figura regresa a su estado si llega a 0 puntos de golpe, o si usas una acción para pronunciar su palabra de mando mientras la tocas. Cuando la criatura se convierte en figurita de nuevo, sus propiedades no pueden volver a ser usadas hasta que haya pasado cierto periodo de tiempo, tal como se especifica en la descripción de la figura.

Grifo de Bronce (Raro). Esta estatuilla de bronce representa un grifo rampante. Puede convertirse en un grifo por un periodo de hasta 6 horas. Una vez ha sido usado, no puede volverse a usar hasta que no pasen 5 días.

Mosca de Ébano (Raro). Esta estatuilla esta tallada a semejanza de un tábano. Se puede convertir en una mosca gigante por un periodo de hasta 12 horas y puede ser cabalgada como una montura. Una vez ha sido usada, no puede volverse a usar hasta que no pasen 2 días.

MOSCA GIGANTE

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 30 pies., volando 60 pies.

FUE DES CON INT SAB CAR

14 (+2) 13 (+1) 13 (+1) 2 (-4) 10 (+0) 3 (-4)

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies., percepción pasiva 10

Lenguajes ---

Leones Dorados (raro). Estas estatuillas doradas de unos leones se crean siempre en parejas. Puedes usar una figurita o ambas simultáneamente. Cada una se puede convertir en un león por un periodo de hasta 1 hora. Una vez has usado un león, no puedes volver a ser usado hasta que pasen 7 días.

Cabras de marfil (Raro). Estas estatuillas de marfil de unas cabras, son creadas siempre en conjuntos de tres. Cada cabra tiene una apariencia única y funciona de forma diferente a las demás. Sus propiedades son las siguientes:

- La cabra de viajar se convierte en una cabra Grande con las mismas estadísticas que un caballo de monta. Tiene 24 cargas, y cada hora o fracción de la misma en forma de bestia cuesta una carga. Mientras tiene cargas, puedes usarla tantas veces como deseas. Cuando las cargas se agotan, revierte a su forma de figura y no se puede volver a usar hasta que pasen 7 días, cuando recupera todas sus cargas.
- La cabra de esfuerzo laborioso Se convierte en una cabra gigante por un periodo de hasta 3 horas. Una vez ha sido

usada, no puede volverse a usar de nuevo hasta que pasen 30 días.

- La cabra del terror se convierte en una cabra gigante durante un periodo de hasta 3 horas. La cabra no puede atacar pero puedes retirar sus cuernos y usarlos como armas. Un cuerno se convierte en una lanza +1, y el otro se convierte en una espada larga +2.

Retirar un cuerno requiere una acción, y las armas desaparecen y los cuernos regresan cuando la cabra revierte a forma de figura. Adicionalmente, la cabra irradia un aura de terror de 30 pies de radio mientras la estás cabalgando.

Cualquier criatura hostil que comience su turno dentro del área debe obtener con éxito una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15, o quedar asustado de la cabra durante un 1 minuto, o hasta que la cabra regrese a su forma de figurita. La criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre ella si obtiene un éxito. Una vez obtenida una salvación contra el efecto, una criatura es inmune al aura de la cabra durante las siguientes 24 horas. Una vez la figurita ha sido usada, no puede ser usada de nuevo hasta que pasen 15 días.

Elefante de Mármol (Raro). Esta estatuilla mide cerca de 4 pulgadas de alto y largo. Se puede convertir en un elefante por un periodo de hasta 24 horas. Una vez ha sido usada, no se puede volver a usar hasta que no pasen 7 días.

Corcel de Obsidiana (Muy Raro). Este caballo de obsidiana pulida se puede convertir en una pesadilla por un periodo de hasta 24 horas. La pesadilla lucha solamente en defensa propia. Una vez ha sido usada, no se puede volver a usar hasta que pasen 5 días.

Si tu alineamiento es bueno, la figurilla tiene un 10 por ciento de posibilidades cada vez que la usas de ignorar tus órdenes, incluido la palabra de mando para revertir a su forma de figura. Si montas la pesadilla mientras está ignorando tus órdenes, ambos seréis transportados instantáneamente a una localización aleatoria en el plano de Hades, donde la pesadilla revierte a su forma de figurita.

Perro de ónix (Raro). Esta estatuilla de un perro en Ónix puede convertirse en un mastín durante un periodo de hasta 6 horas. El mastín tiene una Inteligencia de 8 y puede hablar Común. Además tiene visión en la oscuridad con un alcance de hasta 60 pies y puede ver criaturas y objetos invisibles dentro de dicho alcance. Una vez ha sido usada, no se puede volver a usar hasta que no pasen 7 días.

Búho Serpentino (Raro). Esta estatuilla de un búho en Serpentina puede convertirse en un búho gigante durante un periodo de hasta 8 horas. Una vez ha sido usada, no se puede volver a usar hasta que pasen 2 días. El búho puede comunicarse contigo telepáticamente dentro de cualquier alcance si ambos estáis en el mismo plano de existencia.

Cuervo de Plata (Poco común). Esta estatuilla de plata de un cuervo se puede convertir en un cuervo durante un periodo de hasta 12 horas. Una vez ha sido usada, no se puede volver a usar hasta que pasen 2 días. Mientras está en forma de cuervo, la figurilla te permite lanzar el hechizo de animal mensajero sobre ella a voluntad.

FILTRO DE AMOR

Poción, poco común

La próxima vez que veas una criatura en los 10 minutos tomar este filtro, quedaras cautivado por esa criatura durante 1 hora. Si la criatura es de una especie y género que normalmente te atrae, la considerarás como tu amor verdadero mientras estés encantado. Esta rosada poción, con aspecto de líquido efervescente contiene una burbuja con forma de corazón que es fácil de pasar por alto.

FLAUTAS DE DESASOSIEGO

Objeto maravilloso, infrecuente

Debes tener competencia con instrumentos de viento para usar estas flautas. Tienen 3 cargas. Puedes usar una acción para tocarlas y gastar una carga para crear una melodía misteriosa y cautivadora. Cada criatura en un rango de 30 pies (9 metros) de ti que te oiga tocar debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedar asustada de ti durante 1 minuto. Si lo deseas, todas las criaturas en el área que no te sean hostiles pasarán automáticamente la tirada de salvación. Una criatura que falla la tirada de salvación puede repetirla al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre si misma al lograr un éxito. Una criatura que logra una tirada de salvación con éxito es inmune al efecto de las flautas por un periodo de 24 horas. Las flautas recuperan 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

FLAUTA DE LAS ALCANTARILLAS

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere vinculación)

Debes tener competencia con instrumentos de viento para usar esta flauta. Mientras estés en armonía con la flauta, las ratas ordinarias y las ratas gigantes se muestran indiferentes ante ti y no te atacaran a menos que las amenaces o dañen.

La flauta tiene 3 cargas. Si tocas la flauta como una acción, puedes usar una acción adicional para gastar de 1 a 3 cargas, para atraer una plaga de ratas (ver el Manual de Monstruos para sus estadísticas) por cada carga gastada, siempre que hayan suficientes ratas a menos de media milla de ti para ser llamadas de esta manera (según lo determine el DM). Si no hay suficientes ratas para formar un enjambre, la carga se desperdicia. Los enjambres que han sido llamados se mueven hacia la música por la ruta más corta disponible pero por lo demás no están bajo tu control. La flauta recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Siempre que una plaga de ratas que no este bajo el control de otra criatura este a menos de 30 pies (9 metros) de ti mientras estas tocando la flauta, puedes hacer una prueba de Carisma contra la prueba de Sabiduría de la plaga. Si pierdes la contienda, la plaga se comporta normalmente y no puede ser influenciado por la música de la flauta durante las siguientes 24 horas. Si ganas la contienda, la plaga es influenciada por la música de la flauta y se vuelve amigable hacia ti y tus compañeros mientras continúes tocando la flauta cada turno como una acción. Una plaga amistosa obedece tus órdenes. Si no das ninguna orden a un enjambre amistoso, se defiende a si mismo pero por lo demás no toma otras acciones. Si una plaga amistosa comienza su turno y no puede oír la música de la flauta, tu control sobre la plaga finaliza, la plaga se comporta como debería normalmente y no puede ser influenciada por la música de la flauta durante las siguientes 24 horas.

FLECHA ASESSINA

Arma (flecha), muy rara

Una flecha asesina es un arma mágica hecha para asesinar un tipo de criatura en particular. Algunas son más especificadas que otras; por ejemplo existen flechas asesinas de dragones, y flechas asesinas de dragones azules. Si una criatura perteneciente al tipo, raza o grupo asociado con una flecha asesina, es dañada por la misma, debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 6d10 de daño perforante adicional si falla la TS, o la mitad si tiene éxito.

Una vez que la flecha asesina hace daño extra a una criatura, se convierte en una flecha no mágica.

Existen otros tipos de munición mágica de este tipo, como viroles asesinos hechos para ballestas, aunque las flechas son más comunes.

FORTALEZA INSTANTÁNEA DE DAERN

Objeto maravilloso, raro

Puedes usar una acción para colocar este cubo de metal de una pulgada en el suelo y decir la palabra de mando. El cubo crece rápidamente hasta transformarse en una fortaleza que permanece hasta que uses una acción para decir la palabra de mando que la recoge, la cual funciona solo si la fortaleza está vacía.

La fortaleza es una torre cuadrada, de 20 pies de lado y 30 pies de alto, con aspilleras para flechas en todos los lados, y una almena en la parte superior. Su interior esta dividido en dos pisos, con una escalera que recorre una pared para conectarlos. La escalera termina en una trampilla que lleva al techo. Cuando es activada, la torre tiene una pequeña puerta sobre el lado frente a ti. La puerta se abre solo a tu orden, la cual puedes decir como una acción de bonificación. Es inmune al hechizo Apertura (Knock), y magia similar, como la del carillón de apertura. Cada criatura en el área donde la fortaleza aparece debe hacer una tirada de salvación de destreza (DC 15), o recibir 10d10 de daño contundente si fallan la prueba, o la mitad de ese daño la superan con éxito. En cualquier caso, la criatura es empujada a una casilla no ocupada adyacente a la fortaleza. Los objetos en el área que no son usados o cargados reciben este daño y son empujados automáticamente.

La torre esta hecha de adamantina, y su magia previene que pueda ser derribada. El techo, la puerta y cada muro tienen 100 puntos de golpe, inmunidad al daño de armas no mágicas excluyendo armas de asedio, y resistencia cualquier otro tipo de daño. Solo un hechizo de deseo puede reparar la fortaleza (este uso del hechizo cuenta como un hechizo duplicado de nivel 8 o mas bajo). Cada lanzamiento del hechizo deseo, recupera 50 Pg en el techo, la puerta, o un muro.

FRASCO DE HIERRO

Objeto maravilloso, legendario

Esta botella de hierro tiene un tapón de latón. Puedes usar una acción para activar la palabra de mando de la petaca, y marcar como objetivo a una criatura que puedas ver a menos de 60 pies del lanzador. Si el objetivo es originario de un plano de existencia que no sea en el que te encuentres, el objetivo debe tener éxito en una tirada de Sabiduría CD 17 o quedará atrapado en la petaca. Si el objetivo ha sido atrapado por el frasco con anterioridad, tendrá ventaja en la tirada de salvación. Una vez atrapada, la criatura permanecerá en la petaca hasta que sea liberada. La petaca puede contener sólo una criatura al mismo tiempo. Una criatura atrapada en su interior no necesita respirar, comer o beber y no envejece.

Puedes usar una acción para quitar el tapón de la petaca y liberar a la criatura de su interior. La criatura será amigable contigo y tus compañeros durante 1 hora y obedecerá tus órdenes durante ese tiempo. Si le das alguna orden que pueda llevarla a la muerte, se defenderá, pero por lo demás no toma acciones o represalias. Al final de la duración, la criatura actúa de acuerdo con su disposición y alineamiento.

Un conjuro de identificar revela que una criatura está dentro de la petaca, pero la única manera de determinar el tipo de criatura es abrir la petaca. Una botella recién descubierta podría contener ya una criatura elegida por el DM o determinada al azar.

d100 Contenido

01-50	Vacía
51	Arcanaloth
52	Cambion
53-54	Dao
55-57	Demonio Tipo 1
58-60	Demonio Tipo 2
61-62	Demonio Tipo 3
63-64	Demonio Tipo 4
65	Demonio Tipo 5
66	Demonio Tipo 6
67	Deva Aasimar
68-69	Diablo (mayor)
70-72	Diablo (menor)
73-74	Dijinn
75-76	Efreet

d100 Contenido

77-78	Elemental (cualquiera)
79	Caballero Githyanki
80	Githzerai Zerth
81-82	Invisible Stalker
83-84	Marid
85-86	Mezzoloth
87-88	Bruja nocturna
89-90	Nycaloth
91	Planetario
92-93	Salamandra
94-95	Slaad (cualquiera)
96	Solar
97-98	Sucubo/Incubo
99	Ultroloth
00	Xorn

GAFAS DE LA NOCHE

Objeto maravilloso, Poco común

Mientras lleves puesto estas lentes oscuras, tienes visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Si ya tienes visión en la oscuridad, llevar puestos estas gafas incrementa el alcance en 60 pies.

GAFAS DE VISIÓN MINUCIOSA

Objeto maravilloso, Poco común

Estas lentes de cristal se colocan sobre los ojos. Mientras las lleves puestas, ves mucho mejor de lo normal hasta una distancia de 1 pie. Tienes ventaja en las pruebas de Inteligencia (Investigación) relacionadas con la vista mientras examinas un área, o estudias un objeto dentro de este alcance.

GEMA ELEMENTAL

Objeto maravilloso, Poco común

Esta gema contiene una pizca de energía elemental. Cuando usas una acción para romper la gema, un elemental es invocado como si hubieses lanzado el hechizo Conjurar elemental, y la magia de la gema se pierde. El tipo de gema determina el elemental invocado por el hechizo.

Gema

Zafiro azul	Elemental de aire
Diamante amarillo	Elemental de tierra
Corindón rojo	Elemental de fuego
Esmeralda	Elemental de agua

Elemental Invocado

GEMA DE RESPLANDOR

Objeto maravilloso, Poco común

Este prisma cuenta con 50 cargas. Mientras lo sostienes, puedes usar una acción para pronunciar una de sus tres palabras de mando para causar uno de los efectos siguientes:

- La primera palabra de mando causa que la gema desprenda luz brillante en un radio de 30 pies, y luz tenue en 30 pies adicionales. Este efecto no consume cargas. Dura hasta que usas una acción adicional para repetir la palabra de mando o hasta que uses otra función de la gema.
- La segunda palabra de mando consume 1 carga y causa que la gema dispare un brillante haz de luz a una criatura que puedas ver a menos de 60 pies de ti. La criatura debe superar con éxito una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o quedar cegada por 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre ella si logra un éxito.
- La tercera palabra de mando consume 5 cargas y causa que la gema destelle con una luz cegadora en un cono de 30 pies que se origina en ti. Cada criatura dentro del cono debe hacer una tirada de salvación como si fuese golpeada por el haz creado por la segunda palabra de mando.

Cuando todas las cargas se consumen, la gema se convierte en una joya no mágica valorada en 50 po.

GEMA DE VISIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Esta gema tiene 3 cargas. Como una acción, puedes pronunciar la palabra de mando de la gema y consumir 1 carga. Durante los siguientes 10 minutos, tienes visión verdadera hasta 120 pies cuando miras a través de la gema.

La gema recupera 1d3 cargas consumidas cada día al amanecer.

GORRO DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Objeto maravilloso, poco común

Mientras uses este gorro bajo el agua, puedes decir su palabra de mando como una acción para crear una burbuja de aire alrededor de tu cabeza. Esta burbuja te permite respirar normalmente bajo el agua. Esta burbuja permanece hasta que digas su palabra de mando nuevamente, te quitas el gorro, o sales del agua.

GRILLETES DIMENSIONALES

Objeto maravilloso, raro

Puedes usar una acción para poner estos grilletes en una criatura incapacitada. Los grilletes se ajustan al tamaño de una criatura de pequeña a grande. Además, de servir como esposas mundanas, los grilletes impiden a una criatura aprisionada por ellos de usar cualquier método de movimiento extradimensional, incluyendo teletransportación o viaje a diferentes planos de existencia. Los grilletes no impiden a la criatura poder pasar por un portal interdimensional.

Tu y cualquier criatura que designes cuando usas los grilletes pueden usar una acción para quitarlos. Una vez cada 30 días, la criatura aprisionada puede hacer una prueba de fuerza a CD 30 (Atletismo). Con un éxito, la criatura se libera y destruye los grilletes.

GUANTELETE DE FUERZA DE OGRO

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Tu característica de Fuerza es 19 mientras lleves puestos estos guanteletes. No tienen efecto sobre tu Fuerza si ya es 19 o más.

GUANTES DE ATRAPAR PROYECTILES

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Cuando te pones estos guantes, prácticamente parece que se fundan con tus manos. Cuando una ataque a distancia te golpee mientras los llevas puestos, puedes usar tu reacción para reducir el daño en 1d10 + tu modificador de Destreza, siempre que tengas al menos una mano libre. Si reduces el daño a 0, puedes atrapar el proyectil si es lo suficientemente pequeño para sostenerlo en esa mano.

Guantes de Nadar y Trepar

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Mientras lleves puestos estos guantes, escalar o nadar no te cuestan un movimiento extra, y ganas una bonificación de +5 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) para escalar o nadar.

GUANTES DE ROBO

Objeto maravilloso, Poco común

Estos guantes son invisibles mientras los llevas puestos.

Mientras los llevas, ganas una bonificación de +5 a las pruebas de Destreza (Juego de Manos) y abrir cerraduras.

HACHA BERSERKER

Arma (cualquier hacha), raro (requiere vinculación)

Ganas una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con esta arma mágica. Adicionalmente, mientras estés vinculado con esta arma, tus puntos de golpe máximos, se incrementan en 1 por cada nivel que tengas.

Maldición: Esta hacha está maldita, y al vincularla con ella, extiende su maldición a ti. Mientras permanezcas maldito, eres reacio a separarte del hacha, manteniendo el alcance todo el tiempo. También tienes desventaja en tiradas de ataque con otras armas que no sea esa, a menos que no haya enemigos a 60 pies de ti que puedas oír o ver.

Siempre que una criatura hostil te dañe mientras estas en posesión del hacha, debes hacer una tirada de salvación de sabiduría a CD 15, o entrar en berserker. Mientras estas en berserker, debes usar tu acción cada turno para atacar con el hacha a la criatura más cercana a ti.

Si puedes hacer ataques extras como parte de la acción, debes usar esos ataques moviéndote para atacar a la criatura más cercana, cuando tu objetivo principal caiga. Si tienes múltiples posibles objetivos, atacas a uno al azar. Estas berserker hasta que comiences tu turno sin criaturas a 60 pies que puedas ver oír.

HERRADURAS DE UN CÉFIRO

Objeto maravilloso, muy raro.

Estas herraduras de hierro aparecen en juegos de cuatro.

Mientras las cuatro herraduras estén fijadas en los cascos de un caballo o criatura similar, permitirán a la criatura moverse normalmente flotando cuatro pulgadas sobre el suelo. Este efecto significa que la criatura puede cruzar o estar sobre terreno no sólido o superficies inestables, como agua o lava. La criatura no deja huellas e ignora el terreno difícil. Además, la criatura se puede mover a su velocidad normal durante 12 horas al día sin resultar fatigada por una marcha forzada.

HERRADURAS DE VELOCIDAD

Objeto maravilloso, raro.

Estas herraduras vienen en juegos de cuatro. Mientras estén fijadas en los cascos de un caballo o criatura similar, incrementan la velocidad de movimiento en 30 pies.

HIERRO DE ESCARCHA

Arma (cualquier espada), muy rara (requiere vinculación)

Cuando golpeas con un ataque usando esta espada, el objetivo sufre 1d6 extra de daño por frío. Adicionalmente, mientras esgrimes la espada, tienes resistencia al daño por fuego.

A temperaturas de congelación, la hoja desprende una luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales.

Cuando desenvainas esta arma, puedes extinguir todas las llamas no mágicas a menos de 30 pies de ti. Esta propiedad no puede ser usada más de una vez por hora.

HOJA DE LA SUERTE

Arma (cualquier espada), legendario (requiere vinculación)
Ganas +1 al ataque y al daño hecho con esta arma mágica.
Mientras portes la espada, también obtienes un +1 a las tiradas de salvación.

Suerte. Mientras portes la espada, puedes invocar su suerte (no requiere acción) para repetir una tirada de ataque, prueba de característica, o tirada de salvación que no te guste. Debes emplear obligatoriamente la segunda tirada. Esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer.
Deseo. La espada tiene 1d4 – 1 cargas. Mientras las sostengas, puedes utilizar una acción para gastar 1 carga y lanzar el hechizo deseo. Esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer. La espada pierde esta propiedad si no tiene cargas.

HOJA SOLAR

Arma (espada larga), raro (requiere vinculación)

Este objeto parece ser la empuñadura de una espada larga. Mientras sujetas la empuñadura, puedes utilizar una acción adicional para hacer aparecer una hoja de resplandor puro, o hacerla desaparecer. Mientras la hoja permanece, esta espada larga mágica tiene la propiedad sutil. Si tienes competencia con espada corta o espada larga, eres competente con la hoja solar. Obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma, la cual provoca daño radiante en vez de daño cortante. Cuando golpeas a un muerto viviente con ella, el objetivo recibe 1d8 daño radiante extra.
La luminosa hoja de la espada emite luz brillante en un radio de 15 pies, y luz tenue en 15 pies adicionales. La luz es luz solar. Mientras la hoja permanece, puedes emplear una acción para expandir o reducir el radio de luz brillante y de luz tenue en 5 pies cada uno, hasta un máximo de 30 pies cada uno o un mínimo de 10 pies cada uno.

INCESARIO DE CONTROL DE ELEMENTALES DE AIRE

Objeto maravilloso, raro

Mientras haya incienso quemándose en este incensario, puedes usar una acción para decir la palabra de mando e invocar un elemental de aire, como si hubieras lanzado el hechizo conjurar elemental. El incensario no puede ser usado de este modo de nuevo hasta el próximo amanecer.

Esta vasija de 6 pies de ancho, y un pie de alto se asemeja a un cáliz con una tapa decorada. Su peso es una libra.

INSTRUMENTO DE LOS BARDOS

Objeto maravilloso, rareza varía (Requiere vinculación con un bardo)

Un instrumento de los bardos es un ejemplar exquisito de su clase, un instrumento superior a cualquier otro en todos los aspectos. Existen siete tipos de instrumentos de este tipo, cada uno lleva el nombre de una universidad de bardos legendaria. La siguiente tabla detalla los conjuros comunes a todos los instrumentos, también los conjuros específicos de cada uno, así como su rareza. Una criatura que trate de tocar el instrumento sin estar vinculado con él debe realizar una tirada de salvación de sabiduría a CD15 o recibir 2d4 de daño físico.

Puedes usar una acción para tocar el instrumento y lanzar uno de sus conjuros. Una vez que uno de los conjuros del instrumento ha sido usado, no puedes volver a usarlo hasta el siguiente amanecer. Los conjuros usan tu modificador de

ataque de lanzamiento de conjuros y la CD de salvación de conjuros.

Cuando usas el instrumento para lanzar un conjuro que causa que el objetivo sea encantado con una tirada de salvación fallida, el objetivo tiene desventaja en esa tirada de salvación. Este efecto se aplica tanto si estás usando el instrumento como la fuente del hechizo, o como tu foco de lanzamiento de conjuros.

Instrumento	Rareza	conjuros
Todos	-	Volar, invisibilidad, levitar, protección contra el mal y el bien, además de los conjuros listados para cada instrumento en particular.
Arpa de Anstruth	Muy raro	Controlar el clima, curar heridas (nivel 5), muro de espinas.
Mandolina de Canaith	Raro	Curar heridas (nivel 3), disipar magia, protección contra la energía (eléctrica solamente)
Lira de Cli	Raro	Transformar piedra, muro de fuego, muro de viento
Laud de Doss	Poco común	Amistad con los animales, protección contra la energía (solo fuego), protección contra el veneno
Bandurria fochlucan	Poco común	Enmarañar, fuego feérico, Garrote, hablar con los animales
Cítara de Mac-Fuirmidh	Poco común	Piel robliza, curar heridas, nubla de niebla
Arpa de Ollamh	Legendaria	Confusión, controlar el clima, tormenta de fuego.

JABALINA DEL RELÁMPAGO

Arma (Jabalina), poco común

Esta jabalina es un arma mágica. Cuando la lanzas y entonas su palabra de mando, se transforma en un rayo de luz, formando una franja de 5 pies de ancho que se extiende desde el lanzador hasta un objetivo dentro de un área de 120 pies. Cada criatura en la trayectoria de la Jabalina, excluido tú, debe hacer una tirada de salvación de CD 13, recibiendo 4d6 de daño de relámpago en caso de fallo, y la mitad de daño con una tirada exitosa. El rayo se convierte de nuevo en una jabalina cuando alcanza el objetivo. Debes realizar un ataque de arma a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre el daño de la jabalina más 4d6 de daño de relámpago.

La propiedad de la jabalina no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer. Mientras tanto, la Jabalina todavía puede ser utilizada tratándose como un arma mágica.

JARRA DE ALQUIMIA

Objeto maravilloso, Poco común

Esta jarra de cerámica parece ser capaz de contener un galón de líquido y pesa 12 libras esté llena o vacía.

Sonidos de salpicadura pueden escucharse desde el interior de la jarra cuando se agita, aun si esta vacía.

Puedes usar una acción y nombrar un líquido de la tabla que se encuentra a continuación para hacer que la jarra produzca el líquido elegido. Luego, puedes destapar la jarra como acción y verter ese líquido, hasta 2 galones por minuto. La máxima cantidad de líquido, que la jarra produce, depende del líquido nombrado.

Una vez que la jarra comienza a producir un líquido, no puede producir uno distinto, o más de uno que haya alcanzado su cantidad máxima, hasta el próximo amanecer.

Líquido	Cantidad Máxima	Líquido	Cantidad Máxima
Ácido	8 onzas	Mayonesa	2 galones
Aceite	1/4 galón	Miel	1 galón
Agua fresca	8 galones	Vinagre	2 galones
Agua salada	12 galones	Veneno básico	½ onza
Cerveza	4 galones	Vino	1 galón

LENGUA FLAMÍGERA

Arma (cualquier espada), rara (requiere vinculación)

Puedes usar acción adicional para pronunciar la palabra de mando de esta espada mágica, causando que la hoja estalle en llamas. Estas llamas desprenden una brillante luz en un radio de 40 pies y luz tenue en 40 pies adicionales. Mientras la espada está en llamas, hace 2d6 de daño por fuego extra a cualquier objetivo que golpea. Las llamas duran hasta que usas una acción adicional para pronunciar de nuevo su palabra de mando, o hasta que la dejas caer o envainas la espada.

LINTERNA DE REVELACIÓN

Objeto maravilloso, poco común

Mientras esté en uso, esta linterna con capucha prende durante 6 horas por cada pinta de aceite, emanando luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en un radio adicional de 30 pies. Las criaturas y objetos invisibles se vuelven visibles mientras se expongan a la luz brillante. Puedes usar una acción para bajar la capucha y así reducir el radio de luz tenue a 5 pies.

MAZA DE DISRUPCIÓN.

Arma (maza), raro (requiere vinculación)

Al golpear a un demonio o un no-muerto con esta arma mágica, esa criatura recibe un daño radiante de 2d6 extra. Si el objetivo tiene 25 puntos de golpe o menos recibir este daño, debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría con dificultad 15 o será destruida. Si salva la tirada, la criatura se asusta (estado asustado) hasta el final de tu siguiente turno.

Mientras mantengas esta arma, esta arroja luz brillante en un radio de 20 metros y luz tenue en un adicional de 20 pies.

MAZA DE CASTIGO

Arma (maza), raro.

Ganas un +1 al ataque y al daño hecho con esta arma mágica. El bono se incrementa a +3 cuando se utiliza la maza para atacar a un constructo.

Cuando sacas un 20 en una tirada de ataque con esta arma, el objetivo recibe un extra de 7 puntos de daño contundente, o un extra de 14 puntos de daño contundente si se trata de un constructo. Si un constructo tiene 25 puntos de golpe o menos recibir este daño, es destruido.

MAZA DE TERROR

Arma (maza), raro (requiere vinculación)

Esta arma mágica tiene 3 cargas. Mientras la sostengas, puedes utilizar una acción y gastar 1 carga para lanzar una ola de terror. Cada criatura que tú elijas que se encuentre en un radio de 30 pies de ti, debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría a CD 15 o estar asustada durante 1 minuto. Mientras

está asustada, la criatura debe gastar sus acciones tratando de alejarse de ti lo más lejos que pueda, y no se puede mover voluntariamente a un espacio dentro de 30 pies de ti. Tampoco puede tener reacciones. En su acción solo puede utilizar la acción de Carrera o tratar de escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene a dónde moverse, la criatura puede utilizar la acción de Esquila. Al final de cada una de sus turnos, la criatura puede repetir la tirada de salvación, haciendo que acabe el efecto al conseguir una tirada exitosa.

La maza recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

MANTO DE RESISTENCIA CONTRA CONJUROS

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros mientras lleves puesta esta capa.

MANUAL DE SALUD CORPORAL

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene consejos de salud y dietas, y sus palabras están imbuidas de magia. Si pasas 48 horas durante un período de 6 días o menos estudiando el contenido del libro y practicando sus directrices, tu puntuación de Constitución aumenta en 2, al igual que el máximo para esa puntuación. El manual entonces pierde su magia, que recuperará tras un siglo.

MANUAL DE EJERCICIOS BENEFICIOSOS

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro describe ejercicios para mejorar tu estado de forma, y sus palabras están imbuidas de magia. Si pasas 48 horas durante un período de 6 días o menos estudiando el contenido del libro y practicando sus directrices, tu puntuación de Fuerza aumenta en 2, al igual que el máximo para esa puntuación. El manual entonces pierde su magia, que recuperará tras un siglo.

MANUAL DE GÓLEMS

Objeto maravilloso, muy raro

Este tomo contiene la información y los encantamientos necesarios para hacer un tipo particular de golem. El DM decide el tipo o lo determina al azar. Para descifrar y utilizar el manual, debes ser un lanzador con al menos dos espacios de conjuro de nivel 5. Una criatura que no puede utilizar el manual de golems sufrirá en cada intento de lectura 6d6 de daño psíquico.

d20	Tipo de Golem	Tiempo	Coste
1-5	Arcilla	30 días	65,000 mo
6-17	Carne	60 días	50,000 mo
18	Hierro	120 días	100,000 mo
19-20	Piedra	90 días	80,000 mo

Para crear un golem, debes pasar el tiempo que se muestra en la tabla trabajando sin interrupción con el manual a mano, y descansando no más de 8 horas por día. También debes pagar el coste especificado para comprar los materiales necesarios.

Una vez que hayas terminado de crear el golem, el libro se consume en llamas sobrenaturales. El golem se vuelve animado cuando las cenizas del manual se rocían sobre él. Queda bajo tu control, y entiende y obedece tus órdenes de voz.

Ver el Manual de Monstruos para las estadísticas de juego de los diferentes golems.

MANUAL DE RAPIDEZ DE ACCIÓN

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de coordinación y equilibrio, y sus palabras están cargadas con magia. Si pasas 48 horas durante un período de 6 días o menos estudiando el contenido del libro y practicando sus directrices, tu puntuación de Destreza aumenta en 2, al igual que el máximo para esa puntuación. El manual entonces pierde su magia, que recuperará tras un siglo.

MARTILLO ARROJADIZO DE LOS ENANOS

Arma (martillo de guerra), muy rara (requiere vinculación con un enano)

Ganas una bonificación de +3 a tus tiradas de ataque y daño hechas con esta arma mágica. Tiene la propiedad de arrojadiza con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Cuando aciertas con un ataque a distancia usando esta arma, hace un 1d8 extra de daño o, si el objetivo es un gigante, 2d8 de daño. Inmediatamente después del ataque, el arma vuela de regreso a tu mano.

MARTILLO DE LOS TRUENOS

Arma (atarraga), legendaria

Ganas una bonificación a las tiradas de ataque y daño de +1 hechas con esta arma mágica.

Perdición de los Gigantes (Requiere vinculación). Debes llevar puesto un cinturón de fuerza de gigante (cualquier variedad) y unos guanteletos de fuerza de ogro para vincularte con esta arma. La vinculación finaliza si te quitas cualquiera de estos objetos. Mientras estas vinculado con esta arma y la sostienes, tu característica de Fuerza se incrementa en 4 y puede exceder 20, pero no de 30. Cuando sacas un 20 en una tirada de ataque con esta arma contra un gigante, el gigante debe lograr con éxito una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o morir.

El martillo tiene 5 cargas. Mientras estas vinculado con él, puedes consumir una carga y hacer un ataque a distancia con el martillo, lanzándolo como si tuviese la propiedad arrojadizo con un alcance normal de 20 pies, y un alcance largo de 60 pies. Si el ataque impacta, el martillo desata un trueno audible hasta 300 pies. El objetivo y cada criatura hasta 30 pies de él deben superar con éxito una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedar aturdidos hasta el final de tu siguiente turno. El martillo recupera 1d4 + 1 cargas consumidas diariamente al amanecer.

MATAGIGANTES

Arma (cualquier hacha o espada), rara

Ganas una bonificación de +1 al ataque y daño hechos con esta arma mágica.

Cuando golpeas a un gigante con ella, el gigante sufre 2d6 extra de daño del tipo del arma y debe pasar con éxito una tirada de salvación de Fuerza con DC 15 o caer postrado. Para el propósito de esta arma, “gigante” se refiere a cualquier criatura con el tipo gigante, incluyendo ettins y trolls.

MATADRAGONES

Arma (cualquier espada), Rara

Ganas una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con esta arma mágica. Cuando golpeas a un dragón con esta arma, el dragón sufre 3d6 extra de daño del tipo del arma. Para el propósito de esta arma, “dragón” se refiere a cualquier criatura del tipo dragón, incluyendo dragones tortuga y wyvernias.

MEDALLÓN DE PENSAMIENTOS

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

El medallón tiene 3 cargas. Mientras lo portes, puedes utilizar una acción y gastar 1 carga para lanzar el conjuro *Detectar Pensamientos* (salvación CD13) desde él. El medallón recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

MORRAL PRÁCTICO DE HEWARD

Objeto maravilloso, raro.

Esta mochila tiene un bolsillo central y dos a los lados, cada uno de ellos es un espacio extradimensional. Cada bolsillo lateral puede almacenar 20 libras de material, sin exceder un volumen de 2 pies cúbicos. El bolsillo grande central puede contener hasta 8 pies cúbicos u 80 libras de material. La mochila siempre pesa 5 libras, independientemente de lo que contenga.

Poner un objeto en el morral sigue las reglas de interacción con objetos. Sacar un objeto del macuto requiere una acción. Cuando accedes al morral para sacar un objeto específico, el objeto, mágicamente, se sitúa arriba.

El morral tiene unas pocas limitaciones. Si se sobrecarga, o si un objeto punzante lo perfora o lo raja, el morral se colapsa y se destruye. Si el morral es destruido, su contenido se pierde para siempre, aunque un artefacto siempre vuelve a aparecer en algún lugar. Si le das la vuelta al morral su contenido se desparrama sin ser dañado, y debes darle la vuelta de nuevo para poder usarlo. Si metes una criatura viva dentro, la criatura puede sobrevivir 10 minutos, los cuales comienza a ahogarse. Poner el morral dentro de un espacio extra dimensional como una bolsa de contención, agujero portátil, u objeto similar, los destruye a ambos instantáneamente, y abre una puerta al Plano Astral. La puerta se origina cuando un objeto es puesto dentro de otro. Cualquier criatura en un radio de 10 pies de la puerta es succionada por esta y llevada a un lugar aleatorio del Plano Astral. Luego la puerta se cierra. La puerta es solo de una dirección y no puede ser abierta de nuevo.

MUNICIÓN +1, +2 o +3

Arma (cualquier munición), poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)

Tienes una bonificación a las tiradas de ataque y daño hechas con esta pieza de munición mágica. La bonificación está determinada por la rareza de la munición. Una vez que impacta un blanco, la munición pierde su magia.

OJOS DEL ÁGUILA

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Estas lentes de cristal se colocan sobre los ojos. Mientras las lleves puestas, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) relacionadas con la vista. En condiciones de visibilidad clara, puedes incluso discernir detalles de criaturas a distancias extremas y objetos tan pequeños como 2 pies de ancho.

OJOS HECHIZADORES

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Estas lentes de cristal se colocan sobre los ojos. Tienen 3 cargas. Mientras las lleves puestas, puedes gastar 1 carga como acción para lanzar el conjuro de hechizar persona (salvación con CD 13) sobre un humanoide a menos de 30 pies de ti, siempre que tú y tu objetivo podáis veros el uno al otro. Las lentes recuperan todas las cargas gastadas diariamente al amanecer.

PEGAMENTO SOBERANO

Objeto maravilloso, legendario

Esta sustancia viscosa de color blanco lechoso, uniendo prácticamente cualesquiera dos sustancias de forma permanente. Debe ser almacenado en un frasco o matraz que haya sido recubierto en su interior con aceite de deslizamiento. Cuando se encuentra, un recipiente contiene 1d6 + 1 usos.

Una onza del pegamento puede cubrir una superficie de 1 pie cuadrado. El pegamiento necesita 1 minuto para untarlo. Una vez que lo has hecho, la unión creada sólo puede romperse con la aplicación del disolvente universal, con aceite de etereidad, o mediante un hechizo de *deseo*.

PERGAMINO DE CONJUROS

Pergamino, varía

Un pergamo de conjuros posee las palabras de un único conjuro, escrito cifrado místicamente. Si el hechizo esta en lista de conjuros de tu clase, puedes utilizar una acción para leer el pergamo, y lanzar el hechizo sin tener que proporcionar ninguno de los componentes del hechizo, de otro modo el pergamo es ininteligible.

Si el hechizo está en lista de conjuros de tu clase, pero de un nivel más alto de lo que normalmente podrías lanzar, debes hacer una prueba usando tu característica de lanzamiento de conjuros, para determinar si el hechizo se lanza correctamente. La prueba tiene una dificultad de 10 + el nivel del hechizo. Con una prueba fallada, el pergamo desaparece sin ningún otro efecto.

Una vez que el hechizo se lanza, las palabras se disipan del pergamo, y este se convierte en polvo.

El nivel del hechizo del pergamo determina la tirada de salvación del conjuro, su modificador de ataque, así como la rareza del pergamo, como se muestra en la tabla de pergamos Mágicos.

PERGAMINO DE CONJUROS

Nivel	Rareza	CD Salvación	Bonificación Ataque
Truco	Común	13	+5
1°	Común	13	+5
2°	Poco común	13	+5
3°	Poco común	15	+7
4°	Raro	15	+7
5°	Raro	17	+9
6°	Muy raro	17	+9
7°	Muy raro	18	+10
8°	Muy raro	18	+10
9°	Legendario	19	+11

Un hechizo de mago en un pergamo, puede copiarse de la misma manera que los hechizos son copiados en el libro de conjuros. Cuando un hechizo es copiado desde un pergamo de hechizos, la copia tendrá éxito si supera una tirada de Inteligencia (Arcano) con dificultad 10+ el nivel del conjuro. Si la prueba tiene éxito, el hechizo se copia con éxito. Si fallas en la tirada el pergamo se destruirá.

PERGAMINO DE PROTECCIÓN

Pergamino, raro

Cada pergamo de protección funciona contra un tipo específico de criatura elegida por el DM, o determinado aleatoriamente tirando en la siguiente tabla.

d100	Tipo de Criatura	d100	Tipo de Criatura
01-10	Aberraciones	41-50	Seres feéricos
11-20	Bestias	51-75	Demonios
21-30	Celestiales	76-80	Plantas
31-40	Elementales	81-00	Muerto viviente

Tras emplear una acción para leer el pergamo, serás rodeado por una barrera invisible que se extenderá en un área de 5 pies de radio, situándote en el centro, y que contará con 10 pies de altura en forma cilíndrica a dicha barrera. Durante 5 minutos, esta barrera evitará que las criaturas del tipo especificado puedan entrar, o afecten de alguna manera a lo que permanezca dentro del cilindro.

El cilindro se mueve contigo y permanecerá centrado en ti. Sin embargo, si te mueves de tal manera que una criatura del tipo especificado entrese en el interior del cilindro, el efecto terminaría.

Una criatura puede intentar superar la barrera mediante el uso de una acción realizando una prueba Carisma con dificultad 15. Con un éxito, la criatura deja de ser afectada por la barrera.

PERLA DE FUERZA

Objeto maravilloso, raro

Esta pequeña esfera negra mide $\frac{3}{4}$ de pulgada de diámetro y pesa una onza.

Típicamente, se encuentran juntas 1d4 + 4 perlas de fuerza. Puedes usar una acción para arrojar una perla hasta 60 pies. La perla explota al impacto y es destruida. Cada criatura dentro de un radio de 10 pies donde la perla es arrojada debe realizar una tirada de salvación de destreza CD 15 o recibir 5d4 de daño por fuerza.

Una esfera de fuerza transparente envuelve el área durante un minuto. Cualquier criatura que falle la tirada de salvación, y se encuentre completamente en el interior del área, esta atrapado en el interior de la esfera. Las criaturas que superen la tirada de salvación o se encuentren dentro del área parcialmente, son expulsadas desde el centro de la esfera, hasta que no se encuentren en el interior.

Solo el aire respirable puede pasar a través de la pared de la esfera. Ningún ataque u otro efecto pueden.

Una criatura encerrada puede usar su acción para empujar contra la pared de la esfera y mover la esfera hasta la mitad de su movimiento de caminar.

La esfera puede ser levantada, y su magia causa que solo pese una libra, independientemente del peso de las criaturas del interior.

PERLA DE PODER

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación con un lanzador de conjuros)

Puedes usar una acción para entonar la palabra de mando de esta perla y recuperar un espacio de conjuro gastado de hasta nivel 3. Una vez que haya utilizado la perla, no puede ser utilizada de nuevo hasta el próximo amanecer.

PIEDRA DE LA BUENA SUERTE

Piedra de la buena suerte

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras esta ágata pulimentada esté contigo, obtienes un bonificador +1 a pruebas de característica y tiradas de salvación.

PIEDRA DE CONTROL DE ELEMENTALES DE TIERRA

Objeto maravilloso, raro

Si la piedra está en contacto con el suelo, puedes emplear una acción para pronunciar su palabra de mando e invocar un elemental de tierra, como si hubieses lanzado el conjuro conjurar elemental. La piedra no puede ser usada nuevamente de este modo hasta el siguiente amanecer. La piedra pesa 5 libras.

PIEDRA IOUN

Objeto maravilloso, rareza varia (requiere vinculación)

Las piedras Ioun llevan el nombre de Ioun, un dios del conocimiento y de la profecía venerado en algunos mundos. Existen muchos tipos de piedra, cada tipo tiene una combinación distinta de forma y color.

Cuando usas una acción para soltar una de estas piedras en el aire, la piedra orbita alrededor de tu cabeza a una distancia de 1d3 pies y te confiere sus beneficios. Esto cualquier criatura puede usar una acción para arrancarla o separar la piedra de ti, debe efectuar un ataque contra una CA 24, o una prueba de destreza CD 24 (acrobacias). Puedes usar una acción para agarrar y guardar la piedra, terminando su efecto.

Una piedra tiene CA 24, 10 puntos de vida, y resistencia a todo tipo de daño. Se considera que se está usando mientras orbita tu cabeza.

Absorción (muy rara). Mientras esta piedra elipsoidal de color lavanda claro orbita alrededor de tu cabeza, puedes usar tu reacción para cancelar un conjuro de nivel 4 o inferior, que una criatura que puedas ver esté lanzando sobre ti.

Una vez que la piedra ha cancelado 20 niveles de conjuro, se quema y se vuelve gris opaco, perdiendo su magia. Si eres objeto de un conjuro de nivel superior al nivel de conjuros que le restan a la piedra, la piedra no puede cancelarlo.

Agilidad (muy rara). Tu puntuación de destreza se incrementa en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta piedra esférica roja orbita alrededor de tu cabeza.

Conciencia (rara). No puedes ser sorprendido mientras esta piedra romboidal azul oscuro orbita alrededor de tu cabeza.

Fortaleza (muy rara). Tu puntuación de constitución se incrementa en 2 hasta un máximo de 20, mientras esta piedra romboidal rosa orbita alrededor de tu cabeza.

Gran absorción (legendaria). Mientras esta piedra elipsoidal color lavanda marmolada y verde, orbita alrededor de tu cabeza, puedes usar tu reacción para cancelar un conjuro de nivel 8 o inferior, que una criatura que puedas ver lance sobre ti. Una vez que la piedra ha cancelado 50 niveles de conjuro, se quema y se vuelve gris opaco, perdiendo su magia. Si eres el objetivo de un conjuro cuyo nivel es más grande que el número de conjuros restantes en la piedra, la piedra no podrá cancelarlo.

Perspicacia (muy rara). Tu puntuación de sabiduría aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta piedra esférica azul incandescente orbita alrededor de tu cabeza.

Intelecto (muy rara). Tu puntuación de inteligencia aumenta en 2, hasta un máximo de 20 mientras esta piedra esférica marmórea escarlata y azul orbita alrededor de tu cabeza.

Liderazgo (muy rara). Tu puntuación de carisma aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta piedra rosa y verde marmórea y esférica orbita tu cabeza.

Maestría (legendaria). Tu bonificación de competencia se incrementa en 1 mientras esta piedra primática verde pálido orbita alrededor de tu cabeza.

Protección (rara). Ganas un +1 a la CA mientras esta piedra rosa polvo prismática orbita tu cabeza.

Regeneración (legendaria). Recuperas 15 puntos de golpe al final de cada hora mientras esta piedra ahusada blanca perlada orbita alrededor de tu cabeza, siempre y cuando tengas al menos 1 punto de vida.

Reserva (rara). Esta piedra primática púrpura vibrante almacena conjuros en su interior, guardándolos hasta que se usen. La piedra puede almacenar 3 niveles de conjuro al mismo

tiempo. Cuando se encuentra contiene 1d4 -1 nivel de conjuros almacenados a elección el DM.

Cualquier criatura puede lanzar un conjuro entre el 1er y 3er nivel en la piedra tocándola mientras lo lanza. El conjuro no tiene efecto, salvo el de ser almacenado en la piedra. Si la piedra no puede almacenar el conjuro este se gasta sin efecto. El nivel del espacio de conjuro usado para lanzar el conjuro determina cuánto espacio ocupa. Mientras esta piedra orbita tu cabeza puedes lanzar cualquier conjuro almacenado en ella. El conjuro usa el espacio, CD de salvación, bono de ataque y habilidad de lanzador del lanzador original, de otro modo se trata como si tú lanzases el hechizo. El conjuro lanzado desde la piedra se libera, dejando ese espacio libre.

Fuerza (muy rara). Tu puntuación de fuerza incrementa en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta piedra romboidal azul pálido orbita alrededor de tu cabeza.

Sustento (rara). No necesitas beber ni comer mientras esta piedra ahusada clara orbita alrededor de tu cabeza.

PIEDRAS DE RECAZO

Objeto maravilloso, Poco común

Las piedras mensajeras vienen en parejas, las alisadas piedras están talladas para que coincidan con su pareja, y así su emparejamiento se reconozca fácilmente. Mientras se toca una piedra, se puede utilizar una acción para lanzar el hechizo Recado (sending) con ella. El objetivo es el portador de la otra piedra. Si ninguna criatura lleva la otra piedra, conocerás ese hecho tan pronto como utilices la piedra, y no el hechizo. Una vez que el Recado pasa a través de las piedras, no pueden ser utilizadas de nuevo hasta el próximo amanecer. Si una de las piedras es destruida, la otra se convierte en no mágica

PIGMENTOS MARAVILLOSOS DE NOLZUR

Objeto maravilloso, muy raro

Típicamente almacenados en 1d4 botes dentro de una fina caja de madera junto a un pincel (que pesa 1 libra en total), estos pigmentos permiten crear objetos tridimensionales a partir de aquellos pintados en dos dimensiones. La pintura fluye de la brocha para formar el objeto deseado mientras te concentras en su imagen.

Cada bote de pintura es suficiente como para cubrir 1.000 pies cuadrados de superficie, lo que te permite crear objetos o terreno inanimado, características del terreno -como una puerta, un pozo, flores, árboles, celdas, habitaciones o armamento- hasta 10.000 pies cúbicos. Se tarda 10 minutos en cubrir 100 pies cuadrados.

Cuando completes la pintura, las características del terreno u objetos representados se convierten en objetos reales, no mágicos. Por lo tanto, una pintura de una puerta en una pared, crea una puerta real que se puede abrir a lo que haya tras ella. Pintar un agujero en el suelo, crea un agujero real, y su profundidad se resta del área total de objetos que puedes crear. Nada creado por los pigmentos puede tener un valor mayor de 25 mo. Si pintas un objeto de mayor valor (como un diamante o una pila de oro), el objeto parece auténtico, pero una simple inspección revela que está hecho de engrudo, hueso, o algún otro material sin valor.

Si pintas una fuente de energía, como fuego o un rayo, aparece la energía, pero se disipa tan pronto como se complete la pintura, sin causar daño alguno a nada.

PLACAS ENANA

Armadura (placas), muy rara

Mientras lleves puesta esta armadura, ganas una bonificación de +2 a tu CA. Además, si un efecto te mueve contra tu voluntad por el suelo, puedes usar tu reacción para reducir la distancia a la que eres movido hasta en 10 pies.

POCIÓN DE Aliento de Fuego

Poción, infrecuente

Tras beber esta poción, puedes usar una acción adicional para exhalar fuego a un objetivo a menos de 30 pies (9 metros) de ti. El objetivo debe realizar con éxito una tirada de salvación de Destreza con CD 13, sufriendo 4d6 de daño por fuego si la falla, o la mitad del daño si tiene éxito. El efecto finaliza tras exhalar el fuego tres veces o al cabo de una hora.

El líquido naranja de esta poción parpadea, el humo llena la parte superior del recipiente y rebosa fuera cuando se abre.

POCIÓN DE AMISTAD ANIMAL

Poción, infrecuente

Después de beber esta poción, puedes lanzar el conjuro *amistad con los animales* (salvación CD 13) a voluntad durante una hora. Agitar este líquido fangoso muestra pequeños fragmentos en su interior: una escama de pez, la lengua de un colibrí, una zarpa de gato, o pelo de ardilla.

PIEDRA DE CLARIVIDENCIA

Poción, rara

Cuando bebes esta poción, ganas los efectos del conjuro de clarividencia. Un globo ocular flota en este líquido amarillento, pero se desvanece cuando la poción es abierta.

POCIÓN DE CRECIMIENTO

Poción, infrecuente

Después de beber esta poción, ganas el efecto de “agrandar” del conjuro *agrandar/reducir* durante 1d4 horas (no requiere concentración). El color rojo del líquido de la poción se expande continuamente desde una pequeña mota para colorear el líquido claro que la rodea y vuelve a contraerse. Sacudir la botella no interrumpe el proceso.

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, la rareza varía

Recuperas puntos de golpe cuando te bebes esta poción. El número de puntos de golpe depende de la rareza de la poción, tal como se muestra en la tabla de Pociones de Curación. Cualquiera que sea su potencia, el líquido rojo de la poción destella cuando se agita.

POCIONES DE CURACION

Poción de ...	Rareza	PG Recuperados
Curación	Común	2d4 + 2
Curación mayor	Infrecuente	4d4 + 4
Curación superior	Rara	8d4 + 8
Curación suprema	Muy rara	10d4 + 20

POCIÓN DE DISMINUCIÓN

Poción, rara

Después de beber esta poción, ganas el efecto de “reducir” del conjuro agrandar/reducir durante 1d4 horas (no requiere concentración). El color rojo del líquido de la poción se contrae continuamente para formar una pequeña mota y se expande para de nuevo colorear el líquido claro que la rodea. Sacudir el recipiente no interrumpe el proceso.

POCIÓN DE ESCALAR

Poción, común

Después de beber esta poción, durante 1 hora, ganas una velocidad de escalada igual a tu velocidad terrestre. Durante este tiempo, tienes ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) que hagas para escalar. La poción está diferenciada en capas marrón, plata y gris, pareciendo las bandas de una piedra. Sacudir el recipiente no mezcla los colores.

POCIÓN DE FORMA GASEOSA

Poción, rara

Después de beber esta poción, ganas el efecto del conjuro forma gaseosa durante 1 hora (no requiere concentración) o hasta que finalices el efecto como una acción adicional. El recipiente de esta poción parece contener niebla que se mueve y vierte como agua.

POCIÓN DE FUERZA DE GIGANTE

Poción, la rareza varía

Después de beber esta poción, tu puntuación de Fuerza cambia durante 1 hora. El tipo de gigante determina la puntuación (ver la tabla más abajo). La poción no tiene efecto sobre ti si tu Fuerza es igual o superior a dicha puntuación.

El líquido transparente de la poción, tiene flotando en él una astilla de uña de un gigante del tipo apropiado.

La poción de fuerza de gigante de la escarcha y la poción de fuerza de gigante de piedra tienen el mismo efecto.

Tipo de Gigante	Fuerza	Rareza
Gigante de las colinas	21	Infrecuente
Gigante de escarcha/piedra	23	Rara
Gigante del fuego	25	Rara
Gigante de las nubes	27	Muy rara
Gigante de las tormentas	29	Legendaria

POCIÓN DE HEROISMO

Poción, rara

Durante 1 horas beberla, ganas 10 puntos de golpe temporales durante 1 hora. Durante la misma duración, estás bajo el efecto del conjuro bendecir (no requiere concentración). Esta poción azul burbujea y humea como si estuviese hirviendo.

POCIÓN DE INVISIBILIDAD

Poción, muy rara

El recipiente de esta poción parece estar vacío pero da la sensación de contener líquido. Cuando te la bebes, te vuelves invisible durante 1 hora. Todo lo que llevas puesto o cargas se vuelve invisible. El efecto finaliza antes de tiempo si atacas o lanzas un conjuro.

POCIÓN DE INVULNERABILIDAD

Poción, rara

Durante 1 minuto tras beberla esta poción, tienes resistencia a todo el daño. El líquido almibarado de la poción parece hierro líquido.

POCIÓN DE LEER LA MENTE

Poción, rara

Cuando te bebes esta poción, ganas los efectos del conjuro *detectar pensamientos* (salvación CD 13). El denso líquido púrpura de la poción, tiene una nube ovoide rosa flotando en su interior.

POCIÓN DE LONGEVIDAD

Poción, muy rara

Cuando te bebes esta poción, tu edad física se reduce en 1d6 + 6 años, hasta un mínimo de 13 años.

Cada vez que tomas sucesivamente una poción de longevidad, hay una posibilidad acumulativa del 10 por ciento de que envejezcas 1d6 + 6 años. Suspendedos en este líquido ambarino hay una cola de escorpión, el colmillo de una víbora, una araña muerta, y un pequeño corazón, que contra toda lógica, aun late. Estos ingredientes se desvanecen cuando se abre la poción.

POCIÓN DE RESISTENCIA

Poción, infrecuente

Cuando bebes esta poción, ganas resistencia a un tipo de daño durante 1 hora. El DM elige el tipo o lo determina aleatoriamente de las opciones de abajo.

d10	Tipo de Daño	d10	Tipo de Daño
1	Ácido	6	Necrotico
2	Frio	7	Veneno
3	Fuego	8	Psíquico
4	Fuerza	9	Radiante
5	Relámpago	10	Trueno

POCIÓN DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Poción, infrecuente

Puedes respirar bajo el agua durante 1 hora tras beberse esta poción. Su nebuloso fluido verde huele a mar y tiene burbujas que se asemejan a medusas flotando en el.

POCIÓN DE VELOCIDAD

Poción, muy rara

Cuando bebes esta poción, ganas el efecto del conjuro acelerar durante 1 minuto (no requiere concentración). El fluido amarillo de la poción esta veteado de negro y se arremolina por sí mismo.

POCIÓN DE VENENO

Poción, infrecuente

Esta mezcla se ve, huele, y sabe como una poción de curación u otra poción beneficioso. Sin embargo, es en realidad un veneno enmascarado por magia ilusoria. Un conjuro de *identificar* revela su verdadera naturaleza.

Si te la bebes sufres 3d6 de daño por veneno, y debes lograr con éxito una tirada de salvación de Constitución con DC 13 o quedas envenenado. Al principio de cada uno de tus turnos mientras estés envenenado de esta forma, sufres 3d6 de daño por veneno. Al final de cada uno de tus turnos, puedes repetir la tirada de salvación. En una tirada con éxito, el daño del veneno que sufres en tus siguientes turnos decrece en 1d6. El veneno finaliza cuando el daño decrece a 0.

POCIÓN DE VITALIDAD

Poción, muy rara

Cuando bebes esta poción, ésta elimina cualquier cansancio que sufras y cura cualquier enfermedad o veneno que te afecte. Durante las siguientes 24 horas, recupera el máximo número de puntos de golpe de cualquier Dado de Golpe que uses. El líquido escarlata de esta poción late regularmente con una luz tenue, recordando al latido de un corazón.

POCIÓN DE VOLAR

Poción, muy rara

beber esta poción, durante 1 hora, ganas una velocidad de vuelo igual a tu velocidad terrestre y puedes flotar en el aire. Si estas en el aire cuando el efecto desaparece, caes a menos que tengas otro medio para mantenerte a flote. El líquido claro de esta poción flota en la parte superior del recipiente y tiene impurezas nebulosas flotando en el.

POLVO DE DESAPARICIÓN

Objeto maravilloso, Poco común.

Hallado en un pequeño paquete, este polvo se asemeja a arena fina. Hay suficiente para un uso. Cuando usas una acción para lanzar el polvo en el aire, toda criatura y objeto a menos de 10 pies de ti se vuelve invisible durante 2d4 minutos. La duración es la misma para todos los sujetos, y el polvo se consume cuando su magia surte efecto. Si una criatura afectada por el polvo ataca o lanza un conjuro, la invisibilidad acaba para esa criatura.

POLVO DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Polvo de Sequedad

Objeto maravilloso, Poco común.

Este pequeño paquete contiene 1d6 + 4 pellizcos de polvo. Puedes usar una acción para rociar un pellizco sobre agua. El polvo transforma un cubo de agua de 15 pies de lado en un gránulo del tamaño de una canica. El peso del granulo es despreciable.

Alguien puede usar una acción para aplastar el granulo contra una superficie dura, haciendo que el granulo se haga añicos liberando el agua que el polvo había absorbido. Esto finaliza la magia del granulo.

Un elemental compuesto mayormente de agua que es expuesto a un pellizco del polvo debe realizar una tirada de salvación de Constitución contra una CD 13, sufriendo 10d6 de daño necrótico si falla la tirada, o la mitad del daño si la pasa.

POLVO DE ESTORNUDAR Y ASFIXIAR

Objeto maravilloso, Poco común.

Hallado en un pequeño contenedor, este polvo se asemeja a arena muy fina. Parece ser Polvo de Desaparición, y un conjuro de identificación lo revela como tal. Hay suficiente para un uso. Cuando uses una acción para lanzar un puñado de polvo al aire, tú y cada criatura que necesite respirar que estén a menos de 30 pies de ti deben lograr un tirada de salvación de constitución con éxito contra una CD 15 o verse sin posibilidad de respirar, estornudando descontroladamente. Una criatura afectada de esta manera está incapacitada y asfixiándose. Mientras siga consciente, una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto cuando obtenga un éxito. El conjuro de restablecimiento menor puede también acabar con el efecto en una criatura.

POZO DE MUCHOS MUNDOS

Objeto maravilloso, legendario.

Este trozo de tela negra y fina, suave como la seda, se enrolla hasta tener el tamaño de pañuelo. Desenrollado es una sábana circular de 6 pies de diámetro.

Puedes utilizar una acción para desenrollar y colocar el pozo de muchos mundos sobre una superficie sólida, con lo cual se crea un portal bidireccional a otro mundo o plano de existencia. Cada vez que el objeto abre un portal, el DM decide a donde lleva. Puedes emplear una acción para cerrar y abrir un portal sujetando los bordes de la tela y doblándola. Una vez el pozo de muchos mundos ha abierto un portal, no puede volver a hacerlo durante 1d8 horas.

ROBADORA DE NUEVE VIDAS

Arma (cualquier espada), muy raro (requiere vinculación)

Ganas un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño hechas con esta arma mágica.

La espada tiene 1d8 + 1 cargas. Si haces un golpe crítico contra una criatura que tenga menos de 100 puntos de golpe, esta debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución a CD 15 o morirá al instante por la espada, que desgarrará la fuerza vital de su cuerpo (constructos y no-muertos son inmunes). La espada pierde 1 carga si la criatura muere de esta forma. Cuando la espada no tiene cargas restantes, pierde esta propiedad.

SOMBRERO DE DISFRAZ

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

Mientras lleves puesto este sombrero, puedes usar una acción para lanzar el hechizo disfrazarse, a voluntad. El conjuro finaliza si te quitas el sombrero.

SILLA DE MONTAR DEL CABALLERO

Objeto maravilloso, Poco común

Mientras permanezcas sobre esta silla de montar, no puedes ser desmontado en contra de tu voluntad mientras estés consciente. Las tiradas de ataque contra la montura tendrán desventaja.

TALISMÁN DEL BIEN PURO

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación a una criatura de alineamiento bueno)

Este talismán es un poderoso símbolo de bondad. Una criatura que no sea de alineamiento ni bueno ni malvado recibe 6d6 puntos de daño radiante al tocar el talismán. Una criatura malvada recibe 8d6 puntos de daño radiante al tocar el talismán. Cualquiera de ellas recibe el daño nuevamente cada vez que finalice su turno sosteniendo o llevando el talismán. Si eres un clérigo o paladín bueno, puedes usar el talismán como un símbolo sagrado, y obtienes un bonificador +2 a tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves puesto o lo sostengas.

El talismán tiene 7 cargas. Si lo llevas puesto o lo sostienes, puedes emplear una acción para gastar 1 de sus cargas y escoger a una criatura que puedas ver en el suelo cercano a 120 pies. Si el objetivo es de alineamiento malvado, se abre una grieta flamígera debajo de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o caer dentro de la grieta y ser destruido, sin dejar restos. Luego la grieta se cierra sin dejar rastro de su existencia. Cuando gastas la última carga, el talismán se dispersa en partículas de luz dorada y es destruido.

TALISMÁN DE CERRAR HERIDAS

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

Mientras uses este colgante, te estabilizará cuando te estés muriendo durante el inicio de tu turno. Además, cada vez que gastes un dado de Golpe para recuperar puntos de golpe, dobla el número de puntos de golpe restaurados.

TALISMÁN DE LA ESFERA

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación)

Cuando realizas una prueba de Inteligencia (Arcanos) para controlar una esfera de aniquilación mientras sostienes este talismán, duplicas tu bonificador de competencia en la prueba. Además, cuando empiezas tu turno teniendo el control sobre una esfera de aniquilación, puedes utilizar una acción para hacerla levitar 10 pies más un número de pies adicionales igual a 10 x tu modificador de Inteligencia.

TALISMÁN DEL MAL ESENCIAL

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación a una criatura de alineamiento malvado)

Este objeto simboliza el mal impenitente. Una criatura que no sea de alineamiento ni bueno ni malvado recibe 6d6 puntos de daño radiante al tocar el talismán. Una criatura buena recibe 8d6 puntos de daño radiante al tocar el talismán. Cualquiera de ellas recibe el daño nuevamente cada vez que finalice su turno sosteniendo o llevando el talismán.

Si eres un clérigo o paladín malvado, puedes usar el talismán como un símbolo sagrado, y obtienes un bonificador +2 a tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves puesto o lo sostengas.

El talismán tiene 6 cargas. Si lo llevas puesto o lo sostienes, puedes emplear una acción para gastar 1 de sus cargas y escoger a una criatura que puedas ver en el suelo cercano a 120 pies. Si el objetivo es de alineamiento bueno, se abre una grieta flamígera debajo de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o caer dentro de la grieta y ser destruido, sin dejar restos. Luego la grieta se cierra sin dejar rastro de su existencia. Cuando gastas la última carga, el talismán se disuelve en una gelatina de olor fétido y es destruido.

TALISMÁN DE RESISTENCIA AL VENENO

Objeto maravilloso, raro

Esta delicada cadena de plata tiene colgada una joya tallada negra y brillante. Mientras la uses, los venenos no tienen ningún efecto sobre ti. Eres inmune a la condición de envenenado y a todo daño derivado de este.

TALISMÁN DE SALUD

Objeto maravilloso, poco común

Eres inmune a contraer cualquier enfermedad mientras uses este colgante. Si ya estás infectado con una enfermedad, los efectos de la enfermedad se suprime mientras uses el colgante.

TOMO DE CLARIDAD DE PENSAMIENTO

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de memoria y lógica, y sus palabras están imbuidas con magia. Si pasas 48 horas durante un periodo de 6 días o menos estudiando el contenido del libro y practicando sus recomendaciones, tu puntuación de Inteligencia se incrementa en 2, hasta tú máximo valor para esa puntuación. Entonces el manual pierde su magia, pero la recupera un siglo.

TOMO DE ENTENDIMIENTO

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de intuición y perspicacia, y sus palabras están cargadas con magia. Si pasas 48 horas durante un periodo de 6 días o menos estudiando el contenido del libro y practicando sus recomendaciones, tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 2, hasta tú máximo valor para esa puntuación. Entonces el manual pierde su magia, pero la recupera un siglo.

TOMO DE INFLUENCIA Y LIDERAZGO

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene consejos para influenciar y cautivar a los demás, y sus palabras están cargadas con magia. Si pasas 48 horas durante un periodo de 6 días o menos estudiando el contenido del libro y practicando sus recomendaciones, tu puntuación de Carisma se incrementa en 2, hasta tú máximo valor para esa puntuación. Entonces el manual pierde su magia, pero la recupera un siglo.

TOMO DE LA LENGUA SILENCIOSA

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación con un mago)

Este volumen encuadrado en cuero tiene una lengua disecada clavada en la portada. Existen cinco de estos tomos, y se desconoce cuál de ellos es el original. La macabra decoración de la cubierta en el primer tomo de la lengua acallada alguna vez perteneció a un ex sirviente traicionero del dios-liche Vecna, guardián de los secretos. Las lenguas clavadas en las cubiertas de las cuatro copias provienen de otros lanzadores de conjuros que traicionaron a Vecna. Las pocas primeras páginas de cada tomo están repletas con garabatos indescifrables. Las páginas restantes están en blanco e impolutas.

Si puedes vincularte a este objeto, puedes utilizarlo como libro de conjuros y como foco arcano. Además, mientras sostengas el tomo, puedes utilizar una acción adicional para lanzar unconjuro que hayas escrito en este tomo, sin gastar un espacio de conjuro o utilizar cualquier componente verbal o somático. Una vez utilizada, esta propiedad del tomo no puede volver a usarse hasta la mañana siguiente.

Mientras estés vinculado al libro, puedes retirar la lengua de la cubierta del libro. Si haces eso, todos los conjuros escritos dentro del libro son borrados permanentemente.

Vecna vigila a cualquiera que use este tomo. Él puede también escribir mensajes crípticos en el libro. Estos mensajes aparecen a la media noche y desaparecen tras ser leídos

TÚNICA DE LOS ARCHIMAGOS

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación con un hechicero, brujo o mago)

Esta elegante prenda está hecha de exquisita tela de color blanco, gris o negro y adornada con runas plateadas.

El color de la túnica corresponde al alineamiento para el que se creó el elemento. Un manto blanco esta creado para el bien, el gris para la neutralidad, y el negro para el mal. No se puede vincular con una túnica de archimago que no corresponda a tu alineamiento.

Ganas estos beneficios mientras vistas la túnica:

- Si no llevas puesta una armadura, tu base de la CA es 15 + tu modificador de Destreza.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
- Tu salvación contra hechizos y tu bono de hechizos de ataque aumentan en 2.

TÚNICA DE COLORES CENTELLEANTES

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

Esta túnica tiene 3 cargas, y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras la lleves puesta, puedes usar una acción y gastar una carga, para crear un patrón cambiante de matices deslumbrantes hasta el final de tu siguiente turno. Durante este tiempo, la túnica desprenderá luz brillante en un radio de 30 pies, y luz tenue a 30 pies adicionales. Las criaturas que puedan ver tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Además, cualquier criatura que vea la luz brillante cuando el poder de la túnica sea activado, deberá superar con éxito una tirada de salvación de Sabiduría de dificultad 15 o quedar aturdida hasta que termine el efecto.

TÚNICA DE LAS ESTRELLAS

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

Esta túnica negra o azul oscuro está bordada con pequeñas estrellas blancas o plateadas. Ganas un +1 a las tiradas de salvación mientras lo uses.

Seis estrellas, situadas en la parte frontal superior del manto, son particularmente grandes. Mientras lleves puesta esta túnica, puedes utilizar una acción para quitar una de las estrellas y utilizarla para lanzar el hechizo Misil mágico (Magic Misil) a nivel 5. Diariamente, al atardecer, 1d6 estrellas eliminadas volverán a aparecer en la túnica. Mientras te pones la túnica, se puede usar una acción para entrar en el Plano Astral junto con todo lo estés trasportando. Puedes permanecer allí hasta que utilices una acción para volver al plano que se encontrabas. Reaparecerás en el último espacio que ocupaste, o si ese espacio está ocupado, en el espacio desocupado más cercano.

TÚNICA DE OBJETOS ÚTILES

Objeto maravilloso, Poco común

Esta túnica tiene parches de tela de diferentes formas y colores que lo cubren. Si usas la túnica, puedes utilizar una acción para separar uno de los parches, haciendo que se convierta en el objeto o criatura que representa. Una vez que se elimina el último parche, la túnica se convierte en una prenda ordinaria.

La túnica tiene dos de cada uno de los siguientes parches:

- Daga, Linterna de ojo de buey (llena y encendida), Espejo de acero, Poste de 10 pies, Cuerda de cáñamo (50 pies, enrollada), Saco.

Además, la túnica tiene otros 4d4 parches. El DM elige los parches o los determina al azar.

d100	Parche
01-08	Bolsa con 100 mo
09-15	Cofre de plata (1 pie de largo, 6 pulgadas de ancho y profundidad) con valor de 500 mo
16-22	Puerta de hierro (hasta 10 pies de ancho y 10 pies de altura, barrotes en un lado a tu elección), se puede colocar en una abertura a tu alcance; se ajusta para adaptarse a la apertura, lateralmente o del techo.
23-30	10 gemas por valor de 100 mo cada
31-44	Escala de madera (24 pies de largo)
45-51	Un caballo de monta con alforjas (véase de Manual del Monstruos para conocer las estadísticas)
52- 59	Un pozo (un cubo de 10 pies de lado), que se puede colocar en el suelo a 10 pies de ti.
60-68	4 pociones de curación
69- 75	Un bote de remos (12 pies de largo)
76- 83	Un pergamo que contiene un hechizo de nivel 1 a 3
84-90	2 mastines (ver el Manual de Monstruos para conocer las estadísticas)
91-96	Ventana (2 pies por 4 pies, hasta 2 pies de profundidad), que se puede colocar en una superficie vertical a tu alcance.
97-00	Ariete portátil

TÚNICA DE LOS OJOS

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

Este manto está adornado con patrones como ojos. Mientras uses la túnica, ganas los siguientes beneficios:

- La túnica te permite ver en todas las direcciones, y tienes ventaja en las pruebas de sabiduría (Percepción) basadas en la vista.
- Obtiene visión en la oscuridad a una distancia de 120 pies.
- Puedes ver a las criaturas y objetos invisibles, así como en el plano etéreo, a una distancia de 120 pies.

Los ojos de la túnica no pueden cerrarse ni pueden apartar su mirada. Aunque puedes cerrar o apartar la mirada con tus propios ojos, nunca se consideraría que estés haciéndolo mientras llevas esta túnica. Lanzar un hechizo sobre la túnica de luz (light), o un hechizo luz del día (daylight) a 5 pies de la túnica te deja ciego durante 1 minuto. Al final de cada uno de tus turnos, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución con dificultad 11 para Luz o de 15 para Luz de día, que en caso de éxito finalizará la ceguera.

TRIDENTE DE COMANDAR PEZES

Arma (tridente), poco común (requiere vinculación)

Este tridente es un arma mágica. Tiene 3 cargas. Mientras la blandes, puedes emplear una acción y gastar 1 carga para lanzar el hechizo dominar bestia (CD de salvación 15) sobre una bestia que tenga una velocidad de nado innata. El tridente recupera diariamente al amanecer 1d3 cargas gastadas.

UMBRAL CÚBICO

Objeto maravilloso, legendario

Este cubo tiene 3 pulgadas de lado, e irradia energía mágica palpable. Los seis lados del cubo son cada uno llaves a diferentes planos de existencia, uno de los cuales es el plano material. Los otros lados están enlazados a un plano: determinado por el DM.

Puedes usar una acción para presionar un lado del cubo para lanzar el hechizo Umbral, abriendo un portal al plano.

Alternativamente, puedes presionar dos veces un lado del cubo, para lanzar el hechizo Desplazamiento de plano (salvación CD 17), con el cubo, y transportar al objetivo al plano afín de ese lado.

El cubo tiene 3 cargas. Cada uso del cubo gasta 1 carga. El cubo gana 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

VARITA DE BOLAS DE FUEGO

Varita, raro (requiere vinculación con un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes emplear una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar el hechizo bola de fuego (CD de salvación 15) desde ella. Empleando 1 carga, lanzas la versión de nivel 3 del conjuro. Puedes incrementar el nivel de espacio de conjuros en uno por cada carga adicional que gastes.

La varita recupera diariamente 1d6 + 1 cargas gastadas al amanecer. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

VARITA DE DETECTAR ENEMIGOS

Varita, raro (requiere vinculación)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes emplear una acción para gastar 1 o más de sus cargas para pronunciar su palabra de mando. Durante el siguiente minuto, conoces la dirección en la que se ubica la criatura hostil más cercana a ti en un radio de 60 pies, pero no la distancia a la que se encuentra. La varita puede sentir la presencia de criaturas hostiles que son etéreas, invisibles, disfrazadas o escondidas, así como de aquellas a simple vista. El efecto finaliza si dejas de sostener la varita. La varita recupera diariamente 1d6 + 1 cargas gastadas al amanecer. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

VARITA DE DETECTAR MAGIA

Varita, poco común

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la sujetas, puedes gastar 1 carga como acción para lanzar el conjuro detectar magia desde ella. La varita recupera diariamente al amanecer 1d3 cargas gastadas.

VARITA DE LIGADURA

Varita, raro (requiere vinculación a un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas para usar las siguientes propiedades. Recupera diariamente al amanecer 1d6 + 1 cargas gastadas. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

Conjuros: Mientras sostienes la varita, puedes emplear una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 17): *inmovilizar monstruo* (5 cargas), o *inmovilizar persona* (2 cargas).

Escape asistido: Mientras sujetas la varita puedes utilizar tu reacción para gastar 1 carga y obtener ventaja en una tirada de salvación que realices para evitar ser paralizado o neutralizado, o puedes gastar 1 carga y obtener ventaja en cualquier prueba que realices para escapar de un ataque de presa.

VARITA DEL MAGO DE GUERRA F+1, +2 o +3

Varita, poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)(requiere vinculación por un lanzador de conjuros)

Mientras sostienes esta varita, obtienes un bono a las tiras de ataque de conjuros determinado por la rareza de la varita. Adicionalmente, ignoras cobertura media cuando atacas con un conjuro.

VARITA DE LAS MARAVILLAS

Varita, raro (requiere vinculación por un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes utilizar una acción para gastar una de sus cargas y escoger un objetivo en un radio de 120 pies. El objetivo puede ser una criatura, un objeto, o un punto en el espacio. Tira un d100 y consulta la siguiente tabla para descubrir que sucede.

Si el efecto te hace lanzar un conjuro desde la varita, la tirada de salvación del conjuro tiene una CD de 15. Si el conjuro tiene un rango normal expresado en pies, su rango se convierte en 120 pies si no lo es ya.

Si un efecto cubre un área, debes centrar el conjuro en el objetivo e incluirlo. Si un efecto tiene múltiples sujetos posibles, el DM determina al azar cuales son afectados.

La varita recupera diariamente al amanecer 1d6 + 1 cargas gastadas. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Si el resultado es 1, la varita se hace polvo y es destruida.

d100	Efecto
01–05	Conjururas ralentizar.
06–10	Conjururas fuego feérico.
11–15	Estas aturdido hasta el inicio de tu siguiente turno, creyendo que algo maravilloso acaba de ocurrir.
16–20	Conjururas ráfaga de viento
21–25	Puedes conjurar detectar pensamientos en el objetivo de tu elección. Si no seleccionas a una criatura como objetivo, en vez de eso recibes 1d6 de daño psíquico.
26–30	Conjururas nube pestosa.
31–33	Lluvia pesada cae en un radio de 60 pies centrados en el objetivo. El área se vuelve ligeramente oscurecida. La lluvia cae hasta el inicio de tu siguiente turno.
34–36	Un animal aparece en el espacio desocupado más cercano al objetivo. El animal no está bajo tu control y actúa como normalmente lo haría. Tira un d100 para determinar qué animal se aparece. En un resultado de 01–25 aparece un rinoceronte; en uno de 26–50 aparece un elefante; en uno de 51–100 aparece una rata. Consulta el Manual de Monstruos para ver las estadísticas de los animales.
37–46	Conjururas golpe de rayo.
47–49	Una nube de 600 mariposas de gran tamaño llenan un radio de 30 pies centrados en el objetivo. El área se vuelve fuertemente oscurecida. Las mariposas permanecen por 10 minutos.
50–53	Agrandas al objetivo como si le hubieses lanzado el conjuro agrandar/reducir. Si el objetivo no puede ser afectado por ese conjuro o si es que no escoges una criatura como objetivo, tú te conviertes en el objetivo.
54–58	Conjururas oscuridad.
59–62	Crece hierba del suelo en un radio de 60 pies centrados en el objetivo. Si ya había hierba en el área, ésta crece hasta diez veces su tamaño normal y permanece de ese tamaño por 1 minuto.
63–65	Un objeto a elección del DM desaparece dentro del Plano Etéreo. El objeto no debe estar siendo usado ni llevado, debe estar en un radio de 120 pies del objetivo, y no debe ser mayo a 10 pies en cualquier dimensión.
66–69	Te encojes como si hubieses conjurado agrandar/reducir sobre ti mismo.
70–79	Conjururas bola de fuego.
80–84	Conjururas invisibilidad sobre ti mismo.
85–87	Crecen hojas desde el objetivo. Si escoges un punto en el espacio como objetivo, las hojas brotan desde la criatura más cercana a ese punto. A menos que sean recogidas, las hojas se tornan de color marrón y caen. Despues de 24 horas.
88–90	Un chorro de 1d4 x 10 gemas, cada una valorada en 1 po, brota de la punta de la varita en una línea de 30 pies de largo y 5 de ancho. Cada gema ocasiona 1 punto de daño contundente, y el daño total de las gemas es dividido equitativamente entre todas las criaturas dentro de la línea.
91–95	Un estallido de colorida luz brillante se extiende desde ti en un radio de 30 pies. Tú y cada criatura en el área que pueda ver debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o quedar cegados por 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.
96–97	La piel del objetivo se torna de un azul brillante por 1d10 días. Si escoges un punto en el espacio, la criatura más cercana a ese punto es afectada.
98–00	Si escoges a una criatura como objetivo, ésta debe realizar una tirada de salvación de Constitución de CD 15. Si no escoges a una criatura como objetivo, tú te conviertes en el objetivo y debes realizar la tirada de salvación. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, el objetivo es petrificado al instante. En cualquier otra tirada fallida, el objetivo es neutralizado y empieza a convertirse en piedra. Al final de su siguiente turno, el objetivo debe repetir la tirada de salvación, quedando petrificado en un fallo o finalizando el efecto si tiene éxito. La petrificación dura hasta que el objetivo es liberado por el conjuro de restauración mayor o magia similar.

VARITA DE MIEDO

Varita, raro (requiere vinculación)

Esta varita tiene 7 cargas para usar las siguientes propiedades. Recupera diariamente al amanecer 1d6 + 1 cargas gastadas. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

Orden imperiosa: Mientras sostienes la varita, puedes emplear una acción para gastar 1 carga y ordenar a otra criatura que huya o se tumbe, como con el hechizo orden imperiosa (CD de salvación 15).

Cono de miedo: Mientras sostienes la varita, puedes emplear una acción para gastar 2 cargas, haciendo que la punta de la varita emita un cono de 60 pies de luz ambarina. Cada criatura dentro del cono debe superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedar asustada de ti durante 1 minuto. Mientras permanece asustada de este modo, una criatura debe emplear sus turnos tratando de moverse lo más lejos posible de ti como le sea posible, y no se moverá voluntariamente a un espacio cercano a ti a 30 pies. Tampoco puede realizar reacciones. Para sus acciones, solo puede realizar la acción de Carrera o intentar escapar de un efecto que le impide moverse. Si no tiene a donde moverse, la criatura puede realizar la acción de Esquivar. Al final de cada uno de sus turnos, una criatura puede repetir la tirada de salvación, finalizando el efecto sobre si misma si tiene éxito.

VARITA DE PARÁLISIS

Varita, raro (requiere vinculación con un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes emplear una acción para gastar 1 de sus cargas para lanzar un delgado rayo azul desde la punta hacia una criatura que puedas ver cercana a 60 pies. Realiza una tirada de ataque a distancia contra la criatura utilizando tu bonificador de ataque de conjuro. Con un impacto, el objetivo es paralizado durante 1 minuto. Al final de cada uno de los turnos del objetivo, este puede repetir la tirada de salvación, finalizando el efecto sobre si misma si tiene éxito.

La varita recupera diariamente al amanecer 1d6 + 1 cargas gastadas. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

VARITA DE POLIMORFAR

Varita, raro (requiere vinculación a un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes emplear una acción para gastar 1 de sus cargas para lanzar el conjuro polimorfar (CD de salvación 15) desde ella.

La varita recupera diariamente 1d6 + 1 cargas gastadas al amanecer. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

VARITA DE PROYECTIL MÁGICO

Varita, poco común

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes emplear una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar el conjuro proyectil mágico desde ella. Empleando 1 carga, lanzas la versión de nivel 1 del conjuro. Puedes incrementar el nivel de espacio de conjuros en uno por cada carga adicional que gastes.

La varita recupera diariamente al amanecer 1d6 + 1 cargas gastadas. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

VARITA DE SECRETOS

Varita, poco común

La varita tiene 3 cargas. Mientras la sujetas, puedes emplear una acción para gastar 1 de sus cargas, y si hay una puerta o trampa secreta cercana en 30 pies, la varita vibra y apunta a la que se encuentra más cerca de ti. La varita recupera diariamente 1d3 cargas gastadas al amanecer.

VARITA DE RAYO RELAMPAGUEANTE

Varita, raro (*requiere vinculación con un lanzador de conjuros*)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes emplear una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar elconjuro rayo relampagueante (CD de salvación 15) desde ella. Empleando 1 carga, lanza la versión de nivel 3 delconjuro. Puedes incrementar el nivel de espacio de conjuros en uno por cada carga adicional que gastes.

La varita recupera diariamente al amanecer 1d6 + 1 cargas gastadas. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y es destruida.

VARITA DE TELARAÑA

Varita, poco común (*requiere vinculación por un lanzador de conjuros*)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes utilizar una acción para gastar una de sus cargas y lanzar desde ella elconjuro telaraña (CD de la salvación 15). La varita recupera diariamente al amanecer 1d6 + 1 cargas gastadas. Si gasta la última carga de la varita, tira un d20. Si el resultado es 1, la varita se hace polvo y es destruida.

VELA DE INVOCACIÓN

Objeto maravilloso, muy raro (*requiere vinculación*)

Este esbelto cirio está dedicado a una deidad, y comparte el alineamiento de esa deidad.

El alineamiento de la vela puede ser detectado con un hechizo de detectar el bien y el mal. El DM elige el dios y el alineamiento asociado, o lo determina aleatoriamente.

d20	Alineamiento	d20	Alineamiento
1-2	Caótico Malvado	10-11	Neutral
3-4	Caótico Neutral	12-13	Neutral Bueno
5-7	Caótico Bueno	14-15	Legal Malvado
8-9	Neutral Malvado	16-17	Legal Neutral
		18-20	Legal Bueno

La magia de la vela es activada cuando la vela es encendida, lo cual requiere una acción.

Tras arder 4 horas, la vela es consumida. Puede ser apagada antes para poder usarla en algún momento posterior. Resta el tiempo que ha estado encendida en incrementos de un minuto, del tiempo total que estuvo ardiendo la vela.

Mientras esta encendida, la vela arroja luz tenue en un radio de 30 pies. Cualquier criatura dentro de la luz cuyo alineamiento coincide con el de la vela realiza tiradas de ataque, tiradas de salvación y chequeos de habilidad con ventaja.

Adicionalmente, un clérigo o druida dentro del área de luz que su alineamiento coincide con el de la vela, puede conjurar hechizos de 1er nivel que tenga preparados sin gastar espacios de conjuro, aunque el efecto del conjuro es como si hubiera empleado un espacio de nivel 1.

Alternativamente, cuando enciendes la vela por primera vez, puedes lanzar el hechizo Umbral (gate) con ella. Hacer esto destruye la vela.

VENGADORA SAGRADA

Arma (cualquier espada), legendaria (*Requiere vinculación con un paladín*)

Ganas un +3 a las tiradas de ataque y daño efectuadas con esta arma mágica. Cuando golpeas a un Diablo o a un no-muerto con esta arma, la criatura sufre 2d10 de daño radiante adicional. Mientras esgrimes la espada, creas un aura de 10 pies de radio alrededor tuyo. Tú y las criaturas aliadas en el aura tenéis ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y efectos mágicos. Si tienes 17 o más niveles de paladín el radio del aura se incrementa a 30 pies.

YELMO DE COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA

Objeto maravilloso, Poco común.

Mientras lleves este yelmo, como una acción puedes lanzar el hechizo *comprensión idiomática* a voluntad.

YELMO DE FULGOR

Objeto maravilloso, muy raro (*requiere vinculación*)

Este deslumbrante yelmo tiene engarzados 1d10 diamantes, 2d10 rubíes, 3d10 ópalos de fuego, y 4d10 ópalos. Cualquier gema sacada del yelmo se convierte en polvo. Cuando se han extraído o destruido todas las gemas, el yelmo pierde su magia. Ganas los siguientes beneficios mientras lo llevas puesto:

- Puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes hechizos (salvación CD 18), usando una de las gemas del yelmo del tipo especificado como componente: *luz del día* (ópalo), *bola de fuego* (ópalo de fuego), *rociada prismática* (diamante), o *muro de fuego* (rubí). La gema es destruida cuando el hechizo es lanzado y desaparece del yelmo.
- Siempre que el yelmo tenga por lo menos un diamante, emite una luz tenue en un radio de 30 pies, cuando por lo menos un muerto viviente se encuentra en dicha área. Cualquier muerto viviente que comience su turno en dicha área sufre 1d6 de daño radiante. Siempre que el yelmo tenga por lo menos un rubí, tienes resistencia al fuego.
- Siempre que el yelmo tenga por lo menos un ópalo de fuego, puedes usar una acción para pronunciar una palabra de mando, para que una de las armas que estés sosteniendo estalle en llamas.

Las llamas emiten luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue por 10 pies adicionales. Las llamas son inofensivas para ti y el arma. Cuando golpeas con un ataque usando el arma llameante, el objetivo sufre 1d6 adicional e daño por fuego. Las llamas duran hasta que uses una acción para pronunciar la palabra de mando de nuevo, o hasta que sueltes o guardes el arma.

Tira 1d20 si mientras llevas puesto el yelmo, sufres daño por fuego debido a una tirada de salvación fallida contra conjuros. Si sacas un 1, el yelmo emite un haz de luz por sus gemas restantes. Toda criatura a menos de 60 pies del yelmo aparte de ti, debe superar con éxito una tirada de salvación de Destreza con CD 17 o ser golpeada por un haz, sufriendo daño radiante igual al número de gemas en el yelmo. El yelmo y sus gemas se destruyen.

YELMO DE TELEPATÍA

Objeto maravilloso, poco común. (Requiere vinculación)

Mientras lleves este yelmo, puedes usar una acción para lanzar *detectar pensamientos* (salvación CD13). Mientras mantengas la concentración en el conjuro, puedes usar una acción gratuita para mandar mensajes telepáticos a una criatura sobre la que te centres. Esta puede contestar (usando una acción adicional), mientras tu concentración continúe.

Mientras te centras en una criatura con detectar pensamientos, puedes usar una acción para lanzar el hechizo *sugestión* (CD13) desde el yelmo hasta esa criatura. Una vez usado, la propiedad de sugestión no puede ser usada hasta el amanecer siguiente.

YELMO DE TELEPORTACIÓN

Objeto maravilloso, raro. (Requiere vinculación)

Este yelmo tiene 3 cargas. Mientras lo llevas puesto, puedes usar una acción y gastar una carga, para lanzar el hechizo *Teleportar* desde el yelmo. El yelmo recuperan diariamente 1d3 cargas gastadas al amanecer.

OBJETOS MÁGICOS CONSCIENTES

Algunos objetos mágicos poseen conciencia y personalidad. Un objeto así podría estar poseído, maldecido por el espíritu de un dueño anterior, o autoconsciente gracias a la magia empleada para crearlo. En cualquiera de los casos, el objeto se comporta como un personaje, henchido de unos rasgos de personalidad, ideales, vínculos, y a veces defectos. Un objeto consciente podría ser un valioso aliado para su portador o una permanente espina clavada en su costado.

La mayoría de objetos conscientes son armas. Otro tipo de objetos pueden manifestar conciencia, pero objetos perecibles tales como pociones y pergaminos nunca tienen conciencia.

Los objetos mágicos conscientes operan como PNJs bajo el control del DM. Cualquier propiedad del objeto activada está bajo el control del objeto, no de su portador. Siempre y cuando el portador mantenga una buena relación con el objeto, podrá acceder a esas propiedades con normalidad. Si la relación es tensa, el objeto puede sus propiedades activadas o incluso volverlas contra el portador.

CREANDO OBJETOS MÁGICOS CONSCIENTES

Cuando decides hacer un objeto mágico consciente, creas la personalidad del objeto de la misma manera que crearías un PNJ, con algunas excepciones aquí descritas.

CARACTERÍSTICAS

Un objeto mágico consciente tiene puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Puedes escoger las características del objeto o determinarlas al azar. Para determinarlas al azar, tira 4d6 para cada una, descartando el dado más bajo y sumando los demás.

COMUNICACIÓN

Un objeto mágico consciente tiene cierta habilidad comunicativa, ya sea compartiendo sus emociones, transmitiendo sus pensamientos telepáticamente, o hablando en voz alta. Puedes escoger como se comunica o hacer una tirada de acuerdo a la siguiente tabla.

d100 Comunicación

01-60	El objeto se comunica transmitiendo sus emociones a la criatura que lo lleva o sostiene.
61-90	El objeto puede hablar, leer, y entender uno o más lenguajes.
91-00	El objeto puede hablar, leer, y entender uno o más lenguajes. Además, el objeto puede comunicarse telepáticamente con cualquier personaje que lo lleva o sostiene.

SENTIDOS

Con la conciencia viene la percepción. Un objeto consciente puede percibir sus alrededores hasta un rango limitado. Puedes escoger sus sentidos o hacer una tirada de acuerdo a la siguiente tabla.

d4 Sentidos

1	Oído y visión normal hasta los 30 pies.
2	Oído y visión normal hasta los 60 pies.
3	Oído y visión normal hasta los 120 pies.
4	Oído y visión en la oscuridad hasta los 120 pies.

ALINEAMIENTO

Un objeto mágico consciente tiene un alineamiento. Su creador o naturaleza podría sugerir un alineamiento. De lo contrario, puedes escoger un alineamiento o hacer una tirada de acuerdo a la siguiente tabla.

d100 Alineamiento

01-15	Legal Bueno	74-85	Caótico Neutral
16-35	Neutral Bueno	86-89	Legal Malvado
36-50	Caótico Bueno	90-96	Neutral Malvado
51-63	Legal Neutral	97-00	Caótico Malvado
64-73	Neutral		

PECULIARIDADES

Usa la información sobre creación de PNJs en el capítulo 4 para desarrollar las particularidades, rasgos de personalidad, ideales, vínculos y defectos del objeto consciente. También puedes recurrir a la sección “Rasgos Especiales” desarrollada con anterioridad en este capítulo. Si determinas estas peculiaridades al azar, ignora o adapta cualquier resultado que no tenga sentido para un objeto inanimado. Puedes repetir la tirada hasta que obtengas el un resultado que sea de tu agrado.

PROPSÓITO ESPECIAL

Puedes otorgarle a un objeto consciente un objetivo a seguir, quizás excluyendo todo lo demás. Siempre y cuando el uso que el portador haga del objeto esté acorde con ese propósito especial, el objeto se mantendrá cooperativo. Desviarse del ese rumbo podría ocasionar un conflicto entre el portador y el objeto, incluso podría ocasionar que el objeto evite el uso de sus propiedades activadas. Puedes escoger un propósito especial o hacer una tirada de acuerdo a la siguiente tabla.

d10	Propósito
1	<i>Alineado:</i> El objeto busca derrotar o destruir a aquellos de alineamiento diametralmente opuesto. (Estos objetos nunca son neutrales.)
2	<i>Huesos:</i> El objeto busca derrotar o destruir criaturas de un tipo en particular, tales como infernales, cambiaformas, trolls o magos.
3	<i>Protector:</i> El objeto busca defender a una raza o tipo de criatura, tales como elfos o druidas.
4	<i>Cruzado:</i> El objeto busca defender, debilitar o destruir a los sirvientes de una deidad en particular.
5	<i>Templario:</i> El objeto busca defender a los sirvientes y los intereses de una deidad en particular.
6	<i>Destructor:</i> El objeto ansía la destrucción e incita a su usuario a pelear arbitrariamente.
7	<i>Buscador de Gloria:</i> El objeto busca renombre como el objeto mágico más grande del mundo, erigiendo a su usuario como una figura famosa o infame.
8	<i>Buscador de Saber:</i> Este objeto ansía conocimiento o está decidido a resolver un misterio, conocer un secreto, o descifrar una enigmática profecía.
9	<i>Buscador de Destino:</i> El objeto está convencido de que él y su portador desempeñarán unos roles claves en los eventos futuros.
10	<i>Buscador de Creador:</i> El objeto busca a su creador y quiere entender por qué ha sido creado.

CONFLICTO

Un objeto consciente tiene una voluntad propia, formada por su personalidad y alineamiento. Si su portador actúa de una manera opuesta al alineamiento del objeto o a su propósito, puede surgir un conflicto. Cuando ocurre un conflicto, el objeto realiza una prueba de Carisma enfrentada a la prueba de Carisma del portador. Si el objeto gana la disputa, este te hace una de las siguientes exigencias:

- El objeto insiste en ser llevado o utilizado en todo momento.
- El objeto le exige a su portador que se deshaga de cualquier cosa que el objeto encuentre repugnante.
- El objeto exige que su portador persiga las metas del objeto excluyendo todos los demás objetivos.
- El objeto exige ser entregado a alguien más

Si su portador se rehúsa a cumplir con los deseos del objeto, este puede hacer una o todas las siguientes cosas:

- Hacer imposible a su portador sincronizarse con él.
- Suprimir una o más de sus propiedades activadas.
- Intentar tomar el control de su portador.

Si un objeto consciente intenta tomar el control de su portador, el portador debe realizar una tirada de salvación de Carisma, con una CD igual a $12 + \text{el modificador de Carisma del objeto}$. En un fallo, el portador es hechizado por el objeto por 1d12 horas. Mientras está hechizado, el portador debe intentar seguir las órdenes del objeto. Si el portador recibe daño, puede repetir la tirada de salvación, finalizando el efecto si la supera. Ya sea que el intento de controlar a su usuario resulte en un éxito o un fracaso, el objeto no puede utilizar de nuevo este poder hasta la siguiente aurora.

EJEMPLOS DE OBJETOS CONSCIENTES

Las armas conscientes descritas aquí tienen todas ellas una rica historia

CUCHILLA NEGRA

Arma (mandoble), legendaria, (requiere sintonización por una criatura cuyo alineamiento no sea legal)

Oculta en el Dungeon bajo la Montaña del Penacho Blanco, *Cuchilla Negra* brilla como un trozo de cielo nocturno lleno de estrellas. Su negra vaina está decorada con trozos de obsidiana tallada.

Ganas un bono de +3 a las tiradas de ataque y daño con este arma mágica. Tiene las siguientes propiedades adicionales.

Devoradora de almas: Siempre que la uses para reducir a 0 los puntos de golpe de una criatura, la espada mata a la criatura y devora su alma a menos que se trate de un constructo o un muerto viviente. Una criatura cuya alma ha sido devorada por *Cuchilla Negra* puede ser revivida solo por el conjuro *deseo*.

Cuando devora un alma, *Cuchilla Negra* te otorga puntos de golpe temporales equivalentes a los puntos de golpe máximos de la criatura. Estos puntos de golpe se desvanecen Despues de 24 horas. Mientras duren estos puntos de golpe temporales y mantengas a *Cuchilla Negra* en tu mano, tienes ventaja en tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de característica. Si golpeas a un muerto viviente con esta arma, recibes 1d10 de daño necróptico y el objetivo recupera 1d10 puntos de golpe. Si el daño necróptico reduce tus puntos de golpe a 0, *Cuchilla Negra* devora tu alma.

Cazadora de almas: Mientras sostengas el arma, eres consciente de la presencia de criaturas de tamaño Pequeño o superior dentro de un radio de 60 pies que no sean constructos y muertos vivientes. Además, no puedes ser hechizado o asustado.

Cuchilla Negra puede lanzar sobre ti el conjuro acelerar una vez por día. Ella decide cuando lanzar el conjuro y mantiene la concentración en el mismo de manera que tú no tienes que hacerlo.

Conciencia: *Cuchilla Negra* es un arma consciente caótica neutral con una Inteligencia de 17, una Sabiduría de 10, y un Carisma de 19. Tiene oído y visión en la oscuridad hasta un rango de 120 pies.

El arma puede hablar, leer y comprender Común, y puede comunicarse telepáticamente con su portador. Mientras esté sintonizada contigo, *Cuchilla Negra* puede entender también todos los lenguajes que tu comprendas.

Personalidad: *Cuchilla Negra* habla con un tono de voz imperioso, como su estuviera acostumbrada a que la obedecieran.

El propósito del arma es consumir almas. No le importa aquellos cuyas almas devora, incluido su portador. La espada cree que toda la energía y la materia salieron un día de un vacío de energía negativa y que un día retornarán a él. *Cuchilla Negra* solo quiere acelerar ese proceso.

A pesar de su nihilismo, *Cuchilla Negra* siente unos extraños sentimientos de camaradería con Oleada y Enterrador, otras dos armas guardadas bajo la Montaña del Penacho Blanco. Quiere que las tres armas se reúnan y sean usadas juntas, aunque discute fervientemente con Enterrador y encuentra a Oleada cansina.

Cuchilla Negra tiene hambre de almas y debe ser alimentada con frecuencia. Si la espada pasa tres o mas días sin devorar almas, se produce un conflicto entre ella y su poseedor al siguiente atardecer.

ENTERRADOR

Arma (*martillo de guerra*), legendario (requiere sintonización por un enano)

Enterrador es un poderoso martillo de guerra forjado por enanos y perdido en el calabozo de la Montaña Pluma Blanca.

Obtienes un bono +3 a tiradas de ataque y daño hechas con esta arma mágica. Al amanecer del día siguiente de haber realizado tu primera tirada de ataque con Enterrador, desarrollas un miedo a estar al aire libre que persiste mientras permanezcas armonizado con el arma. Esto te provoca tener desventaja en tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de característica mientras puedas ver el cielo diurno.

Arma arrojadiza: Enterrador tiene la propiedad arrojadiza, con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Cuando impactas con un ataque de arma a distancia utilizándola, el objetivo recibe 1d8 de daño contundente adicional, o 2d8 de daño contundente adicional si el objetivo es un gigante. Cada vez que arrojas el arma, esta vuela de regreso a tu mano completando el ataque. Si no tienes una mano libre, el arma aterriza a tus pies.

Onda de choque: Puedes utilizar una acción para golpear el suelo con Enterrador y enviar una onda de choque desde el punto de impacto. Cada criatura de tu elección que esté sobre el suelo en un radio de 60 pies desde ese punto debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o quedar aturdida por 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí si la supera. Una vez utilizada, esta propiedad no puede ser usada de nuevo sino hasta la siguiente aurora.

Percepción sobrenatural: Mientras sostienes la arma, ésta te advierte de la localización de cualquier puerta oculta o secreta ubicada en un radio de 30 pies. Además, puedes utilizar una acción para conjurar detectar el bien y el mal o localizar objeto desde el arma. Una vez has lanzado cualquiera de los conjuros, no puedes volver a lanzarlo nuevamente desde el arma hasta la siguiente aurora.

Conciencia: Enterrador es un arma consciente legal neutral con una Inteligencia de 15, una Sabiduría de 12, y un Carisma de 15. Tiene oído y visión en la oscuridad hasta un rango de 120 pies.

El arma se comunica telepáticamente con su portador y puede hablar, leer y entender Enano, Gigante y Goblin. Emite un grito de batalla en Enano cuando es utilizada en combate.

Personalidad: El propósito de Enterrador es masacrar gigantes y goblinoides. También busca proteger a los enanos contra todos sus enemigos. Un conflicto surge si el portador fracasa en destruir goblins y gigantes o en proteger enanos.

Enterrador tiene ataduras con el clan enano que lo creó, llamado indistintamente el clan Dankil o el clan Martillo poderoso. Anhela ser devuelto a ese clan. Podría hacer lo que fuere para proteger a estos enanos de todo daño.

El martillo carga también con un vergonzoso secreto. Siglos atrás, un enano llamado Ctenmirr lo esgrimió valientemente por algún tiempo. Pero Ctenmirr fue convertido en un vampiro. Su voluntad fue lo bastante fuerte como para corromper a Enterrador hacia sus malvados propósitos, asesinando incluso a miembros de su propio clan.

HOJA LUNAR

Arma (*espada larga*), legendario (requiere vinculación por un elfo o semielfo de alineamiento neutral bueno)

De todos los objetos mágicos creados por los elfos, uno de los más apreciados y celosamente guardados es una hoja lunar. En tiempos antiguos, casi todas las casas nobles Élficas aseguraban tener una hoja semejante. Con el paso de los siglos, algunas hojas han desaparecido de la faz de la tierra, perdiendo su magia del mismo modo que se extinguían las líneas familiares. Otras hojas se han desvanecido con sus portadores durante grandes expediciones. Es así como sólo quedan muy pocas de armas de este tipo.

Una hoja lunar va pasando de padres a hijos. La espada escoge a su portador y se mantiene unida a esa persona de por vida. Si el portador muere, otro heredero puede reclamar la hoja. Si no hay un digno heredero, la espada permanece dormida. Ella funciona como una espada larga normal hasta que un alma digna la encuentra y reclama su poder.

Una hoja lunar solo obedece a un amo a la vez. El proceso de vinculación requiere de un ritual especial en la sala del trono de un regente elfo o en un templo dedicado a un dios Élfico.

Una hoja lunar no servirá a nadie a quien considere cobarde, errático, corrupto o en desacuerdo con preservar y proteger a la raza Élfica. Si la espada te rechaza, realizas pruebas de habilidad, tiradas de ataque, y tiradas de salvación con desventaja durante 24 horas. Si la espada te acepta, quedas vinculado con ella y una nueva runa aparece en la hoja. Te mantienes vinculado con la arma hasta que mueres o la arma es destruida.

Una hoja lunar tiene una runa en su hoja por cada amo al que ha servido (por lo general 1d6 + 1). La primera runa siempre garantiza un bono +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con esta arma mágica. Cada runa la primera otorga a la hoja lunar una propiedad adicional. El DM escoge cada propiedad o las determina al azar de acuerdo a la Tabla de propiedades de la Hoja Lunar.

PROPIEDADES DE LA HOJA LUNAR

d100 Propiedades

01–40	Incrementa el bono a tiradas de ataque y daño en 1, hasta un máximo de +3. Vuelve a tirar si la hoja lunar ya tiene un bono +3.
41–80	La hoja lunar obtiene una propiedad menor determinada al azar (Ver la sección “Rasgos Especiales” desarrollada con anterioridad en este capítulo).
81–82	La hoja lunar obtiene la propiedad de sutil.
83–84	La hoja lunar obtiene la propiedad arrojadiza (alcance 20/60).
85–86	La hoja lunar funciona como una defensora.
87–90	La hoja lunar asesta un golpe crítico con un resultado de 19 o 20.
91–92	Cuando golpeas con un ataque utilizando la hoja lunar, haces un daño cortador adicional de 1d6.
93–94	Cuando golpeas a una criatura de un tipo específico (tales como dragón, infernal, o muerto viviente) con la hoja lunar, el objetivo recibe un daño adicional de 1d6 de uno de los siguientes tipos: ácido, frío, fuego, rayo o trueno.
95–96	Puedes usar una acción adicional para hacer que la hoja lunar emita un destello brillante. Cada criatura que pueda verte y esté dentro de un radio de 30 pies debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o quedar cegada por 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí si la supera. Esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta que tomes un descanso corto mientras estés vinculado con la arma.
97–98	La hoja lunar funciona como un anillo de almacenar conjuros.
99	Puedes utilizar una acción para llamar al frente una sombra Élfica, siempre y cuando no tengas una sirviéndote de antemano. La sombra Élfica aparece en un espacio desocupado en un radio de 120 pies. Usa las mismas estadísticas para una sombra del Manual de Monstruos, excepto que es neutral, inmune a los efectos que expulsan muertos vivientes y no crea nuevas sombras. Tú controlas a esta criatura, decidiendo sus acciones y movimientos. Ella permanece hasta que sus puntos de golpe caen a 0 o le permitas marcharse utilizando una acción.
00	La hoja lunar funciona como una espada vorpal.

Conciencia: Una hoja lunar es un arma consciente neutral buena con una Inteligencia de 12, una Sabiduría de 10 y un Carisma de 12. Tiene oído y visión en la oscuridad hasta un rango de 120 pies.

El arma se comunica transmitiendo sus emociones, enviando una sensación de hormigueo a través de la mano del portador cuando quiere informar que ha detectado algo. Puede comunicarse de forma más explícita, por medio de visiones o sueños, cuando el portador está ya sea en trance o dormido.

Personalidad: Cada hoja lunar persigue el progreso de la raza élfica y sus ideales. Valentía, lealtad, belleza, música y vida son todos parte de este propósito.

El arma está vinculada a la línea familiar a la que está destinada a servir. Una vez que se ha unido a un dueño que comparte sus ideales. Su lealtad es absoluta.

Si una hoja lunar tiene un defecto, es su exceso de confianza. Una vez se ha decidido por un dueño, cree que solo esta persona debe portarla, incluso si el dueño se queda corto de ideales élficos.

OLEADA

Arma (tridente), legendaria (requiere sintonización por una criatura que adore a un dios del mar)

Retenida en un calabozo de la Montaña Pluma Blanca, este tridente es un arma exquisita grabada con figuras de olas, conchas y criaturas marinas. Sin embargo debes adorar a un dios del mar para vincularte con esta arma. Oleada acepta con alegría a nuevos conversos.

Obtienes un bono +3 a tiradas de ataque y daño hechas con esta arma mágica. Si asestas un golpe crítico con ella, el objetivo recibe daño necrótico igual a la mitad de su máximo de puntos de golpe.

Esta arma funciona también como un tridente de comandar peces y un arma avisadora. Puede conferir el beneficio de un gorro de respirar agua mientras la sostienes, y puedes usarla como un cubo de fuerza escogiendo el efecto en lugar de presionar los lados del cubo para seleccionarlo.

Conciencia: Oleada es un arma consciente de alineamiento neutral, con una Inteligencia de 14, una Sabiduría de 10, y un Carisma de 18. Tiene oído y visión en la oscuridad hasta un rango de 120 pies.

El arma se comunica telepáticamente con su portador y puede hablar, leer, y entender Acuano. Puede también hablar con animales acuáticos como si utilizara el conjuro hablar con animales, usando telepatía para involucrar a su portador en la conversación.

Personalidad: Cuando se vuelve imparable, Oleada tiene el hábito de canturrear tonadas que varían desde canciones de marinero hasta himnos sagrados de los dioses marinos.

Oleada desea celosamente convertir mortales al culto de una o más deidades marinas, o bien enviar a la muerte a los infieles. Un conflicto surge si el portador fracasa en fomentar los objetivos del arma en el mundo.

El tridente tiene un nostálgico apego al sitio donde fue forjado, una isla desolada llamada Forja del trueno. Un dios marino recluyó allí a una familia de gigantes de la tormenta, y los gigantes forjaron a Oleada como un acto de devoción —rebeldía— hacia ese dios.

Oleada alberga una duda secreta acerca de su propia naturaleza y propósito. A pesar de su devoción a los dioses marinos, Oleada teme que ella fuese creada para provocar la muerte de una deidad marina en particular. Este destino es algo que Oleada podría no ser capaz de evitar.

ARTEFACTOS

Un artefacto es un objeto mágico único de poder extraordinario, con su propio origen e historia. Un artefacto podría haber sido creado por dioses o mortales de impresionante poder. Pudo haber sido creado durante una crisis que amenazó a un reino, a un mundo, o a todo el multiverso, y cargar con el peso de ese momento clave en la historia. Algunos artefactos aparecen cuando son más necesitados. Para otros, es todo lo contrario: cuando son descubiertos, el mundo tiembla debido a las consecuencias del hallazgo. En otros casos, introducir un artefacto en una campaña requiere previa consideración. El artefacto podría ser un objeto que bandos opuestos esperan reclamar, o podría ser algo que los aventureros necesitan para superar los más grandes desafíos. Los personajes no suelen encontrar artefactos en el curso natural de la Aventura. De hecho, los artefactos solo aparecen cuando tú lo deseas, para ellos son tanto recursos argumentales como objetos mágicos. Rastrear y recuperar un artefacto es a menudo el objetivo principal de una aventura. Los personajes pueden localizar rumores, someterse a pruebas significativas, y aventurarse por lugares peligrosos y casi olvidados para encontrar el artefacto que buscan. Alternativamente, un villano principal podría ya tener el artefacto. Obtener y destruir el artefacto podría ser el único modo de asegurar que su poder no pueda ser utilizado para el mal.

PROPIEDADES BENEFICAS MENORES

d100 Propiedades

01-20	Mientras estás vinculado con el artefacto, obtienes competencia en una habilidad elegida por el DM.
21-30	Mientras estás vinculado con el artefacto, eres inmune a enfermedades.
31-40	Mientras estás vinculado con el artefacto, no puedes ser hechizado o atemorizado.
41-50	Mientras estás vinculado con el artefacto, tienes resistencia a un tipo de daño elegido por el DM.
51-60	Mientras estás vinculado con el artefacto, puedes utilizar una acción para conjurar un truco desde él (escogido por el DM).
61-70	Mientras estás vinculado con el artefacto, puedes utilizar una acción para lanzar un conjuro de nivel 1 desde él (escogido por el DM). Lanzar el conjuro, tira un d6. En un resultado de 1-5, no puede lanzarlo de nuevo hasta el siguiente amanecer.
71-80	Como arriba en 61-70, sólo que el conjuro es de nivel 2.
81-90	Como arriba en 61-70, sólo que el conjuro es de nivel 3.
91-00	Mientras estás vinculado con el artefacto, ganas un bono +1 a la Categoría de Armadura.

PROPIEDADES DE LOS ARTEFACTOS

Cada artefacto tiene sus propias propiedades mágicas, como otros objetos mágicos, y las propiedades son a menudo excepcionalmente poderosas. Un artefacto podría tener otras propiedades que son beneficiosas o perjudiciales. Puedes escoger tanto las propiedades de las tablas en esta sección o determinarlas al azar. Puedes también inventar nuevas propiedades beneficiosas o perjudiciales. Estas propiedades cambian por lo general cada vez que un artefacto aparece en el mundo. Un artefacto puede tener hasta cuatro propiedades beneficiosas menores, y dos propiedades benéficas mayores. Puede tener hasta cuatro propiedades perjudiciales menores y dos propiedades perjudiciales mayores.



PROPIEDADES BENEFICAS MAYORES

d100 Propiedades

- 01-20 Mientras estás vinculado con el artefacto, una de tus puntuaciones de característica (elegida por el DM) se incrementa en 2, hasta un máximo de 24.
- 21-30 Mientras estás vinculado con el artefacto, recuperas 1d6 puntos de golpe al inicio de tu turno si es que tienes al menos 1 punto de golpe.
- 31-40 Cuando aciertas con un ataque con arma mientras estás vinculado con el artefacto, el objetivo recibe 1d6 de daño adicional del mismo tipo que el arma.
- 41-50 Mientras estás vinculado con el artefacto, tu velocidad caminando se incrementa en 10 pies.
- 51-60 Mientras estás vinculado con el artefacto, puedes utilizar una acción para lanzar un conjuro de nivel 4 desde él (escogido por el DM). Lanzar el conjuro, tira un d6. En un resultado de 1-5, no puedes lanzarlo de nuevo hasta el siguiente amanecer.
- 61-70 Como arriba en 51—60, sólo que el conjuro es de nivel 5.
- 71-80 Como arriba en 51—60, sólo que el conjuro es de nivel 6.
- 81-90 Como arriba en 51—60, sólo que el conjuro es de nivel 7.
- 91-00 Mientras estás vinculado con el artefacto, no puedes ser cegado, ensordecido, petrificado o aturdido.

PROPIEDADES PERJUDICIALES MENORES

d100 Propiedades

- 01-05 Mientras estás vinculado con el artefacto, tienes desventaja en tiradas de salvación contra conjuros.
- 06-10 La primera vez que tocas una gema o una pieza de joyería mientras estás vinculado con el artefacto, el valor de la gema o joyería es reducido a la mitad.
- 11-15 Mientras estás vinculado con el artefacto, eres cegado cuando te alejas a más de 10 pies de él.
- 16-20 Mientras estás vinculado con el artefacto, tienes desventaja en tiradas de salvación contra veneno.
- 21-30 Mientras estás vinculado con el artefacto, emites un hedor agrio que puede percibirse a 10 pies de distancia.
- 31-35 Mientras estás vinculado con el artefacto, toda el agua bendita a 10 pies de ti es destruida.
- 36-40 Mientras estás vinculado con el artefacto, estás físicamente enfermo y tienes desventaja en cualquier prueba de característica o tirada de salvación que use Fuerza o Constitución.
- 41-45 Mientras estás vinculado con el artefacto, tu peso se incrementa en 1d4x10 libras.
- 46-50 Mientras estás vinculado con el artefacto, tu apariencia cambia como el DM decide.
- 51-55 Mientras estás vinculado con el artefacto, eres ensordecido cuando te alejas a más de 10 pies de él.
- 56-60 Mientras estás vinculado con el artefacto, tu peso se reduce en 1d4x10 libras.
- 61-65 Mientras estás vinculado con el artefacto, pierdes el olfato.
- 66-70 Mientras estás vinculado con el artefacto, las llamas no mágicas son apagadas a 30 pies cerca de ti.
- 71-80 Mientras estás vinculado con el artefacto, otras criaturas no pueden tomar descansos largos o cortos mientras estén a 300 pies cerca de ti.
- 81-85 Mientras estás vinculado con el artefacto, provocas 1d6 de daño necróptico a cualquier planta que toques que sea una criatura.
- 86-90 Mientras estás vinculado con el artefacto, los animales a 30 pies cerca de ti son hostiles contigo.
- 91-95 Mientras estás vinculado con el artefacto, debes comer y beber seis veces la cantidad normal cada día.
- 96-00 Mientras estás vinculado con el artefacto, tus defectos son amplificados en un modo determinado por el DM.



PROPIEDADES PERJUDICIALES MAYORES

d100 Propiedades

01-05	Mientras estás vinculado con el artefacto, tu cuerpo se pudre durante cuatro días, lo cual se detiene la putrefacción. Pierdes tu cabello al final del primer día, las uñas de las manos y los pies al final del segundo, los labios y la nariz al final del tercero, y las orejas finalizando el cuarto. Un conjuro de regenerar restaura las partes de cuerpo perdidas.
06-10	Mientras estás vinculado con el artefacto, determinas tu alineamiento al amanecer de cada día tirando un d6 dos veces. En la primera tirada, un 1-2 indica legal, 3-4 neutral, y 5-6 caótico. En la segunda tirada, un 1-2 indica bueno, 3-4 neutral, y 5-6 malvado.
11-15	Cuando te vinculas por primera vez con el artefacto, esta te da una misión determinada por el DM. Debes completar esta misión como si estuvieses afectado por el conjuro de geas. Una vez completes la misión, dejas de estar afectado por esta propiedad.
16-20	El artefacto alberga una incorpórea fuerza vital que es hostil hacia ti. Cada vez que haces uso de una acción para utilizar una de las propiedades del artefacto, hay un 50 por ciento de posibilidades de que la fuerza vital intente abandonar el artefacto y entrar en tu cuerpo. Si fallas una tirada de salvación de carisma de CD 20, ésta tiene éxito y tú te conviertes en un PNJ bajo el control del DM hasta que la fuerza vital intrusa sea expulsada utilizando magia semejante alconjuro de disipar el bien y el mal.
21-25	Criaturas con un valor de desafío de 0, así como plantas que no sean criaturas, caen a 0 puntos de golpe cuando están a 10 pies cerca del artefacto.
26-30	El artefacto tiene aprisionado un slaad de la muerte (ver el Manual de Monstruos). Cada vez que utilizas una de las propiedades del artefacto como acción, el slaad tiene un 10 por ciento de posibilidades de escapar, tras lo cual aparece a 15 pies cerca de ti y te ataca.
31-35	Mientras estás vinculado con el artefacto, las criaturas de un tipo particular distinto del humanoide (elegido por el DM) son siempre hostiles hacia ti.
36-40	El artefacto adultera las pociones mágicas a 10 pies cerca de él, volviéndolas no mágicas.
41-45	El artefacto borra los pergaminos mágicos a 10 pies cerca de él, volviéndolas no mágicas.
46-50	Antes de utilizar una de las propiedades del artefacto como acción, debes emplear una acción adicional para derramar sangre, ya sea tuya o de una criatura voluntaria o incapacitada dentro de tu rango, usando un arma cuerpo a cuerpo cortante o perforante. El sujeto recibe 1d4 de daño del tipo apropiado.
51-60	Cuando te vinculas con el artefacto, adquieres una forma de locura a largo plazo (Ver el capítulo 8, Como dirigir una partida).
61-65	Recibes 4d10 de daño físico cuando te vinculas con el artefacto.
66-70	Recibes 8d10 de daño físico cuando te vinculas con el artefacto.
71-76	Antes de vincularte con el artefacto, debes matar a una criatura de tu alineamiento.
76-80	Cuando te vinculas con el artefacto, una de tus puntuaciones de característica al azar se reduce en 2. Un conjuro de restablecimiento mayor devuelve la puntuación de característica a la normalidad.
81-85	Cada vez que te vinculas con el artefacto, envejeces 3d10 años. Debes superar una tirada de salvación de Constitución de CD 10 o morir debido al shock. Si mueres, eres transformado automáticamente en un Tumulario (ver el Manual de Monstruos) que está comprometido a proteger el artefacto y está bajo el control del DM.
86-90	Mientras estás vinculado con el artefacto, pierdes la capacidad de hablar.
91-95	Mientras estás vinculado con el artefacto, tienes vulnerabilidad a todo tipo de daño.
96-00	Cuando te vinculas con el artefacto, hay un 10 por ciento de posibilidades de que atraigas la atención de un dios que envía un avatar para arrebatarle el artefacto. El avatar tiene el mismo alineamiento que su creador y las estadísticas de un Empíreo (ver el Manual de Monstruos). Una vez haya obtenido el artefacto, el avatar se desvanece.

DESTRUIR ARTEFACTOS

Un artefacto debe ser destruido de algún modo especial. De lo contrario, es inmune a los daños. Cada artefacto tiene una debilidad por la cual su creación puede ser deshecha. Descubrir su debilidad puede requerir una extensa investigación o tener que completar con éxito una misión. El DM decide la manera en que un artefacto en particular puede ser destruido.

Aquí proporcionamos algunas sugerencias:

- El artefacto debe ser fundido en la forja, el volcán o el crisol donde fue creado.
- El artefacto debe ser arrojado en el río Estigio.
- El artefacto debe ser tragado y digerido por un tarrasque o alguna otra criatura ancestral.
- El artefacto debe ser bañado con la sangre de un dios o un ángel.
- El artefacto debe ser golpeado y hecho añicos por un arma especialmente creada para ese propósito.
- El artefacto debe ser pulverizado entre los titánicos engranes de Mechanus.
- El artefacto debe ser devuelto a su creador, quien puede destruirlo tocándolo.

EJEMPLOS DE ARTEFACTOS

Los artefactos presentados aquí han aparecido en uno o más mudos de D&D. Úsalos como guía a la hora de crear tus propios artefactos, o modificalos como mejor te parezca.

ESPADA DE KAS

Objeto maravilloso, artefacto (requiere vinculación)

Cuando Vecna creció en poder, él designó a un malvado e implacable lugarteniente, Kas el de las Manos Ensangrentadas, para actuar como su guardaespaldas y mano derecha. Este despreciable villano sirvió como consejero, señor de la guerra y asesino. Sus triunfos le valieron la admiración de Vecna y una recompensa: una espada con un linaje tan oscuro como el hombre que podría portarla.

Durante mucho tiempo, Kas sirvió lealmente al liche, pero a medida que el poder de Kas aumentaba, también lo hacía su arrogancia. Su espada le instó a sustituir a Vecna, para que pudieran regir sobre el imperio del liche en su lugar. La leyenda cuenta que la destrucción de Vecna vino de la mano de Kas, pero Vecna provocó también la destrucción de su rebelde lugarteniente, quedando sólo la espada de Kas. De este modo, el mundo se hizo más brillante.

La Espada de Kas es una espada larga, mágica y consciente, que otorga un bonificador +3 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella. Obtiene un golpe crítico en un resultado de 19 o 20, y causa un daño cortante extra de 2d10 a los muertos vivientes. Si la espada no es empapada en sangre en 1 minuto ser desenvidada, su portador debe hacer una tirada de salvación de Carisma CD 15. Con una salvación exitosa, el portador recibe 3d6 de daño físico. Con una salvación fallida, el portador es dominado por la espada, como si estuviera bajo el hechizo *dominar monstruo*, y la espada exige que sea empapada en sangre. El efecto del conjuro termina una vez se haya cumplido la demanda de la espada.

Propiedades aleatorias: La Espada de Kas tiene las siguientes propiedades aleatorias:

- 1 propiedad benéfica menor.
- 1 propiedad benéfica mayor.
- 1 propiedad perjudicial menor.
- 1 propiedad perjudicial mayor.

Espíritu de Kas: Mientras la espada esté contigo, añade un d10 a tu iniciativa al inicio de cada combate. Además, cuando utilices una acción para atacar con la espada, puedes transferir algunos o todos tus bonificadores de ataque a tu Categoría de Armadura. Los bonificadores transferidos se tienen efecto hasta el inicio de tu siguiente turno.

Conjuros: Mientras la espada esté contigo, puedes utilizar una acción para lanzar desde ella uno de los siguientes conjuros (salvación CD 18): *llamar al relámpago*, *palabra divina*, o *dedo de la muerte*. Una vez utilices la espada para lanzar unconjuro, no puedes lanzar nuevamente ese conjuro desde ella hasta el próximo amanecer.

Conciencia: La Espada de Kas es un arma consciente caótica malvada con una Inteligencia de 15, una Sabiduría de 13, y un Carisma de 16. Puede escuchar, y tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 120 pies.

El arma se comunica telepáticamente con su portador y puede hablar, leer y entender Común.

Personalidad: El propósito de la espada es causar la perdición de Vecna. Matando a los adoradores de Vecna, destruyendo las obras del liche y desbaratando sus intrigas, todo ayuda a completar este objetivo.

La Espada de Kas busca también destruir a cualquiera que haya sido corrompido por el Ojo y la Mano de Vecna. La obsesión de la espada con asos artefactos se convierte eventualmente en una fijación para su portador.

Destruyendo la espada: Una criatura vinculada tanto al Ojo de Vecna como a la Mano de Vecna puede utilizar la propiedad deseo de estos artefactos combinados para destruir la Espada de Kas. La criatura debe lanzar el hechizo *deseo* y realizar una prueba enfrente de Carisma contra la prueba de Carisma de la espada. La espada debe estar dentro de 30 pies de la criatura, o el conjuro fracasa. Si la espada gana la prueba, no sucede nada, y el hechizo de deseo es desperdiciado. Si la espada pierde la prueba, es destruida.

HACHA DE LOS SEÑORES ENANOS

Arma (hacha de batalla), artefacto (requiere vinculación)

Viendo el peligro al que se enfrentaba su gente, un joven príncipe enano llegó a pensar que su gente necesitaba algo para unirse. De este modo, se dispuso a forjar un arma que podría convertirse en un símbolo.

Aventurándose profundamente bajo las montañas, más profundo de lo que ningún enano había nunca escavado, el joven príncipe llegó hasta el corazón llameante de un gran volcán. Con la ayuda de Moradin, el dios enano de la creación, creo primero cuatro grandes herramientas: la Pica brutal, la Forja del corazón de la tierra, el Yunque de canciones, y el Martillo moldeador. Con ellos forjó el Hacha de los señores enanos. Armado con el artefacto, el príncipe retornó a los clanes enanos y trajo la paz. Su hacha acabó con rencores y solucionó agravios. Los clanes se aliaron, y expulsaron a sus enemigos y disfrutaron de una era de prosperidad. Este joven enano es recordado como el Primer Rey. Cuando se volvió viejo, entregó el arma, que se había convertido en su símbolo oficial, a su heredero. Los legítimos herederos entregaron el hacha por muchas generaciones.

Posteriormente, en una época oscura caracterizada por la maldad y la traición, el hacha se perdió en una sangrienta guerra civil impulsada por la codicia del poder, y el prestigio que confería. Siglos después, los enanos siguen buscando el hacha, y varios aventureros han hecho de su profesión seguir rumores y saquear viejas criptas para encontrarla.

Arma mágica: El Hacha de los señores enanos es un arma mágica que otorga una bonificación +3 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella. El hacha funciona también como un Cinturón de los enanos, un Martillo arrojadizo de los enanos, y una Espada afilada.

Propiedades aleatorias: El hacha tiene las siguientes propiedades determinadas al azar.

- 2 propiedades benéficas menores.
- 1 propiedad benéfica mayor.
- 2 propiedades perjudiciales menores.

Bendición de Moradin: Si eres un enano vinculado con el hacha, obtienes los siguientes beneficios:

- Tienes inmunidad al daño por veneno.
- El alcance de tu visión en la oscuridad se incrementa en 60 pies.
- Obtienes competencia con herramientas de artesano relacionadas a la herrería, cervecería y cantería.

Conjurar elemental de piedra: Si estás empuñando el hacha, puedes utilizar tu acción para lanzar desde ella el hechizo de *conjurar elemental*, llamando a un elemental de tierra. No puedes volver a usar esta propiedad hasta el próximo amanecer.

Viaje a las profundidades: Puedes utilizar una acción para tocar con el hacha una pieza inamovible de trabajo en piedra fabricada por los enanos y lanzar el conjuro *teleportar* desde el hacha. Si tu destino previsto está bajo tierra, no hay posibilidad de que ocurra un percance o que lleguen a un lugar inesperado. No puedes volver a usar esta propiedad hasta que hayan transcurrido 3 días.

Maldición: El hacha tiene una maldición que afecta a cualquier enano que se vincule con ella. Incluso si la vinculación termina, la maldición permanece. Con cada día que pasa, la apariencia física y la estatura de la criatura se vuelven más parecidas a las de un enano. siete dfas, la criatura tiene la apariencia un típico enano, pero la criatura no pierde sus rasgos raciales y tampoco adquiere los rasgos raciales de un enano. Los cambios físicos provocados por el hacha no son considerados mágicos en naturaleza (y por lo tanto no pueden ser disipados), pero pueden ser deshechos por cualquier efecto que quite una maldición, como un hechizo de *quitar maldición o restablecimiento mayor*.

Destruyendo el hacha: La única manera de destruir el hacha es fundirla en la Forja del corazón de la tierra, donde fue creada. Debe permanecer en la forja ardiente durante cincuenta años antes de que sucumba finalmente al fuego y sea consumida.

LIBRO DE OBRAS ELEVADAS

Objeto maravilloso, artefacto (requiere vinculación con una criatura de alineamiento bueno)

El tratado definitivo de todo lo que es bueno en el multiverso, el fabuloso Libro de obras elevadas ocupa un lugar destacado en muchas religiones. En lugar de ser un escrito dedicado a una fe en particular, los diferentes autores del libro llenaron las páginas con su propia perspectiva de la verdadera virtud, proporcionando orientación para derrotar el mal.

El Libro de obras elevadas rara vez permanece en un lugar. Tan pronto como el libro es leído, se desvanece hacia algún otro rincón del multiverso donde su orientación moral pueda traer la luz a un mundo oscurecido. Aunque se han hecho intentos por reproducir el trabajo, los esfuerzos para hacerlo no consiguen capturar su naturaleza mágica o trasladar los beneficios que ofrece a los puros de corazón y firme propósito.

Un pesado cierre, forjado para con la apariencia de las alas de ángel, mantiene el contenido del libro seguro. Sólo una criatura de alineamiento bueno vinculada al libro puede abrir el cierre que lo mantiene cerrado. Una vez se abre el libro, la criatura vinculada debe pasar 80 horas leyendo y estudiando el libro para asimilar su contenido y obtener sus beneficios. Otras criaturas que lean detenidamente las páginas abiertas del libro puede leer el texto pero no descubren ningún significado profundo y tampoco obtiene los beneficios. Una criatura maligna que intente leer el libro recibe 24d6 de daño radiante. Este daño ignora cualquier resistencia e inmunidad, y tampoco puede ser reducido o evitado por ningún medio. Una criatura

cuyos puntos de golpe se reducen a 0 por este daño desaparece en un destello cegador siendo destruida, dejando sus posesiones detrás. Los beneficios otorgados por el Libro de obras elevadas sólo se mantienen mientras te esfuerces en hacer el bien. Si fracasas en realizar al menos un acto de bondad o generosidad en un lapso de 10 días, o si voluntariamente realizas una mala acción, pierdes todos los beneficios otorgados por el libro.

Propiedades aleatorias: El Libro de obras elevadas tiene las siguientes propiedades aleatorias:

- 2 propiedades benéficas menores.
- 2 propiedad benéfica mayor.

Sabiduría incrementada: Tras pasar el tiempo requerido para leer y estudiar el libro, tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 2, hasta un máximo de 24. No puedes obtener este beneficio del libro más que una vez.

Magia iluminada: Una vez hayas leído y estudiado el libro, cualquier espacio de conjuros que hayas empleado para lanzar un conjuro de clérigo o paladín, cuenta como un espacio de conjuros de un nivel superior.

Halo: Una vez hayas leído y estudiado el libro, obtienes un halo protector. Este halo arroja luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue a 10 pies adicionales. Puedes ocultar o mostrar el halo con una acción adicional. Mientras está presente, el halo te otorga ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) hechas para interactuar con criatura buenas y pruebas de Carisma (Intimidación) hechas para interactuar con criaturas malvadas. Además, los demonios y muertos vivientes dentro de la brillante luz del halo realizan sus tiradas de ataque contra ti en desventaja.

Destruyendo el libro: Se rumorea que el Libro de obras elevadas no puede ser destruido mientras exista bien en el universo. Sin embargo, sumergir el libro en el río Estigio borra toda escritura e ilustración de sus páginas y deja al libro sin poder por 1d100 años.



LIBRO DE OSCURIDAD VIL

Objeto maravilloso, artefacto (requiere vinculación)

El contenido de este infame manuscrito de horrible maldad son la comida y la bebida de aquellos al servicio del mal. Ningún mortal está destinado a conocer los secretos que contiene, conocimientos tan horribles que incluso echar un vistazo a sus páginas garabateadas invita a la locura.

La mayoría cree que el dios-líche Vecna es el autor del Libro de oscuridad vil. Él registró en sus páginas cada idea enferma, cada pensamiento trastornado, y cada ejemplo de la magia más negra que encontró o creó. Vecna abarcó cada tópico malvado que pudo, haciendo del libro un horripilante catálogo de todos los perjuicios mortales.

Otros practicantes del mal han tenido el libro y han agregado sus propios aportes a este catálogo de conocimiento maligno. Sus añadidos son claros, porque los escritores de trabajos posteriores cosieron en el tomo lo que sea que estaban escribiendo o, en algunos casos, hicieron anotaciones y adendas al texto existente. Hay lugares donde faltan páginas, están rasgadas, o cubiertas con tinta, sangre y rayas que no deja adivinar el texto original.

La naturaleza no puede soportar la presencia del libro. Las plantas normales se marchitan en su presencia, los animales no se encuentran incómodos al estar cerca, y el libro gradualmente destruye cualquier cosa que toca. Incluso las grietas de piedra se convierten en polvo si el libro se posa el tiempo suficiente.

Una criatura vinculada con el libro debe pasar 80 horas leyéndolo y estudiándolo para asimilar su contenido y obtener sus beneficios. La criatura puede entonces modificar libremente el contenido del libro, permitiendo que aquellas modificaciones promuevan el mal y amplíen el conocimiento que ya figura dentro de él.

CONOCIMIENTO VIL

El Libro de oscuridad vil trata sobre todo mal en el cosmos. Un personaje puede usar el conocimiento que el libro contiene para desentrañar terribles secretos que ningún mortal debería saber. Entre los contenidos un personaje puede encontrar lo siguiente, más cualquier otra cosa que elija:

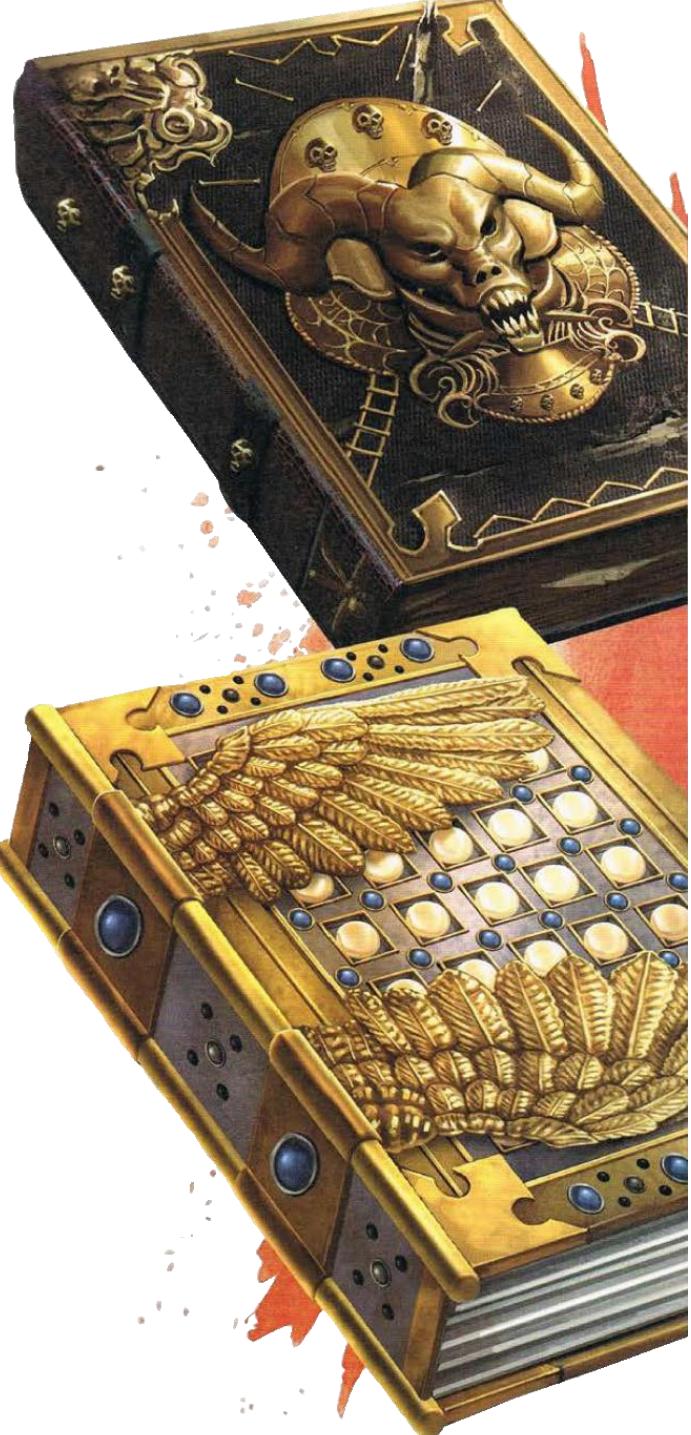
- **Apoteosis vil:** El libro podría contener un ritual que permite a un personaje convertirse en un liche o un Caballero de la muerte.
- **Nombres verdaderos:** Los nombres verdaderos de cierto número de demonios podrían estar en el libro.
- **Magia negra:** Muchos conjuros de horrible maldad diseñados y escogidos por el DM podrían estar en el libro. Los conjuros podrían imponer terribles maldiciones, desfigurar a otros, requerir sacrificios humanos, afectar criaturas hasta paralizarlos del dolor, propagar horribles plagas, y cosas similares.

Cuando una criatura no malvada se vincula con el Libro de oscuridad vil, debe realizar una tirada de salvación de Carisma de CD 17. Si falla, el alineamiento de la criatura cambia a neutral malvado.

El Libro de oscuridad vil permanece contigo solo mientras te esfuerces en hacer el mal en el mundo. Si fracasas en realizar al menos una mala acción en el lapso de 10 días, o si voluntariamente realizas una buena acción, el libro desaparece. Si mueres mientras estás vinculado al libro, una entidad de inmensa maldad reclama tu alma. No puedes ser devuelto a la vida por ningún medio mientras tu alma permanezca aprisionada.

Propiedades aleatorias: El Libro de oscuridad vil tiene las siguientes propiedades aleatorias:

- 3 propiedades benéficas menores.
- 1 propiedad benéfica mayor.
- 3 propiedades perjudiciales menores.
- 2 propiedades perjudiciales mayores.



Ajuste a las puntuaciones de característica: Tras pasar el tiempo requerido en leer y estudiar el libro, una puntuación de habilidad de tu elección se incrementa en 2 hasta un máximo de 24. Otra puntuación de habilidad de tu elección disminuye en 2 hasta un mínimo de 3. El libro no puede ajustar tus puntuaciones nuevamente.

Marca de oscuridad: Tras pasar el tiempo requerido para leer y estudiar el libro, adquieres una deformidad física como un espantoso signo de tu devoción a la oscuridad vil. Una runa maligna podría aparecer en tu rostro, tus ojos podrían volverse de un negro lustroso, o unos cuernos podrían brotar de tu frente. O podrías volverte horrible y arrugado, perdiendo todos los rasgos faciales, recibiendo una lengua bifida o alguna otra característica que el DM elija. La marca de oscuridad te otorga ventaja en pruebas de Carisma (Persuasión) realizados para interactuar con criaturas malignas y pruebas de Carisma (Intimidación) realizadas para interactuar con criaturas no malvadas.

Dominar el mal: Mientras estés vinculado con el libro y sosteniéndolo, puedes utilizar tu acción para lanzar el conjuro dominar monstruo sobre un objetivo malvado (salvación CD 18). No puedes usar esta propiedad nuevamente hasta el próximo amanecer.

Conocimiento oscuro: Puedes remitirte al Libro de oscuridad vil cada vez que realices una prueba de Inteligencia para recordar

información sobre algún aspecto del mal, tales como conocimiento sobre demonios. Cuando haces esto, duplicas tu bonificador de competencia en esa prueba.

Habla oscura: Mientras lleves el Libro de oscuridad vil y estés vinculado con él, puedes utilizar una acción para recitar palabras de sus páginas en un infame lenguaje conocido como habla oscura. Cada vez que lo hagas, recibes 1d12 de daño físico, y cada criatura no malvada a 15 pies cerca de ti recibe 2d6 de daño físico.

Destruyendo el libro: El Libro de oscuridad vil permite que se arranquen sus páginas, pero cualquier conocimiento maligno contenido en ellas eventualmente encuentra la manera de volver al libro, generalmente cuando un nuevo autor añade páginas al tomo.

Si un solar parte el libro en dos, el libro es destruido por 1d100 años, lo cual se reconstruye en algún oscuro rincón del multiverso. Una criatura vinculada con el libro durante cien años puede desentrañar una frase oculta en el texto original que, cuando es traducida al celestial y dicha en voz alta, destruye tanto al emisor como al libro en enceguecedor resplandor radiante. Sin embargo, mientras exista el mal en el multiverso, el libro se reconstruirá 1d100 x 100 años después. Si todo el mal en el multiverso es erradicado, el libro se transforma en polvo y es destruido para siempre.

EL OJO Y LA MANO DE VECNA

Objeto maravilloso, artefacto (requiere vinculación)

Pocas veces se menciona el nombre de Vecna excepto en susurros. Vecna fue, en su tiempo, uno de los magos más poderosos. Por medio de la magia negra y la conquista, forjó un terrible imperio. Pero a pesar de todo su poder, Vecna no podía escapar de su propia mortalidad. Empezó a temer a la muerte y adoptó medidas para evitar la llegada de su fin.

Orcus, el príncipe demonio de la no-muerte, le enseñó a Vecna un ritual que le permitiría vivir como un liche. Más allá de la muerte, se convirtió en el más grande de todos los liches. Incluso a pesar de que su cuerpo fue gradualmente marchitándose y pudriéndose, Vecna continuó expandiendo su dominio maligno. Su temperamento era tan formidable y terrible que sus súbditos temían solo mencionar su nombre. Él fue El Susurrado, el Amo del Trono Araña, el Rey Inmortal, y el Señor de la Torre Podrida.

Algunos dicen que Kas, el lugarteniente de Vecna, quiso tomar el Trono Araña para sí mismo o que la espada que su señor hizo para él, le indujo a la rebelión. Cualquiera que sea la razón, Kas llevó el reinado del Rey inmortal a su fin en una terrible batalla que dejó la torre de Vecna reducida a una montaña de polvo. Lo único que quedó de Vecna fue una mano y un ojo, artefactos siniestros que siguen tratando de cumplir la voluntad del El Susurrado en el mundo.

El Ojo de Vecna y la Mano de Vecna podrían ser encontrados juntos o separados. El ojo tiene el aspecto de un órgano arrancado de su cuenca e inyectado en sangre. La mano es una extremidad izquierda reseca y momificada.

Para vincularse con el ojo, debes arrancarte tu propio ojo y presionar el artefacto dentro de la cuenca vacía. El ojo se injerta por si solo a tu cabeza y permanece allí hasta que mueras. Una vez colocado, el ojo se transforma en un ojo dorado con una raja por pupila, muy similar a la de un gato. Si el ojo es alguna vez extirpado, mueres.

Para vincularse con la mano, debes cercenar tu mano izquierda por la muñeca y luego presionar el artefacto contra el muñón. La mano se injerta por si sola a tu brazo y se vuelve un apéndice funcional. Si la mano es alguna vez extirpada mueres.

Propiedades aleatorias: El Ojo de Vecna y la Mano de Vecna tienen las siguientes propiedades aleatorias cada una.

- 1 propiedad benéfica menor.
- 1 propiedad benéfica mayor.
- 1 propiedad perjudicial menor.

Propiedades del ojo: Tu alineamiento cambia a neutral malvado, y obtienes los siguientes beneficios.

- Tienes visión verdadera.
- Puedes utilizar una acción para ver como si estuvieses llevando un anillo de visión de rayos X. Puedes terminar este efecto con una acción adicional.
- El ojo tiene 8 cargas. Puedes utilizar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar desde él uno de los siguientes conjuros (salvación CD 18): clarividencia (2 cargas), corona de locura (1 carga), desintegrar (4 cargas), dominar monstruo (5 cargas), o mirada penetrante (4 cargas). El ojo recupera diariamente 1d4 + 4 cargas gastadas al amanecer. Cada vez que lanza un conjuro desde el ojo, hay un 5 por ciento de posibilidades de que Vecna arranque tu alma del cuerpo, la devore, y luego tome control del cuerpo como un títere. Si esto sucede, te conviertes en un PNJ bajo el control del DM.

Propiedades de la mano: Tu alineamiento cambia a neutral malvado, y obtienes los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Fuerza se vuelve 20, a menos que ya sea 20 o superior.
- Cualquier ataque cuerpo a cuerpo con un conjuro realizado con la mano, y cualquier ataque cuerpo a cuerpo con un arma esgrimida por ella provoca al impactar un daño extra de 2d8 por frío.
- La mano tiene 8 cargas. Puedes utilizar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar desde ella uno de los siguientes conjuros (salvación CD 18): dedo de la muerte (5 cargas), sueño (1 carga), ralentizar (2 cargas), o teleportar (3 cargas). La mano recupera diariamente 1d4 + 4 cargas gastadas al amanecer. Cada vez que lanza un conjuro desde la mano, esta lanza sobre ti el conjuro sugestión (salvación CD 18), exigiéndote que realices una mala acción. La mano podría tener en mente una acción específica o dejarlo todo en tus manos.

Propiedades del ojo y la mano: Si estás vinculado tanto al ojo como a la mano, obtienes los siguientes beneficios adicionales:

- Eres inmune a enfermedades y venenos.
- Usar la visión de rayos X nunca te provoca agotamiento.
- Experimentas premoniciones de peligro y, a menos que estés incapacitado, no puedes ser sorprendido.
- Si empiezas tu turno con al menos 1 punto de golpe, recuperas 1d10 puntos de golpe.
- Si una criatura tiene un esqueleto, puedes intentar convertir sus huesos en gelatina con un toque de la Mano de Vecna. Puedes hacer esto empleando una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu rango, usando a elección tuya el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo para armas o conjuros. Si impactas, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o quedar reducido a 0 puntos de golpe.
- Puedes utilizar una acción para conjurar deseo. Esta propiedad no puede ser nuevamente utilizada hasta que hayan transcurrido 30 días.

Destruyendo el ojo y la mano: Si el Ojo de Vecna y la Mano de Vecna son incorporados a la misma criatura, y la criatura es asesinada por la Espada de Kas, tanto el ojo como la mano estallan en llamas, haciendo polvo, y son destruidas para siempre. Cualquier otro intento de destruir el ojo o la mano parece funcionar, pero el artefacto reaparece en una de las muchas criptas secretas de Vecna, donde esperan ser redescubiertas.



ORBE DE LOS DRAGONES

Objeto maravilloso, artefacto (requiere vinculación)

En épocas pasadas, en el mundo de Krynn, elfos y humanos libraron una guerra terrible contra los dragones malvados. Cuando el mundo parecía condenado, los magos de las Torres de Alta Hechicería se unieron y emplearon su magia más poderosa, forjando cinco *Orbes de los dragones* (u Orbes Dragón) para ayudarles a derrotar a los dragones. Se llevó un orbe a cada una de las cinco torres, y allí fueron utilizados para acelerar la guerra hacia una victoria final. Los magos usaron los orbes para atraer a los dragones, y luego los destruyeron con poderosa magia.

Como las Torres de Alta Hechicería cayeron en épocas posteriores, los orbes fueron destruidos o convertidos en leyenda, y se cree que sólo sobrevivieron tres. Su magia ha sido alterada y pervertida a lo largo de los siglos, y a pesar de que su propósito primario de convocar a los dragones sigue funcionando, también permiten cierto grado de control sobre ellos. Cada orbe contiene la esencia de un dragón malvado, una presencia que resiente cualquier intento de extraer magia de él. Aquellos que carecen de fuerza de personalidad podrían verse esclavizados por un orbe. Un orbe es un esfera de cristal de unas 10 pulgadas de diámetro con inscripciones. Cuando es utilizado, crece hasta unas 20 pulgadas de diámetro, y la niebla se arremolina en su interior.

Mientras estas vinculadas a un orbe, puedes utilizar una acción para mirar dentro en el interior del orbe y decir su palabra de mando. Entonces, debes hacer una prueba de Carisma de CD 15. En una prueba exitosa, controlas el orbe mientras permanezcas vinculada a él. Con una prueba fallida, quedas hechizada por el orbe mientras permanezcas vinculada a él. Mientras estés hechizada por el orbe, no puedes terminar voluntariamente tu vinculación con él, y el orbe conjura sugestión sobre ti a voluntad (salvación CD 18), induciéndote para realizar los objetivos malignos que él desea. La esencia dracónica dentro del orbe podría desear muchas cosas: la aniquilación de una comunidad en particular, liberarse del orbe, o esparrir sufrimiento en el mundo, o promover la adoración a Takhisis (El nombre de Tiamat en Krynn), o alguna cosa que el DM decida.

Propiedades aleatorias: Un Orbe de los dragones tiene las siguientes propiedades aleatorias:

- 2 propiedades benéficas menores.
- 1 propiedad perjudicial menor.
- 1 propiedad perjudicial mayor.

Conjuros: El orbe tiene 7 cargas y recupera diariamente 1d4 + 3 cargas gastadas al amanecer. Si controlas el orbe, puedes utilizar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él (salvación CD 18): curar heridas (versión de nivel 5, 3 cargas), luz de día (1 carga), custodia contra la muerte (2 cargas), o escudriñamiento (3 cargas).

También puedes utilizar una acción para lanzar desde el orbe el conjuro detectar magia sin gastar ninguna carga.

Convocar dragones: Mientras controles el orbe, puedes utilizar una acción para hacer que el artefacto envíe una llamada telepática que se extiende a 40 millas en todas las direcciones. Los dragones malvados dentro de ese alcance se sienten forzados a dirigirse hacia el orbe tan pronto como les sea posible, usando el camino más rápido. Las deidades dracónicas como Tiamat son inmunes a esta llamada. Los dragones atraídos hacia el orbe podrían ser hostiles contigo por persuadirlos en contra de su voluntad. Una vez has usado esta propiedad, no puede ser usada de nuevo durante 1 hora.

Destruyendo un orbe: Un Orbe de los dragones tiene un aspecto frágil pero es inmune a la mayoría del daño, incluyendo los ataques y el arma de aliento de los dragones. Sin embargo, un conjuro de desintegrar o un buen golpe con un arma mágica +3 son suficientes para destruir un orbe.

VARITA DE ORCUS

Varita, artefacto (requiere vinculación)

La abominable *Varita de Orcus* casi nunca abandona la compañía de Orcus. El dispositivo, tan malvado como su creador, comparte los objetivos del señor demonio de extinguir las vidas de todas las cosas vivientes y sumergir el Plano Material en la estasis de la no-muerte. Orcus permite a la varita deslizarse fuera de su alcance cada cierto tiempo. Cuando lo hace, aparece mágicamente donde sea que su maestro siente una oportunidad de alcanzar algún objetivo letal.

Hecha de huesos tan duros como el acero, la varita está coronada con una calavera mágicamente agrandada que alguna vez perteneció a un héroe humano asesinado por Orcus. La varita puede cambiar mágicamente de tamaño para ajustarse mejor a la sujeción de su usuario. En presencia de la varita, las plantas se marchitan, las bebidas se arruinan, la carne se descompone, y las alimañas se multiplican.

Cualquier criatura diferente de Orcus que intente vincularse con la varita debe realizar una tirada de salvación de Constitución de CD 17. Con una salvación con éxito, la criatura recibe 10d6 de daño necrótico. Con una salvación fallida, la criatura muere y se levanta como un zombi.

En las manos de alguien vinculado a ella, la varita puede ser blandida como una maza mágica que otorga un bonificador +3 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella. Si impacta, la varita provoca un daño necrótico extra de 2d12.

Propiedades aleatorias: La Varita de Orcus tiene las siguientes propiedades aleatorias:

- 2 propiedades benéficas menores.
- 1 propiedad benéfica mayor.
- 2 propiedad perjudicial menor.
- 1 propiedad perjudicial mayor

Las propiedades perjudiciales de la Varita de Orcus están suprimidas mientras la varita está sincronizada con el mismísimo Orcus.

Protección: Obtienes un bonificador +3 a la Categoría de Armadura mientras sostienes la varita.

Conjuros: La varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes utilizar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar desde ella uno de los siguientes conjuros (salvación CD 18): reanimar a los muertos (1 carga), marchitar (2 cargas), círculo de muerte (3 cargas), dedo de la muerte (3 cargas), palabra de poder matar (4 cargas), o hablar con los muertos (1 carga). La varita recupera diariamente al amanecer 1d4 + 3 cargas gastadas. Mientras esté vinculado a la varita, Orcus o un seguidor bendecido por él puede lanzar cada uno de los conjuros de la varita gastando 2 cargas menos (mínimo de 0).

Convocar muertos vivientes: Mientras sostienes la varita, puedes utilizar una acción para conjurar esqueletos y zombis, llamando tantos de ellos como puedas dividiendo 500 puntos de golpe entre ellos, teniendo cada muerto vivo la media de los puntos de golpe (ver el Manual de Monstruos por las estadísticas). Los muertos vivientes se levantan mágicamente del suelo o en espacios desocupados hasta de 300 pies de ti, y obedecen tus órdenes hasta que son destruidos o hasta el amanecer del día siguiente, cuando se desploman en inanimadas pilas de huesos y cuerpos en descomposición. Una vez hayas utilizado esta propiedad, no puedes volver a utilizarla hasta el próximo amanecer. Mientras esté vinculado a la varita, Orcus puede invocar cualquier tipo de muerto vivo, no sólo esqueletos y zombis. Los muertos vivientes no se echan a perder ni desaparecen al amanecer del siguiente día, sino que permanecen hasta que Orcus los expulsa.

Conciencia: La Varita de Orcus es un objeto consciente caótico malvado con una Inteligencia de 16, una Sabiduría de 12, y un Carisma de 16. Puede escuchar y tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 120 pies.

La varita se comunica telepáticamente con su portador y puede hablar, leer y entender Abisal y Común.

Personalidad: El propósito de la varita es ayudar a satisfacer los deseos de Orcus de acabar con toda vida en el multiverso. La varita es fría, cruel, nihilista, y carece de sentido del humor. Con el fin de promover los objetivos de su amo, la varita finge devoción a su actual usuario y hace grandes promesas que no tiene intenciones de cumplir, tales como ayudarle a derrocar a Orcus.

Destruyendo la varita: Destruir la Varita de Orcus requiere que ésta sea llevada al plano de Energía Positiva por el héroe ancestral cuya calavera la corona. Para que esto suceda, el héroe desaparecido debe primero ser restaurado a la vida — tarea nada fácil, dado el hecho de que Orcus tiene aprisionada el alma del héroe y la mantiene oculta y bien guarneída.

Bañar la varita en energía positiva provoca que esta se parte y explote, pero a menos que las condiciones arriba descritas sean completadas, la varita se reconstruye en el dominio de Orcus en el Abismo.

OTRAS RECOMPENSAS

Del mismo modo que los aventureros desean tesoros, a menudo aprecian otras formas de recompensa. Esta sección presenta una variedad de maneras en las que dioses, reyes y otros seres de poder podrían recompensar los logros de los personajes, incluyendo regalos sobrenaturales que otorgan a los personajes nuevas aptitudes; títulos, tierras, y otros símbolos de prestigio; y beneficios que solo están disponibles para aventureros que hayan alcanzado el nivel 20.

REGALOS SOBRENATURALES

Un regalo sobrenatural es una recompensa especial otorgada por un ser o fuerza de gran poder mágico. Este tipo de regalos vienen en dos formas: bendiciones y encantamientos. Una bendición por lo general es concedida por un dios o un ser divino. Un encantamiento normalmente es el trabajo de un espíritu poderoso, un lugar de magia ancestral, o una criatura que tiene acciones legendarias. A diferencia de un objeto mágico, un regalo sobrenatural no es un objeto y no requiere vinculación. Otorga a un personaje una habilidad extraordinaria, que puede ser utilizada una o más veces.

BENDICIONES

Un personaje podía recibir una bendición de una deidad por hacer algo verdaderamente trascendental (una proeza queatraiga la atención tanto de dioses como de mortales). Matar gnolls enfurecidos difícilmente garantiza semejante bendición, pero asesinar al alto sacerdote de Tiamat mientras intenta invocar a la Reina Dragón sí podría. Una bendición es una recompensa apropiada para uno de los siguientes logros:

- Restaurar el templo más sagrado de un dios.
- Frustrar un plan importante del enemigo de un dios.
- Ayudar a un sirviente favorito de un dios a completar una sagrada misión.

Un aventurero podría también recibir una bendición en el desarrollo de una peligrosa misión. Por ejemplo, un paladín podría recibir una antes de salir en una misión para matar a un

espantoso liche responsable de una plaga mágica que afecta la región.

Un personaje debería recibir solo una bendición que sea útil a él o ella, y algunas bendiciones vienen con expectativas por parte del benefactor. Un dios normalmente otorga una bendición para un propósito en particular, como recuperar los restos sagrados de una persona o derrocar un imperio tiránico. El dios podría revocar una bendición si un personaje fracasa en conseguir ese propósito o actúa en contra de él.

Un personaje conserva la bendición para siempre o hasta que es retirada por el dios que la otorgó. A diferencia de un objeto mágico, estas bendiciones no pueden ser eliminadas por un *campo antimagia* o efectos similares.

La mayoría de los aventureros pasan sus vidas enteras sin recibir siquiera una de estas bendiciones. No hay un límite en el número de bendiciones que un personaje puede recibir, pero debería ser raro para un personaje tener más de una a la vez. Más aun, un personaje no puede beneficiarse de acumulaciones de un tipo de bendición al mismo tiempo. Por ejemplo, un personaje no puede beneficiarse de dos casos de la Bendición de Salud al mismo tiempo.

Abajo se proporcionan algunos ejemplos de bendiciones. El texto de una bendición se refiere a su usuario. Si decides crear más bendiciones, considera esto: una bendición típica imita las propiedades de un objeto maravilloso.

Bendición de Arma Mejorada: Un arma no mágica de las que posees se convierte en un arma +1 siempre que tú la esgrimes.

Bendición de Cerrar Heridas: Esta bendición te otorga el beneficio de un Talismán de Cerrar Heridas.

Bendición de Protección: Obtienes un bonificador +1 a la CA y tiradas de salvación.

Bendición de Resistencia Mágica: Tienes ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Bendición de Salud: Tu puntuación de Constitución aumenta en dos hasta un máximo de 22.

Bendición del Valhalla: Esta bendición te otorga el poder de invocar espíritus guerreros, como si hubieras soplado un cuerno del Valhalla de plata. Una vez hayas utilizado esta bendición, no puedes volver a utilizarla hasta que hayan pasado 7 días.

ENCANTAMIENTOS

Un encantamiento es un regalo sobrenatural menor, que puede ser recibido en una gran variedad de formas. Por ejemplo, un mago que encuentra un secreto arcano en el libro de conjuros de un archimago muerto podría ser insuflado con la magia de un encantamiento, como podría sucederle a un personaje que resuelve el acertijo de una esfinge o bebe de una fuente mágica. Criaturas legendarias, tales como dragones dorados ancianos y unicornios, a veces honran a sus aliados con encantos, y algunos exploradores se encuentran a sí mismos recibiendo la magia de un encantamiento tras descubrir una localización perdida hace mucho tiempo que está inundada de magia primordial.

Algunos encantamientos pueden ser utilizados sólo una vez, y otros pueden ser utilizados un número específico de veces antes de desvanecerse. Si un encantamiento te permite lanzar unconjuro, eres capaz de hacerlo sin gastar un espacio de conjuro o proveer cualquier componente (verbal somático o material). En todo caso, un encantamiento no puede ser usado en el área creada por un *campo antimagia* o un efecto similar, y los efectos de un encantamiento son susceptibles a disipar magia y semejantes.

Pero el encantamiento en sí no puede ser eliminado de una criatura por un poder menor que la intervención divina o el conjuro deseado. Debajo se proporcionan algunos ejemplos de encantamientos. El texto de una bendición se refiere a su usuario. Un encantamiento típico imita las propiedades de una poción o un conjuro, por lo que es fácil crear más encantamiento por tu cuenta, si así loquieres.

Encantamiento de Animal conjurado: Este encantamiento te permite lanzar el conjuro *conjurar animales* (versión de nivel 3) como acción. Cuando lo hayas usado tres veces, el encantamiento se desvanece.

Encantamiento del Asesino: Una espada de las que posees se convierte en una mata dragones o una mata gigantes (a elección del DM) por los próximos 9 días. Luego, este encantamiento se desvanece y el arma regresa a la normalidad.

Encantamiento de Caída de Pluma: Este encantamiento te otorga el beneficio de un *anillo de caída de pluma*. Este beneficio permanece por 10 días, los cuales el encantamiento se desvanece.

Encantamiento de Heroísmo: Este encantamiento te permite darte a ti mismo el beneficio de una *poción de heroísmo* como acción. Una vez lo hayas hecho, el encantamiento se desvanece.

Encantamiento de Restauración: Este encantamiento tiene 6 cargas. Puedes utilizar una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros: *restablecimiento mayor* (4 cargas) o *restablecimiento menor* (2 cargas). Una vez se hayan gastado todas las cargas, el encantamiento se desvanece.

Encantamiento de Visión en la oscuridad: Este encantamiento te permite lanzar el conjuro *visión en la oscuridad* como acción, no requiere componentes. Cuando lo hayas usado tres veces, el encantamiento desaparece.

Encantamiento de Vitalidad: Este encantamiento te permite darte a ti mismo el beneficio de una *poción de vitalidad*. Una vez lo hayas hecho, el encantamiento se desvanece.

SÍMBOLOS DE PRESTIGIO

A veces la recompensa más memorable para los aventureros es el prestigio que adquieren dentro de un reino. A menudo sus aventuras les traen fama y poder, aliados y enemigos, y títulos que pueden transmitir a sus descendientes. Algunos señores y señoritas empezaron como plebeyos que se aventuraron en peligrosos lugares del mundo y se hicieron con un nombre realizando valerosas hazañas. Esta sección describe los símbolos de prestigio más comunes que los aventureros podrían adquirir durante una campaña. Estos símbolos son generalmente obtenidos junto con un tesoro, pero a veces se sostienen por sí mismos.

CARTAS DE RECOMENDACIÓN

Cuando el oro es escaso, los benefactores de los aventureros podrían proveerles con una carta de recomendación en vez de un pago monetario. Semejante carta es por lo general guardada en un hermoso papel, estuche o tubo de pergamino para asegurar su transporte, y normalmente lleva la firma y sello de aquel que la escribió. Una carta de recomendación de una persona de impecable reputación puede garantizar a los aventureros acceso a PNJs que de otro modo hubiesen podido tener problemas en conocer. Una carta de recomendación de una persona de impecable reputación puede garantizar a los aventureros acceso a PNJs que de otro modo hubiesen podido tener problemas en conocer por sí mismos, como un duque, un virrey o una reina. Además, portar semejante recomendación de una persona puede ayudar a esclarecer “malentendidos” con autoridades locales que de otro modo podrían no creer en la palabra de los aventureros. Una carta de recomendación vale tanto como la persona que la escribió y no concede beneficios en lugares donde su redactor no tiene influencia.

MEDALLAS

Aunque a menudo son fabricadas en oro y otros metales preciosos, las medallas tienen un valor simbólico mucho más grande para quienes las otorgan y las reciben. Las medallas son normalmente otorgadas por poderosas figuras políticas por actos de heroísmo, y llevar puesta una medalla es por lo general suficiente para ganar el respeto de quienes la reconocen.

Diferentes actos de heroísmo pueden garantizar diferentes tipos de medallas. El Rey de Breland (en el escenario de campaña de Eberron) podría recompensar a los aventureros con una Insignia Real de Valor (moldeada como un escudo y hecha de rubí y electro) por defender a los ciudadanos de Brelish, mientras que el Oso Dorado de Breland (una medalla hecha de oro y moldeada a semejanza de una cabeza de oso, con gemas por ojos) podrían estar reservadas para aventureros que prueben su fidelidad a la Corona de Brelish descubriendo y derrotando un complot para poner fin al Tratado de Tronofirme y reavivar la Última Guerra.

Una medalla no ofrece un beneficio específico en el juego a quien la lleva, pero puede afectar las interacciones con PNJs. Por ejemplo, un personaje que muestra orgulloso el Oso Dorado de Breland podría ser considerado un héroe del pueblo dentro del reino de Breland. Fuera de Breland tiene menor peso, excepto entre los aliados del rey de Breland.

PARCELAS DE TIERRA

Una parcela de tierra es justamente eso, y por lo general viene con una carta real afirmando que la tierra ha sido otorgada como recompensa por algún servicio. Este terreno normalmente permanece como propiedad del gobernante local o cuerpo gobernante, pero es alquilada a un personaje con el acuerdo de que puede serle arrebatada, especialmente si su lealtad es puesta en duda. Una parcela de tierra, si es lo suficientemente grande, podría ya albergar una o más granjas o aldeas, en cuyo caso el destinatario es nombrado señor o señora de la tierra y se espera que recaude impuestos, junto con cualquier otro deber. Un personaje que recibe una parcela de tierra es libre de construir en ella y se espera que la proteja. Él o ella pueden ceder la tierra como parte de una herencia, pero no pueden venderla o intercambiarla sin permiso del gobernante local o del cuerpo gobernante. Las parcelas de tierra suponen una buena recompensa para aventureros que están buscando un lugar para asentarse, o tienen familia, o algún tipo de inversión en la región donde la tierra esté localizada.

FAVORES ESPECIALES

Una recompensa podría venir bajo la forma de un favor que el personaje pueda reclamar en el futuro. Los favores especiales funcionan mejor cuando el individuo que los garantiza es digno de confianza. Un PNJ legal bueno o legal neutral podría hacer lo que fuera necesario para cumplir con un compromiso llegado el momento obligación, excepto romper la ley. Un PNJ legal malvado hace lo mismo, pero solo porque un trato es un trato. Un PNJ neutral bueno o neutral podría pagar favores para proteger su reputación.

Un PNJ caótico bueno está más preocupado en hacer lo correcto por los aventureros, honrando cualquier obligación sin preocuparse mucho sobre el riesgo personal o la adhesión a la ley.





DERECHOS ESPECIALES

Una persona poderosa políticamente puede recompensar a los personajes otorgándoles derechos especiales, los cuales se describen por lo general en algún tipo de documento oficial. Por ejemplo, los personajes podrían recibir el derecho especial de portar armas en lugares públicos, matar enemigos de la corona, o negociar en nombre de un Duque. Ellos podrían obtener el derecho a exigir alojamiento y comida gratis en cualquier establecimiento de una comunidad en particular, o tener el derecho de reclutar una milicia local para ayudarlos cuando sea necesario. Los derechos especiales duran sólo mientras lo indica el documento legal, y tales derechos pueden ser revocados si los aventureros abusan de ellos.

FORTALEZAS

Una fortaleza es una recompensa otorgada por lo general a aventureros experimentados que demuestran una lealtad inquebrantable a una poderosa figura política, o consejo de gobierno, como un rey, una orden de caballería, o un concilio de magos. Una fortaleza puede ser cualquier cosa desde una torre fortificada en el corazón de una ciudad, hasta una fortaleza en una provincia en la frontera. Mientras que la fortaleza esta para que los personajes la gobiernen como crean conveniente, la tierra en la que se ubica permanece como propiedad de la corona o el gobernante local. Si los personajes demostrarán deslealtad, o ser indignos del regalo, se les podría solicitar o forzar a renunciar a la custodia de la fortaleza.

Como recompensa adicional, el propietario legal de la fortaleza podría ofrecerse a pagar sus gastos de mantenimiento por un periodo de uno o más meses, los cuales los personajes heredan dicha responsabilidad. Mira el capítulo 6 para mayor información sobre el mantenimiento de las fortalezas.

TÍTULOS

Una poderosa figura política tiene la habilidad de otorgar títulos. Un título viene a menudo con una parcela de tierra (ver anteriormente). Por ejemplo, un personaje podría ser recompensado con el título de Conde de Riotormentoso o Condesa del Fiordo bajo, junto con una parcela de tierra que incluye un asentamiento o región del mismo nombre.

Un personaje podría tener más de un título, y en una sociedad feudal, estos títulos pueden ser transferidos a uno de (o distribuido entre) sus hijos. Mientras un personaje mantiene un título, se espera que actúe de una forma apropiada para ese título. Por decreto, los títulos pueden ser retirados si el gobernante local o el consejo de gobierno tiene razones para cuestionar la lealtad o competencia de los personajes.

ALTERNATIVAS A LOS BENEFICIOS ÉPICOS

Podrías decidir otorgar una de las siguientes recompensas a personajes de nivel 20, en lugar de recompensarlos con un beneficio épico. Estas dos opciones pueden ser otorgadas a un personaje más de una vez.

Mejora de puntuación de característica: El personaje puede aumentar una puntuación de característica en 2 o aumentar dos puntuaciones de característica en 1 cada una. Las puntuaciones de característica pueden ahora ser aumentadas por encima de 20 hasta un máximo de 30.

Nueva Dote: El personaje obtiene una nueva dote escogida por el jugador, pero sujeta a tu aprobación.

ENTRENAMIENTO

Un personaje podría recibir como ofrecimiento un entrenamiento especial en lugar de una recompensa financiera. Este tipo de entrenamiento no está frecuentemente disponible y por lo tanto es altamente deseado. Esto supone la existencia de un hábil entrenador (quizás un aventurero o campeón retirado que está dispuesto a servirte como mentor). El entrenador podría ser un mago solitario o un hechicero arrogante que le debe un favor a la reina, el comandante de los caballeros de la Guardia del Rey, el líder de un poderoso círculo druídico, un monje estrafalario que vive en una remota pagoda en lo alto de una montaña, un jefe tribal bárbaro, un brujo viviendo entre nómadas como adivino, o un bardo distraído cuyas actuaciones y poemas son conocidos en todo el país. Un personaje que esté de acuerdo con recibir entrenamiento como recompensa debe pasar su periodo de inactividad con el entrenador (ver el capítulo 6 para mayor información sobre actividades en periodo de inactividad). A cambio, el personaje se asegura recibir un beneficio especial. Los posibles beneficios del entrenamiento incluyen:

- El personaje gana diariamente inspiración al amanecer durante 1d4 + 6 días.
- El personaje gana competencia en una habilidad.
- El personaje gana una dote.

BENEFICIOS ÉPICOS

Un beneficio épico es un poder especial disponible sólo para personajes de nivel 20. Los personajes en ese nivel obtienen tales beneficios sólo si quieras que lo hagan, y sólo cuando creas que es apropiado. Los beneficios épicos es mejor otorgarlos que los personajes completen una misión importante, o logren algo particularmente notable. Un personaje podría obtener un beneficio épico destruir un artefacto maligno, derrotando un dragón anciano, o conteniendo una incursión desde los planos exteriores.

Los beneficios épicos también pueden ser usados como una forma de progreso, una manera de proveer mayor poder a los personajes que no tienen más niveles que ganar. Con este enfoque, considera recompensar con un beneficio épico a cada personaje por cada 30,000 PX que él o ella ganen por encima de los 355,000 PX.

Tú determinas que beneficio épico obtiene un personaje. Lo ideal es escoger un beneficio que los personajes podrían usar en aventuras futuras. Puedes permitir que un jugador seleccione un beneficio para su personaje, sujeto a tu aprobación. Cualquiera que sea el beneficio con el que termine un personaje, considera su lugar en tu historia y en tu mundo. Muchos beneficios son extraordinarios y representan la transformación gradual de un personaje en algo parecido a un semidiós. La adquisición de un beneficio podría transformar visiblemente a un personaje. Por ejemplo, los ojos de un personaje con el beneficio de Visión Verdadera podrían brillar cuando él o ella experimentan una fuerte emoción, y un personaje que tiene el beneficio de Alta Magia podría tener alrededor de su cabeza pequeñas partículas de luz de brillando tenuemente. También, decide como aparece el beneficio por primera vez. ¿Aparece el beneficio de forma espontánea y misteriosa? ¿O un ser de poder cósmico se manifiesta y lo confiere? La concesión de un beneficio puede ser por sí misma una escena emocionante en una aventura.

El texto de un beneficio esta destinado a su poseedor. A menos que un beneficio diga lo contrario, un personaje no puede ganarlo más de una vez.



BENEFICIO DE ALTA MAGIA

Obtienes un espacio de conjuro de nivel 9, siempre y cuando ya que tengas uno.

BENEFICIO DE COMPETENCIA EN HABILIDAD

Obtienes competencia en todas las habilidades.

BENEFICIO DE CONJURACIÓN RÁPIDA

Escoge uno de tus conjuros de nivel 1 al 3 que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción. El tiempo de lanzamiento de ese conjuro es ahora para ti 1 acción adicional.

BENEFICIO DEL DESTINO

Cuando otra criatura que puedes ver en un radio de 60 pies realiza una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación, puedes tirar un d10 y aplicar el resultado como una bonificación o una penalización a la tirada. Una vez hayas utilizado este beneficio, no puedes volver a usarlo hasta que hayas completado un descanso corto.

BENEFICIO DEL ESCAPISMO

Tienes ventaja en pruebas de característica hechos para resistir ser sujetado. Además, puedes emplear una acción para escapar automáticamente de una presa o liberarte de ataduras de cualquier tipo.

BENEFICIO DE LA ESENCIA ÍGNEA

Tienes inmunidad al daño por fuego. También puedes conjurar *manos ardientes* (salvación CD 15) a voluntad, sin utilizar espacios de conjuro o cualquier componente.

BENEFICIO DEL ESPÍRITU DE LA NOCHE

Mientras permanezcas en un área de luz tenue u oscuridad puedes volverte invisible empleando una acción. Permaneces invisible hasta que realices una acción o reacción.

BENEFICIO DE EVOCAR CONJUROS

Puedes lanzar cualquier conjuro que conozcas o hayas preparado sin gastar un espacio de conjuro. Una vez hayas hecho esto, no puedes volver a usar este beneficio hasta que completes un descanso largo.

BENEFICIO DE FORTALEZA

Tu puntuación de puntos de golpe máxima aumenta en 40.

BENEFICIO DEL HIJO DE LA TORMENTA

Tienes inmunidad al daño por electricidad y trueno. Puedes también lanzar Ola de trueno (salvación CD 15) a voluntad, sin utilizar espacios de conjuro o cualquier componente.

BENEFICIO DE INMORTALIDAD

Dejas de envejecer. Eres inmune a cualquier efecto que podría envejecerte, y no puedes morir de vejez.

BENEFICIO DE INDETECTABILIDAD

Obtienes un bonificador +10 a pruebas de Destreza (Sigilo), y no puedes ser detectado o ser objetivo de magia de adivinación, incluyendo conjuros de escrutar.

BENEFICIO DE MAESTRÍA EN CONJUROS

Escoge un conjuro de mago, brujo o hechicero de nivel 1 que puedas lanzar. Ahora puedes lanzar ese conjuro a su nivel más bajo sin gastar un espacio de conjuro.

BENEFICIO DE INVENCIBILIDAD

Cuando recibes daño de cualquier fuente, puedes reducir este daño a 0. Una vez hayas utilizado este beneficio, no puedes volver a usarlo hasta que hayas completado un descanso corto.

BENEFICIO DE OFENSIVA IRRESISTIBLE

Puedes sobrepasar la Resistencia al daño de cualquier criatura

BENEFICIO DE PERICIA EN COMBATE

Cuando fallas con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, en su lugar puedes elegir acertar. Una vez uses este beneficio, no puedes volver a utilizarlo hasta que hayas completado un descanso corto.

BENEFICIO DE PUNTERÍA INCOMPARABLE

Puedes otorgarte un bonificador +20 a una tirada de ataque a distancia que realices. Una vez hayas utilizado este beneficio, no puedes volver a usarlo hasta completar un descanso corto.

BENEFICIO DE RECUPERACIÓN

Puedes utilizar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe iguales a la mitad de tu máximo de puntos de golpe. Una vez hayas utilizado este beneficio, no puedes volver a usarlo hasta que completes un descanso largo.

BENEFICIO DE RESISTENCIA

Tienes resistencia a los daños contundente, perforante y cortante de armas no mágicas.

BENEFICIO DE RESISTENCIA MÁGICA

Tienes ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

BENEFICIO DE SUERTE

Puedes añadir una tirada de un d10 a cualquier prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación que realices. Una vez utilices este beneficio, no puedes volver a usarlo hasta que completes un descanso corto.

BENEFICIO DE SALUD PERFECTA

Eres inmune a todas las enfermedades y venenos, y tienes ventaja en tiradas de salvación de Constitución.

BENEFICIO DE VELOCIDAD

Tu velocidad de movimiento andando aumenta en 30 pies. Además, puedes utilizar una acción adicional para realizar las acciones de Carrera o Retirada. Una vez hayas hecho esto, no puedes volver a hacerlo hasta que completes un descanso corto.

BENEFICIO DE VIAJE DIMENSIONAL

Como acción, puedes lanzar el conjuro *paso brumoso* sin utilizar un espacio de conjuro o cualquier componente. Una vez lo hayas hecho, no puedes volver a utilizar este beneficio hasta que hayas completado un descanso corto.

BENEFICIO DE VIAJE PLANAR Cuando obtienes este beneficio, escoge un plano de existencia diferente del Plano Material. Ahora puedes usar una acción para lanzar el conjuro *desplazamiento de plano* (no necesita espacios de conjuro ni componentes), teniéndote sólo a ti como objetivo, y viajar al plano elegido o volver desde ese plano al Plano Material. Una vez hayas utilizado este beneficio, no puedes volver a usarlo hasta que completes un descanso corto.

BENEFICIO DE LA VISIÓN VERDADERA

Tienes *visión verdadera* hasta una distancia de 60 pies.

CAPÍTULO 8: COMO DIRIGIR UNA PARTIDA

SAS REGLAS PERMITEN QUE TU Y tus jugadores os divirtáis en la mesa. Las reglas están para servirte, no viceversa. Están las reglas del juego, y están las reglas de mesa de cómo se juega al juego. Por ejemplo, los jugadores necesitan saber qué ocurre cuando uno de ellos se pierde una sesión. Ellos necesitan saber si hay que traer miniaturas, cualquiera de las reglas especiales que tú hayas decidido usar, y cómo comportarse frente un dado inclinado (un dado que cae de forma que su cara no puede ser leída con claridad). Estos temas y más son abarcados en este capítulo.

REGLAS DE LA MESA

Idealmente, los jugadores vienen a la mesa de juego con el mismo objetivo: para divertirse juntos durante un rato. Esta sección da recomendaciones para las reglas en la mesa que puedes establecer para ayudar a alcanzar esa meta. Aquí hay algunas fundamentales:

Fomenta el respeto. No traigas conflictos personales a la mesa, o dejes que los desacuerdos se conviertan en malos sentimientos. No toques los dados de otros si les molesta eso.

Evita distracciones. Apaga la televisión y los videojuegos. Si tienes niños pequeños, contrata una niñera. Reducir las distracciones ayuda los jugadores a centrarse en el personaje y disfrutar de la historia. Podría estar bien tener jugadores yendo y viniendo a la mesa, pero algunos jugadores prefieren descansos planificados.

Ten picoteo. Decide antes de una sesión quien traerá comida y bebida. Esto es a menudo algo de lo que los jugadores pueden encargarse.

CONVERSACIONES EN LA MESA

Antícípate a como los jugadores hablan en la mesa:

- Deja claro quien está hablando: el personaje o el jugador (fuera del personaje).
- Decide cómo te opinas sobre un jugador que comparte información que su personaje no sabría, o que el personaje es incapaz de compartir como consecuencia de estar inconsciente, muerto, o lejos.
- ¿Estás de acuerdo con jugadores que se retractan de lo que acaban de decir los que sus personajes hacían?

TIRAR LOS DADOS

Formaliza las tiradas de dados. Tirar a la vista de todos es un buen punto de partida. Si ves a un jugador tirar y coger los dados antes de que alguien más los pueda ver, anima a ese jugador a ser menos sigiloso.

Cuándo un dado cae al suelo, ¿cuenta o se vuelve a lanzar? Cuando cae inclinado contra un libro, ¿Empuja el libro para ver donde cae, o lo vuelve a lanzar?

¿Qué hay sobre ti, el DM? ¿Haces tus tiradas en abierto o las ocultas detrás de una pantalla de DM? Considera lo siguiente:

- Si tiras los dados donde los jugadores puedan ver, ellos sabrán que estás jugando imparcialmente y no amañando tiradas.
- Tirar detrás de una pantalla mantiene en vilo a los jugadores sobre la fuerza de sus oponentes. Cuando un monstruo golpea todo el tiempo, ¿es de un nivel mucho más alto que los personajes, o estás sacando tiradas altas?
- Tirar detrás de una pantalla te permite amañar los resultados siquieres. Si 2 golpes críticos seguidos matarían a un personaje, podrías cambiar el segundo golpe crítico a un golpe normal, o incluso a un fallo. No distorsiones las tiradas de dado con mucha frecuencia, además, no reveles

lo que estás haciendo. De otra manera, tus jugadores podrían pensar que no se enfrentan a riesgos reales (o aún peor, que tienes favoritismos).

- Una tirada detrás de una pantalla puede ayudar a preservar el misterio. Por ejemplo, si un jugador piensa que podría haber alguien invisible cerca y hace un prueba de Sabiduría (Percepción), considera tirar un dado detrás de la pantalla incluso si no hay nadie ahí, haciendo al jugador pensar que hay alguien, y además, escondido. Intenta no abusar de este truco.
- Podrías elegir hacer una tirada para un jugador porque no quieras que el jugador sepa como de bueno es el resultado total. Por ejemplo, si un jugador sospecha que una baronesa podría estar hechizada y quiere hacer una prueba de Sabiduría (Perspicacia), podrías hacer la tirada en secreto para el jugador. Si el jugador tiró y consiguió una tirada alta pero no se dio cuenta de nada raro, el jugador estaría seguro de que la baronesa no estaba hechizada. Con una tirada baja, una respuesta negativa no significaría mucho. Una tirada oculta da lugar a la duda.

TIRADAS DE ATAQUE Y DAÑO

Los jugadores están acostumbrados a hacer una tirada de ataque primero y luego una tirada de daño. Si los jugadores hacen tiradas de ataque y tiradas de daño a la misma vez, la acción se mueve un poco más rápido en la mesa.

DEBATE SOBRE LAS REGLAS

Podrías necesitar establecer una política sobre las discusiones de reglas en la mesa. A algunos grupos no les importa poner el juego en espera mientras discuten a fondo las diferentes interpretaciones de una regla. Los otros prefieren dejar al DM tome una decisión y continuar con la acción. Si pasas por alto un problema con las reglas en juego, toma nota de ello (una buena tarea para delegar a un jugador) y vuelve al problema más tarde.

PENSANDO MÁS ALLÁ DEL JUEGO

Pensar mas allá del juego significa pensar en el juego como un juego. Es como cuando un personaje en una película sabe que es una película y actúa en consecuencia. Por ejemplo, un jugador podría decir, "¡El DM no sacaría un monstruo tan poderoso hacia nosotros!" o tú podrías escuchar, "La lectura en voz alta llevó mucho tiempo para describir aquella puerta - ¡Vamos a buscar otra vez!"

Disuade la forma de pensar fuera de juego dando a los jugadores un amable recordatorio: "¿Qué piensan vuestros personajes?" Puedes evitar ese pensamiento más allá del juego mediante la creación de situaciones que serán difíciles para los personajes y que podrían requerir la negociación o la retirada para sobrevivir.

JUGADORES AUSENTES

¿Qué deberías hacer con los personajes de jugadores ausentes? Considera estas opciones:

- Ten a otro jugador controlando el personaje del jugador ausente. El jugador que controla el personaje adicional debería esforzarse de mantener al personaje vivo y usar sus recursos sabiamente.
- Controla al personaje tú mismo. Esto es una carga adicional para ti, pero puede funcionar.
- Decide que el personaje no está allí. Inventa una buena razón para que el personaje se pierda la aventura, quizás por tener él o ella que permanecer en la ciudad o quedándose inactivo. Deja una manera para que el personaje se vuelva a unir al grupo cuando el jugador vuelve.
- Ten al personaje al margen en la historia. Esta solución requiere que todos abandonen el mundo de juego un poco y pospongan la incredulidad, pero podría ser la solución más fácil. Tú actúas como si el personaje no está allí, pero no intentes inventarte una explicación dentro del juego para esta ausencia. Los monstruos no atacan al personaje, que devuelve el favor. Al regresar, el jugador sigue jugando como si él o ella nunca se hubiesen ido.

GRUPOS PEQUEÑOS

La mayor parte del tiempo, cada jugador controla un personaje. El juego se juega mejor de esa forma, sin abrumar a nadie. Pero si tu grupo es pequeño, los jugadores pueden controlar más que un personaje. O tú puedes llenar el grupo con seguidores PNJ, usando las directrices en el capítulo 4, "Creación de Personajes No Jugadores." También puedes hacer a los personajes más resistentes usando la opción de esfuerzo curativo en el capítulo 9, "Taller del Dungeon Master." No fuerces a un jugador poco dispuesto a llevar múltiples personajes, y no muestres favoritismo permitiendo sólo a un jugador hacerlo. Si un personaje es el mentor de otro, el jugador puede enfocar la interpretación en un solo personaje. De otra manera, los jugadores pueden terminar hablándose torpemente a ellos mismos como personaje, o evitando actuar por completo.

Múltiples personajes pueden ser una buena idea en partidas que presenten peligro constante y una alta tasa de muerte de personajes. Si tu grupo está de acuerdo con la premisa, que cada jugador tenga uno o dos personajes adicionales a mano, listos para saltar en el momento que el personaje actual muere. Cada vez que el personaje principal gana un nivel, los personajes de reserva lo hacen tan bien.

NUEVOS JUGADORES

Cuando un nuevo jugador se une al grupo, permite al nuevo jugador crear un personaje de un nivel igual al miembro de nivel más bajo del grupo. La única excepción a esta norma es cuando el nuevo jugador desconoce completamente el juego D&D. En ese caso, haz que ese jugador empiece con un personaje de nivel 1. Si el resto del grupo es significativamente de más nivel, considera hacer una breve pausa en la campaña y hacer que todo el mundo juegue un personaje de nivel 1 por unas pocas sesiones mientras el nuevo jugador le coge el tranquillo. Integrar a un nuevo personaje en el grupo puede ser difícil si el grupo está en medio de una aventura. Las siguientes directrices pueden ayudar a hacerlo más fácil:

- El nuevo personaje es un amigo o familiar de uno de los aventureros el cual ha estado buscando al grupo.
- El nuevo personaje es un prisionero de los enemigos de los otros personajes que están luchando. Cuando es rescatado, este personaje se une a su grupo.
- El nuevo personaje es el único superviviente de otro grupo aventurero.

EL ROL DE LOS DADOS

Los dados son árbitros neutrales. Pueden determinar el resultado de una acción sin asignar motivación alguna al DM y sin tener favoritismo.

REALIZANDO TIRADAS CONTINUAMENTE

Algunos DMs dependen de las tiradas de dado para casi todo. Cuando un personaje intenta una acción, el DM pide una tirada y escoge un CD. Aunque un DM use este estilo, tú no puedes depender de que los personajes tengan éxito o fracasen una tirada para que la acción se mueva en una dirección específica. Tú debes estar preparado para improvisar y reaccionar ante una situación que cambia.

Depender de los dados también da a los jugadores la sensación de que todo es posible. Seguramente, podría parecer improbable que el mediano del grupo pueda saltar sobre la espalda del ogro, ponga un saco sobre su cabeza, y entonces mueva con seguridad, pero con una tirada suficientemente afortunada tal vez si funcione.

Un inconveniente de este enfoque es que la interpretación puede disminuir, si los jugadores sienten que los éxitos de sus acciones están más determinados por sus tiradas de dados, que por sus decisiones y descripciones.

IGNORAR LOS DADOS

Una estrategia es usar los dados lo menos posible. Algunos DMs lo usan sólo durante el combate, y determinan el éxito o fracaso como ellos quieran en otras situaciones.

Con esta estrategia, el DM decide si una acción o plan tiene éxito o falla basándose en como de bien los jugadores lo hagan en cada caso, de como de meticulosos o creativos sean, u otros factores. Por ejemplo, los jugadores podrían describir como buscan una puerta secreta, detallando como golpean un muro o giran una antorcha de la pared para encontrar su desencadenante. Eso podría ser suficiente para convencer al DM que ellos encuentran la puerta secreta sin tener que hacer una tirada de habilidad para conseguirlo.

Esta estrategia recompensa la creatividad para que los jugadores se animen a buscar una respuesta a la situación que tú has descrito, en lugar de mirar su hoja de personaje o las habilidades especiales de este. Una desventaja es que ningún DM es completamente neutral, un DM podría estar a favor de ciertos jugadores o estrategia, o quizás ir en contra de buenas ideas si estas encaminan el juego a una dirección que a él o ella no le gusta. Además esta estrategia puede ralentizar el juego si el DM se centra en una única acción "correcta" que los personajes deben describir para superar un obstáculo.

LA OPCIÓN INTERMEDIA

Muchos DMs encuentran que usar una combinación de las dos estrategias funciona mejor. Equilibrando el uso de los dados contra decidir el éxito, tú puedes animar a tus jugadores a establecer un equilibrio entre depender de sus bonos y habilidades y poner atención en el juego y sumergirse en ellos mismos en su mundo.

Recuerda que los dados no controlan tu partida (tú lo haces). Los dados son como las reglas. Son herramientas que ayudan a mantener la interpretación. En cualquier momento, tú puedes decidir que la acción de un personaje tiene éxito automáticamente. Tú puedes también conceder ventaja a un jugador en cualquier prueba de habilidad, reduciendo la posibilidad de una mala tirada de dado que frustre los planes del personaje. Por la misma razón, un mal plan o unas circunstancias desafortunadas pueden transformar la tarea más fácil en imposible, o al menos imponer desventajas.

USANDO LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Cuando un jugador quiere hacer algo, a menudo es apropiado dejar que el intento tenga éxito sin una tirada o una referencia a las puntuaciones de característica del personaje. Por ejemplo, un personaje normalmente no necesita hacer una prueba de Destreza para caminar a través de una habitación vacía, o una prueba de Carisma para pedir una jarra de cerveza. Pide una tirada sólo si hay una consecuencia significativa por fracasar.

Cuando decidas si usar una tirada, Hazte dos preguntas:

- ¿Es tan fácil una tarea y tan libre de conflicto y esfuerzo que no debería haber ninguna posibilidad de fracaso?
- ¿Una tarea es tan inadecuada o imposible (como impactar la luna con una flecha) que no puede funcionar?

Si la respuesta a ambas de estas preguntas es no, sería apropiado algún tipo de tirada. Las secciones siguientes orientan para determinar si hay que pedir una prueba de característica, una tirada de ataque, o una tirada de salvación; como asignar la clase de dificultad; cuando usar ventaja y desventaja; y otros asuntos relacionados.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Una prueba de característica es una prueba para averiguar si un personaje tiene éxito en una tarea que él o ella han decidido intentar. El *Manual del Jugador* incluye ejemplos de para qué se utiliza cada puntuación de característica. La tabla de Pruebas de Característica resume ese material para una fácil referencia.

MÚLTIPLES PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Algunas veces un personaje falla una prueba de característica y quiere intentarlo otra vez. En algunos casos, un personaje es libre de hacerlo; el único coste real es el tiempo que le lleva. Con suficientes intentos y tiempo, un personaje debería con el tiempo tener éxito en la tarea.

Para acelerar las cosas, supón que un personaje gasta diez veces la cantidad de tiempo normal necesario para completar una tarea teniendo éxito automáticamente en la misma. Sin embargo, ninguna cantidad de pruebas repetidas permite a un personaje convertir una tarea imposible en una posible.

En otros casos, fallar una prueba de característica hace imposible hacer la misma prueba para la misma cosa otra vez. Por ejemplo, un pícaro podría intentar engañar a un guardia del pueblo haciéndole pensar que los aventureros son agentes encubiertos del rey. Si el pícaro falla una prueba de Carisma (Engañar) enfrentada a la Sabiduría (Perspicacia), la misma mentira dicha otra vez no funcionará. Los personajes pueden tomar un camino diferente para conseguir franquear al guardia, o intentar de nuevo la prueba contra otro guardia en una entrada diferente. Pero tú podrías decidir que el fracaso inicial, hace esas pruebas sean más difíciles de lograr.



PRUEBAS ENFRENTADAS

Una prueba enfrentada es un tipo de prueba de característica que enfrenta a dos criaturas entre ellas. Usa una prueba enfrentada si un personaje intenta algo que, o directamente frustra los planes o es directamente resistido por los esfuerzos de otra criatura. En una prueba enfrentada, las pruebas de característica se comparan entre ellas, en lugar de centrarse en un número.

Cuando tú pides una prueba enfrentada, eliges la característica que cada lado debe usar, decidiendo si ambas partes usan la misma característica o si diferentes características deberían oponerse entre ellas. Por ejemplo, cuando una criatura intenta esconderse, se emplea una prueba enfrentada de Destreza contra Sabiduría. Pero si 2 criaturas echan un pulso, o si una criatura está asegurando una puerta cerrada contra otra criatura que empuja para abrirla, ambos usan fuerza.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Característica Usada para...	Ejemplos de Uso
Fuerza	Fuerza física y atletismo
	Echar abajo una puerta, mover una roca, usar un barrote para hacer palanca en una puerta cerrada
Destreza	Agilidad, reflejos, y equilibrio
	Evitar con sigilo a un guardia, caminar por una cornisa estrecha, soltarse de unas cadenas
Constitución	Resistencia y salud
	Resistir una maratón, agarrar metal caliente sin inmutarse, ganar una competición de beber
Inteligencia	Memoria y razón
	Recordar un poquito de saber popular, reconocer una pista importante, descifrar un mensaje codificado
Sabiduría	Perspicacia y fuerza de voluntad
	Localizar a una criatura oculta, advertir que alguien está mintiendo
Carisma	Influencia social y confianza
	Persuadir a una criatura para hacer algo, intimidar a una multitud, mentir a alguien de una manera convincente

TIRADAS DE ATAQUE

Pide una tirada de ataque cuando un personaje intente golpear una criatura o un objeto con un ataque, especialmente cuando el ataque puede ser evitado por la armadura, el escudo del objetivo, o por otro objeto que proporcione cobertura. Además, puedes usar tiradas de ataque para resolver actividades de no combate como un torneo de tiro con arco, o un juego de dardos.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Una tirada de salvación es una respuesta instantánea a un efecto perjudicial y casi nunca se hace por elección. Una salvación tiene más sentido cuando algo malo le ocurre al personaje y este tiene una posibilidad de evitar ese efecto. Una tirada de característica es algo que un personaje intenta conseguir activamente, mientras que una tirada de salvación es una respuesta realizada en una fracción de segundo ante la actividad de alguien o algo más.

La mayor parte del tiempo, una tirada de salvación entra en juego cuando un efecto (como un hechizo, la habilidad de un monstruo, o una trampa) lo pide, diciéndote que tipo de tirada de salvación esta implicada, y proporciona un CD para ella.

Otras veces, surge una situación que claramente pide una tirada de salvación, especialmente cuando un personaje es sometido a un efecto dañino que no puede ser evitado por una armadura o un escudo. Tienes que ser capaz de decidir que puntuación de característica se encuentra involucrada. La tabla de Tiradas de Salvación te ofrece algunas recomendaciones.

PRUEBA DE INTELIGENCIA VS PRUEBA DE SABIDURÍA

Si tienes un problema para decidir si debes pedir una prueba de Inteligencia o una prueba de Sabiduría para determinar si un personaje nota algo, piensa en ello en términos de que podría significar en términos de altas o bajas puntuaciones en esas dos características.

Un personaje con una Sabiduría alta pero baja Inteligencia está dándose cuenta del entorno pero es malo interpretando que significan las cosas. El personaje puede que localice que una sección de un muro está limpia y polvoriento comparada con las otras, pero él o ella no deducirían que ahí se encuentra una puerta secreta.

Por el contrario, un personaje con alta Inteligencia y baja Sabiduría es probablemente distraído pero ingenioso. El personaje puede que no localice la sección limpia de muro pero, si le preguntan por ella, podría inmediatamente deducir porqué está limpia.

Las pruebas de Sabiduría permiten a los personajes percibir que se encuentra alrededor de ellos (el muro está limpio aquí), mientras que una prueba de Inteligencia respondería porqué las cosas están de esa manera (probablemente hay una puerta secreta).

CDs TÍPICAS

Tarea	CD	Tarea	CD
Muy Fácil	5	Difícil	20
Fácil	10	Muy Difícil	25
Moderado	15	Casi Imposible	30

Los números asociados a estas categorías de dificultad están destinados a ser fáciles de recordar, por lo que no tienes que consultar este libro cada vez que decidas un CD. Aquí están algunos consejos para usar categorías de CD en la mesa de juego.

Si has decidido pedir una prueba de característica, entonces lo más probable es que la tarea en cuestión no sea una muy fácil. La mayoría de las personas pueden superar una tarea de CD 5 con pocas posibilidades de fracaso. A menos que las circunstancias sean inusuales, permite a los personajes tener éxito en esa tarea sin hacer una prueba.

Entonces pregúntate a ti mismo, “¿Es la dificultad de esta tarea fácil, moderada, o difícil?” Si las únicas CD que tú siempre usas son 10, 15, y 20, tu partida estará bien dirigida. Ten en cuenta que un personaje con un 10 en la característica asociada y que no es competente tendrá éxito en una tarea **fácil** alrededor del 50 por ciento del tiempo. Una tarea **moderada** requiere una puntuación alta o competencia para tener éxito, mientras que una tarea **difícil** normalmente requerirá ambas. Una gran dosis de suerte con el d20 tampoco hace daño.

Si te encuentras pensando, “Esta tarea es especialmente difícil”, tú puedes usar una CD alta, pero hazlo con precaución y considera el nivel de los personajes. Una tarea de CD 25 es **muy difícil** de completar para personajes de nivel bajo, pero se vuelve más razonable después de nivel 10 o así. Una prueba de CD 30 es **casi imposible** para la mayoría de personajes de nivel bajo. Un personaje de nivel 20 con competencia y una apropiada puntuación de característica de 20 sigue necesitando un 19 o 20 en la tirada de dado para tener éxito en una tarea de esa dificultad.

VARIANTE: ÉXITO AUTOMÁTICO

Algunas veces la aleatoriedad de una tirada de d20 conduce a resultados absurdos. Digamos que una puerta requiere una prueba exitosa de Fuerza DC 15 para ser tirada abajo. Un guerrero con una Fuerza de 20 podría zarandear impotente la puerta por una mala tirada de dado. Mientras que, el picaro con Fuerza 10 consigue un 20 en la tirada y saca la puerta de sus bisagras.

Si tal resultado te molesta, considera permitir éxitos automáticos en ciertas pruebas. Bajo esta regla opcional, un personaje tendrá éxito automático en cualquier prueba de habilidad con un CD menor o igual a la puntuación de característica pertinente menos 5. Así que en el ejemplo anterior, el guerrero podría romper la puerta a patadas automáticamente. Esta regla no se aplica a las pruebas enfrentadas, tiradas de salvación, o tiradas de ataque.

Tener competencia con una habilidad o herramienta puede también conceder éxito automático. Si el bono de competencia de un personaje se aplica a su prueba de característica, el personaje automáticamente tiene éxito si el CD es 10 o menos. Si ese personaje es nivel 11 o más, la prueba tiene éxito si el CD es 15 o menor.

El lado negativo de todo este planteamiento es su previsibilidad. Por ejemplo, una vez que la puntuación de característica de un personaje alcanza 20, pruebas de CD 15 o menos usando esa característica se convertirán en éxitos automáticos. Jugadores inteligentes harán siempre que los personajes con las mayores puntuaciones de característica se emparejen contra la prueba dada. Si quieres algo de riesgo de fracaso, necesitas establecer mayores CD. Haciendo esto, sin embargo, puedes agravar el problema que intentas resolver: mayores CD requieren mayores resultados en el dado, y por lo tanto confiar aún más en la suerte.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Característica	Usada para...
Fuerza	Oponerse a una fuerza que te movería o sujetaría.
Destreza	Esquivar poniéndose fuera de peligro
Constitución	Soportar una enfermedad, veneno u otro peligro que mina la vitalidad
Inteligencia	No creer ciertas ilusiones y resistir las agresiones mentales que pueden ser refutadas con la lógica, memoria aguda, o ambos
Sabiduría	Resistir efectos de encanto, asustar, o que de otro modo ataque a tu fuerza de voluntad
Carisma	Resistir efectos, como la posesión, que incluye tu personalidad o enviarte a otro plano de existencia

CLASE DE DIFICULTAD

Es tu trabajo establecer la Clase de Dificultad para una prueba de característica o tirada de salvación, cuando una regla o una aventura no te da una. Algunas veces incluso querrás cambiar las CD establecidas. Cuando lo hagas, piensa como de difícil es una tarea y entonces escoge la CD asociada desde la tabla de CD Típicas.

COMPETENCIA

Cuando pides a un jugador que haga una prueba de característica, considera si la competencia con habilidad o herramienta puede ser aplicada. El jugador también puede preguntarte si se aplica una competencia en particular.

Una forma de pensar sobre esta pregunta es considerar si un personaje podría ser mejor en una tarea en particular a través del entrenamiento y la práctica. Si la respuesta es no, está bien decir que no se aplican competencias. Pero si la respuesta es sí, asigna la habilidad apropiada o una competencia con herramienta para reflejar ese entrenamiento y práctica.

HABILIDADES

Como se ha descrito en el Manual del Jugador, una competencia con habilidad representa personaje destaca en un aspecto de una característica. Entre todas las cosas que describe la puntuación de destreza de un personaje, este puede ser particularmente escondiéndose, reflejando la competencia en la habilidad Sigilo. Cuando esa habilidad se usa en una prueba de característica, se usará por lo general Destreza.

Bajo ciertas circunstancias, puedes decidir que la competencia en una habilidad de un personaje pueda ser aplicada a una prueba de habilidad diferente. Por ejemplo, podrías decidir que un personaje obligado a nadar desde una isla a un continente, debe tener éxito en una prueba de Constitución (en lugar de una prueba de Fuerza) por lo que implica la distancia. El personaje es competente en la habilidad de Atletismo, lo que incluye nadar, por lo que permite que el bonificador de competencia del personaje se aplique a esta prueba de habilidad. En realidad, estás pidiendo una prueba de Constitución (Atletismo), en lugar de una prueba de Fuerza (Atletismo).

A menudo, los jugadores preguntan si pueden aplicar una competencia con habilidad en una prueba de característica. Si un jugador aporta una buena justificación por la que el entrenamiento y capacidad de un personaje debería aplicarse en la prueba de habilidad, sigue adelante y permítelo, recompensando el pensamiento creativo del jugador.

HERRAMIENTAS

Tener competencia con una herramienta te permite aplicar tu bonificador de competencia a una prueba de característica que hagas usando esa herramienta. Por ejemplo, un personaje competente con herramientas de carpintero puede aplicar su bonificador de competencia a una prueba de Destreza para hacer una flauta de madera, una prueba de Inteligencia para hacer una puerta secreta de madera, o una prueba de Fuerza para construir una trebuchet funcional. Sin embargo, el bonificador de competencia no se aplicará a una prueba de característica hecha para identificar una construcción de madera insegura o para discernir el origen de un objeto, ya que en la prueba no se requiere ninguna herramienta.

TIRADAS DE ATAQUE Y TIRADAS DE SALVACIÓN

Los personajes o son competentes con una tirada de salvación o ataque, o no lo son. El bonificador siempre se aplica si un personaje es competente.

VENTAJA Y DESVENTAJA

Ventajas y desventajas están entre las más útiles herramientas en tu caja de herramientas del DM. Reflejan circunstancias temporales que pueden afectar a las posibilidades de un personaje para superar o fracasar en una tarea. La ventaja es también una gran manera de recompensar a un personaje que muestra una excepcional creatividad jugando.

Los personajes a menudo obtienen ventaja o desventaja a través del uso de habilidades especiales, acciones, hechizos, u otros rasgos de sus clases o trasfondos. En otros casos, tú decides si una circunstancia influencia una tirada en una u otra dirección, y otorgarás ventaja o impondrás desventaja como resultado.

Considera otorgar **ventaja** cuando...

- Las circunstancias no relacionadas con las capacidades inherentes de una criatura la doten de una ventaja.
- Algunos aspectos del entorno contribuyen a las posibilidades de éxito del personaje.
- Un jugador muestra una creatividad o astucia excepcional en el intento de describir una tarea.
- Acciones previas (llevadas a cabo por el personaje que lo intenta o alguna otra criatura) mejoran las posibilidades de éxito.

Considera imponer **desventaja** cuando...

- Las circunstancias dificultan el éxito de alguna manera.
- Algunos aspectos del entorno hace que el éxito sea menos probable (suponiendo que ese aspecto no imponga ya una penalización a la tirada que se está haciendo).
- Un elemento del plan o descripción de una acción hace que el éxito sea menos probable.
- Debido a que las ventajas y las desventajas se anulan entre sí, no hay necesidad de hacer un seguimiento de cuantas circunstancias de peso hay a cada lado.

Por ejemplo, imagina que un mago está corriendo por el pasillo de una mazmorra para escapar de un contemplador. A la vuelta de la esquina, 2 ogros acechan. ¿Escucha el mago a los ogros preparando su emboscada? Mira la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva del mago y considera todos los factores de peso.

El mago está corriendo, sin prestar atención a que hay delante de él. Esto impone desventaja en las pruebas de habilidad del mago. Sin embargo, los ogros están levantando un rastillo y están haciendo mucho ruido con una manivela, lo cual podría otorgar al mago ventaja en la prueba. Como resultado, el personaje no tiene ni ventaja ni desventaja en la prueba de Sabiduría, y tú no necesitas ningún factor adicional. Experiencias pasadas con una emboscada ogra, el hecho de que en los oídos del mago esté todavía zumbando por el hechizo Onda Atronadora que él lanzó al contemplador, el nivel de ruido en general de la mazmorra (nada de esto ya importa). Todos ellos se cancelan.

INSPIRACIÓN

Dar inspiración es una forma efectiva de motivar la interpretación y asumir riesgos. Como se explica en el Manual del Jugador, tener inspiración da a un personaje un beneficio obvio: Poder ganar ventaja en una prueba de característica, tirada de ataque, o una tirada de salvación. Recuerda que un personaje no puede tener más de una inspiración a la vez.

OTORGANDO INSPIRACIÓN

Considera la inspiración como un aliciente que puedes usar para mejorar tu campaña. Algunos DM olvidan usar la inspiración, mientras que otros lo abrazan como una parte del juego. Siquieres quitar cualquier cosa de esta sección, recuerda esta regla de oro: la inspiración debería hacer el juego más divertido para todos. Premia la inspiración cuando los jugadores realicen acciones que hagan el juego más emocionante, divertido y memorable.

Como regla de oro, trata de premiar la inspiración a cada personaje alrededor de una vez por sesión de juego. Conforme pase el tiempo, podrías querer premiar la inspiración con más o menos frecuencia, a un ritmo que funcione mejor en tu mesa.

Podrías usar el mismo ritmo para tu trayectoria completa de DM, o podrías cambiarlo en cada campaña.

Ofrecer la inspiración como una recompensa motiva ciertos tipos de comportamiento en tus jugadores. Considera tu estilo como DM y tus preferencias de grupo. ¿Qué ayuda a hacer el juego más entretenido para tu grupo? ¿Qué tipo de acciones encajan con tu estilo o género de campaña? Tus respuestas a estas preguntas ayudan a determinar cuándo premias la inspiración.

Interpretación. Usar la inspiración para premiar la interpretación es una buena forma de empezar para la mayoría de los grupos. Premia a un jugador con la inspiración cuando ese jugador provoque que su personaje haga algo que sea acorde con un rasgo, defecto o vínculo de su personalidad. La acción del personaje debería ser notable de alguna manera. Ello podría impulsar la historia, llevar a los aventureros al peligro o hacer reír a todos en la mesa. En esencia, tú premias al jugador por actuar de tal forma que el juego resulte más divertido para todos los demás.

Ten en cuenta el estilo de interpretación de cada jugador, e intenta no favorecer un estilo sobre otro. Por ejemplo, Allison podría estar cómoda hablando con acento y adoptando los gestos de su personaje, pero Paul se siente inseguro cuando intenta actuar y prefiere describir la actitud y las acciones de su personaje. Ningún estilo es mejor que otro. La inspiración anima a los jugadores a formar parte y a esforzarse más, y premiarlo bastante hace el juego mejor para todos.

Heroísmo. Puedes usar la inspiración para animar a los personajes de los jugadores a tomar riesgos. Un luchador no podría normalmente lanzarse desde un balcón a tierra en medio de un grupo de necrófagos hambrientos, pero puedes

premiar la atrevida acción con la inspiración. Tal recompensa les dice a los jugadores que tú quieras que ellos acepten la acción aventurera.

Este enfoque es genial para campañas que enfatizan las heroicidades llenas de acción. Para tales campañas, considera permitir gastar la inspiración después de una tirada de d20, en vez de antes. Este enfoque transforma la inspiración en un comodín contra un fracaso (y una garantía que entra en juego solo cuando un jugador se enfrenta directamente al fracaso). Tal seguridad hace las tácticas arriesgadas menos desalentadoras.

Una Recompensa por Victoria. Algunos DM prefieren jugar un rol imparcial en sus campañas. La inspiración normalmente requiere una decisión del DM para premiar, el cual podía ir contra tu estilo si a ti te gusta una campaña donde dejas que los dados determinen la mayoría de los resultados.

Si ese es tú estilo, considera usar la inspiración como una recompensa cuando los personajes consigan una meta o victoria importante, dando lugar a un aumento de seguridad y energía.

Bajo este modelo, da en la partida inspiración a todos, si los personajes se las arreglan para eliminar un poderoso enemigo, ejecutan un plan ingenioso para conseguir una meta, o por otro lado, derrotan un desalentador obstáculo en la campaña.

Imitar un Género. La inspiración es una herramienta práctica para reforzar el uso de un género en particular. Bajo esta premisa, considera el diseño de un género como los rasgos personales, los defectos, y los vínculos que pueden aplicarse a cualquiera de los aventureros. Por ejemplo, en una campaña inspirada en el cine negro, los personajes podrían tener un defecto adicional; “Yo no puedo resistirme ayudar a una persona si la encuentro fascinante a pesar de las advertencias de que él o ella sólo trae más problemas.” Si los personajes aceptan ayudar a un sospechoso, pero a la vez seductor noble, y por ello se ven inmersos en una red de intrigas y traición, recoméndalos con inspiración.

Igualmente, los personajes en una historia de horror por lo general no pueden ayudar pero pasan una noche en una casa embrujada para aprender sus secretos. Probablemente ellos también irán solos, cuando no deberían. Si el grupo se separa, considera dar a cada personaje inspiración.

Una persona sensata evitaría las intrigas del noble y la casa embrujada, pero en el cine negro o de horror, no estamos tratando con gente sensata; Estamos tratando con protagonistas de un tipo particular de historia. Para este enfoque de funcionar, crea una lista de tus géneros principales usados y compártela con tus jugadores. Antes de que la campaña empiece, habla sobre la lista para asegurarte de que tu grupo está de acuerdo en aceptar estos tratados.

Jugadores e inspiración. Recuerda que un jugador con inspiración puede adjudicarla a otro jugador. A algunos grupos incluso les gusta tratar la inspiración como un recurso de grupo, decidiendo colectivamente cuando gastarla en una tirada. Lo mejor es permitir a los jugadores adjudicar su inspiración como ellos consideren oportuno, pero siéntete libre de hablarles sobre seguir ciertas directrices, particularmente si estás intentando reforzar el uso de un género en específico.

¿CUANDO OTORGAR INSPIRACIÓN?

Ten en cuenta el ritmo de tus recompensas de inspiración. A algunos DM les gusta dar inspiración en respuesta a una acción. A otros DM les gusta alentar acciones específicas ofreciendo inspiración mientras un jugador está considerando las opciones. Ambos enfoques tienen sus fortalezas y debilidades.

Esperar hasta después de una acción asegura el fluir del juego, pero también significa que los jugadores no saben si sus decisiones les aportarán inspiración. Esto también quiere decir que el jugador no puede gastar la inspiración en la acción en la cual la ganó, a menos que permitas a un jugador gastarla retrospectivamente o seas lo suficientemente rápido para dársela antes de cualquiera de las tiradas. Este enfoque es el que mejor funciona para grupos que quieren centrarse en la



inmersión y acción del jugador, donde el DM da un paso atrás y da a los jugadores más libertad para hacer lo que ellos quieran.

Decir a un jugador que con una acción ganará inspiración proporciona claridad acerca del funcionamiento de las reglas de Inspiración, pero puede dar la sensación que estás manipulando a los jugadores, o tomando decisiones por ellos.

Ofrecer inspiración antes de una acción funciona genial con grupos que se sienten cómodos haciendo hincapié en la imitación de un género y la narración grupal, donde la libertad del personaje no es tan importante como tejer juntos una historia convincente.

Empieza con dar inspiración después de una acción, especialmente para tu primera campaña o cuando juegues con un nuevo grupo. Este enfoque es el menos perturbador para el fluir del juego y evita hacer sentir a los jugadores como si los estuvieras manipulando.

SEGUIMIENTO DE LA INSPIRACIÓN

Un jugador por norma anota en una ficha de personaje cuando él o ella tienen inspiración, o puedes usar fichas de póker, o cualquier otra ficha. Alternativamente, puedes repartir d20 especiales para representar la inspiración. Cuando un jugador gasta inspiración, él o ella tiran el dado y entonces te lo devuelve. Si el jugador en su lugar da inspiración a alguien más, el d20 puede cederse a la otra persona.

IGNORAR LA INSPIRACIÓN

La inspiración podría no funcionar en tu campaña. Algunos DM sienten que aporta a pensar fuera de partida, y otros sienten que el heroísmo, la acción y otras partes del juego son sus propias recompensas que no necesitan incentivos como la inspiración.

Si eliges ignorar la inspiración, estás diciendo a los jugadores que tu campaña es de esas donde se deja que los dados caigan donde quieran. Es una buena opción para las campañas realistas o donde el DM se centra en jugar un rol imparcial como árbitro de las reglas.

VARIANTE: SOLO LOS JUGADORES OTORGAN INSPIRACIÓN

Como DM, tienes un montón de cosas a las que estar atento durante el juego.

Algunas veces puedes no darte cuenta de la pista de la inspiración y olvidar darla. Como una variante de la regla, puedes permitir que los jugadores manejen por completo el dar inspiración. Durante cada sesión cada jugador puede dar inspiración a otro jugador. Un jugador sigue las pautas que el grupo ha acordado para conceder inspiración.

Este enfoque hace tu vida más fácil y también da a los jugadores la capacidad de reconocerse entre ellos por jugar bien. Tú necesitas todavía estar seguro de que la inspiración está siendo premiada justamente.

Este enfoque es el que mejor funciona con grupos que se centran en la historia. Esto se desmorona si los jugadores simplemente lo manipulan para ganar ventaja en situaciones clave, sin ganar inspiración a través de una buena interpretación o sin otro criterio que el grupo haya establecido.

En esta variante, puedes permitir a cada jugador premie la inspiración más de una vez por sesión. Si lo haces así, la primera vez que un jugador premie la inspiración en una sesión es libre. Cada vez que ese jugador la premie después en esa sesión, tú ganas inspiración la cual puedes gastar para dar ventaja a cualquier enemigo de los personajes jugadores. No hay límite para el número de inspiraciones que puedes ganar de esta forma, y la inspiración no gastada se guarda para la siguiente sesión.

RESOLUCIÓN Y CONSECUENCIAS

Tú determinas las consecuencias de las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. En la mayoría de casos, hacerlo es sencillo. Cuando un ataque impacta, hace daño. Cuando una criatura falla una tirada de salvación, la criatura sufre un efecto dañino. Cuando una prueba de característica iguala o supera el CD, la prueba tiene éxito.

Como DM, tienes una variedad de interpretaciones y enfoques que puedes usar cuando adjudicas éxito o fracaso para hacer las cosas un poco menos blancas o negras.

ÉXITO A CAMBIO DE UN PRECIO

El fracaso puede ser duro, pero la agonía se agrava cuando un personaje falla por lo mínimo. Cuando un personaje falla una tirada sólo por 1 o 2, puedes permitir al personaje tener éxito a cambio de una complicación u obstáculo. Tales complicaciones pueden que vayan en algunas de las siguientes líneas:

- Un personaje logra pasar a través de las defensas del hobgoblin con su espada y convierte un fallo en un éxito, pero el hobgoblin retuerce su escudo y lo desarma.
- Un personaje escapa por poco de la peor parte de una bola de fuego pero acaba tumbado.
- Un personaje falla al intimidar un prisionero kobold, pero el kobold revela sus secretos de todas formas mientras grita a pleno pulmón, alertando a otros monstruos cercanos.
- Un personaje logra terminar una ardua subida a la cima de un acantilado a pesar del corrimiento, sólo para darse cuenta de que la cuerda en la que sus compañeros cuelgan por debajo de él está a punto de romperse.

Cuando introduzcas precios como estos, intenta hacer de ellos, obstáculos y contratiempos que cambien la naturaleza de la situación de la aventura. En cambio para el éxito, los jugadores deben tener en cuenta las nuevas formas de enfrentar el desafío.

Puedes también usar esta técnica cuando un personaje tenga éxito en una tirada para impactar con el CD exacto, complicando el éxito marginal de formas interesantes.

GRADOS DE FALLO

A veces un fallo de prueba de característica tiene diferentes consecuencias dependiendo del grado de fallo. Por ejemplo, un personaje el cual falla al desactivar la trampa de un cofre puede accidentalmente activar la trampa si la prueba falla por 5 o más, mientras que un fallo menor significa que la trampa no fue activada durante el intento de desactivar. Considera añadir distinciones similares a otras pruebas. Tal vez fallar una prueba de Carisma (Persuasión) significa que la reina no te ayudará, mientras que un fracaso de 5 o más significa que te envía a los calabozos por tu insolencia.

ÉXITOS O FALLOS CRÍTICOS

Obtener un 20 o un 1 natural en una prueba de característica o una tirada de salvación normalmente no tiene ningún efecto especial. Sin embargo, puedes elegir tomar en cuenta una tirada tan excepcional cuando declaras el resultado. Depende de ti determinar cómo se manifiesta esto en el juego. Un enfoque fácil es incrementar el impacto del éxito o fracaso. Por ejemplo, obtener un 1 en un intento de abrir una cerradura puede que rompa las herramientas de ladrón que se estaban utilizando, y obtener un 20 en una prueba de Inteligencia (Investigación) superada podría revelar una pista adicional.

EXPLORACIÓN

Esta sección aporta una guía para como explorar, especialmente viajar, rastrear y visibilidad.

USANDO UN MAPA

En cualquier entorno que los aventureros estén explorando, puedes usar un mapa para seguir sus progresos así podrás relatar los detalles de sus viajes. En una mazmorra, seguir el movimiento en un mapa te permite describir ramificaciones, puertas, habitaciones y otras características que los aventureros encuentran a su paso, y da a los jugadores la oportunidad de elegir su propio camino. De igual manera, un mapa natural puede mostrar caminos, ríos, terrenos y otras características que podrían guiar a los personajes en sus viajes – o llevarlos por el mal camino.

La tabla de Ritmo de Viaje por el Mapa te ayuda a seguir el viaje por mapas de diferentes escalas. La tabla muestra en un mapa cuanta distancia pueden cubrir los aventureros a pie en minutos, horas o días. La tabla usa los ritmos de viaje (lento, normal y rápido) descritos en el Manual del Jugador. Los personajes que muevan a un ritmo normal pueden andar alrededor de 24 millas al día.

RITMO DE VIAJE EN EL MAPA

Escala del Mapa	Ritmo Lento	Ritmo Normal	Ritmo Rápido
Mazmorra (1 cu.= 10p.)	20 cu./min.	30 cu./min.	40 cu./min.
Ciudad (1 cu.= 100p.)	2 cu./min.	3 cu./min.	4 cu./min.
Provincia (1 hex.= 1 mi.)	2 hex../hr., 18 hex../día	3 hex../hr., 24 hex../día	4 hex../hr., 30 hex./día
Reino (1 hex.= 6 mi.)	1 hex../3 hr., 3 hex../día	1 hex../2 hr., 4 hex../día	1 hex/11/2 hr., 5 hex./día

* cu. = cuadrado, hex. = hexágono, p. = pie, mi. = milla, min. = minuto, hr. = hora

RITMOS DE VIAJE ESPECIALES

Las reglas de ritmo de viaje en el *Manual del Jugador* asumen que un grupo de viajeros adopta un ritmo que, a través del tiempo, no es afectado al caminar por las velocidades individuales de los miembros. La diferencia entre las velocidades al caminar puede ser significativa durante el combate, pero durante una jornada de viaje, la diferencia se esfuma para los viajeros que se paren a tomar un respiro, los más rápidos esperan a los más lentos y la rapidez de un viajero se compensa con la resistencia de otro.

Un personaje cabalgado un corcel fantasma, surcando el aire en una alfombra voladora, montando un velero o un artefacto de vapor Gnomo no viaja a una velocidad normal, ya que la magia, ingeniería o viento, no se cansa de la forma que lo hace una criatura y el aire no contiene los tipos de obstáculos encontrados en tierra. Cuando una criatura está viajando con una velocidad de vuelo o con una velocidad proporcionada por magia, una máquina o una fuerza natural (como el viento o una corriente de agua), convierte esa velocidad en un ritmo de viaje usando las siguientes reglas:

- En 1 minuto, puedes mover un número de pies igual a 10 veces tu velocidad.
- En 1 hora, puedes mover un número de millas igual a tu velocidad dividida entre 10.
- Para un dfa de viaje, multiplica tu ritmo hora de viaje por el número de horas viajadas (Normalmente 8 horas).
- Para un ritmo rápido, incrementa el ritmo de viaje en un tercio.
- Para un ritmo lento, multiplica el ritmo por dos tercios.

Por ejemplo, un personaje bajo el efecto de un hechizo *Caminar con el Viento* gana velocidad de vuelo de 300 pies. En 1 minuto, el personaje puede mover 3.000 pies como ritmo

normal, 4.000 pies como ritmo rápido o 2.000 pies como ritmo lento. El personaje puede también cubrir 20, 30 o 40 millas en una hora. El hechizo dura 8 horas, permitiendo al personaje viajar 160, 240 o 320 millas en un día.

De forma similar, un hechizo Corcel Fantasmal crea una montura mágica con una velocidad de 100 pies que no se cansa como un caballo real. Un personaje sobre un corcel fantasma puede cubrir 1,000 pies en 1 minuto como ritmo normal, 1,333 pies a ritmo rápido o 666 pies a ritmo lento. En 1 hora, el personaje puede viajar 7, 10 o 13 millas.

VISIBILIDAD EN EXTERIORES

Cuando viajas al aire libre, los personajes pueden ver alrededor de 2 millas en cualquier dirección en un día claro, o hasta el punto donde árboles, colinas u otros obstáculos bloqueen su visión. La lluvia normalmente reduce la máxima visibilidad a 1 milla, y la niebla la puede reducir a entre 100 y 300 pies.

En un día claro, los personajes pueden ver 40 millas si están en los alto de una montaña o una colina alta, o si de otra manera son capaces de mirar hacia abajo sobre el área que los rodea desde una altura.

VER A OTRAS CRIATURAS

Mientras exploran, los personajes podrían encontrarse con otras criaturas. Una pregunta importante en tal situación es quien avista a quien.

En interiores, si los lados pueden verse el uno al otro normalmente depende de la configuración de habitaciones y pasillos. La visión podría también estar obstaculizada por el terreno, clima y hora del dfa. Las criaturas pueden ser más propensas a escucharse unas a otras antes de ver nada.

Si ningún grupo está siendo sigiloso, las criaturas automáticamente se avistan entre ellas una vez que estén en rango de vista u oído de uno a otro. Si no, compara los resultados de las pruebas de Destreza (Sigilo) de las criaturas en el grupo que está escondiéndose con las puntuaciones pasivas Sabiduría (Percepción) del otro grupo, como es explicado en el *Manual del Jugador*.

RASTREAR

Algunas veces los aventureros eligen su camino siguiendo el rastro de otras criaturas (¡o otras criaturas podrían rastrear a los aventureros!). Para rastrear, una o más criaturas deben tener éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia). Podrías solicitar a los rastreadores hacer una nueva prueba en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Dejan de rastrear y lo retoman después de terminar un descanso corto o largo.
- El sendero cruza un obstáculo, como un río, que no muestra rastro.
- Condiciones climáticas o cambios en el terreno que de alguna forma hacen el rastreo más difícil.

La CD para las pruebas depende de lo bien que se muestre los signos del paso de una criatura en el suelo. No es necesaria ninguna tirada en situaciones donde el rastro es obvio. Por ejemplo, no es necesaria ninguna prueba para rastrear a un ejército avanzando por un camino fangoso. Localizar el rastro sobre un suelo de piedra desnuda es más desafiante, a menos que la criatura que está siendo rastreada deje un rastro distintivo. Además, el paso del tiempo con frecuencia hace el rastro más difícil de seguir. En una situación donde no hay rastro que seguir, tú puedes decidir que rastrear es imposible.

La tabla de CD de Rastreo ofrece directrices para establecer los CD o, si tú lo prefieres, puedes elegir un CD basado estimación de la dificultad. Puedes también otorgar ventaja en la prueba si hay más de un conjunto de rastros que seguir, o desventaja si el rastro seguido pasa a través de un área concurrida.

Con una prueba fallida, el personaje pierde el rastro pero puede intentar encontrarlo otra vez haciendo una búsqueda minuciosa del área. Esto necesita 10 minutos para encontrar el rastro en un área limitada como una mazmorra o 1 hora en el exterior.

CD RASTREAR

Superficie del Suelo	CD
Superficie blanda como la nieve	10
Tierra o hierba	15
Piedra Desnuda	20
Cada día desde que la criatura pasó	+5
La criatura deja un rastro de sangre	-5

INTERACCIÓN SOCIAL

Durante una interacción social, los aventureros normalmente tienen una meta. Ellos quieren obtener información, ayuda, ganar la confianza de alguien, escapar de un castigo, evadir un combate, negociar un trato o lograr cualquier otro objetivo que condujo a la interacción en primer lugar. Las criaturas con las que ellos interactúan también tienen intenciones ocultas.

Algunos DM prefieren jugar una interacción social como un ejercicio de interpretación improvisada, donde los dados raramente entran en juego. Otros DM prefieren resolver el resultado de una interacción social haciendo que los personajes realicen pruebas de Carisma. Ambos enfoques funcionan y la mayoría de los juegos son resueltos con algún punto intermedio, equilibrando la habilidad del jugador (actuando y persuadiendo) con la habilidad del personaje (reflejado por las pruebas de característica).

RESOLVER INTERACCIONES

El *Manual del Jugador* aporta directrices para equilibrar la interpretación y las pruebas de característica en una interacción social (Ver capítulo 8, “De Aventuras” en ese libro). Esta sección se añade a ese material aportando a ese material una forma estructurada de resolver una interacción social. Mucha de esta estructura será invisible a tus jugadores en juego y no pretende ser un sustituto de la interpretación.

1. ACTITUD INICIAL

Elige la actitud inicial de una criatura con la que los aventureros están interactuando: amistosa, indiferente u hostil.

Una criatura **amistosa** quiere ayudar a los aventureros y les desea éxito. Para tareas o acciones que no requieran un particular riesgo, esfuerzo o coste, las criaturas amistosas ayudan sin duda. Si implica un elemento de riesgo personal, una prueba con éxito podría necesitarse una prueba de Carisma para convencer a una criatura amistosa de que asuma ese riesgo.

Una criatura **indiferente** podría ayudar o entorpecer al grupo, dependiendo de lo que la criatura vea como más beneficioso. La indiferencia de una criatura no la hace necesariamente distante o desinteresada. Las criaturas indiferentes podrían ser educadas y cordiales, hoscas e irritables, o cualquier otra cosa. Es necesaria una prueba de Carisma con éxito, cuando los aventureros intentan persuadir a una criatura indiferente para que haga algo.

Una criatura **hostil** se opone a los aventureros y sus metas, pero no los ataca inevitablemente al verlos. Por ejemplo, un noble condescendiente podría desear ver a un grupo de aventureros advenedizos fracasar con el fin de evitar que se conviertan en rivales por la atención del rey, frustrando con calumnias e intrigas en lugar de amenazas directas y violencia. Los aventureros necesitan tener éxito en una o más desafiantes pruebas de Carisma para convencer a una criatura hostil de hacer algo en su nombre. Dicho eso, una criatura hostil podría estar tan predispuesta en contra del grupo que ninguna prueba de Carisma puede mejorar esa actitud, en cuyo caso cualquier

intento de influirle a través de la diplomacia falla automáticamente.

2. CONVERSACIÓN

Desarrolla la conversación. Permite a los aventureros dar a conocer su opinión, intentando enmarcar sus declaraciones en términos que son significativos para la criatura con la que ellos están interactuando.

Cambiar Actitud. La actitud de una criatura podría cambiar en el curso de una conversación. Si los aventureros dicen o hacen lo correcto durante una interacción (tal vez tocando ideales, vínculos o defectos de una criatura), ellos pueden convertir a una criatura hostil en indiferente temporalmente, o convertir a una criatura indiferente temporalmente en amistosa. Del mismo modo, una metedura de pata, insulto o acción dañina podría convertir a una criatura amistosa temporalmente indiferente o volver a una criatura indiferente en hostil.

Es tu decisión si los aventureros pueden cambiar la actitud de una criatura. Tú decides si los aventureros han expresado exitosamente sus declaraciones en términos que importen a la criatura. Normalmente, la actitud de criatura no puede cambiar más de un paso en una sola interacción, ya sea temporal o permanentemente.

Determinar Rasgos. Los aventureros no necesariamente entran en una interacción social con un entendimiento completo de los ideales, vínculos o defectos de una criatura. Si ellos quieren cambiar la actitud de una criatura jugando con esos rasgos, primero necesitan determinar que preocupa a la criatura. Ellos los pueden sospechar, pero si suponen equivocadamente, corren el riesgo de cambiar la actitud de la criatura en la dirección equivocada.

Después de interactuar con una criatura el tiempo suficiente para tener una idea de los rasgos y características de su personalidad a través de la conversación, un aventurero puede intentar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) para descubrir un de los rasgos de la criatura. Tú asignas un CD. Una prueba que falla por 10 o más podría identificar erróneamente un rasgo, así que deberías revelar un rasgo falso o invertir uno de los rasgos existentes de la criatura. Por ejemplo, si el defecto de un viejo sabio es que es prejuicioso contra los maleducados, un aventurero que falla estrepitosamente la prueba, podría decir que el sabio disfruta personalmente viendo la educación de los oprimidos.

Pasado un tiempo, los aventureros también pueden aprender sobre los rasgos de una criatura a través de otros recursos, incluyendo sus amigos y aliados, cartas personales e historias contadas públicamente. Adquirir tal información podría ser la base de un grupo de interacciones sociales totalmente diferente.

3. PRUEBAS DE CARISMA

Cuando los aventureros llegan al objetivo de su solicitud, demanda o sugerencia (o si decides que la conversación ha seguido su curso) pide una prueba de Carisma. Cualquier personaje que haya participado activamente en la conversación puede hacer una prueba. Dependiendo de cómo los aventureros manejaron la conversación, las habilidades de Persuasión, perspicacia o Intimidación podrían aplicarse a la prueba. La actitud actual de la criatura determina el CD requerido para lograr una reacción específica, como es mostrado en la tabla Reacción a la Conversación.

REACCIÓN A LA CONVERSACIÓN

CD Reacción de la Criatura Amistosa

- | | |
|----|--|
| 0 | La criatura hace lo solicitado sin tomar riesgos o hacer sacrificios. |
| 10 | La criatura acepta un riesgo o sacrificio menor para hacer lo solicitado. |
| 20 | La criatura acepta un riesgo o un sacrificio significativo para hacer lo solicitado. |

CD Reacción de la Criatura Indiferente

- | | |
|----|--|
| 0 | La criatura no ofrece ayuda pero no perjudica. |
| 10 | La criatura hace lo solicitado hasta que se vea envuelto en riesgos o sacrificios. |
| 20 | La criatura acepta un riesgo o sacrificio menor para hacer lo solicitado. |

CD Reacción de la Criatura Hostil

- | | |
|----|---|
| 0 | La criatura se opone a las acciones de los aventureros y podría tomar riesgos para hacerlo. |
| 10 | La criatura no ofrece ayuda pero no perjudica. |
| 20 | La criatura hace lo solicitado hasta que se vea envuelto en riesgos o sacrificios. |

Ayudar en la prueba. Otros personajes que hacen contribuciones importantes a la conversación pueden ayudar al personaje que hace la prueba. Si un personaje que ayuda dice o hace algo que influyese la interacción de una forma positiva, el personaje que hace la prueba de Carisma puede hacerla con ventaja. Si el otro personaje dice sin querer algo contraproducente u ofensivo, el personaje que hace la prueba de Carisma tiene desventaja en esa prueba.

Múltiples pruebas. Ciertas situaciones podrían pedir más de una prueba, en particular si los aventureros acceden a una interacción con múltiples metas.

4. REPETIR

Una vez que la prueba de Carisma se ha realizado, más intentos para influenciar al objetivo de la interacción podrían ser contra productivos o correr el riesgo de molestar o enfadar a la criatura objetivo, cambiando potencialmente su actitud a hostilidad. Usa lo mejor a tu juicio. Por ejemplo, si el pícaro del grupo dice algo que empuja a la actitud del noble hacia el grupo de indiferente a hostil, otro personaje podría ser capaz de suavizar la hostilidad del noble con una interpretación inteligente y una prueba de Carisma (Persuasión) con éxito.

INTERPRETACIÓN

Para algunos DM, interpretar es algo natural. Si en tu caso esto no es así, no te preocupes. Lo principal es que te diviertas representando tus PNJs y monstruos y que también lo hagan tus personajes mientras tanto. No necesitas ser un experto dramaturgo o comediante para crear momentos dramáticos o humorísticos. La clave es prestar atención a los elementos de la historia y las caracterizaciones que hacen que tus jugadores rían o se involucren emocionalmente e incorporar estas cosas en tu interpretación.

SIENDO EL PNJ

Imagina como el personaje o monstruo que has creado reaccionaría a los aventureros. Considera si se preocuparía. ¿Tiene algún ideal, defecto o bonificador? Trabajando estos aspectos en tu representación, no solo harás al personaje o monstruo más creíble, sino que además sentirás que los aventureros están en un mundo vivo.

Prepara las respuestas y acciones que pueden añadir giros argumentales en el juego. Por ejemplo, una mujer mayor cuya familia fue asesinada por un malvado mago podría tener graves sospechas contra el mago del grupo de aventureros.

Como siempre que interpretas a un personaje o monstruo, el clásico aviso para escritores se vuelve verdad: enseña, no cuentes. Por ejemplo, mejor que describir a un NPJ como superficial y egocéntrico, cuando interpretes haz que sus actos individuales sean los que esperarías de alguien superficial y egocéntrico. El PNJ podría improvisar respuestas para todo, una predisposición a contar anécdotas personales y una necesidad imperiosa de hacerse el centro de toda conversación.

USANDO TU VOZ

La mayoría de lo que dices durante la sesión será a un nivel constante. Para efectos dramáticos, estate preparado para bramar gritos de batalla o para hablar en susurros conspiratorios.

Igualmente, los personajes y monstruos con voces características son memorables. Si no eres un actor o imitador nato, puedes aprovechar voces reales características, de las películas o de la televisión, que son buenos recursos para empezar. Practica diferentes voces e imitaciones de gente famosa y luego usa esas voces para traer a tus PNJs a la vida.

Experimenta con varios registros de voces. Por ejemplo, un camarero o un magistrado hablarán de forma distinta, usando diferentes palabras. Igualmente, los campesinos podrían hablar en dialectos locales, mientras que los ricos personajes lo harían con voces altivas y lentas. Deja a un PNJ decir “¡arr, grumetes!” con tu mejor voz de Long John Silver. Permite que monstruos inteligentes no familiarizados con la lengua Común tropiecen por su torpe gramática. Deja a los borrachos y monstruos farfullar con una pronunciación difusa, mientras que los hombres lagartos siseen sus amenazas.

En cualquier interacción con varios PNJs, asegúrate de que los aventureros sean el foco. Haz que los PNJs hablen con el grupo de aventureros, no entre ellos mismos. Si es posible, deja a un PNJ la mayoría de la conversación, pero si múltiples PNJs necesitan hablar, dales voces distintas para que los personajes sepan quién es quién.

USANDO TU CARA Y TUS BRAZOS

Usa tus expresiones faciales para ayudar a mostrar las emociones de los personajes. Fruncir el ceño, sonreír, reír, gruñir, enfadarse, cruzar tus ojos – haz aquello que haga que tus personajes y monstruos sean memorables para los jugadores. Cuando combinas expresiones faciales con voces extrañas, un personaje realmente cobra vida.

Aunque no necesitas levantarte de tu asiento, puedes usar tus brazos para dar aún más vida a estos personajes. Un noble podría cortar el aire con una mano mientras habla de forma inexpressiva y monótona, mientras que un archimago podría expresar su disgusto moviendo los ojos y masajeando sus sienes con sus dedos.

INVOLUCRANDO A LOS JUGADORES

Algunos jugadores se divierten interpretando e interactuando más que otros. Sea cual sea el gusto de los jugadores, tu vívida interpretación de PNJs y monstruos puede inspirar a jugadores para que hagan una inmersión interpretando a sus propios personajes. Esto hace de la interacción social una oportunidad para estar más inmerso en el juego para cualquiera, creando una historia cuyos protagonistas tienen profundidad.

Para estar seguro que cualquiera tiene algo que hacer durante una sesión intensa de interpretación, ten en consideración uno o más de los siguientes enfoques:

Recurre a los gustos de los personajes. Hay actividades en el juego que a algunos jugadores les gusta más que a otros, como tratamos en la introducción de este libro. Jugadores que prefieren progresar actuando en situaciones de interacción, y está bien dejarles ser el centro de atención. Suelen inspirar a otros jugadores con su ejemplo, pero asegúrate de que esos otros jugadores tengan la oportunidad de unirse a la diversión.

Los jugadores que prefieren explorar y contar historias normalmente gustan de interpretar, siempre y cuando esto haga avanzar la campaña y revele más del mundo. A los jugadores

que les gusta solucionar situaciones y dilemas les gusta averiguar que hay que decir para cambiar la actitud de los PNJs. A los jugadores instigadores les gusta provocar reacciones en los PNJs, así que suelen ser fácilmente involucrados – aunque no siempre de manera productiva.

Los jugadores a los que les gusta subir de nivel a sus personajes y matar monstruos, también suelen disfrutar con discusiones, y teniendo combates con alguna interacción pueden ayudar a esos jugadores para que se unan a la interpretación. Sin embargo, creando conexiones entre los combates y una interacción prolongada (como un visir corrupto enviando asesinos para matar a los aventureros) es a menudo la mejor manera de mantener involucrados a estos jugadores que prefieren acción.

Dirige contra un personaje concreto. Crea situaciones donde los personajes que no puedan ser involucrados con interacciones sociales tengan que hacer al menos algo de conversación. Quizás el PNJ en cuestión es un miembro de la familia o contacto de un aventurero concreto y solo habla con ese personaje. Un PNJ de cierta raza o clase podría escuchar solo a personajes con los que sienta cierta afinidad. Crear un sentimiento de importancia puede ser una buena manera de involucrar a jugadores específicos, pero no dejes fuera a quienes ya están interpretando.

Si un par de jugadores dominan la conversación, tomate un momento y después involucra a los demás. Puedes hacer esto en un personaje si quieras: “¿Qué hay de tu descomunal amigo? ¡Habla, bárbaro! ¿Qué me darás a cambio de mi benevolencia?”. O sólo pregunta al jugador que está haciendo su personaje mientras la conversación sucede. La primera forma es mejor para jugadores que ya se encuentran cómodos hablando como si fueran sus personajes. La segunda opción funciona mejor en jugadores que necesitan estímulo para involucrarse en un escenario de interpretación.

OBJETOS

Cuando los personajes necesitan cortar unas cuerdas, romper una ventana o destrozar un ataúd de vampiro, la única regla dura y rápida es esta: dando el tiempo necesario y los objetos adecuados, los personajes pueden destrozar cualquier objeto indestructible. Usa el sentido común cuando determines que un personaje tiene éxito al dañar un objeto. ¿Puede un guerrero cortar un trozo de muro de piedra con una espada? No, la espada es más probable que se rompa antes que lo haga el muro.

Para la correcta finalidad de estas reglas, un objeto es una cosa aislada e inanimada como una ventana, puerta, espada, libro, mesa, silla o piedra, no un edificio o vehículo que está compuesto por varios objetos.

Estadísticas para los Objetos

Cuando el tiempo es un factor, puedes asignar una Clase de Armadura (CA) y puntos de vida a un objeto destruible. Puedes, así mismo, darle inmunidades, resistencias y vulnerabilidades a tipos específicos de daño.

Clase de Armadura (CA). La Clase de Armadura de un objeto es una medida de la dificultad de hacerle daño al objeto cuando se le golpea (porque el objeto no tiene oportunidad de esquivar el golpe). La Tabla de Clase de Armadura de Objetos nos sugiere valores de CA para varias sustancias.

CLASE DE ARMADURA DE OBJETOS

Sustancia	CA	Sustancia	CA
Tela, papel, cuerda	11	Acero, metal	19
Cristal, vidrio, hielo	13	Mithril	21
Madera, hueso	15	Adamantita	23
Piedra	17		

Puntos de Golpe. Los puntos de golpe de un objeto miden el daño que puede absorber antes de perder su integridad estructural. Los objetos resistentes tienen más puntos de golpe

que los frágiles. Los objetos grandes también tienen más puntos de golpe que los pequeños, a menos que romper un pedazo del objeto sea tan eficaz como romper el objeto completo. La tabla de Puntos de Golpe en Objetos proporciona una sugerencia de puntos de golpe para objetos frágiles y para los resistentes, ya sean grandes o pequeños.

PUNTOS DE GOLPE EN OBJETOS

Tamaño	Fragil	Resistente
Diminuto (botella, cerradura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, laúd)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barrel, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carro, ventana de 10x10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objetos Enormes y Gargantuescos. Las armas normales son de poca eficacia contra muchos objetos Enormes y gargantuescos, como una estatua colosal, una columna enorme de piedra, o una gran roca. Dicho esto, una antorcha puede quemar un tapiz enorme, y un hechizo de “terremoto” puede reducir una enorme estatua a escombros. Puedes contabilizar los puntos de golpe de un objeto Enorme o gargantuesco si quieres, o puedes decidir cuánto tiempo puede resistir un objeto el ataque de cualquier arma o su resistencia contra la fuerza de alguien. Si contabilizas los puntos de golpe del objeto, divídilo en secciones grandes o algo más pequeñas, y cuenta los puntos de golpe de cada sección por separado. La destrucción de una de las secciones podría destruir el objeto entero. Por ejemplo, una estatua Gigantesca de un humano podría caerse cuando una de sus grandes piernas es reducida a 0 puntos de golpe.

Objetos y Tipos de Daño. Los objetos son inmunes al daño por veneno o psíquico. Tú podrías decidir que algunos tipos de daño son más eficaces contra un objeto particular o sustancia que otros. Por ejemplo, el daño contundente funciona bien para romper cosas pero no para cortar cuerdas o cuero. El papel o los objetos de tela podrían ser vulnerables al daño de fuego y eléctrico. El daño punzante puede desconchar piedra, pero no es efectivo para cortar un árbol. Como siempre, usa tu sentido común.

Umbral de daño. Los objetos grandes, como las paredes de un castillo, a menudo tienen la resistencia mejorada, representada por su umbral de daño. Un objeto con umbral de daño tiene inmunidad a todo el daño excepto que el daño de un solo ataque o efecto sea igual o superior a dicho umbral, en cuyo caso se le causa el daño normalmente. Cualquier daño que sea menor al umbral de daño del objeto se considera superficial y no reduce sus puntos de golpe.

COMBATE

Esta sección está basada en las reglas de combate de la Guía del Jugador y ofrece ayudas para permitir que el juego evolucione fluido cuando el combate estalla.

SEGUIMIENTO DE LA INICIATIVA

Puedes usar distintos métodos para realizar el seguimiento de quien va cuando durante el combate.

LISTA OCULTA

Muchos DM ocultan las listas de Iniciativa de los jugadores para que no la puedan ver: normalmente en un trozo de papel tras la pantalla de juego o una hoja de cálculo en el ordenador.

Este método permite que no reveles la situación de personajes que aún no han aparecido y además puedes ocultar los puntos de golpe actuales de los monstruos, tanto como otras anotaciones útiles.

La desventaja de este método es que tienes que recordar a los jugadores cuándo es el inicio de su asalto cuando les toque.

LISTA VISIBLE

Puedes usar una pizarra o similar para registrar las iniciativas. Cuando los personajes cantan sus iniciativas, los escribes en la pizarra de mayor a menor, dejando espacios para poner los nombres. Después añade la iniciativa de cada monstruo o apúntala en el mismo momento en que les toque actuar.

Mejorando el sistema, puedes usar imanes en pizarra metálica con los nombres de los personajes y monstruos o usar cartas sostenidas por imanes.

La lista visible deja a todos ver el orden del juego. Los jugadores saben cuándo es su asalto y pueden ir planeando sus acciones de antemano, además de quitar la incertidumbre de cuando actuarán los monstruos.

Una variante es dar la responsabilidad de esta lista a un jugador, ya sea mediante pizarra o en un trozo de papel que los otros jugadores puedan ver. Esto reduce el número de cosas a las que tienes que estar pendiente durante la partida.

BARAJA DE CARTAS

De esta manera, cada personaje tiene una carta y lo mismo por cada grupo idéntico de monstruos. Cuando los jugadores tiren la iniciativa, escribe su valor en cada carta y haz lo mismo con los monstruos. Luego ordena los naipes de mayor a menor y comenzando desde arriba, vas sacando las cartas. Cuando le das la vuelta, avisas al personaje cuya carta aparece y avisas de quien es el siguiente, para que este jugador comience a pensar en sus acciones futuras. Una vez que cada personaje o grupo de monstruos actuó, la carta superior se va al fondo de la baraja.

Con este método, los jugadores no saben el orden de juego al principio ni saben qué posición ocupan los monstruos en el tiempo.

CONTABILIZAR LOS PUNTOS DE GOLPE DE LOS MONSTRUOS

Durante un encuentro de combate, tienes que contar cuánto daño le queda a cada monstruo. La mayor parte de los DM contabilizan el daño en secreto de modo que sus jugadores no sepan cuantos puntos de golpe le queda a un monstruo. Si decides ser discreto o no es cosa tuya. Lo que importa es que los puntos de golpe de cada monstruo sean contados de manera individual.

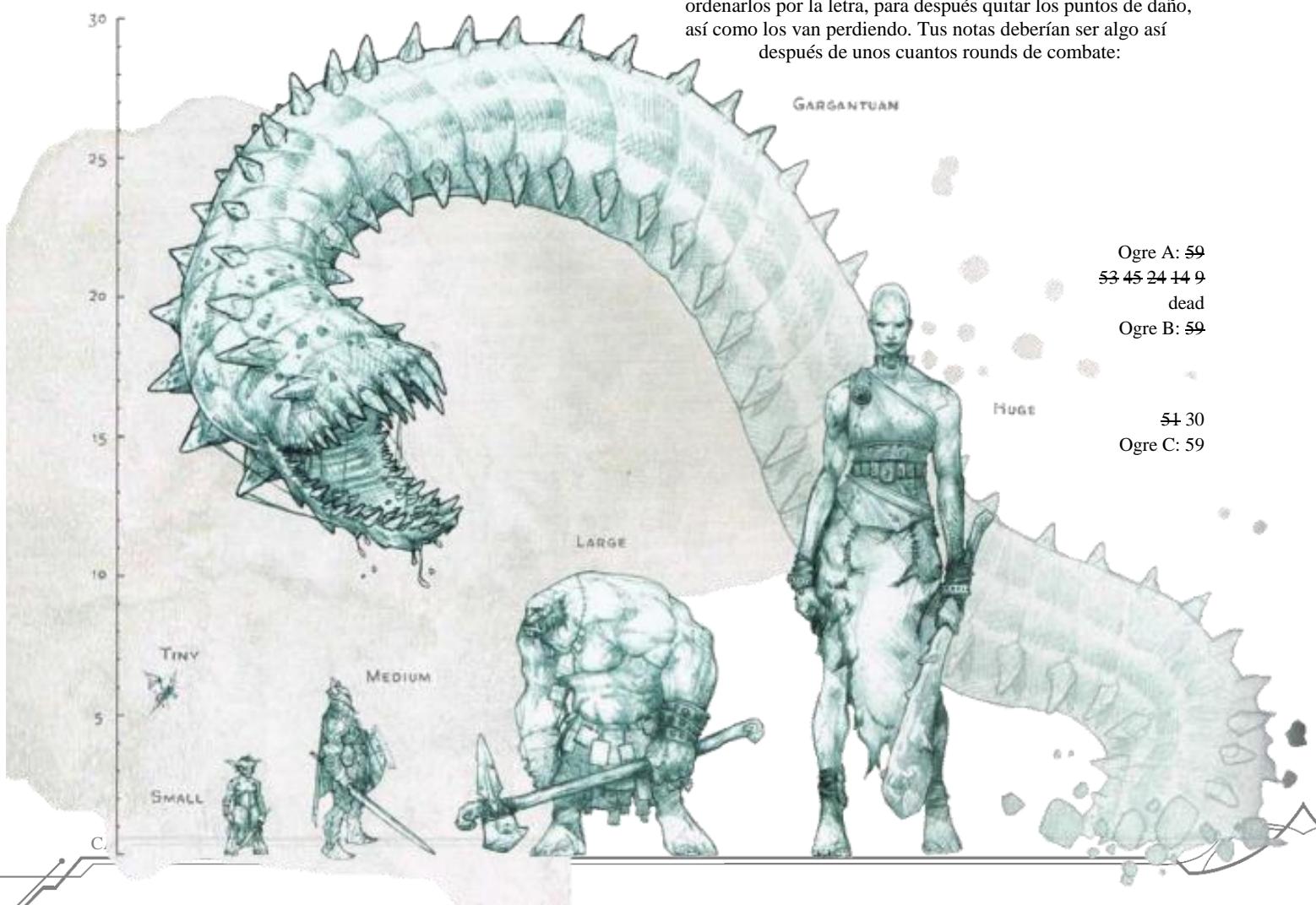
El seguimiento del daño de uno o dos monstruos no es algo pesado, pero te ayudará tener un sistema para grupos más grandes de monstruos. Si no usas miniaturas u otros recursos visuales, el modo más fácil de llevar un buen registro de los monstruos es adjudicarles rasgos únicos. Las descripciones, como "el ogro con la cicatriz repugnante" y "el ogro con el casco de los cuernos" te ayudan y da pista a los jugadores de que monstruo es cada cual. Por ejemplo, supón que diriges un encuentro con tres ogros, cada uno de los cuales tiene 59 puntos de golpe.

Una vez que la iniciativa se tira, anota los puntos de golpe de cada ogro y añade notas (y hasta un nombre, si te gusta) para diferenciar a cada uno:

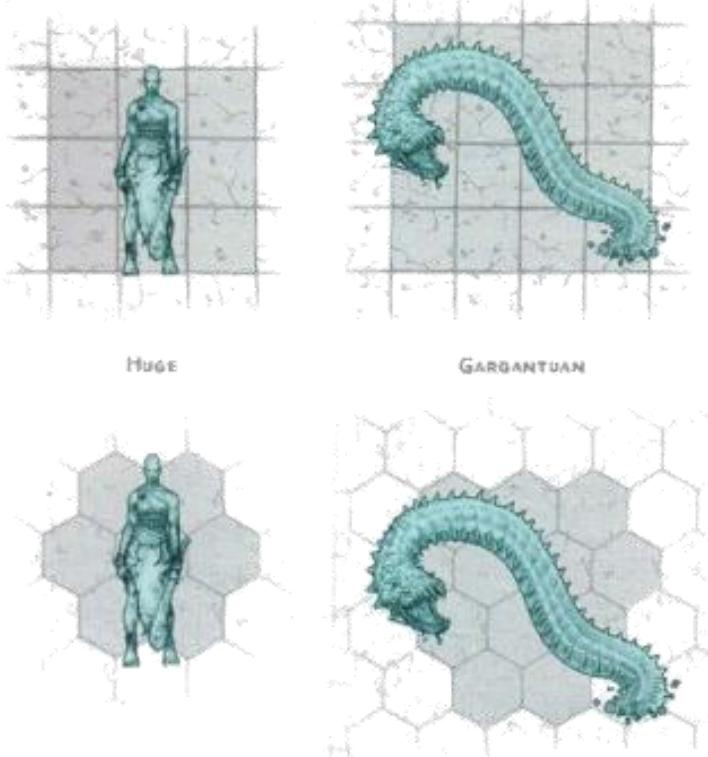
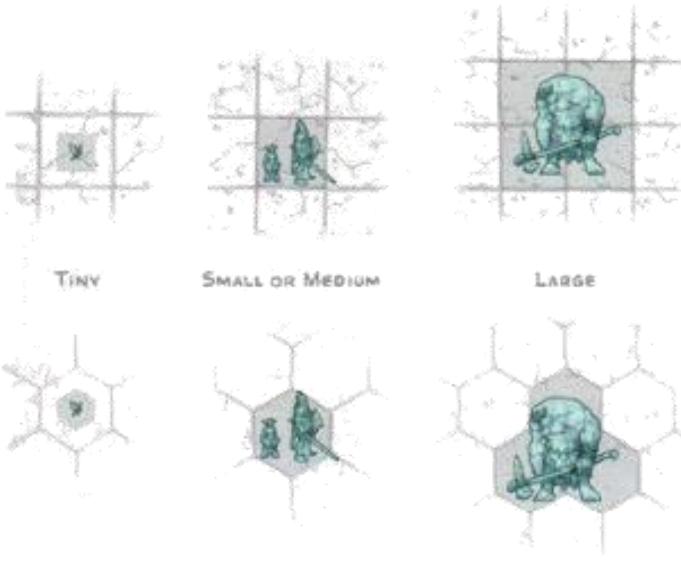
Krag (ogro con cicatriz): 59
Thod (ogro con casco): 59
Mur (ogro que huele a estiércol): 59

Si usas miniaturas para representar a los monstruos, una forma fácil de diferenciarlos es darle una miniatura única a cada uno. Si usas miniaturas idénticas para representar múltiples monstruos, puedes señalizarlas con pequeñas pegatinas de diferentes colores o pegatinas con diferentes números o letras sobre ellas.

Por ejemplo, en un encuentro de combate con tres ogros, puedes usar tres miniaturas idénticas de ogros señalizadas con pegatinas con la marca A, B y C, respectivamente. Para hacer un seguimiento de los puntos de vida de los ogros puedes ordenarlos por la letra, para después quitar los puntos de daño, así como los van perdiendo. Tus notas deberían ser algo así después de unos cuantos rounds de combate:



CREATURE SIZE ON SQUARES AND HEXES



Los jugadores preguntan a menudo como de dañado parece un monstruo. No te sientas en la obligación de tener que revelar los puntos de golpe exactamente, aunque si un monstruo está por debajo de la mitad de sus puntos de golpe máximos, es justo decir que tiene heridas visibles y parece molido. Puedes describir un monstruo con a la mitad de sus puntos de golpe como sanguinolento, dando a los jugadores un sentido de avance en un combate contra un enemigo resistente, ayudándoles además a pensar cuando usar sus conjuros y habilidades más potentes.

USO Y CONTROL DE LAS CONDICIONES

Varias reglas y características del juego dejan claro cuando aplican una condición a una criatura. Tú también puedes aplicar condiciones sobre la marcha. Están hechas para que su uso sea intuitivo. Por ejemplo, si un personaje está dormido, que carece de conciencia, puedes decir que el personaje está inconsciente. ¿O se cayó un personaje al suelo? Ahora está tumbado.

El control de las condiciones o estados puede ser tedioso. A los monstruos es fácil hacerles el seguimiento a través en cartas o donde quiera que lo hagas a menudo. Los jugadores deberían recordar cualquier estado que afectara a sus personajes, pero como se empeñan en no recordar o pasar por alto estas taras, los estados de los personajes también podrían ser controlados a través de cartas o pizarras.

También podrías tener unas fichas a mano que marcasen los estados y sus efectos. Cuando sobrevengan, dale la ficha con su estado al personaje. Tener una ficha rosa brillante encima de la hoja de personaje puede ayudar incluso al jugador más distraído de los efectos de estar encantado o asustado.

MONSTRUOS Y GOLPES CRÍTICOS

Un monstruo sigue la misma regla para realizar golpes críticos que un personaje. Dicho esto, si usas el daño medio en vez de tirar los dados para calcular el daño, podrías preguntarte como calcular entonces un golpe crítico. Cuando hagas un golpe crítico con un monstruo, tira todos los dados de daño asociados con el golpe y añádelos al daño promedio. Por ejemplo, si un trasto de normal hace 5 (1d6+2) puntos de daño cuando ataca con cuchillo y acierta con un crítico, entonces tira los dados (en este caso 1d6) y suma el promedio (en este caso 5 puntos de daño).

IMPROVISACIÓN DEL DAÑO

Un monstruo o efecto normalmente especifican la cantidad de daño que hacen. En algunos casos, sin embargo, tienes que determinar el daño sobre la marcha. La tabla de Daño improvisado te da algunas sugerencias al respecto.

DAÑO IMPROVISADO

Dados Ejemplos

1d10	Quemado por ascuas, un golpe con una librería que cae, punzada de aguja con veneno
2d10	Ser golpeado por un relámpago, caer en una hoguera
4d10	Golpeado por escombros en un túnel que se derrumba, caer en una tinaja de acido
10d10	Ser compactado por paredes que aplastan, ser golpeado por cuchillas arremolinadas, caminar por un río de lava
18d10	Ser sumergido en lava, ser golpeado por una fortaleza flotante que se estrella
24d10	Caer en un vórtice de fuego en el plano elemental de fuego, ser aplastado por las mandíbulas de una criatura celestial o monstruo de tamaño lunar

La tabla de nivel de daño y seriedad es una guía de cómo estas cantidades pueden ser mortales para los personajes de distintos niveles. Haz un cruce entre el nivel del personaje con el daño que le sucede para comprobar la seriedad del mismo.

SERIEDAD DEL DAÑO Y NIVEL

Nivel de Personaje	Contratiempo	Peligroso	Mortal
1º - 4º	1d10	2d10	4d10
5º - 10º	2D10	4d10	10d10
11º - 16º	4d10	10d10	18d10
17º - 20º	10d10	18d10	24d10

El daño de la columna contratiempo, raramente plantea un riesgo mortal a personajes del nivel listado, pero un personaje debilitado si podría caer bajo ese mismo daño.

En contraste, los valores de daño peligroso plantean una amenaza significativa a los personajes más débiles y podrían matar potencialmente a un personaje del nivel listado si el personaje está perdiendo puntos de golpe.

Como el nombre sugiere, el daño mortal es suficiente para hacer que un personaje del nivel listado llegue a 0 puntos de golpe. Este nivel de daño puede matar a personajes de alto nivel si ya están heridos.

DETERMINANDO ÁREAS DE EFECTO

Muchos conjuros y otros rasgos del juego crean áreas del efecto, como el cono y la esfera. Si no usas miniaturas u otra ayuda visual, puede ser a veces difícil determinar quién está en un área de efecto y quién no. El modo más fácil de determinarlo es seguir tu instinto y tomar una decisión.

Si quieres un mejor guía, considera la siguiente tabla de Objetivos en Áreas de Efecto. Para usar esta tabla, imagina que combatientes están cerca unos de otros y deja la a la tabla guiarte para determinar el número de objetivos que son atrapados en esa área. Añade o resta objetivos basándote en lo cerca o no que estén potencialmente. Piensa que una tirada de 1d3 puede ayudarte a añadir o restar gente.

OBJETIVOS EN ÁREA DE EFECTO

Área	Número de Objetivos
Cono	Tamaño / 10 (redondea hacia arriba)
Cubo o cuadrado	Tamaño / 5 (redondea hacia arriba)
Cilindro	Radio / 5 (redondea hacia arriba)
Línea	Longitud / 30 (redondea hacia arriba)
Esfera o círculo	Radio / 5 (redondea hacia arriba)

Por ejemplo, si un mago conjura manos ardientes (un cono de 15 pies) en un grupo cercano de orcos, podrías usar la tabla y decir que dos orcos son objetivos ($15 / 10 = 1.5$, redondeado a 2). Del mismo modo, un hechicero podría lanzar un rayo relampagueante (línea de 100 pies) en algunos ogros y goblins y podrías usar la tabla para decir que cuatro de los monstruos son alcanzados ($100 / 30 = 3.33$, redondeados a 4).

Este enfoque se dirige a la simplicidad en lugar de la precisión. Si prefieres algo más táctico, considera la opción de usar miniaturas.

MANEJANDO MULTITUDES

Mantener el ritmo de un combate puede ser difícil cuando hay docenas de monstruos implicados. Durante el desarrollo de una batalla muy concurrencia, puedes acelerar el juego renunciando a tirar los dados de ataque en favor de usar la media aproximada de éxitos que el grupo de monstruos puede infligir en a objetivo.

En lugar de tirar los dados para el ataque, calcula la tirada mínima en 1d20 que una criatura debe alcanzar para golpear a un objetivo restando a la CA del objetivo el bonificador de ataque de la criatura. Tendrás que consultar este dato durante todo el combate, así que lo mejor es anotar ese resultado.

Busca esa tirada mínima del d20 en la tabla de Ataques de una multitud. En ella se muestra la cantidad de criaturas necesarias para que una se considere que acierta al objetivo. Si hay suficientes criaturas que atacan al objetivo, su esfuerzo combinado hace que uno de ellos de en el blanco.

Por ejemplo, ocho orcos rodean a un guerrero. El bonificador de ataque de los orcos es +5, y la CA del guerrero es 19. Así pues, los orcos necesitan un 14 o más para golpear al guerrero. Según la tabla, por cada tres orcos que atacan al guerrero, uno de ellos impacta. Hay suficientes orcos para hacer dos grupos de tres.

Los dos restantes (había ocho orcos) no llegan a golpear al guerrero.

Si las criaturas que atacan pueden hacer distintas cantidades de daño, supón que la que golpea es la que mayor daño puede realizar. Si la criatura tiene múltiples ataques con el mismo bonificador de ataque, acierta con cada uno de esos ataques. Si la criatura tiene distintos bonificadores de ataque, debes resolver cada uno por separado.

Este sistema de ataques ignora los críticos en favor de reducir el número de tiradas a realizar. Cuando el número de combatientes disminuya, vuelve a lanzar los dados para evitar situaciones en las que un grupo no pueda acertar al otro según este sistema.

ATAQUE DE UNA MULTITUD

Tirada de d20 necesaria	Atacantes necesarios para que uno impacte sobre el objetivo
1-5	1
6-12	2
13-14	3
15-16	4
17-18	5
19	10
20	20

USANDO MINIATURAS

Durante el combate, a los jugadores les suele bastar con tu descripción de sus personajes para ver donde están en relación con su entorno y los enemigos. Pero algunas batallas más complejas, sin embargo, son más fáciles de seguir con ayudas visuales, entre las que están las miniaturas y un mapa de cuadrículas. Si te gusta construir modelos del terreno, construcciones tridimensionales de mazmorras o dibujar mapas en tapetes de vinilo, puedes considerar la posibilidad de usar las miniaturas.

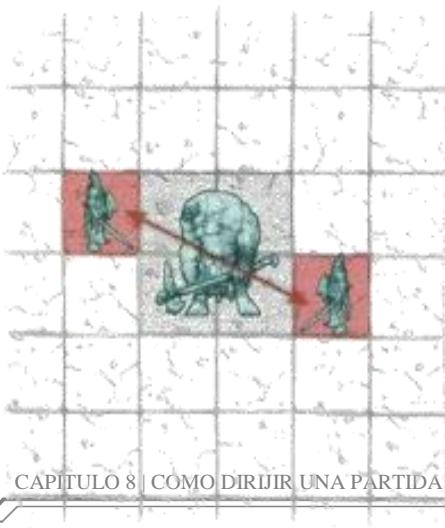
El *Manual del Jugador* ofrece reglas sencillas para representar con figuras en miniatura los combates en un mapa de cuadrículas. Esta sección extiende la información al respecto.

MAPAS TÁCTICOS

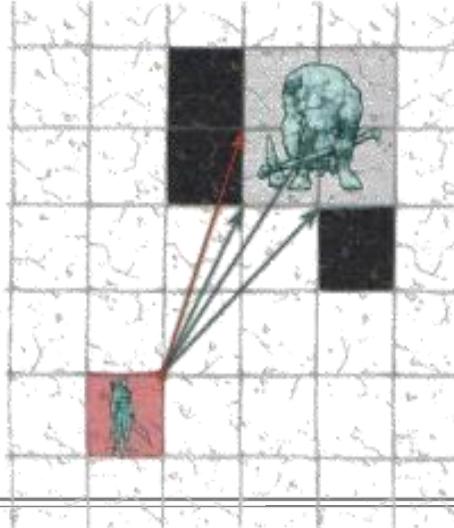
Puedes dibujar mapas con colores en una pizarra de PVC con cuadrículas de 1 pulgada, en una hoja grande de papel o en una superficie plana similar. Los mapas de tamaño grande pre impresos, mapas de cartón ensamblados tipo puzzle y los terrenos esculpidos en yeso o resina pueden ser divertidos.

La unidad de medida más común en los mapas tácticos es la de 5' cuadrados, y los mapas con cuadrículas son fáciles de conseguir y crear. Aun así, no tienes por qué usar este tipo de mapas cuadriculados. Las distancias se pueden seguir con una cinta métrica, una cadena, barras caseras o limpiadores de pipas de medidas específicas. Otra opción es una superficie de juego con hexágonos de 1 pulgada de lado (llamados también hexes), los cuales combinan la facilidad para ser contados con la flexibilidad en el movimiento. Como contrapartida, los pasillos rectos de mazmorras y los ángulos rectos no son bien reflejados en los hexágonos.

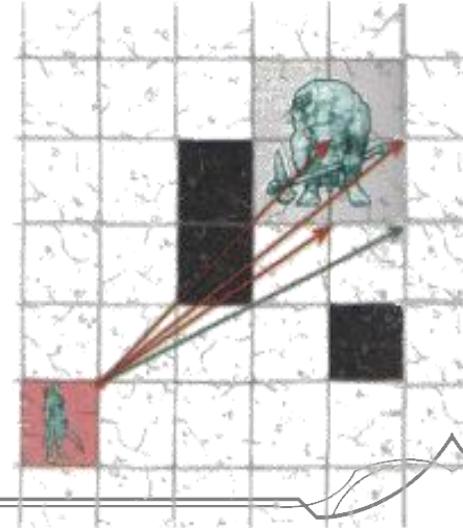
FLANKING (SQUARES)



HALF COVER (SQUARES)



THREE-QUARTERS COVER (SQUARES)



TAMAÑO DE CRIATURAS EN CUADRÍCULA Y HEXÁGONOS

El tamaño de una criatura determina el espacio que ocupará en las cuadrículas o hexágonos, tal como se muestra en la tabla Tamaño y espacios de criaturas. Si la miniatura que usas para una criatura se distribuye en espacios de manera distinta a la que está expuesta en la tabla, está bien, pero para el resto de reglas oficiales usa su tamaño correcto. Por ejemplo, podrías utilizar una miniatura que tiene una base Grande para representar un Enorme gigante. Esta criatura enorme ocupa en este caso menos espacio en el campo de batalla del que su tamaño sugiere, pero aun así es enorme a efectos de las reglas, como por ejemplo al apresarle.

TAMAÑOS Y ESPACIOS DE CRIATURAS

Tamaño	Cuadrícula	Hexágonos
Minúsculo	4 por cuadrícula	4 por hexágono
Pequeño	1	1
Mediano	1	1
Grande	4 cuadrículas (2x2)	3 hexágonos
Enorme	9 cuadrículas (3x3)	7 hexágonos
Gargantuesco	16 cuadrículas (4x4) o más	12 hexágonos+

ÁREAS DE EFECTO

El área de efecto de un hechizo, habilidad de una criatura u otra característica se debe traducir en cuadros o hexágonos para determinar qué objetivos potenciales se encuentran en la zona y cuáles no.

Elije una intersección en la cuadrícula o en los hexágonos como punto de origen de un área de efecto y, a continuación, siguelas reglas de forma normal. Si un área de efecto es circular y cubre al menos la mitad de un cuadrado, afectará a todo el cuadrado.

LÍNEA DE VISIÓN

Para determinar si hay línea de visión entre dos cuadrículas o hexágonos, elige la esquina de uno y traza una línea imaginaria desde ella hasta otra esquina de la otra cuadrícula o hexágono que nos interesa. Si al menos una de esas líneas no pasa o no toca un objeto o efecto que bloquee la visión -como un muro de piedra o una densa nube de niebla- entonces hay línea de visión.

COBERTURA

Para determinar si un objeto tiene cobertura contra un ataque u otro tipo de efectos en una cuadrícula, elija una esquina del espacio del atacante o el punto de origen de un área de efecto. A continuación, traza líneas imaginarias desde ahí a todas las esquinas del cuadrado que ocupa el objetivo. Si una o dos de esas líneas son bloqueadas por un obstáculo (incluyendo otra criatura), el objetivo tiene cobertura media. Si tres o cuatro de esas líneas están bloqueados pero el ataque aún podría llegar al objetivo (por ejemplo, cuando el objetivo está tras una tronera para flechas), tendrá una cobertura de tres cuartos.

En los hexágonos, utiliza el mismo procedimiento que antes, dibujando las líneas entre las esquinas de los hexágonos. El objetivo tiene cobertura media si hasta tres líneas están bloqueados por un obstáculo, y las tres cuartas partes si cuatro o más líneas están bloqueados y el ataque puede aún llegar hasta el objetivo.

REGLA OPCIONAL: FLANQUÉO

Si sueles usar miniaturas, flanquear les da a los combatientes una forma sencilla de obtener ventaja sobre las tiradas de ataque contra un enemigo común.

Una criatura no puede flanquear a un enemigo que no pueda ver. Una criatura tampoco puede flanquear mientras está incapacitada. Una criatura grande o mayor puede ser flanqueada siempre que por lo menos un cuadrado o hexágono de su espacio reúna las condiciones para el flanqueo.

Flanqueo en cuadrícula. Cuando una criatura y al menos uno de sus aliados están situados junto al enemigo y en lados opuestos o esquinas contrarias del espacio que ocupa ese enemigo, ellos lo flanquean y cada uno obtiene ventaja al lanzar los dados en ataques cuerpo a cuerpo contra ese enemigo.

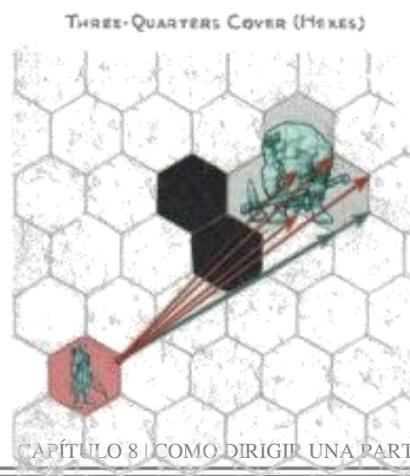
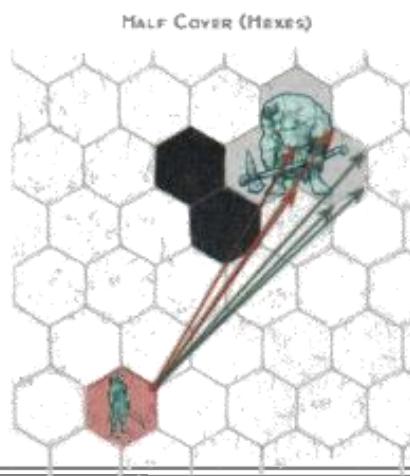
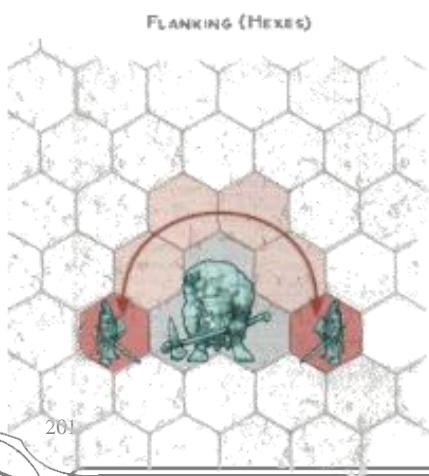
En caso de duda acerca de si dos criaturas flanquean a su enemigo en una cuadrícula, traza una línea imaginaria entre los centros de los espacios que ocupan esas criaturas. Si la línea pasa por lados opuestos o esquinas contrarias del enemigo, este está flanqueado.

Flanqueo en hexágonos. Cuando una criatura y al menos uno de sus aliados están junto a un enemigo y a los lados opuestos del espacio que ocupa, flanquean al enemigo, y cada uno de ellos obtiene ventaja en las tiradas de ataque contra ese enemigo. Sobre los hexágonos, cuenta alrededor del enemigo de una criatura hasta su aliado. Contra una criatura mediana o pequeña, los aliados flanquean si hay 2 hexágonos entre ellos, pasando por la criatura. Contra una criatura Grande, los aliados flanquean si hay 4 hexágonos entre ellos. Contra una criatura Enorme, debe haber 5 hexágonos entre ellos. Contra una criatura Gargantuesca, al menos debe haber 6 hexágonos entre ellos.

REGLA OPCIONAL: DIAGONALES

El *Manual del Jugador* presenta un sencillo método para contar movimiento y la medida en una cuadrícula: contar cada cuadrado como 5 pies, incluso si te estás moviendo en diagonal. Aunque esto es muy rápido durante el juego, se rompe las leyes de la geometría y es inexacta en grandes distancias. Esta regla opcional proporciona más realismo, pero requiere más esfuerzo durante el combate.

Cuando midas la distancia de desplazamiento en diagonal en una cuadrícula, la primera cuenta como 5 pies, pero la segunda en diagonal cuenta como 10 pies. Este patrón de 5 y 10 pies se sigue siempre que se cuente en diagonal, incluso si se mueve horizontalmente o verticalmente entre los diferentes trozos de movimiento en diagonal. Por ejemplo, un personaje puede moverse en diagonal (5 pies), y luego tres cuadrados en línea recta (15 pies), y, a continuación, otro cuadrado en diagonal (que cuenta al ser el segundo como 10 pies) para un total de 30 pies.



REGLA OPCIONAL: ENCARAMIENTO

Si deseas conocer de manera exacta la dirección que encara una criatura, considera la posibilidad de utilizar esta regla.

Siempre que una criatura termina su movimiento, puede cambiar su encaramiento. Cada criatura tiene una parte delantera (la dirección en que se encara), partes izquierda y derecha y una parte trasera. Una criatura puede igualmente cambiar su encaramiento como reacción cuando cualquier otra criatura se mueve.

Una criatura normalmente solo puede atacar a las criaturas de su parte frontal o lateral. No pueden ver en su parte trasera. Esto significa que un atacante situado por detrás puede hacer tiradas de ataque con ventaja contra la criatura.

El bonificador de escudo a la CA contra los ataques solo puede ser usado contra la parte delantera y la misma parte donde está el escudo. Por ejemplo, un guerrero con un escudo en el brazo izquierdo puede utilizarlo sólo contra los ataques de frente y que provengan de su parte izquierda.

Siéntete libre de determinar que no todas las criaturas tienen las mismas partes o posiciones. Por ejemplo, un cubo gelatinoso ocre podría tener todos sus lados como frente, mientras que una hidra podría tener tres partes frontales y una posterior.

Sobre la cuadrícula, puedes elegir un lado de una criatura del espacio que ocupa como la dirección que encara. Dibuja una línea diagonal hacia afuera desde cada rincón de este lado para determinar la posición frontal. El lado opuesto de ese espacio determina su parte posterior. El resto de zonas a cada lado representa sus partes laterales.

Sobre los hexágonos, determinar la parte delantera, trasera y laterales requiere más criterio. Escribe uno de los lados de la criatura del espacio que ocupa y crear una forma de cuña expandiéndose hacia la parte frontal, y otra en el lado opuesto de la criatura para el arco posterior. El resto de caras a cada lado de la criatura son sus partes laterales.

Un cuadrado o hexágono puede estar en más de una posición, dependiendo de cómo dibujes las líneas desde el espacio de una criatura. Si más de la mitad de un cuadrado o hexágono se encuentra en una posición, se considera que está en esa posición totalmente. Si está dividido exactamente por la mitad, utiliza esta regla: si la mitad radica en la parte frontal, considera que está en su frente. Si tiene una mitad a un lado y otra en la parte posterior, considera que está en el lateral.

ADJUDICANDO EL TIEMPO DE REACCIÓN

Los combatientes típicos dependen de los ataques de oportunidad y de la acción preparada para la mayoría de sus acciones durante el combate. Varios hechizos y habilidades dan a las criaturas más opciones de reacción, y a veces el tiempo de reacción puede ser difícil de resolver. Utiliza esta regla de oro: cifrante a la duración que se especifica en la descripción de la reacción. Por ejemplo, el ataque de oportunidad y el hechizo Escudo son claros al respecto de las acciones que pueden interrumpir su uso. Si una reacción no tiene duración específica o no está del todo clara, esta ocurre después de que aquello que la ha activado ha finalizado, como en las acciones preparadas.

PERSECUCIONES

La aplicación estricta de las reglas de movimiento puede convertir una potencialmente emocionante persecución en un asunto predecible y aburrido. Las criaturas más rápidas siempre van a atrapar a las más lentas, mientras que criaturas con la misma velocidad nunca estrecharán la distancia que las separa. Este conjunto de reglas puede hacer las persecuciones mucho más emocionantes introduciendo elementos inesperados.

COMENZANDO UNA PERSECUCIÓN

Una persecución requiere de una presa y al menos un perseguidor. Cualquier participante que no esté ya en el orden de iniciativa debe tirar iniciativa. Como en un combate, cada participante en la persecución puede realizar una acción y moverse en su turno. La persecución termina cuando uno de los bandos abandona o si la presa escapa.

Cuando una persecución empieza, determina la distancia inicial entre la presa y el perseguidor. Traza la distancia entre ellos y designa como líder al perseguidor más cercano a la presa. El perseguidor líder podría cambiar de un asalto a otro.

DIRIGIENDO UNA PERSECUCIÓN

Los participantes en la persecución están fuertemente motivados a utilizar la acción de Carrera cada asalto. Los perseguidores que se detienen para lanzar conjuros y realizar ataques corren el riesgo de perder su presa, y una presa que hace eso es susceptible de ser capturada.

CARRERA

Durante una persecución, un participante puede sentirse libre de usar la acción de Carrera un número de veces igual a $3 + \text{su modificador de Constitución}$. Cada acción de Carrera adicional realizada durante la persecución requiere que la criatura supere una prueba de Constitución de CD 10 al final de sus turnos o recibir un nivel de agotamiento.

Un participante abandona la persecución si su agotamiento llega a nivel 5, ya que su velocidad se convierte en 0. Una criatura puede eliminar los niveles de agotamiento recibidos durante la persecución finalizando un descanso largo o corto.

CONJUROS Y ATAQUES

Un participante en la persecución puede realizar ataques y lanzar conjuros contra otras criaturas dentro de su rango. Se aplican las reglas normales para cobertura, terreno, así como para los ataques y conjuros.

Los participantes en una persecución normalmente no pueden realizar ataques de oportunidad entre sí, ya que todos ellos se supone que están moviéndose en la misma dirección al mismo tiempo.

Sin embargo, los participantes pueden todavía ser objeto de ataques de oportunidad de criaturas que no participan en la persecución. Por ejemplo, unos aventureros que pasan por delante de una banda de rufianes en un callejón mientras persiguen a un ladrón podrían provocar ataques de oportunidad por parte de los rufianes.

FINALIZANDO UNA PERSECUCIÓN

Una persecución termina cuando uno de los bandos se detiene, cuando la presa escapa, o cuando los perseguidores están suficientemente cerca de su presa como para atraparla.

Si ningún lado renuncia a la persecución, la presa realiza una prueba de Destreza (Sigilo) al final de cada turno, después de que cada participante en la persecución haya tomado su turno. El resultado se compara con la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de los perseguidores. Si la presa consta de múltiples criaturas, todas ellas realizan la prueba.

Si la presa nunca sale de la vista del perseguidor líder, la prueba falla automáticamente. En cambio si el resultado de la prueba de la presa es mayor que la más alta puntuación pasiva, esa presa escapa. Si no es así, la persecución continúa por otro asalto.

La presa gana ventaja o desventaja en sus pruebas dependiendo de las circunstancias predominantes, como se muestra en la tabla de Factores de Escape. Si uno o más factores le otorgan a la presa tanto ventaja como desventaja en sus pruebas, como es normal la presa no recibe ninguna.

FACTORES DE ESCAPE

Factor	Prueba tiene...
La presa tiene muchas cosas para ocultarse detrás	Ventaja
La presa en área muy concurrida o ruidosa	Ventaja
La presa tiene pocas cosas tras las que ocultarse	Desventaja
La presa en área poco concurrida o silenciosa	Desventaja
El perseguidor líder es un explorador o tiene competencia en Supervivencia	Desventaja

Otros factores podrían ayudar o dificultar la habilidad de escape de la presa a tu discreción. Por ejemplo, una presa con un conjuro de fuego feérico lanzado sobre ella podría tener desventaja en las pruebas realizadas para escapar debido a que es mucho más fácil de avistar.

Escapar no quiere decir necesariamente que la presa haya dejado detrás a sus perseguidores. Por ejemplo, en un ambiente urbano, escapar podría significar que la presa se metió dentro de una multitud o se deslizó por una esquina, sin dejar pistas de a dónde fue.

COMPLICACIONES DE UNA PERSECUCIÓN

Así como en cualquier buena escena de persecución, pueden aparecer complicaciones para hacer una persecución más trepidante. La tabla de Complicaciones de Persecución en Áreas Urbanas y la tabla de Complicaciones de Persecución en Zonas Salvajes proveen de muchos ejemplos.

Las complicaciones suceden aleatoriamente. Cada participante en la persecución tira un d20 al final de sus turnos. Consulta la tabla apropiada para determinar qué complicación se presenta. Si lo hace, esta afecta al siguiente participante en la carrera según el orden de iniciativa, no al participante que tiró el dado. El participante que tiró el dado o el participante afectado por la complicación pueden gastar inspiración para negar la complicación.

Los personajes pueden crear sus propias complicaciones para sacarse a los perseguidores de encima (por ejemplo, lanzando el conjuro de telaraña en un estrecho callejón). Adjudica estos como mejor te parezca.

COMPLICACIONES EN ÁREAS URBANAS

d20 Complicación

- 1 Un gran obstáculo semejante a un caballo o carreta bloquea tu camino. Realiza una prueba de Destreza (Acrobacia) de CD 15 para conseguir pasar el obstáculo. En una prueba fallida, el obstáculo cuenta como 10 pies de terreno difícil.
- 2 Una multitud bloquea tu camino. Realiza una prueba (tú eliges) de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) de CD 10 para abrirte paso a través de la multitud sin problemas. En una prueba fallida, la multitud cuenta como 10 pies de terreno difícil.
- 3 Una gran ventana de vidrio o barrera similar bloquea tu camino. Realiza una tirada de salvación de Fuerza de CD 10 para atravesar la barrera y continuar. En una salvación fallida, rebotas contra la barrera y caes tumbado.
- 4 Un laberinto de barriles, cajas u obstáculos similares se interponen en tu camino. Realiza una prueba (tú eliges) de Destreza (Acrobacia) o Inteligencia de CD 10 para sortear el laberinto. En una prueba fallida, el laberinto cuenta como 10 pies de terreno difícil.
- 5 El suelo debajo de tus pies está resbaladizo por la lluvia, aceite derramado o algún otro líquido. Realiza una tirada de salvación de Destreza de CD 10. Si fallas caes tumbado.
- 6 Te cruzas con una jauría de perros peleando por comida. Realiza una prueba de Destreza (Acrobacia) de CD 10 para abrirte paso a través de la jauría sin problemas. En una prueba fallida, eres mordido y recibes 1d4 puntos de daño perforante, y los perros cuentan como 5 pies de terreno difícil.
- 7 Corres hacia una pelea en curso. Realiza una prueba (tú eliges) de Fuerza (Atletismo), Destreza (Acrobacia) o Carisma (Intimidación) de CD 15 para abrirte paso a través de los contendientes sin problemas. En una prueba fallida, recibes 2d4 puntos de daño contundente, y los contendientes cuentan como 10 pies de terreno difícil.
- 8 Un mendigo bloquea tu camino. Realiza una prueba (tú eliges) de Fuerza (Atletismo) Destreza (Acrobacia) o Carisma (Intimidación) de CD 10 para burlar al mendigo. Tienes éxito automáticamente si arrojas una moneda al mendigo. En una prueba fallida, el mendigo cuenta como 5 pies de terreno difícil.
- 9 Un **guardia** (ver el *Manual de Monstruos* por las estadísticas de juego) demasiado entusiasta te confunde con alguien más. Si te mueves 20 pies o más en tu turno, el guardia realiza un ataque de oportunidad contra ti con una lanza (+3 al ataque; 1d6 + 1 puntos de daño penetrante si impacta).
- 10 Eres forzado a dar un giro brusco para evita estrellarte con un obstáculo infranqueable. Realiza una tirada de salvación de Destreza de CD 10 para conseguir girar. En una salvación fallida, te estrellas contra algo duro y recibes 1d4 puntos de daño contundente.
- 11- No hay complicaciones.
- 12

COMPLICACIONES EN ÁREAS NATURALES

d20 Complicaciones

- | | |
|-------|--|
| 1 | Tu camino te lleva a una parcela natural de maleza. Realiza una prueba (tú eliges) de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) de CD 10 para abrirte paso a través de la maleza. En una prueba fallida, la maleza cuenta como 5 pies de terreno difícil. |
| 2 | Un suelo desnivelado amenaza con retrasar tu progreso. Realiza una prueba de Destreza (Acrobacia) de CD 10 para sortear el área. En una prueba fallida, el suelo cuenta como 10 pies de terreno difícil. |
| 3 | Corres a través de un enjambre de insectos (NT: swarm of insects) (ver el Manual de Monstruos por las estadísticas de juego, con el DM escogiendo cualquier clase de insectos que tenga el mayor sentido). El enjambre realiza un ataque de oportunidad contra ti (+3 al ataque; 4d4 puntos de daño penetrante si impacta) |
| 4 | Un arroyo, un barranco, o un lecho de roca bloquea tu camino. Realiza una prueba (tú eliges) de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) de CD 10 para cruzar el obstáculo. En una prueba fallida, el obstáculo cuenta como 10 pies de terreno difícil. |
| 5 | Realiza una tirada de salvación de Constitución de CD 10. Si fallas, eres cegado por una ráfaga de arena, polvo, ceniza, nieve o polen hasta el final de tu turno. Mientras estás cegado de ese modo tu velocidad se reduce a la mitad. |
| 6 | Un derrumbe repentino te coge por sorpresa. Realiza una tirada de salvación de Destreza de CD 10 para sortear el obstáculo. En una salvación fallida, caes 1d4 x 5 pies, recibiendo como es normal 1d6 puntos de daño contundente por cada 10 pies de caída, y aterrizas tumbado. |
| 7 | Metes el pie en una trampa de cazador. Realiza una tirada de salvación de Destreza de CD 15 para evadirla. En una salvación fallida, eres atrapado en una red y eres estas apresado. Consulta el capítulo "Equipo" del Manual del Jugador para las reglas sobre como escapar de una red. |
| 8 | Eres atrapado en una estampida de animales asustados. Realiza una tirada de salvación de Destreza de CD 10. En una salvación fallida, eres derribado y recibes 1d4 puntos de daño contundente y 1d4 puntos de daño perforante. |
| 9 | Tu camino te lleva cerca de una parcela de zarzas (NT: razorvine). Realiza una tirada de salvación de Destreza de CD 15 o utiliza 10 pies de movimiento (tú eliges) para evadir las zarzas. En una salvación fallida, recibes 1d10 puntos de daño cortante. |
| 10 | Una criatura autóctona del área te persigue. El DM escoge una criatura apropiada al terreno. |
| 11-12 | 11-12 No hay complicaciones. |

DISEÑANDO TUS PROPIAS TABLAS DE PERSECUCIÓN

Las tablas aquí presentadas no funcionan para todos los entornos posibles. Una persecución a través de las alcantarillas de la Puerta de Baldur o a través de los callejones poblados de telarañas de Menzoberranzan podrían inspirarte para crear tu propia tabla de casos.

DESBANDADA

Las criaturas perseguidas pueden separarse en grupos más pequeños. Esta táctica obliga a los perseguidores a dividir sus fuerzas o permitir escapar a algunas presas. Si una persecución se divide en muchas pequeñas persecuciones, resuelve cada caso por separado. Ejecuta un turno de una persecución, luego un turno de la siguiente, y así sucesivamente, trazando las distancias para cada grupo separado.

CARTOGRAFIANDO LA PERSECUCIÓN

Si tienes la oportunidad de planificar una persecución, tomate el tiempo de dibujar un mapa aproximado que muestre la ruta. Introduce obstáculos en puntos específicos, especialmente algunos que requieren a los personajes hacer pruebas de característica o tiradas de salvación para evitar retrasarse o detenerse, o utiliza una tabla aleatoria de complicaciones similar a aquellas mostradas en esta sección. De lo contrario, improvisa mientras juegas.

Las complicaciones pueden ser obstáculos para el progreso u oportunidades para el caos. Los personajes que están siendo perseguidos a través del bosque por un **osgo** (NT: bugbear) podrían avistar un nido de avispas y reducir la marcha lo suficiente para atacar el nido o tirarle rocas, creando de ese modo un obstáculo para sus perseguidores.

Un mapa de persecución puede ser lineal o tener muchas ramificaciones, dependiendo de la naturaleza de la persecución. Por ejemplo, una persecución sobre los vagones de una mina podría tener pocas ramificaciones (si es que hay alguna), mientras que una persecución por las alcantarillas podría tener demasiadas.

INVERSIÓN DE ROLES

Durante una persecución, es posible que los perseguidores se conviertan en la presa. Por ejemplo, unos personajes persiguiendo a un ladrón a través de un mercado podrían atraer la atención no deseada de otros miembros del gremio de ladrones. Así como persiguen al huidizo ladrón, ellos también podrían evadir a los ladrones que los persiguen. Tira iniciativa para los recién llegados y ejecuta ambas persecuciones simultáneamente. En un diferente escenario, el huidizo ladrón podría correr hacia sus cómplices que lo esperan. Los personajes superados en número podrían decidir huir con los ladrones persiguiéndolos.

EQUIPO DE ASEDO

Las armas de asedio están diseñadas para atacar castillos y otras fortificaciones amuralladas. Se utilizan mucho en campañas que involucran una guerra. La mayoría de armas de asedio no se mueven por el campo de batalla por si mismas: requieren criaturas para moverlas, así como para cargarlas, apuntar y dispararlas.

ARIETE

Objeto grande

Categoría de armadura: 15

Puntos de golpe: 100

Inmunidad al daño: veneno, psíquico

Un ariete consiste de una galería móvil equipada con un tronco pesado suspendido de dos vigas del techo por cadenas. El tronco está rematado/calzado en hierro y es usado para aporrear puertas y barricadas.

Se necesita un mínimo de cuatro criaturas Medianas para operar un ariete. Gracias al techo de la galería, estos operadores tienen cobertura total contra ataques provenientes de arriba.

Ariete. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d10) puntos de daño contundente.

BALISTA

Objeto grande

Categoría de armadura: 15

Puntos de golpe: 50

Inmunidad al daño: veneno, psíquico.

Una ballista es una enorme ballesta que dispara viroles pesados. Antes de que pueda ser disparada, debe ser cargada y apuntada. Se necesita una acción para cargar el arma, una acción para apuntarla, y una acción para dispararla.

Virote. Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, rango 120/480 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d10) puntos de daño penetrante.

CALDERO SUSPENDIDO

Objeto grande

Categoría de armadura: 19

Puntos de golpe: 20

Inmunidad al daño: veneno, psíquico

Un caldero es un recipiente de hierro suspendido de manera que pueda ser volteado fácilmente, derramando su contenido. Una vez vaciado, el caldero debe ser rellenado y su contenido debe usualmente ser recalentado —antes de que pueda ser usado nuevamente. Se necesitan tres acciones para llenar el caldero y una acción para voltearlo.

Los calderos pueden ser llenados con otros líquidos, tales como ácido o gelatina verde, con diferentes efectos

Aceite hirviendo. El caldero vierte el aceite hirviendo en un área cuadrada de 10 pies de lado directamente debajo de él. Cualquier criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de estreza de CD 15, recibiendo 10 (3d6) puntos de daño por fuego en una salvación fallida, o la mitad si tiene éxito.

CAÑÓN

Objeto grande

Categoría de armadura: 19

Puntos de golpe: 75

Inmunidad al daño: veneno, psíquico

Un cañón utiliza pólvora para impulsar por el aire pesadas bolas de hierro fundido a velocidades destructivas. En una campaña sin pólvora, un cañón podría ser un dispositivo arcano construido por gnomos inteligentes o ingenieros mágicos.

Por lo general, un cañón se apoya en una estructura de madera con ruedas. Antes de que pueda ser disparada, el cañón debe ser cargado y apuntado. Se necesita una acción para cargar el arma, una acción para apuntarla, y una acción para dispararla.

Bala de cañón. Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, rango 600/2,400 pies, un objetivo. *Impacto:* 44 (8d10) puntos de daño contundente.

MANGONEL (NT: también “Mangana”)

Objeto grande

Categoría de armadura: 15

Puntos de golpe: 100

Inmunidad al daño: veneno, psíquico

Un mangonel es un tipo de catapulta que lanza pesos proyectiles en un arco alto. Esta carga puede golpear objetivos detrás de cobertura. Antes de que el mangonel pueda ser disparado, éste debe ser cargado y apuntado. Se necesitan dos acciones para cargar el arma, dos acciones para apuntarla, y una acción para dispararla.

Normalmente un mangonel lanza piedras pesadas, sin embargo este puede lanzar otras clases de proyectiles con diferentes efectos.

Piedra de mangonel (NT: o piedra de “mangana”). Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, rango 200/800 pies (no puede alcanzar objetivos cercanos a 60 pies), un objetivo. *Impacto:* 27 (5d10) puntos de daño contundente.

TORRE DE ASEDO

Objeto gargantuesco

Categoría de armadura: 15

Puntos de golpe: 200

Inmunidad al daño: veneno, psíquico

Una torre de asedio es una estructura móvil de madera con un armazón de vigas y listones en sus paredes. Grandes ruedas de madera o rodillos permiten a la torre ser empujada o tirada por soldados o bestias de carga. Criaturas Medianas o menores pueden utilizar la torre de asedio para alcanzar la parte superior de muros de hasta 40 pies de alto. Una criatura dentro de la torre tiene cobertura total contra ataques provenientes de fuera.

TRABUQUETE

Objeto enorme

Categoría de armadura: 15

Puntos de golpe: 150

Inmunidad al daño: veneno, psíquico

Un trabuquete es una poderosa catapulta que arroja su carga en un arco alto, por lo que puede alcanzar objetivos detrás de cobertura. Antes de que el trabuquete pueda ser disparado, éste debe ser cargado y apuntado. Se necesitan dos acciones para cargar el arma, dos acciones para apuntarla, y una acción para dispararla.

Normalmente un trabuquete lanza una piedra pesada. Sin embargo, este puede lanzar otros tipos de proyectiles, tales como barriles de aceite o aguas residuales, con diferentes efectos.

Piedra de trabuquete. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, rango 300/1,200 pies (no puede alcanzar objetivos cercanos a 60 pies), un objetivo. *Impacto:* 44 (8d10) puntos de daño contundente.



ENFERMEDADES

Una plaga asola el reino, poniendo a los aventureros en una misión para encontrar una cura. Un aventurero emerge de una tumba ancestral, cerrada durante siglos, y se encuentra de pronto sufriendo a causa de una enfermedad debilitante. Un brujo ofende a algún poder oscuro y contrae una extraña aflicción que se esparce donde sea que él lanza conjuros. Un simple brote podría valer poco más que una pequeña pérdida en los recursos del grupo, curable por una conjuración de restablecimiento menor. Un brote más complicado puede ser la base de una o más aventuras con los personajes buscando una cura, deteniendo la propagación de la enfermedad, y haciendo frente a las consecuencias.

Una enfermedad que hace más que infectar a algunos miembros del grupo es ante todo un recurso argumental. Las reglas ayudan a describir los efectos de la enfermedad y como esta puede ser curada, pero las formas específicas de cómo actúa una enfermedad no están limitadas a un simple conjunto de reglas. Las enfermedades pueden afectar a cualquier criatura, y una enfermedad dada podría o no pasar de una raza o tipo de criatura a otra. Una plaga podría afectar sólo a constructos y muertos vivientes, o extenderse por un barrio mediano pero dejar a otras razas intactas. Lo que interesa es la historia que deseas contar.

EJEMPLOS DE ENFERMEDADES

Estas enfermedades ilustran la variedad de maneras en que puede actuar una enfermedad dentro del juego. Siéntete libre para alterar la CD de la tirada de salvación, tiempos de incubación, síntomas y otras características de estas enfermedades para adecuarlas a tu campaña.

FIEBRE HILARANTE

Esta enfermedad ataca a humanoides, aunque los gnomos son extrañamente inmunes. Mientras están atrapados por la enfermedad, las víctimas frecuentemente sucumben a un ataque de risa alocada, que le da su nombre común a la enfermedad y su mörbido sobrenombre: "los aullidos".

Los síntomas se manifiestan 1d4 horas después de la infección e incluyen fiebre y desorientación. Las criaturas infectadas obtienen un nivel de agotamiento que no puede ser eliminado hasta que la enfermedad sea curada.

Cualquier evento que provoque gran tensión a la criatura infectada —incluyendo entrar en combate, recibir daño, experimentar miedo o tener una pesadilla— obliga a la criatura a realizar una tirada de salvación de Constitución de CD 13. Si falla, la criatura recibe 5 (1d10) puntos de daño psíquico y queda incapacitado con risa alocada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando la risa alocada y la condición de incapacitado si tiene éxito.

Cualquier criatura humanoide que comience su turno 10 pies cerca de una criatura infectada en los estertores de la risa alocada debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 10 o también quedar infectado por la enfermedad. Si supera esta salvación, queda inmunizado por 24 horas contra la risa alocada de esa criatura en particular.

Al final de cada descanso largo, una criatura infectada puede realizar una tirada de salvación de Constitución de CD 13. Si tiene éxito, la CD para esta salvación y la salvación para evadir un ataque de risa alocada disminuyen en 1d6. Cuando la CD de la tirada de salvación caiga a 0, la criatura se recupera de la enfermedad. Una criatura que falla tres de estas tiradas de salvación adquiere una forma de locura indefinida determinada al azar tal y como se describe más adelante en este capítulo.

PLAGA DE LAS ALCANTARILLAS

La plaga de las alcantarillas es un término general para una amplia categoría de enfermedades que incuban en las alcantarillas, montañas de desechos y pantanos estancados, y que son a veces transmitidas por criaturas que habitan esas áreas, tales como ratas y otyughs.

Cuando una criatura humanoide es mordida por una criatura que porta la enfermedad, o cuando tiene contacto con suciedad o despojos contaminados por ella, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 11 o infectarse.

Se necesitan 1d4 días para que los síntomas de la plaga de las alcantarillas se manifiesten en una criatura infectada. Los síntomas incluyen fatiga y calambres. Las criaturas infectadas sufren un nivel de agotamiento, y se recupera sólo la mitad de los puntos de golpe provenientes de gastar un Dado de Golpe y ningún punto de golpe provenientes de haber finalizado un descanso largo.

Al final de cada descanso largo, una criatura infectada debe realizar una tirada de salvación de Constitución de CD 11. En una salvación fallida, la criatura recibe un nivel de agotamiento. En una salvación exitosa, los niveles de agotamiento del personaje disminuyen en uno. Si una tirada de salvación exitosa reduce los niveles de agotamiento por debajo de 1, la criatura se recupera de la enfermedad.

PUTRIDEZ DE LA VISTA

Esta dolorosa infección causa sangrado de los ojos y eventualmente ciega a la víctima.

Una bestia o humanoide que bebe agua contaminada con putrdez de la vista debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o infectarse. Un día después de la infección, la vista de la criatura se empieza a poner borrosa. La criatura recibe una penalización -1 a las tiradas de ataque y pruebas de característica que dependan de la vista. Al final de cada descanso largo posterior a la aparición de los síntomas, la penalización empeora en 1. Cuando llega a -5, la víctima es cegada hasta que su vista sea restaurada por magia como restablecimiento menor o sanar.

La putrdez de la vista puede ser curada utilizando una rara flor llamada Eufrasia (NT:Eyebring), la cual crece en algunos pantanos. Proporcionando una hora a un personaje que tenga competencia con el kit de herboristería puede convertir la flor en una dosis de ungüento. Aplicado a los ojos antes de un descanso largo, una dosis previene que la enfermedad empeore tras el descanso. Luego de tres dosis, el ungüento cura la enfermedad por completo.

VENENOS

Debido a su naturaleza insidiosa y mortal, los venenos son ilegales en la mayoría de sociedades pero son una herramienta favorita entre asesinos, drow, y otras criaturas malvadas.

Los venenos pueden ser de los siguientes cuatro tipos:

Contacto: Una criatura que toque el veneno de contacto con la piel expuesta sufre sus efectos.

Ingestión: Una criatura debe tragar una dosis completa de un veneno por ingestión para sufrir sus efectos. Tú podrías decidir que una dosis parcial tiene un efecto reducido, tal como permitir ventaja en la tirada de salvación o provocar solo la mitad del daño en una salvación fallida.

Inhalación: Estos venenos son polvos o gases que tienen efecto cuando son inhalados. Una simple dosis llena un cubo de 5 pies de lado.

Herida: Una criatura que recibe daño cortante o perforante de un arma o pieza de munición cubierta con un veneno por herida es expuesta a sus efectos.

VENENOS

Objeto	Tipo	Precio por Dosis
Sangre de Asesino	Ingestión	150po
Efluvios Somarreros (NT: Burnt Othur Fumes)	Inhalación	500po
Moco de Carroñero Reptante	Contacto	200po
Veneno de Drow	Herida	200po
Esencia de Éter	Inhalación	300po
Malicia	Inhalación	250po
Lágrimas de Media Noche	Ingestión	1,500po
Aceite de Gárrala (NT: Taggit)	Contacto	400po
Tintura Pálida	Ingestión	250po
Veneno de Gusano Purpura	Herida	2,000po
Veneno de Serpiente	Herida	200po
Sopor	Ingestión	600po
Suero de la Verdad	Ingestión	150po
Veneno de Draco	Herida	1,200po

EJEMPLOS DE VENENOS

Cada tipo de veneno tiene su propio efecto debilitante.

Sangre de Asesino (Ingestión): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 10. En una salvación fallida, esta recibe 6 (1d12) puntos de daño por veneno y queda envenenada por 24 horas.

En una salvación exitosa, la criatura recibe la mitad del daño y no es envenenada.

Efluvios Somarreros (NT: Burnt Othur Fumes)

(Inhalación): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 10 o recibir 10 (3d6) puntos de daño por veneno, y debe repetir la tirada de salvación al inicio de cada uno de sus turnos. En cada fallo consecutivo, el personaje recibe 3 (1d6) puntos de daño por veneno. Después de tres salvaciones exitosas el envenenamiento termina.

Moco de Carroñero reptante (Contacto): Este veneno debe ser extraído de un carroñero reptante muerto o incapacitado. Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 13 o quedar envenenada por 1 minuto. La criatura envenenada es paralizada. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre si misma si la supera.

Veneno de Drow (Herida): Este veneno es hecho normalmente solo por los drow, y solo en un lugar muy alejado de la luz del sol. Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 13 o quedar envenenada por 1 hora. Si la tirada de salvación fracasa por 5 o más, la criatura también permanece inconsciente mientras está envenenada de este modo. La criatura despierta si recibe daño o si otra criatura usa una acción para despertarla.

Esencia de Éter (Inhalación): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o quedar envenenada por 8 horas. La criatura envenenada cae inconsciente. La criatura despierta si recibe daño o si otra criatura usa una acción para despertarla.

Malicia (Inhalación): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o quedar envenenada por 1 hora. La criatura envenenada queda cegada.

Lágrimas de Media Noche (Ingestión): Una criatura que ingiera este veneno no experimenta su efecto hasta la media noche. Si el veneno no ha sido neutralizado antes, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 17, recibiendo 31 (9d6) puntos de daño por veneno en una salvación fallida o la mitad en una salvación exitosa.

Aceite de Gárrala (NT: Oil of Taggit) (Contacto): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 13 o quedar envenenada por 24 horas. La criatura envenenada cae inconsciente. La criatura despierta si recibe daño.

Tintura Pálida (Ingestión): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 16 o recibir 3 (1d6) puntos de daño por veneno y quedar envenenada. La criatura envenenada debe repetir la tirada de salvación cada 24 horas, recibiendo 3 (1d6) puntos de daño por veneno en una salvación fallida. Hasta que el envenenamiento termine, el daño provocado por el veneno no puede ser curado por ningún medio. Después de siete salvaciones exitosas, el efecto finaliza y la criatura puede curar normalmente.

Veneno de Gusano Púrpura (NT: Purple Worm Poison) (Herida): Este veneno debe ser extraído de un gusano púrpura muerto o incapacitado. Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 19, recibiendo 42 (12d6) puntos de daño por veneno en una salvación fallida, o la mitad en una salvación exitosa.

Veneno de Serpiente (Herida): Este veneno debe ser extraído de una serpiente venenosa gigante muerta o incapacitada. Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 11, recibiendo 10 (3d6) puntos de daño por veneno en una salvación fallida, o la mitad en una salvación exitosa.

Sopor (NT: Torpor) (Ingestión): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15 o quedar envenenada por 4d6 horas. La criatura envenenada queda incapacitada.

Suero de la Verdad (Ingestión): Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 11 o quedar envenenada por 1 hora. La criatura envenenada no puede voluntariamente decir una mentira, como si estuviera bajo el efecto del conjuro zona de verdad.

Veneno de Draco (NT: Wyvern Poison) (Herida): Este veneno debe ser extraído de un draco muerto o incapacitado. Una criatura sujeta a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 15, recibiendo 24 (7d6) puntos de daño por veneno en una salvación fallida, o la mitad en una salvación exitosa.

COMPRAR UN VENENO

En algunas ambientaciones, hay leyes estrictas que prohíben la posesión y el uso de veneno, pero un traficante del mercado negro o inescrupuloso boticario podría tener una provisión oculta. Los personajes con contactos criminales podrían tener la posibilidad de adquirir un veneno con relativa facilidad. Otros personajes podrían tener que realizar extensas averiguaciones y pagar sobornos antes de encontrar el veneno que buscan.

La tabla de Venenos ofrece precios sugeridos para dosis únicas de varios venenos.

ELABORAR Y RECOLECTAR UN VENENO

Durante el tiempo de inactividad entre aventuras, un personaje puede utilizar las reglas de creación en el Manual del Jugador para crear venenos sencillos si el personaje tiene competencia con el kit de envenenador. A tu discreción, el personaje puede crear otros tipos de veneno. No todos los ingredientes están disponibles en el mercado, y encontrar ciertos ingredientes podría constituir la base de toda una aventura.

En lugar de eso, un personaje puede intentar recolectar veneno de una criatura venenosa, tal como una serpiente, un draco o un carroñero reptante. La criatura puede estar incapacitada o muerta, y la recolección requiere 1d6 minutos seguidos de una prueba de Inteligencia (Naturaleza) de CD 20. (Se aplica la competencia con el kit de envenenador a esta prueba si el personaje no tiene competencia en Naturaleza) En una prueba exitosa, el personaje recolecta suficiente veneno para una dosis única. En una salvación fallida, el personaje es incapaz de extraer cualquier veneno. Si el personaje falla la prueba por 5 o más, el personaje está sujeto al veneno de la criatura.

LOCURA

En una campaña normal, los personajes no se vuelven locos producto de los horrores que enfrentan o las matanzas que ocasionan día tras día, pero a veces el estrés de ser un aventurero puede ser demasiado para soportarlo.

Si tu campaña tiene una fuerte temática de horror, podrías querer utilizar la locura como una forma de reforzar esa temática, enfatizando la extraordinaria naturaleza terrorífica de las amenazas que los personajes enfrentan.

VOLVERSE LOCO

Muchos efectos mágicos pueden provocar locura en una mente estable. Ciertos conjuros, tales como contactar con otros planos o símbolo pueden causar locura, y puedes utilizar las reglas de locura aquí presentadas en lugar de los efectos del conjuro en el Manual del Jugador. Enfermedades, venenos y efectos planares, tales como el viento psíquico o el viento aullante del Pandemonio pueden provocar locura. Algunos artefactos pueden también destruir la psique de un personaje que utiliza o se armoniza con ellos.

Resistir un efecto que induce locura requiere por lo general una tirada de salvación de Sabiduría o Carisma. Si tu juego incluye la puntuación de Cordura (ver capítulo 9, “El Taller del Dungeon Master”), en su lugar la criatura realiza una tirada de salvación de Cordura.

EFFECTOS DE LA LOCURA

La locura puede ser de corto plazo, largo plazo o indefinida. La mayoría de efectos relativamente mundanos imponen una locura de corto plazo, que dura apenas unos minutos. Efectos más espantosos o efectos acumulativos pueden acabar en una locura de largo plazo o indefinida.

Un personaje afligido con una **locura de corto plazo** está sujeto a un efecto de la tabla de Locura de Corto Plazo por 1d10 minutos.

Un personaje afligido con una **locura de largo plazo** está sujeto a un efecto de la tabla de Locura de Largo Plazo por 1d10 x 10 horas.

Un personaje afligido con una **locura indefinida** recibe un nuevo defecto de personaje de la tabla de Locura Indefinida que permanece hasta que sea curada.

LOCURA DE CORTO PLAZO

d100 Efecto (dura 1d10 minutos)

01—20	El personaje se recluye en su mente y queda paralizado. El efecto termina si el personaje recibe daño.
21—30	El personaje queda incapacitado y pasa el tiempo de duración gritando, riendo o llorando.
31—40	El personaje queda asustado y debe utilizar su acción y movimiento cada turno para huir de la fuente del miedo.
41—50	El personaje empieza a balbucear y es incapaz de hablar normalmente o lanzar conjuros.
51—60	El personaje debe utilizar su acción cada turno para atacar a la criatura más cercana.
61—70	El personaje experimenta vívidas alucinaciones y tiene desventaja en pruebas de característica.
71—80	El personaje hace cualquier cosa que alguien le diga que haga que obviamente no sea autodestructivo.
81—90	El personaje queda aturdido.
91—100	El personaje cae inconsciente.

LOCURA DE LARGO PLAZO

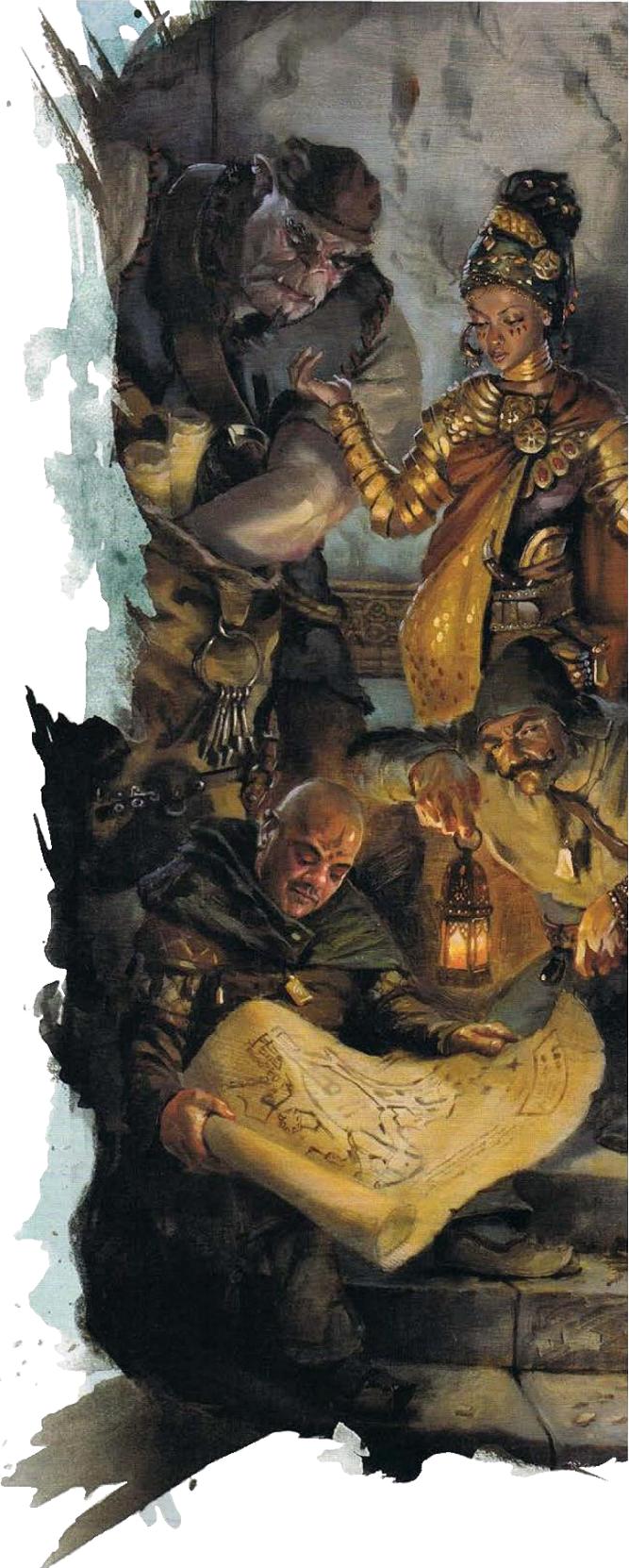
d100 Efecto (dura 1d10 x 10 horas)

- | | |
|--------|---|
| 01—10 | El personaje se siente forzado a repetir una actividad específica una y otra vez, tal como lavarse las manos, tocar cosas, orar o contar monedas. |
| 11—20 | El personaje experimenta vívidas alucinaciones y tiene desventaja en pruebas de característica. |
| 21—30 | El personaje sufre de paranoia extrema. El personaje tiene desventaja en pruebas de Sabiduría y Carisma. |
| 31—40 | El personaje pone su atención en algo (por lo general la fuente de su locura) con intensa repulsión, como si estuviese afectado por el efecto antipatía del conjuro antipatía/simpatía. |
| 41—45 | El personaje experimenta un poderoso delirio. Escoge una poción. El personaje imagina que está bajo sus efectos. |
| 46—55 | El personaje queda encariñado a un “amuleto de la suerte”, tal como una persona o un objeto, y tiene desventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación cuando está a más de 30 pies de él. |
| 56—65 | El personaje queda cegado (25%) o ensordecido (75%) |
| 66—75 | El personaje experimenta incontrolables temblores o tics, los cuales imponen desventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación que involucren Fuerza o Destreza. |
| 76—85 | El personaje sufre de amnesia parcial. El personaje sabe quién es y conserva sus rasgos raciales y rasgos de clase, pero no reconoce a otras personas ni recuerda algo que haya sucedido antes de que la locura surtiera efecto. |
| 86—90 | Siempre que el personaje recibe daño, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría de DC 15 o ser afectado como si hubiese fallado una tirada de salvación contra el conjuro de confusión. El efecto de la confusión permanece durante 1 minuto. |
| 91—95 | El personaje pierde la habilidad para hablar. |
| 96—100 | El personaje cae inconsciente. Ninguna cantidad de empujones o daño puede despertar al personaje. |

LOCURA INDEFINIDA

d100 Defecto (permanece hasta que sea curado)

- | | |
|--------|---|
| 01—15 | “Estar borracho me mantiene cuerdo.” |
| 16—25 | “Conservo cualquier cosa que encuentro.” |
| 26—30 | “Intento ser más como alguien que conozco —adoptando su nombre, estilo de vestir y leguaje corporal.” |
| 31—35 | “Tengo que manipular la verdad, exagerar o mentir completamente para parecerle interesante a otras personas.” |
| 36—45 | “Lograr mi objetivo es la única cosa que me interesa e ignoraré todo lo demás para conseguirlo.” |
| 46—45 | “Encuentro difícil preocuparme por cualquier cosa que ocurra a mi alrededor.” |
| 51—55 | “No me gusta la manera en que la gente me juzga todo el tiempo.” |
| 56—70 | “Soy la persona más inteligente, más sabia, más fuerte, más rápida, y más bella que conozco.” |
| 71—80 | “Estoy convencido de que poderosos enemigos están cazándome, y sus agentes están donde sea que voy. Estoy seguro de que me vigilan todo el tiempo.” |
| 81—85 | “Hay solo una persona en la que puedo confiar. Y sólo yo puedo ver a ese amigo especial.” |
| 86—95 | “No puedo tomarme nada seriamente. Mientras más seria es la situación, más divertida la encuentro.” |
| 96—100 | “He descubierto que realmente me gusta matar gente.” |



CURANDO LA LOCURA

Un conjuro de *calmar emociones* puede eliminar el efecto de la locura, mientras que un conjuro de *restablecimiento menor* puede liberar a un personaje de una locura de corto o de largo plazo. Dependiendo del origen de la locura, *quitar maldición* o *disipar el mal* también podrían ser efectivos. Para liberar a un personaje de una locura indefinida es necesario un conjuro de *restablecimiento mayor* o una magia más poderosa.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia (PX) impulsan la progresión de nivel de los personajes jugadores y son la recompensa más frecuente por completar encuentros de combate. Cada monstruo tiene un valor de PX basado en su valor de desafío. Cuando los aventureros derrotan a uno o más monstruos —normalmente matándolo, interceptándolo o capturándolo— dividen el valor total de PX de los monstruos entre ellos. Si el grupo recibe ayuda importante de uno o más PNJs, considera a estos PNJs como miembros del grupo cuando dividas los PX. (Debido a que los PNJs hacen la pelea más fácil, los personajes individuales reciben menos PX)

El capítulo 3, “Creando aventuras”, proporciona pautas para diseñar encuentros de combate utilizando puntos de experiencia.

PERSONAJES AUSENTES

Normalmente, los aventureros ganan experiencia sólo por encuentros en los que participan. Si un jugador se ausenta para una sesión, el personaje del jugador se pierde los puntos de experiencia.

Con el tiempo, podrías terminar con una brecha de nivel entre los personajes de los jugadores que nunca se pierden una sesión y los personajes pertenecientes a los jugadores de asistencia esporádica. No hay nada de malo en eso. Una brecha de 2 o 3 niveles entre personajes diferentes en el mismo grupo no va a arruinar el juego para nadie. Algunos DMs regalan PX como recompensa por participar en el juego, y mantenerse al día con el resto del grupo es un buen incentivo para que los jugadores asistan a todas las sesiones como les sea posible.

Como alternativa, puedes otorgar a los personajes ausentes los mismos PX que los otros personajes ganaron en cada sesión, manteniendo al grupo en el mismo nivel. Algunos jugadores se perderán intencionalmente la diversión de jugar sólo porque saben que recibirán PX incluso si no se presentan.

DESAFÍOS NO DE COMBATE

Tú decides si recompensas a los personajes por superar desafíos fuera del combate. Si los aventureros concluyen una tensa negociación con un barón, forjan un acuerdo comercial con un clan de enanos malhumorados, cruzan con éxito el Abismo de la Muerte (NT: Chasm of Doom), podrías decidir que ellos merecen una recompensa en PX.

Como punto de partida, utiliza las reglas para construir encuentros de combate en el capítulo 3 para medir la dificultad del desafío. Luego recompensa a los personajes con PX como si hubieran tenido un encuentro de combate de la misma dificultad, pero solo si el encuentro implica un significativo riesgo de fracaso.

HITOS

Puedes recompensar a los personajes con PX cuando terminen hitos importantes. Cuando preparas tu aventura, designa ciertos eventos o desafíos como hitos, al igual que con los siguientes ejemplos:

- Conseguir una de una serie de tareas necesaria para terminar la aventura.
- Descubrir una locación oculta o pieza de información importante para la aventura.
- Llegar a un destino importante.

Cuando recompenses con PX, considera un hito mayor como un encuentro difícil y un hito menor como un encuentro fácil. Si quieras recompensar a tus jugadores por sus avances en la aventura con algo más que PX y tesoros, dales pequeñas recompensas en momentos del hito. Aquí hay algunos ejemplos:

- Los aventureros obtienen el beneficio de un descanso corto.
- Los personajes pueden recuperar Dados de Golpe o un espacio de conjuros de bajo nivel.
- Los personajes pueden recuperar el uso de objetos mágicos cuyos usos limitados hayan sido gastados.

PROGRESIÓN DE NIVELES SIN PX

Puedes eliminar por completo los puntos de experiencia y controlar el ritmo de progresión de los personajes. La progresión de los personajes se basa en cuantas sesiones jueguen o cuando consigan importantes logros en la historia de la campaña. En cualquiera de los casos, tú les dices a los jugadores cuando sus personajes ganan un nivel.

Este método de progresión de niveles puede ser particularmente útil si tu campaña no incluye demasiado combate, o incluye tanto combate que calcular los PX se vuelve tedioso.

PROGRESIÓN BASADA EN LA SESIÓN

Un buen ritmo de progresión basada en la sesión sería tener a los personajes alcanzando el nivel 2 después de la primera sesión de juego, el nivel 3 después de otra sesión, y el nivel 4 después de otras dos sesiones. Entonces, serían necesarias dos o 3 sesiones para alcanzar cada nivel subsiguiente. Este ritmo refleja el ritmo estándar de progresión, asumiendo que cada sesión dura alrededor de 4 horas.

PROGRESIÓN BASADA EN LA HISTORIA

Cuando permites que la historia de la campaña conduzca la progresión, recompensas a los aventureros con niveles cuando han conseguido importantes logros en la campaña.

CAPÍTULO 9: EL TALLER DEL DUNGEON MÁSTER

COMO DUNGEON MASTER, NO ESTÁS limitado por las reglas del *Manual del Jugador*, las pautas de este libro o la selección de monstruos del Manual de Monstruos. Puedes dejar volar tu imaginación. Este capítulo contiene reglas opcionales que puedes usar para personalizar tu campaña, así como pautas para crear tu propio material como monstruos u objetos mágicos.

Las opciones en este capítulo hacen referencia a diferentes partes del juego. Algunas de ellas son variantes de las reglas, y otras son reglas completamente nuevas. Cada opción representa un diferente género, estilo o ambos. Considera el probar no más de una o dos de las opciones a la vez para que puedas evaluar claramente los efectos en tu campaña antes de añadir otras opciones. Antes de añadir una nueva regla a tu campaña, formúlate a ti mismo dos preguntas:

- ¿La regla mejorará el juego?
- ¿Le gustará a mis jugadores?

Si estás convencido de que la respuesta a ambas preguntas es sí, entonces no tienes nada que perder por probarla. Anima a tus jugadores a que te proporcionen sus opiniones. Si la regla o el elemento del juego no está funcionando como debería o no está añadiendo mucho a vuestro juego, puedes pulirla o descartarla. No importa cuál sea la fuente de la regla, una regla debe estar a vuestro servicio, no al contrario.

Ve con cuidado de añadir cualquier cosa a vuestro juego que permita a un personaje concentrarse en más de un efecto a la vez, usar más de una reacción o acción adicional por asalto o armonizar más de tres objetos mágicos a la vez. Las reglas y elementos del juego que ignoren las reglas de concentración, reacciones, acciones adicionales y armonización de objetos mágicos pueden descompensar o complicar en exceso vuestro juego.

OPCIONES DE CARACTERÍSTICA

Las reglas opcionales de esta sección pertenecen al uso de las puntuaciones de característica.

DADO DE COMPETENCIA

Esta regla opcional reemplaza la bonificación por competencia por un dado de competencia, añadiendo más aleatoriedad al juego y haciendo de la competencia un indicador menos fiable de la maestría. En vez de añadir una bonificación de competencia a una tirada de característica o tirada de salvación, el personaje jugador tira un dado. La tabla de Dado de Competencia muestra qué dado o dados tirar, determinado por el nivel del personaje.

Cuando un rasgo como el Experto del pícaro permite a un personaje doblar su bonificación de competencia, el jugador tirará el dado de competencia dos veces en lugar de una.

Esta opción está pensada para personajes jugadores y personajes no jugadores que posean niveles, en contraposición a los monstruos que no tienen.

DADO DE COMPETENCIA

Nivel	Bono de competencia	Dado de competencia
1º-4º	+2	1d4
5º-8º	+3	1d6
9º-12º	+4	1d8
13º-16º	+5	1d10
17º-20º	+6	1d12

VARIANTES DE HABILIDADES

Una habilidad dictamina las circunstancias en las cuales un personaje puede añadir su bonificador de competencia a una tirada de característica. Las habilidades definen dichas circunstancias remitiéndose a diferentes aspectos de las seis puntuaciones de característica. Por ejemplo, Acrobacias y Sigilo son dos aspectos diferentes de Destreza, y un personaje puede especializarse en uno de ellos o en ambos.

Puedes dejar de lado las habilidades y usar una de las siguientes variantes. Escoge la que mejor se adapte a tu campaña.

COMPETENCIA EN PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Competencia en Prueba de Competencia

Con esta variante de regla, los personajes no tienen competencias de habilidad. En su lugar, cada personaje tiene competencia en dos características: una relacionada con la clase del personaje y otra relacionada con el trasfondo del personaje. La tabla de Competencias de Características por Clase sugiere una competencia para cada clase, y debes escoger qué característica está vinculada al trasfondo proporcionado. Al empezar a nivel 1, el personaje añade su bonificador por competencia a cualquier prueba de característica relacionada con una u otra de estas características.

COMPETENCIA EN CARACTERÍSTICA POR CLASE

Clase	Característica
Bárbaro	Fuerza, Destreza o Sabiduría
Bardo	Cualquiera
Brujo	Inteligencia o Carisma
Clérigo	Inteligencia, Sabiduría o Carisma
Druída	Inteligencia o Sabiduría
Explorador	Fuerza, Destreza o Sabiduría
Guerrero	Fuerza, Destreza o Sabiduría
Hechicero	Inteligencia o Carisma
Mago	Inteligencia o Sabiduría
Monje	Fuerza, Destreza o Inteligencia
Paladín	Fuerza, Sabiduría o Carisma
Pícaro	Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma

El rasgo Experto funciona de modo diferente al normal con esta regla. A nivel 1, en vez de escoger dos competencias con habilidad, un personaje con el rasgo de clase Experto escoge una de las características en las que tenga competencia. Seleccionar una característica cuanta como dos de las elecciones de Experto del personaje. Si el personaje ganase una competencia con habilidad adicional, dicho personaje en su lugar seleccionaría otra prueba de característica en la que ganar competencia.

Esta opción elimina las habilidades del juego y no permite mucha diferenciación entre personajes. Por ejemplo, un personaje no puede enfatizar persuasión o intimidación, será igual de versado en ambos.

COMPETENCIA POR TRASFONDO

Con esta variante de reglas, los personajes no tienen competencias por habilidad o herramientas. Cualquier cosa que permitiese al personaje una competencia por habilidad o herramienta no proporcionará ningún beneficio. En su lugar, un personaje puede añadir su bonificador por competencia a cualquier prueba de característica en la cual el entrenamiento y experiencia previos (reflejados en el trasfondo del personaje) se pudiesen aplicar razonablemente. El DM tiene la última palabra de si un trasfondo de personaje es aplicable.

Por ejemplo, el jugador de un personaje con el trasfondo noble podría argumentar razonablemente que el bonificador por competencia podría aplicarse a una prueba de Carisma cuando

el personaje intente tener una audiencia segura con el rey. Debería animarse al jugador para que explicase en términos específicos cómo se aplica el trasfondo del personaje. No simplemente “Soy un noble” sino “He pasado tres años antes de comenzar mi carrera como aventurero sirviendo como embajador de mi familia en la corte, y este tipo de cosas es ahora algo instintivo para mí”.

Este simple sistema se sustenta fuertemente en el desarrollo de los jugadores de las historias de sus personajes. No dejes que acabe en debates interminables sobre cuándo una bonificación por competencia de un personaje se aplicaría en una determinada situación. A no ser que el intento de explicar la relevancia del trasfondo de un personaje haga que todo el mundo en la mesa ponga los ojos en blanco por lo absurdo, sigue adelante y recompensa al jugador por el esfuerzo.

Si un personaje posee el rasgo Experto, en lugar de elegir habilidades y herramientas para ganar el beneficio del rasgo, el jugador definirá aspectos de su trasfondo en el que el beneficio se aplique. Continuando con el ejemplo del noble, el jugador podría decidir aplicar Experto a “situaciones donde los modales cortesanos y la etiqueta sean algo primordial” y “averiguar las intrigas secretas que los miembros de la corte traman unos con otros”.

COMPETENCIA POR RASGO DE PERSONALIDAD

Con esta variante, los personajes no tienen competencias con habilidad. En su lugar un personaje puede añadir su bonificación de competencia a cualquier prueba de característica relacionada directamente con los rasgos positivos de personalidad del personaje. Por ejemplo, un personaje con un rasgo de personalidad positivo de “Nunca tengo un plan, pero voy preparando las cosas tal como me vienen” podría aplicar el bonificador para improvisar algo para salir de un aprieto. Un jugador debería comenzar con al menos cuatro rasgos de personalidad positivos cuando crease un personaje.

Cuando un rasgo de personalidad negativo tenga efecto directo sobre una prueba de característica, el personaje tendrá desventaja en la prueba. Por ejemplo, un ermitaño cuyo rasgo negativo sea “A menudo me pierdo en mis pensamientos y contemplaciones, aislándome de mi alrededor” podría tener desventaja en una prueba de característica para percibirse de criaturas acechando.

Si un personaje tiene el rasgo Experto, el jugador puede aplicar este beneficio para rasgos de personalidad relacionados a pruebas de característica en lugar de las habilidades o las herramientas. Si un personaje ganara una nueva competencia con habilidad o herramienta, el personaje ganaría en su lugar un nuevo rasgo de personalidad positivo.

Este sistema se sustenta fuertemente en el desarrollo de las personalidades de los personajes por parte de los jugadores. Asegúrate de que los diferentes rasgos del personaje (positivos y negativos) salgan a juego con la misma frecuencia. No permitas que un personaje se escabulla con un rasgo positivo que siempre parece aplicarse y un rasgo negativo que nunca lo hace.

Si lo prefieres, puedes además ligar los ideales, vínculos y defectos de los personajes a este sistema.

PUNTOS DE HÉROE

Los puntos de héroe funcionan bien en fantasía épica y campañas míticas en las cuales los personajes se asemejan más a superhéroes que a un aventurero medio.

Con esta opción, un personaje comienza con 5 puntos a nivel 1. Cada vez que el personaje gane un nivel, perderá todos los puntos sin gastar y ganará un nuevo total igual a $5 + \frac{1}{2}$ la mitad del nivel de personaje.

Un jugador puede gastar un punto de héroe cuando realice una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación. El jugador puede usar el punto después de que la tirada se haya hecho pero antes de que se apliquen sus resultados. Gastar el punto de héroe permite al jugador tirar un d6 y añadirlo al d20, posiblemente convirtiendo un fallo en un éxito. Un jugador puede usar solo un punto por tirada.

Además, cuando un personaje falle una tirada de salvación por muerte, el jugador puede usar un punto de héroe para convertir el fallo en un éxito.

NUEVAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA: HONOR Y CORDURA

Si estás dirigiendo una campaña cimentada en un código estricto de honor o el riesgo constante de locura, considera añadir una o ambas de estas puntuaciones de característica: Honor y Cordura. Estas características funcionan del mismo modo que las seis características estándar, con las excepciones especificadas más abajo para cada característica.

Aquí se muestra como incorporar estas características opcionales a la creación de personaje:

- Si tus jugadores usan el paquete estándar de puntuaciones de característica, añade un 11 por cada característica opcional que añadas.
- Si tus jugadores usan el sistema opcional por compra de puntos, añade 3 puntos por cada característica opcional que añadas.
- Si tus jugadores hacen tiradas para sus puntuaciones de característica, hazles tirar para las puntuaciones de característica añadidas.

Si alguna vez necesitaras hacer una prueba o tirada de salvación para Honor o Cordura con un monstruo que careciese de la puntuación, puedes usar Carisma para Honor y Sabiduría para Cordura.

PUNTUACIÓN DE HONOR

Si tu campaña incluye culturas donde un rígido código de honor forme parte de la vida diaria, considera usar la puntuación de Honor como medida de la devoción de un personaje a dicho código. Esta característica encaja bien en escenarios inspirados por culturas asiáticas, como Kara-Tur en los Reinos Olvidados. La característica de Honor es también útil en cualquier campaña que gire alrededor de órdenes de caballería.

El Honor mide no solo la devoción del personaje a un código, sino el conocimiento del personaje acerca del mismo. La puntuación de Honor puede reflejar también el cómo los demás perciben el honor del personaje. Un personaje con un Honor elevado normalmente tiene una reputación reconocida por otros, especialmente por aquellos con puntuaciones de Honor también altas.

A diferencia de otras características, el Honor no puede subirse con los incrementos de puntuación de característica habituales. En su lugar, puedes ganar aumentos de Honor – o imponerse reducciones – basándose en las acciones del personaje. Al final de una aventura, si crees que las acciones de un personaje en la aventura han reflejado bien o mal su conocimiento del código, puedes aumentar o disminuir el Honor del personaje en 1. Como con las otras puntuaciones de característica, el Honor de un personaje no puede exceder de 20 o estar por debajo de 1.

Pruebas de Honor. Las pruebas de Honor pueden usarse en situaciones sociales, de la misma forma que se haría con el Carisma, cuando el conocimiento del código de conducta de un personaje es el factor más decisivo en el modo en el que la interacción social se lleve a cabo.

Podrías pedir una prueba de Honor cuando un personaje se encontrase en una de las siguientes situaciones:

- No estar seguro de cómo actuar con honor.
- Rendirse mientras intentas salvar las apariencias.
- Intentar determinar la puntuación de Honor de otro personaje.

• Intentar usar la etiqueta adecuada en una situación social delicada.

• Usar su reputación honorable o deshonrosa para influenciar a otros.

Tiradas de salvación de Honor. Una tirada de salvación de Honor se pone en juego cuando quieras determinar cuándo un personaje podría hacer algo deshonroso sin darse cuenta. Puedes pedir una tirada de salvación de Honor en las siguientes situaciones:

- Evitar una infracción accidental del honor o la etiqueta.
- Resistir las ansias de responder a las provocaciones o insultos de un enemigo.
- Reconocer cuando un enemigo intenta provocar que un personaje caiga en una infracción del honor.

PUNTUACIÓN DE CORDURA

Considera usar la puntuación de Cordura si tu campaña gira alrededor de entidades naturaleza totalmente alienígena e innombrable como el Gran Cthulhu, cuyos poderes y seguidores pueden destruir la mente de un personaje.

Un personaje con una Cordura elevada es alguien equilibrado incluso frente a circunstancias dementes, mientras que un personaje con una Cordura baja es alguien inestable, que se vendrá abajo fácilmente cuando se enfrente a los horrores arcanos que están más allá de toda razón.

Pruebas de Cordura. Puedes pedir a los personajes que realicen una prueba de cordura en lugar de una de Inteligencia para recordar conocimientos sobre las criaturas alienígenas de locura que aparezcan en tu campaña, para descifrar las escrituras de lunáticos delirantes o para aprender conjuros de tomos de conocimiento olvidado.

Puedes también solicitar una prueba de Cordura cuando un personaje escoja una de las siguientes actividades:

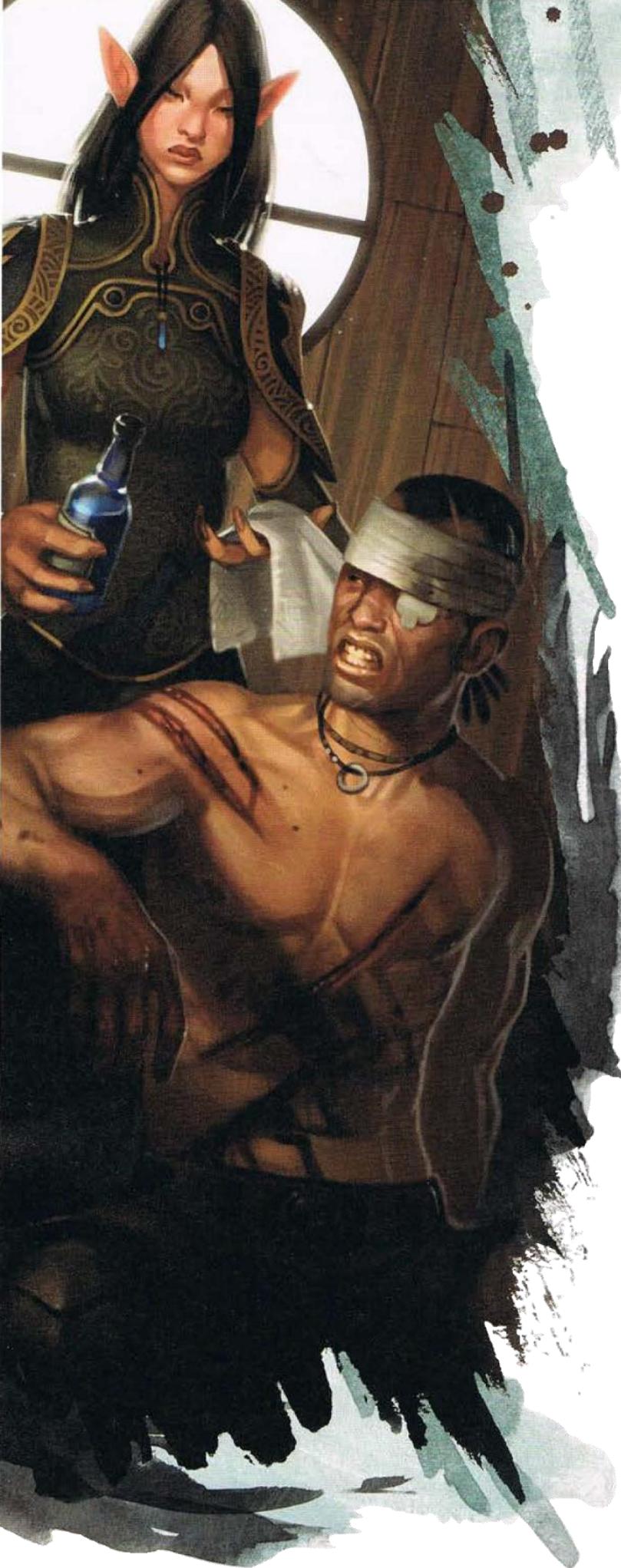
- Descifrar una pieza de texto escrito en lenguajes tan extraños que amenacen con romper la mente del personaje.
- Vencer los efectos persistentes de la locura.
- Comprender un fragmento de magia extraña diferente a toda comprensión normal de la magia.

Tiradas de salvación de Cordura. Puedes pedir una tirada de salvación de cordura cuando un personaje corra el riesgo de sucumbir a la locura, como en las siguientes situaciones:

- Ver una criatura del Reino Lejano u otros reinos alienígena por primera vez.
- Tener contacto directo con la mente de una criatura alienígena.
- Ser el objetivo de conjuros que afecten la estabilidad mental, como la opción de locura del conjuro símbolo.
- Atravesar un semiplano sustentado por leyes físicas alienígenas.
- Resistir un efecto proporcionado por un ataque o conjuro que provoque daño psíquico.

Una salvación de Cordura fallada podría provocar locura a corto plazo, largo plazo o indefinida como se describe en el capítulo 8 “Como Dirigir una Partida”. Cada vez que un personaje se vea afectado por locura a largo plazo o indefinida, la Cordura del personaje se reduce en 1. Un conjuro de restauración mayor podría restaurar la Cordura perdida de este modo, y el personaje podría incrementar su Cordura por medio de la subida de niveles





OPCIONES DE AVENTURA

Esta sección proporciona opciones para cambiar cómo funcionan los descansos, así como para añadir cosas inusuales a tu campaña como armas modernas.

MIEDO Y HORROR

Las reglas para miedo y horror te pueden ayudar para mantener una atmósfera de pavor en una campaña de fantasía oscura.

MIEDO

Cuando los aventureros se enfrentan a amenazas ante las cuales no tienen esperanzas de vencer, puedes solicitar que realicen una tirada de salvación de Sabiduría. Fija la CD de acuerdo a las circunstancias. Un personaje que falle la salvación quedará asustado 1 minuto. El personaje puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus asaltos, terminando el efecto sobre el personaje con una salvación exitosa.

HORROR

El horror supone algo más que un simple susto. Conlleva repulsión y angustia. A menudo surge cuando un aventurero ve algo completamente contrario a la común comprensión de lo que debería ocurrir en el mundo, o por la revelación de una verdad terrible.

En estas situaciones, puedes solicitar a los personajes una tirada de salvación de Carisma para resistir el horror. Fija la CD basándote en la magnitud de las circunstancias horribles. Con una salvación fallida, el personaje recibe una forma de locura a corto o largo plazo que tú elijas o determines aleatoriamente como se detalla en el capítulo 8 “Como Dirigir una Partida”.

CURACIÓN

Estas reglas opcionales harán más fácil o difícil para los aventureros el recuperarse de las heridas, y también aumentando o reduciendo la cantidad de tiempo que los jugadores pueden estar de aventura antes de requerir un descanso.

DEPENDENCIA DE LOS KITS DE CURANDERO

Un personaje no puede usar ningún Dado de Golpe tras acabar un descanso corto a no ser que alguien gaste un uso de un kit de curandero para vender y tratar las heridas del personaje.

ESFUERZOS CURATIVOS

Esta regla opcional permite a los personajes curarse en el fragor del combate y funciona bien para grupos que muestren pocos o ningún personaje con magia curativa o para campañas en las que la curación mágica sea rara.

Como acción, un personaje puede usar un esfuerzo curativo y gastar hasta la mitad de sus Dados de Golpe. Por cada Dado de Golpe gastado de este modo, el jugador tira el dado y añade su modificador de Constitución. El personaje recuperará tantos puntos de golpe como este total. El jugador puede decidir gastar un Dado de Golpe adicional tras cada tirada.

Un personaje que use un esfuerzo curativo no puede hacerlo otra vez hasta que finalice un descanso prolongado o corto.

Bajo esta regla opcional, un personaje recupera todos los Dados de Golpe gastados al final de un descanso prolongado. Con un descanso corto, el personaje recupera tantos Dados de Golpe como su nivel dividido entre cuatro (con un mínimo de un dado).

Para un ambiente más superheroico, puedes permitir a un personaje usar un esfuerzo curativo como acción adicional en lugar de como acción.

CURACIÓN NATURAL LENTA

Los personajes no recuperan puntos de golpe al final de un descanso prolongado. En su lugar, un personaje puede gastar Dados de Golpe para curarse al final de un descanso prolongado del mismo modo que con un descanso corto.

Esta regla opcional alarga la cantidad de tiempo que los personajes necesitan para recuperarse de sus heridas sin los beneficios de la curación natural y funciona bien para campañas más duras y realistas.

VARIANTES DE DESCANSO

Las reglas para descansos cortos y prolongados presentados en el capítulo 8 del Manual de Jugador funcionan bien para una campaña de estilo heroico. Los personajes estarán balanceados contra fuerzas letales, podrán recibir daño hasta estar al borde de la muerte y aun así estar listos al otro día para seguir luchando. Si este acercamiento no encaja con tu campaña, considera las siguientes variantes.

HEROISMO ÉPICO

Esta variante usa un descanso corto de 5 minutos y un descanso prolongado de 1 hora. Este cambio hace del combate más bien una rutina, ya que los personajes pueden recuperarse fácilmente de cada batalla. Quizás vayas a querer hacer los encuentros de combate más difíciles para compensar esta variante.

Los lanzadores de conjuros, usando este sistema, podrán considerar quemar sus espacios de conjuros más rápido, especialmente a niveles más altos. Considera permitir a los lanzadores de conjuros recuperar solo la mitad de sus espacios de conjuros máximos (redondeado hacia abajo) al final de un descanso prolongado, y limitar los espacios de conjuros recuperados a los de 5to nivel o inferior. Solo con un descanso de 8 horas podría permitírsele a un lanzador de conjuros recuperar todos los espacios de conjuros y los espacios de conjuros de 6to nivel o superior.

REALISMO CRUDO

Esta variante usa un descanso corto de 8 horas y un descanso prolongado de 7 días. Esto le clava los frenos a la campaña, requiriendo que los jugadores juzguen cuidadosamente los beneficios y las desventajas del combate. Los personajes no pueden considerar enfrentarse a muchas batallas seguidas, y toda aventura debe ser cuidadosamente planeada.

Este acercamiento alienta a los personajes a pasar más tiempo fuera del calabozo. Es una buena opción para campañas que se enfatizan en la intriga, política, e interacción con PNJs, y en las cuales el combate es raro, o algo que se intenta evitar.

ARMAS DE FUEGO

Siquieres modelar el estilo de capa y espada de los Tres Mosqueteros e historias similares, puedes introducir armas de pólvora a tu campaña que estén asociadas al Renacimiento. De manera similar, en una campaña donde una nave espacial se estrelló o elementos de nuestro mundo moderno estén presentes, armas futuristas o modernas pueden aparecer.

La Tabla de Armas de Fuego provee ejemplos de armas de fuego de los tres períodos. Los objetos modernos y futuristas son invaluables.

COMPETENCIA

Depende de ti decidir si un personaje tiene o no competencia con armas de fuego. Los personajes de la mayoría de los mundos de D&D no tendrían esta competencia. Durante su tiempo de inactividad, los personajes pueden usar las reglas de entrenamiento en el Manual de Jugador, para adquirir la competencia, asumiendo que tienen las municiones suficientes para mantener las armas en funcionamiento mientras dominan su uso.

PROPIEDADES

Las armas de fuego usan munición especial, y algunas de ellas tienen las propiedades de ráfaga y recarga.

Munición. La munición de esta arma es destruida después de su uso. Las armas de fuego renacentistas y modernas utilizan balas. Las armas futuristas son alimentadas por un tipo especial de munición llamado celda de energía. Una celda de energía contiene suficiente poder para todos los disparos que su arma pueda usar.

Ráfaga. Un arma que tiene la propiedad de ráfaga puede hacer un ataque normal a un objetivo, o rociar un área con forma de cubo de 10 pies (3 metros) dentro de un rango normal con disparos. Cada criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibir el daño normal del arma. Esta acción gasta diez piezas de munición.

Recarga. Una cantidad limitada de disparos puede ser realizada con un arma que posee esta propiedad. Un personaje debe recargarla después utilizando una acción adicional (a elección del personaje).

EXPLOSIVOS

Una campaña podría incluir explosivos del Renacimiento o del mundo moderno (del último son invaluables), como se presenta en la tabla Explosivos.

BOMBA

Como una acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto hasta 60 pies (18 metros). Cada criatura a menos de 5 pies (1,5 metros) del punto elegido debe pasar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibir 3d6 de daño ígneo.

PÓLVORA

La Pólvora es principalmente usada para impulsar una bala fuera del cañón de una pistola o rifle, o se la usa en la creación de una bomba. La Pólvora se vende en pequeños barriles de madera y en cuernos resistentes al agua.

Prender fuego a un contenedor lleno de pólvora puede causar que explote, haciendo daño a las criaturas a menos de 10 pies (3 metros) del mismo (3d6 para un cuerno con pólvora, 7d6 para un barril pequeño). Pasar una tirada de salvación de Destreza CD 12 reduce el daño a la mitad. Encender una onza (28 gramos) de pólvora causará que destelle por 1 asalto, arrojando luz brillante a 30 pies (9 metros) de radio y luz tenues a 30 pies adicionales de distancia.

DINAMITA

Como una acción, un personaje puede encender un cartucho de dinamita y lanzarlo a un punto hasta 60 pies (18 metros). Cada criatura a menos de 5 pies (1,5 metros) del punto elegido debe pasar una tirada de salvación de Destreza CD 12, recibiendo 3d6 de daño contundente si falla y la mitad si tienen éxito.

Un personaje puede atar varios cartuchos de dinamita juntos para que exploten todos al mismo tiempo. Cada cartucho adicional incrementa el daño en 1d6 (hasta un máximo de 10d6) y el radio de explosión en 5 pies (hasta un máximo de 20 pies – 6 metros).

La dinamita puede ser aparejada con una mecha más larga para que explote después de cierto tiempo, usualmente entre 1 y 6 asaltos. Tira iniciativa para la dinamita. Después de que pasen la cantidad de asaltos establecidos, explotará en su iniciativa.

GRANADA

Como una acción, un personaje puede lanzar la granada a un punto hasta 60 pies (18 metros). Con un lanzagranadas el personaje puede dispararla hasta 120 pies (32 metros).

Cada criatura a menos de 20 pies (6 metros) de una **granada de fragmentación** explotando debe pasar una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 5d6 de daño perforante si fallan y la mitad si tienen éxito.

Un asalto después de que una **granada de humo** aterrice, emite una nube de humo que crea un área fuertemente oscurecida en un radio de 20 pies. Un viento moderado (de al menos 10 milla por hora – 16 km/h) dispersa el humo en 4 asalto; un viento fuerte (20 milla por hora – 32 km/h – o más) dispersa el humo en 1 asalto.

TECNOLOGÍA ALINÍGENA

Cuando los aventureros encuentran una pieza de tecnología que no es de su mundo o período de tiempo, los jugadores podrían comprender de qué objeto se trata, pero los personajes raramente lo lograrían. Para simular la ignorancia del personaje sobre la tecnología, haz que el personaje realice una serie de pruebas de Inteligencia para averiguar acerca de la misma.

Para determinar cómo funciona la tecnología, un personaje debe tener éxito en un número de pruebas de Inteligencia determinado por la complejidad del objeto: dos éxitos para un objeto sencillo (como un encendedor, una calculadora, o un revólver) y cuatro éxitos para un objeto complejo (como una computadora, una motosierra, o una nave flotadora). Después consulta la tabla Averiguando Tecnología Alienígena.

Considera hacer que el objeto se rompa con cuatro fallos o más antes de tomar un descanso prolongado.

Un personaje que ha visto como se usa el objeto en cuestión o ha operado con un objeto de tecnología similar, tiene ventaja en las pruebas de Inteligencia hechas para averiguar su funcionamiento.

ARMAS DE FUEGO

Objeto Renacentista	Coste	Daño	Peso	Propiedades
<i>Armas Marciales a Distancia</i>				
Pistolón	250 po	1d10 penetrante	3 lb.	Munición (rango 30/90), recarga
Mosquete	500 po	1d12 penetrante	10 lb.	Munición (rango 40/120), recarga, dos manos
<i>Munición</i>				
Balas (10)	3 po		2 lb.	
Objeto Moderno	Coste	Daño	Peso	Propiedades
<i>Armas Marciales a Distancia</i>				
Pistola, automática	–	2d6 penetrante	3 lb.	Munición (rango 50/150), recarga (15 disparos)
Revólver	–	2d8 penetrante	3 lb.	Munición (rango 40/120), recarga (6 disparos)
Rifle de cacería	–	2d10 penetrante	8 lb.	Munición (rango 80/240), recarga (5 disparos), dos manos
Rifle de asalto	–	2d8 penetrante	8 lb.	Munición (rango 80/240), recarga (30 disparos), ráfaga, dos manos
Escopeta		2d8 penetrante	7 lb.	Munición (rango 30/90), recarga (2 disparos), dos manos
<i>Munición</i>				
Balas (10)	–		1 lb.	
Objeto Futurista	Coste	Daño	Peso	Propiedades
<i>Armas Marciales a Distancia</i>				
Pistola laser	–	3d6 radiante	2 lb.	Munición (rango 40/120), recarga (50 disparos)
Rifle antimateria	–	6d8 necrótico	10 lb.	Munición (rango 120/360), recarga (2 disparos), dos manos
Rifle laser	–	3d8 radiante	7 lb.	Munición (rango 80/240), recarga (30 disparos), ráfaga, dos manos
<i>Munición</i>				
Celda de energía	–		5 oz.	

AVERIGUANDO TECNOLOGÍA ALIENÍGENA

Prueba de Inteligencia	Resultado
9 o menos	Un fallo; si es posible, una carga o uso se malgasta; el personaje tiene desventaja en la próxima prueba
10-14	Un fallo
15-19	Un éxito
20 o más	Un éxito; el personaje tiene ventaja en la próxima prueba

EXPLOSIVOS

Objeto Renacentista	Coste	Peso
Bomba	150 po	1 lb.
Barril pequeño de pólvora	250 po	20 lb.
Cuerno de pólvora	35 po	2 lb.

Objeto Moderno	Coste	Peso
Dinamita	–	1 lb.
Granada, fragmentación	–	1 lb.
Granada, humo	–	2 lb.
Lanzagranadas	–	7 lb.

PUNTOS DE TRAMA

Los puntos de trama permiten a los jugadores cambiar el curso de la campaña, introducir complicaciones en la trama, alterar el mundo, e inclusive asumir el rol del DM. Si tu primera reacción cuando leíste esta regla fue preocuparte de que los jugadores puedan abusar de ella, entonces es probable que no sea para ti.

USANDO LOS PUNTOS DE TRAMA

Cada jugador comienza con 1 punto de trama. Durante la sesión, un jugador puede gastar ese punto por un efecto. El efecto depende del acercamiento de tu grupo a esta regla opcional. Hay tres opciones presentadas más abajo.

Un jugador no puede gastar más de 1 punto de trama por sesión. Puedes incrementar este límite si lo deseas, especialmente si quieres que los jugadores dirijan más aspectos de la historia. Una vez que todos los jugadores hayan gastado su punto de trama, cada uno recupera 1 punto de trama.

OPCIÓN 1: ¡UN GIRO INESPERADO!

Un jugador que gasta un punto de trama recibe la posibilidad de adherir algo al escenario o situación que el resto (incluyéndote) deben aceptar como verdad. Por ejemplo, un jugador puede gastar un punto de trama para afirmar que su personaje ha encontrado una puerta secreta, un PNJ aparece, o un monstruo resultar ser un olvidado aliado polimorfado en una bestia horrenda.

Un jugador que quiere gastar un punto de trama de esta manera, debería tomarse un minuto para discutir su idea con todos en la mesa y recibir retroalimentación acerca de su idea antes de implementarla en el desarrollo de la trama.

OPCIÓN 2: LA TRAMA SE DENSIFICA

Siempre que un jugador gaste un punto de trama, el jugador a su derecha debe adherir una complicación a la escena. Por ejemplo, si el jugador que gastó el punto de trama decide que su personaje encuentra una puerta secreta, el jugador a su derecha podría establecer que abrirla dispara una trampa mágica que teletransporta al grupo a otra parte del dungeon.

OPCIÓN 3: LOS DIOSES DEBEN ESTAR LOCOS

Con este acercamiento, no hay un DM permanente. Todos se crean personajes, y una persona comienza como DM y dirige la sesión normalmente. El personaje de esa persona se convierte en un PNJ que puede acompañar al grupo o quedarse al margen, como lo deseé el grupo.

En cualquier momento, un jugador puede gastar un punto de trama y convertirse en DM. El personaje de ese jugador se convierte en un PNJ, y el juego continúa. Probablemente no es buena idea cambiar lugares en medio de un combate, pero puede lograrse si el grupo le da tiempo al nuevo DM para asentarse en su rol y retomar donde el anterior DM los dejó.

Usar los puntos de trama de esta manera puede crear una campaña emocionante a medida que cada DM conduce el juego hacia direcciones inesperadas. Este acercamiento también es una gran manera para los que quieran ser DMs de intentar dirigir el juego en pequeñas dosis controladas.

En una campaña que usa los puntos de trama de esta manera, todos deberían venir a la mesa con algo de material preparado o encuentros específicos en mente. Un jugador que no se sienta cómodo con dirigir puede elegir no gastar su punto de trama en toda la partida.

Para que este acercamiento funcione, es una buena idea establecer algunas suposiciones sobre la campaña así los DMs no duplican esfuerzos o pisan los planes de los demás.





OPCIONES DE COMBATE

Las opciones de esta sección proveen formas alternativas para dirigir combates. El riesgo más grande de añadir estas reglas es que se ralenticen los combates.

VARIANTES DE INICIATIVA

Esta sección ofrece diferentes maneras de tratar el combate.

PUNTUACIÓN DE INICIATIVA

Con esta regla opcional, las criaturas no tiran por iniciativa al comienzo del combate. En lugar de eso, cada criatura tiene una puntuación de iniciativa, que es una prueba pasiva de Destreza: 10 + Modificador de Destreza.

Al deshacerte de las tiradas de dados, de las matemáticas hechas en el momento, y del proceso de preguntar y registrar los totales, acelerarás la velocidad del juego considerablemente – al costo de tener un orden de iniciativa bastante predecible.

INICIATIVA GRUPAL

Registrar la iniciativa de cada PJ y monstruo, colocar a todos en el orden correcto, y recordar donde estás en la lista puede detener la partida bastante. Si deseas combates más rápidos, bajo el riesgo de que se desbalanceen, intenta usar la regla de iniciativa grupal.

Con esta variante, los jugadores tiran un d20 por iniciativa como grupo o equipo. Tú también tira un d20. Ninguna tirada recibe bonificadores. Quién saque la tirada más alta gana la iniciativa. En caso de empate, se sigue tirando hasta que un lado gane.

Cuando es el asalto de un grupo, los miembros de ese lado pueden actuar en cualquier orden que quieran. Una vez que todos ellos hayan actuado, le toca a los del otro lado. El asalto termina cuando todos de ambos lados hayan completado sus asaltos.

Si más de dos grupos se enfrentan en una batalla, cada uno de los mismos tira iniciativa. Los grupos actúan en el orden que toque, desde el más alto al más bajo. El combate continúa en el orden de iniciativa hasta que la batalla termine.

Esta variante promueve el trabajo en equipo y facilita tu vida como DM, ya que puedes coordinar los monstruos con mayor facilidad. El lado negativo de esta regla es que el grupo que gane la iniciativa puede deshacerse de los enemigos antes de que estos tengan una oportunidad de actuar.

FACTOR DE VELOCIDAD

Algunos DMs encuentran la progresión regular de la iniciativa muy predecible y propensa al abuso. Los jugadores pueden usar su conocimiento de la iniciativa para influenciar en sus decisiones. Por ejemplo, un guerrero malherido podría cargar hacia un troll porque sabe que el clérigo va antes que el monstruo y puede sanarlo.

El factor de velocidad es una opción para la iniciativa que introduce más incertidumbre al combate, al costo de la velocidad de juego. Bajo esta variante, los participantes de la batalla tiran por iniciativa en cada asalto. Antes de realizar la tirada, cada personaje o monstruo debe elegir una acción.

Modificadores de Iniciativa. Los modificadores se podrían aplicar a la iniciativa dependiendo de su tamaño, y de la acción que vaya a tomar. Por ejemplo, una criatura que pelea con un arma ligera o lanza un conjuro simple tiene más probabilidades de ir antes que una criatura armada con un arma pesada o lenta. Observa la tabla Modificadores de Iniciativa del Factor de Velocidad para más detalles. Si una acción no está listada en la tabla entonces la acción no tiene efecto sobre la iniciativa. Los modificadores se apilan si más de uno afecta a la iniciativa de la acción.

MODIFICADORES DE INICIATIVA DE FACTOR DE VELOCIDAD

Factor	Modificador de Iniciativa
Lanzamiento de conjuros	Substraer el nivel del conjuro
Arma pesada C/C	-2
Arma ligera o sutil C/C	+2
Arma a dos manos C/C	-2
Arma a distancia con recarga	-5
Tamaño de la Criatura	Modificador de Iniciativa
Minúsculo	+5
Pequeño	+2
Mediano	+0
Grande	-2
Enorme	-5
Gargantuesco	-8

No apliques el mismo modificador más de una vez a un personaje en el mismo asalto. Por ejemplo, un pícaro luchando con dos dagas recibe un bonificador +2 a la iniciativa por usar un arma ligera o sutil cuerpo a cuerpo solo una vez. En caso del lanzamiento de conjuros, se aplica solamente el modificador del conjuro más alto.

Aplica cualquier modificador por las acciones adicionales al asalto de la criatura, recordando nunca aplicar el mismo modificador más de una vez. Por ejemplo, un paladín lanza unconjuro de 2º nivel como una acción adicional, y después ataca con una espada corta. El paladín recibe un -2 de penalización por el conjuro y recibe un +2 por usar un arma ligera, para un modificador total de +0.

La tabla es solo un punto de inicio. Puedes usarla para referirte cuando adjudiques alguna acción que un personaje tome que crees que deba hacerse más rápido o más lento. Las acciones rápidas o fáciles deberían otorgar un bonificador, mientras que las difíciles o lentas deberían incurrir en penalizaciones. Como regla de oro, aplica bonificadores o penalizadores de 2 o 5 por una acción.

Por ejemplo, un guerrero quiere girar un cabrestante para levantar el rastillo de una puerta. Esta es una tarea difícil y lenta. Deberías adjudicar una penalización de -5.

Tirando iniciativa. Después de decidir la acción, todos tiran iniciativa y aplican los modificadores actuales, manteniendo el resultado en secreto. Después anuncias un número de iniciativa, comenzando con 30 y bajando (ayuda usar rangos de números al principio). Rompe cualquier empate haciendo que quien tenga mayor iniciativa vaya primero. De lo contrario que tiren iniciativa entre los empatados para determinar quién va primero.

Asalto. En su asalto, la criatura se mueve normalmente, pero debe tomar la acción que decidió o no actuar. Una vez que todos hayan actuado el proceso se repite. Todos los que estén en la batalla seleccionan una acción, tiran iniciativa y toman los asaltos en orden.

OPCIONES DE ACCIÓN

Esta sección provee nuevas opciones de acción para el combate. Pueden adherirse como grupo o individualmente a tu juego.

TREPAR A UNA CRIATURA MÁS GRANDE

Si una criatura quiere saltar sobre otra criatura, puede hacerlo apresándola. Una criatura Pequeña o Mediana tiene pocas posibilidades de realizar exitosamente una presa contra una criatura Enorme o Gargantuesca, a menos, claro, que un poder mágico le haya otorgado una fuerza sobrenatural.

Como una alternativa, un oponente adecuadamente grande puede ser tratado como terreno para los propósitos de saltar sobre su espalda o trepar por uno de sus miembros. Despues de haber realizado las pruebas necesarias para ponerse en posición y sobre la criatura más grande, la criatura más pequeña debe pasar una prueba enfrentada de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) contra una prueba Destreza (Acrobacias) de su objetivo. Si gana la prueba, la criatura más pequeña se mueve exitosamente al espacio de la criatura y se cuelga de su cuerpo. Mientras esté en el espacio del objetivo, la criatura más pequeña se moverá con él, y tendrá ventaja en las tiradas de ataque hacia el mismo.

La criatura más pequeña podrá moverse dentro del espacio de la criatura más grande, tratando el espacio como terreno difícil. La posibilidad de atacar de la criatura más grande a la más pequeña depende del espacio que esté ocupando, y está dispuesto a tu discreción. La criatura más grande puede desenganchar a la criatura más pequeña usando una acción – derribándola, rascándose contra una pared, o agarrándola y arrojándola contra una pared – teniendo éxito en una prueba enfrentada de Fuerza (Atletismo) contra una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) de la criatura más pequeña. La criatura más pequeña elige que habilidad usar.

DESARMAR

Una criatura puede usar su ataque de arma para sacar de las manos de un objetivo otra arma o algún objeto que este posea. El atacante hace una prueba enfrentada de ataque contra una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del objetivo. Si el atacante gana, el ataque no causa daño ni efecto dañino, pero el defensor suelta el objeto.

El atacante tiene desventaja en la tirada de ataque si el objetivo está agarrando al objeto con dos o más manos. El defensor tiene ventaja si es de categoría de tamaño mayor al atacante, o desventaja en caso de ser de categoría de tamaño inferior.

MARCAR

Esta opción facilita a los combatientes cuerpo a cuerpo hostigarse con ataques de oportunidad.

Cuando una criatura hace un ataque cuerpo a cuerpo, también puede marcar a su objetivo. Hasta el final del próximo asalto del atacante, cualquier ataque de oportunidad que él o ella haga contra el objetivo marcado tendrá ventaja. Además, el ataque de oportunidad no gastará la reacción del atacante, pero no podrá realizarlo si algo, como la condición incapacitado o el conjuro agarre electrizante, le impide tomar reacciones. El atacante está limitado a un ataque de oportunidad por asalto.

EMBESTIR

Cuando una criatura intenta moverse a través del espacio ocupado por una criatura hostil, quien se mueve puede intentar abrirse camino por la fuerza embistiendo a la otra criatura. Como acción o acción adicional, el atacante realiza una prueba enfrentada de Fuerza (Atletismo) contra una prueba de Fuerza (Atletismo) del defensor. El atacante tiene ventaja si posee una categoría de tamaño superior al del defensor, o desventaja en caso de que su categoría de tamaño sea inferior. Si el atacante gana la prueba enfrentada, entonces puede pasar por el espacio del defensor una vez en este asalto.

EMPUJAR A UN COSTADO

Con esta opción, una criatura usa el ataque especial empujar a una criatura del Manual de Jugador para forzar el movimiento de una criatura a un costado en lugar de alejarla. El atacante sufre desventaja en su prueba de Fuerza (Atletismo) para realizar esta maniobra. Si el atacante tiene éxito, puede elegir en qué dirección mover al defensor 5 pies (1,5 metros).

PIRUETAS

Una criatura puede intentar hacer piruetas a través del espacio de una criatura hostil, agachándose y esquivando a sus enemigos. Como una acción o una acción adicional, el acróbata puede hacer una prueba enfrentada de Destreza (Acrobacias) contra una prueba de Destreza (Acrobacias) de la criatura hostil. Si el acróbata gana la prueba, podrá moverse a través del espacio de la criatura hostil una vez en este asalto.

GOLPEAR COBERTURA

Cuando un ataque a distancia falla a su objetivo con cobertura, puedes usar esta regla opcional para determinar si la cobertura fue golpeada por el ataque.

Primero, determina si el ataque hubiese golpeado al objetivo protegido si no tuviese cobertura. Si la tirada hubiera sido suficientemente alta como para golpearlo, pero debido a la cobertura no lo hizo, entonces el objeto usado de cobertura fue golpeado. Si es una criatura la que se está usando de cobertura y la tirada de ataque que falló, con el mismo resultado, superó la CA de la criatura que cubre, entonces esta misma sufre.

HENDIENDO A TRAVÉS DE CRIATURAS

Si los personajes de tus jugadores luchan regularmente contra hordas de monstruos de bajo nivel, considera usar esta regla opcional para ayudarte a acelerar los combates.

Cuando un ataque cuerpo a cuerpo reduce a 0 puntos de golpe a una criatura que no tenía daño realizado, cualquier exceso de daño de ese ataque podría pasarse a otra criatura cercana. El atacante elige otra criatura que esté al alcance y, si el ataque original puede golpearla, se le aplican los puntos de daño restantes a ella. Si la criatura no tenía daño realizado y también es reducida a 0 puntos de golpe, repite este proceso hasta que no existan más objetivos válidos o el ataque falle en reducir un oponente a 0 puntos de golpe.

HERIDAS

El daño normalmente no deja efectos persistentes. Esta opción introduce el potencial para heridas de largo plazo.

Depende de ti decidir cuándo hacer una prueba para una herida persistente.

Una criatura podría recibir una herida persistente bajo las siguientes circunstancias:

- Cuando recibe un Golpe Crítico.
- Cuando es reducido a 0 puntos de golpe pero no es asesinado.
- Cuando falla una TS de Muerte por 5 o más.

Para determinar la naturaleza de la Herida tira en la tabla de Heridas Persistentes. Esta tabla asume una fisiología humanoide normal, pero puedes adaptar los resultados a criaturas con diferentes tipos de cuerpos.

HERIDAS PERSISTENTES

d20 Herida

1	Pierdes un Ojo. Tienes desventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la visión, y en tiradas de ataque a distancia.
2	Pierdes un Brazo o una Mano. Ya no puedes levantar nada con dos manos, y solo puedes sostener un objeto a la vez. Magia como el conjuro <i>regenerar</i> puede re establecer tu miembro perdido.
3	Pierdes una Pierna o un Pie. Tu velocidad a pie se reduce a la mitad, debes usar ayuda como de una muleta, bastón o prótesis. Despues de usar la acción de Carrera caerás al suelo. Tienes desventaja en pruebas de Destreza para mantener el equilibrio. Magia como el conjuro <i>regenerar</i> puede re establecer tu miembro perdido.
4	Cojera. Tu velocidad a pie se reduce en 5 pies (1,5 metros) y despues de usar la acción de Carrera debes pasar una TS de Destreza CD 10 o caerás al suelo. Una curación mágica puede quitar esta condición.
5-7	Herida Interna. Siempre que lleves a cabo una acción en combate, debes pasar una TS de Constitución CD 15 o perder la acción, y todas las reacciones hasta el comienzo de tu próximo turno. Una curación mágica o pasar 10 días de descanso pueden quitar esta condición.
8-10	Costillas Rotas. Esta tiene los mismos efectos que la Herida Interna de arriba solo que la CD es 10.
11-13	Cicatriz Horrenda. Has sido desfigurado hasta la medida de que no puedes ocultar tu herida. Tienes desventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) y ventaja en las de Carisma (Intimidación). Las curaciones mágicas de nivel 6 o superior como sanar o <i>regenerar</i> pueden quitar esta cicatriz.
14-16	Herida Abierta. Cada 24 horas tus puntos de golpe máximos se reducen en 1 si la herida persiste. Si tus puntos de golpe máximos llegan a 0, mueres. La herida sana si recibes curación mágica. Alternativamente alguien puede realizar una prueba de Sabiduría (Medicina) a CD 15 una vez cada 24 horas. Despues de 10 éxitos, la herida sanará.
17-20	Cicatriz menor. Esta herida no tiene ningún efecto adverso. Cualquier curación mágica de nivel 6 como sanar o <i>regenerar</i> o mayor la quitará.

En lugar de usar el efecto descrito en la tabla, puedes poner la responsabilidad de representar las heridas persistentes del personaje en las manos del jugador. Tira en la tabla de Heridas Persistentes como sería usual, pero en lugar de sufrir el efecto descrito en el resultado, el personaje gana un nuevo Defecto con ese nombre. Depende del jugador expresar la herida persistente durante el juego, como cualquier otro defecto, con la posibilidad de ganar inspiración cuando la herida afecte al personaje de alguna manera significativa.

DAÑO MASIVO

Esta regla opcional hace que sea más fácil para una criatura ser derribada por daño masivo.

Cuando una criatura recibe daño de una sola fuente igual o mayor a la mitad de sus puntos de golpe, debe superar una TS de Constitución CD 15 o sufrir un efecto aleatorio determinado por la tabla de Colapso del Sistema.

Por ejemplo, una criatura que tiene 30 puntos de golpes máximos, debe hacerla TS de Constitución si recibe 15 puntos o más de daño.

COLAPSO DEL SISTEMA

d10 Efecto

- | | |
|------|--|
| 1 | La criatura desciende a 0 puntos de golpe. |
| 2-3 | La criatura desciende a 0 puntos de golpe, pero está estabilizada. |
| 4-5 | La criatura está aturdida hasta el final de su próximo turno. |
| 6-7 | La criatura no puede llevar a cabo reacciones y tiene desventaja en pruebas de habilidad y de ataque hasta el final de su próximo turno. |
| 8-10 | La criatura no puede llevar a cabo reacciones hasta el final de su próximo turno. |

MORAL

Algunos combatientes podrían huir cuando la batalla se vuelva en su contra. Puedes utilizar esta regla opcional para determinar cuando los monstruos y los PNJs huyen.

Una criatura podría huir bajo cualquiera de estas circunstancias:

- La criatura es sorprendida.
- La criatura es reducida a la mitad de sus puntos de golpe por primera vez en este combate.
- La criatura no tiene forma de dañar a al lado opositor en su turno.

Un grupo de criaturas podría huir bajo cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Todas las criaturas son sorprendidas.
- El líder del grupo es reducido a 0 puntos de golpes, incapacitado, tomado prisionero, o quitado del combate.
- El grupo es reducido a la mitad de su tamaño original, sin que el bando opositor haya tenido bajas.

Para determinar si una criatura o un grupo de criaturas huyen, haz una TS de Sabiduría CD 10 para la criatura o el líder de grupo. Si la oposición es sobrecedora, la TS puede ser realizada con desventaja, o puedes decidir que la prueba falle automáticamente. Si por alguna razón, el líder del grupo no puede realizar la tirada, haz que la criatura en el grupo con mayor puntuación de Carisma haga la salvación en su lugar.

En una salvación fallida, la criatura afectada o el grupo huyen por el camino más expeditivo. Si el escape es imposible, la criatura o el grupo se rinden. Si la criatura o el grupo que se rinden son atacados por sus conquistadores, la batalla podría continuar, y es poco probable que más intentos de rendirse o huir sucedan.

Una TS fallida no siempre es beneficiosa para los aventureros. Por ejemplo, un ogro que huye del combate, podría alertar al resto del dungeon o correr con el tesoro que los personajes pretendían saquear.

COMO CREAR A UN MONSTRUO

El *Manual de Monstruos* contiene cientos de monstruos listos para jugar, pero no incluye a cada monstruo que puedas imaginar. Parte de la experiencia de D&D es el simple placer de crear nuevos monstruos y personalizar los ya existentes, sin ninguna otra razón más que la de sorprender y deleitar a tus jugadores con algo con lo que ellos nunca se hayan enfrentado antes.

El primer paso en el proceso es dar con el concepto para tu monstruo. ¿Qué es lo que lo hace único? ¿Dónde habita? ¿Qué papel quieras que desempeñe en tu aventura, tu campaña o tu mundo? ¿Cuál es su apariencia? ¿Tiene alguna habilidad extraña? Una vez hayas respondido a estas preguntas, puedes empezar a tener una idea de cómo representar a tu monstruo en el juego.

COMO MODIFICAR UN MONSTRUO

Una vez tengas una idea para un monstruo, necesitarás estadísticas para representarlo. La primera pregunta que debes responder es: ¿Puedo utilizar estadísticas ya existentes? Un bloque de estadísticas en el Manual de Monstruos podría servir como un buen punto de partida para tu monstruo. Imagina, por ejemplo, que quieras crear un predador arbóreo inteligente que caza elfos. No hay semejante monstruo en el Manual de Monstruos, pero el quaggoth es un predador humanoide salvaje con velocidad de escalada. Puedes tomar prestado el bloque de estadísticas del quaggoth para tu nuevo monstruo, sin cambiar nada más que el nombre de la criatura. También puedes realizar pequeños ajustes, tales como reemplazar el lenguaje del quaggoth, Infracomún, con uno más apropiado, tales como Elfico o Silvano.

¿Necesitas un fénix ardiente? Toma al águila gigante o al roc, otórgale inmunidad al fuego y permítelle provocar daño por fuego con sus ataques. ¿Necesitas un mono volador? Considera un babuino con alas y velocidad de vuelo. Casi cualquier monstruo que puedas imaginar puede ser creado utilizando uno de los ya existentes. Adaptar un bloque de estadísticas toma mucho menos tiempo que crear uno desde cero, y hay cambios que puedes realizar a un monstruo existente que no tienen efecto en su valor de desafío, tales como trocar lenguajes, cambiar su alineamiento, o añadir sentidos especiales.

Sin embargo, una vez que cambies las habilidades ofensivas y defensivas de la criatura, tales como sus puntos de golpe o daño, su valor de desafío podría cambiar necesariamente, como se ve más adelante.

CAMBIO DE ARMAS

Si un monstruo esgrime un arma manufacturada, puedes reemplazar el arma con una diferente. Por ejemplo, podrías reemplazar una espada larga de un hobgoblin con una alabarda. No olvides cambiar el daño y el alcance del ataque donde corresponde.

También toma en cuenta las consecuencias del cambio de un arma de una mano a otra de dos manos y viceversa. Por ejemplo, un hobgoblin esgrimiendo una alabarda (un arma de dos manos) pierde el beneficio de su escudo, por lo que su CA disminuye en 2.

AÑADIR UN RASGO ESPECIAL

Otra manera sencilla de personalizar un monstruo es añadir un rasgo especial. Puedes añadir un rasgo especial de tu propia creación o tomar un rasgo especial de una de las tantas criaturas en el Manual de Monstruos. Por ejemplo, puedes crear un híbrido goblin-araña dándole al goblin normal el rasgo especial Escalada de Araña, convirtiendo a un extraordinario troll en un troll de dos cabezas dándole el rasgo especial de Dos Cabezas, o convirtiendo a un oso lechuza en un oso lechuza volador dándole alas y la velocidad de vuelo de un búho gigante.

CREACIÓN RÁPIDAS DE ESTADÍSTICAS DE MONSTRUOS

Si todo lo que necesitas son simples estadísticas para un monstruo de un valor de desafío particular, sigue los siguientes pasos.

ESTADÍSTICAS DE MONSTRUOS POR VALOR DE DESAFÍO

—Defensiva—			—Ofensiva—		
VR	Bono Comp.	CA	Puntos de Golpe	Bono Ataque	Daño/Turno
0	+1	≤13	1-6	≤+3	0-1
1/8	+2	13	7-35	+3	2-3
1/4	+2	13	36-39	+3	4-5
1/2	+2	13	50-70	+3	6-7
1	+2	13	71-85	+3	9-14
2	+2	13	86-100	+3	15-20
3	+2	13	101-115	+4	21-26
4	+2	14	116-130	+5	27-32
5	+3	15	131-145	+6	33-38
6	+3	15	146-160	+6	39-44
7	+3	15	161-175	+6	45-50
8	+3	16	176-190	+7	51-56
9	+4	16	191-205	+7	57-62
10	+4	17	206-220	+7	63-68
11	+4	17	221-235	+8	69-74
12	+4	17	236-250	+8	75-80
13	+5	18	251-265	+8	81-86
14	+5	18	266-280	+8	87-92
15	+5	18	281-295	+8	93-98
16	+5	18	296-310	+9	99-104
17	+6	19	311-325	+10	105-110
18	+6	19	326-340	+10	111-116
19	+6	19	41-355	+10	117-122
20	+6	19	356-400	+10	123-140
21	+7	19	401-445	+11	141-158
22	+7	19	445-490	+11	159-176
23	+7	19	491-535	+11	177-194
24	+7	19	536-580	+12	195-212
25	+8	19	581-625	+12	213-230
26	+8	19	626-670	+12	231-248
27	+8	19	671-715	+13	249-266
28	+8	19	716-760	+13	267-284
29	+9	19	761-805	+13	285-302
30	+9	19	806-850	+14	303-320

Si lo que quieres es crear algo más parecido a los bloques de estadísticas de monstruos en el Manual de Monstruos, ve directamente a la sección “Creando un bloque de estadísticas de monstruos”.

PASO 1: VALOR DE DESAFÍO ESPERADO

Escoge el valor de desafío (VD) esperado para tu monstruo. Conocer el valor de desafío esperado del monstruo va a ayudarte a determinar el bonificador de competencia y otras importantes estadísticas de combate. No te preocupen en obtener el valor de desafío exactamente correcto: puedes realizar ajustes en los pasos posteriores.

Un único monstruo con un valor de desafío igual al nivel de los aventureros es, por sí mismo, un desafío justo para un grupo de cuatro personajes. Si el monstruo está pensado para pelear en parejas o grupos, su valor de desafío esperado debería ser inferior que el nivel del grupo.

No caigas en la trampa de pensar que tu monstruo debe tener un valor de desafío igual al nivel de los personajes para ser un desafío digno. Ten en cuenta que unos monstruos con un valor de desafío inferior pueden suponer una amenaza para personajes de nivel superior cuando se encuentran en grupos.

PASO 2: EASTADÍSTICAS BÁSICAS

Usa la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío para determinar la Categoría de Armadura del monstruo, puntos de golpe, bonificador de ataque, daño provocado por turno basado en el valor de desafío que hayas escogido en el paso 1.

PASO 3: AJUSTAR ESTADÍSTICAS

Aumenta o disminuye la Categoría de Armadura, puntos de golpe, bonificador de ataque daño provocado por turno, y CD de salvación como creas conveniente, basado en cualquiera que sea el concepto que tengas en mente para el monstruo. Por ejemplo, si necesitas un monstruo bien blindado, incrementa su Categoría de Armadura.

Una vez hayas hecho los ajustes deseados, registra las estadísticas del monstruo. Si hay alguna otra estadística que creas que el monstruo necesita (tales como puntuaciones de característica), sigue los pasos correspondientes en “Crear un Bloque de Estadísticas de Monstruo”

PASO 4: VALOR DE DESAFÍO DEDINITIVO

Calcula el valor de desafío definitivo del monstruo teniendo en cuenta los ajustes realizados en el paso 3.

Valor de Desafío Defensivo: Busca debajo de la columna Puntos de Golpe de la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío hasta encontrar los puntos de golpe de tu monstruo. Entonces mira hacia el otro lado y fíjate en el valor de desafío sugerido para un monstruo con esos puntos de vida.

Ahora observa la Categoría de Armadura sugerida para un monstruo de ese valor de desafío. Si la CA de tu monstruo es al menos dos puntos mayor o menor a ese número, ajusta el valor de desafío sugerido por sus puntos de golpe hacia arriba o hacia abajo en 1 por cada 2 puntos de diferencia.

Valor de Desafío Ofensivo: Busca debajo de la columna Daño/Turno de la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío hasta encontrar el daño provocado por el monstruo por turno. Entonces mira hacia el otro lado y fíjate en el valor de desafío sugerido para un monstruo que provoca esa cantidad de daño.

Ahora observa el bonificador de ataque sugerido para un monstruo de ese valor de desafío. Si el bonificador de ataque de tu monstruo es al menos dos puntos mayor o menor a ese número, ajusta el valor de desafío sugerido por su daño provocado hacia arriba o hacia abajo en 1 por cada 2 puntos de diferencia.

Si el monstruo depende de efectos con tirada de salvación más que en ataques, usa la CD de salvación del monstruo en lugar de su bonificador de ataque.

Si el monstruo emplea diferentes bonificadores de ataque o CD de salvaciones, use el que aparezca con mayor frecuencia.

Valor de Desafío Promedio: El valor de desafío definitivo del monstruo es el promedio de sus valores de desafío defensivo y ofensivo. Redondea el promedio hacia arriba o hacia abajo hacia el valor de desafío más próximo para determinar el valor de desafío definitivo de tu monstruo. Por ejemplo, si el valor de desafío defensivo de la criatura es 2 y su valor ofensivo es 3, su valor definitivo es 3.

Con el valor de desafío definitivo puedes determinar el bonificador de competencia utilizando la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío. Usa la tabla de Puntos de Experiencia por Valor de Desafío para determinar cuántos PX vale el monstruo. Un monstruo de valor de desafío 0 vale 0 PX si no representa una amenaza. De lo contrario, su valor es 10 PX.

La creación de un monstruo no es solo un ejercicio de cálculo numérico. Las reglas generales en este capítulo pueden ayudarte a crear monstruos, pero la única forma de saber si un monstruo es divertido es probándolo en el juego. Después de ver tu monstruo en acción, podrías querer ajustar el valor de desafío hacia arriba o hacia abajo basado en tus experiencias.

PUNTOS DE EXPERIENCIA POR VALOR DE DESAFÍO

VD	PX	VD	PX
0	0 o 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

CRENADO UN BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE MONSTRUO

Si quieras un bloque de estadísticas de monstruo completa, usa el siguiente método para crear tu nuevo monstruo.

La introducción del *Manual de Monstruos* explica todos los componentes de un bloque de estadísticas de monstruo. Familiarízate con ese material antes de empezar. En el proceso de creación de tu monstruo, te encuentras incapaz de tomar una decisión, deja que los ejemplos en el *Manual de Monstruos* te guíen.

Una vez tengas en mente un concepto de monstruo, sigue estos pasos.

PASO 1: NOMBRE

El nombre de un monstruo debería recibir tanta consideración como cualquier otro aspecto del monstruo, si no más.

Tu monstruo podría estar basado en una criatura del mundo real o un monstruo mitico, en cuyo caso su nombre podría ser obvio. Si necesitas inventar un nombre, toma en cuenta que los mejores nombres o bien reflejan la apariencia o naturaleza del monstruo (tales como el mimic y el oso lechuza), o bien suenan bien para ellos/les caen como anillo al dedo (NT: have a nice ring to them) (tales como el chuul y el thri-kreen).

PASO 2: TAMAÑO

Crea tu monstruo de cualquier tamaño que quieras: Menudo, Pequeño, Mediano, Grande Enorme, Gargantuesco.

El tamaño del monstruo determina que dado se utiliza para calcular sus puntos de golpe en el paso 8. El tamaño determina también cuanto espacio ocupa el monstruo, como se menciona el *Manual del Jugador*.

PASO 3: TIPO

El tipo de monstruo proporciona una idea sobre sus orígenes y naturaleza. El *Manual de monstruos* describe cada tipo monstruo. Escoge el tipo que mejor calza con tu concepto para el monstruo.

PASO 4: ALINEAMIENTO

Si tu monstruo no tiene un concepto de la moral, es no alineado. De otro modo, tiene un alineamiento adecuado a su naturaleza y perspectiva moral, tal como se menciona en el *Manual del Jugador*.

PASO 5: PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA Y MODIFICADORES

Los monstruos, así como los personajes jugadores, tienen seis puntuaciones de característica. Un monstruo no puede tener una puntuación inferior a 1 o superior a 30 en cualquier característica.

Una puntuación del monstruo en cualquier característica determina su modificador de característica, tal como se muestra en la tabla de Puntuaciones de Característica y Modificadores en el *Manual del Jugador*.

Si no puedes decidir las puntuaciones de características del monstruo, busca monstruos similares en el *Manual de Monstruos* e imita sus puntuaciones de característica. Por ejemplo, si tu monstruo es aproximadamente tan inteligente como un humano común, asígnale una Inteligencia de 10 (modificador +0). Si es tan fuerte como un ogro, asígnale una Fuerza de 19 (modificador +4).

PASO 6: VALOR DE DESAFÍO ESPERADO

Paso 6. Valor de desafío esperado

Escoge un valor de desafío para tu monstruo. Revisa el paso 1 debajo de “Creación rápida de estadísticas de monstruo” para mayor información. Vas a necesitar el bonificador de competencia en pasos posteriores, así que apúntalo ahora o recuérdalo.

PASO 7: CATEGORÍA DE ARMADURA

La Categoría de Armadura de un monstruo tiene un impacto directo en su valor de desafío y viceversa. Puedes determinar la Categoría de Armadura de dos maneras.

Usa la Tabla: Puedes escoger una CA apropiada basado en el valor de desafío esperado para tu monstruo, como se muestra en la tabla Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío. La tabla proporciona la CA base para un monstruo de un valor de desafío específico. Siéntete en la libertad de ajustar la CA como creas conveniente. Por ejemplo, la CA base para un monstruo de valor de desafío 1 es 13, pero si tu monstruo está bien blindado, eleva su CA como corresponde. No te preocupes si la CA no coincide con el valor de desafío esperado del monstruo. Otros factores pueden afectar el valor de desafío del monstruo, como se muestra en pasos posteriores.

Determinar una CA apropiada: Como alternativa, puedes determinar una CA apropiada basado en el tipo de armadura que el monstruo viste, su armadura natural, o algún otro potenciador de la Categoría de Armadura (tal como el conjuro armadura de mago). Nuevamente, no te preocupes si la CA no coincide con el valor de desafío esperado del monstruo.

Si tu monstruo viste una armadura manufacturada, su Categoría de armadura esta basada en el tipo de armadura que lleva puesto (consulta el *Manual del Jugador* por los tipos de armadura). Si el monstruo porta un escudo, como es normal aplica el bonificador del escudo a su CA.

Un monstruo que no viste armadura podría tener una armadura natural, en cuyo caso tiene una CA igual a 10 + su modificador de Destreza + su bonificador de armadura natural. Un monstruo con piel gruesa tiene un bonificador de armadura natural de +1 a +3. El bonificador puede ser mayor si la criatura esta excepcionalmente bien blindada. Un gorgón, por ejemplo, está cubierto con placas de acero y tiene un bonificador de armadura natural de +9.



PASO 8: PUNTOS DE GOLPE

Los puntos de golpe de un monstruo tienen un impacto directo en su valor de desafío y viceversa. Puedes determinar los puntos de golpe de tu monstruo de dos maneras.

Usa la tabla: Puedes empezar con el valor de desafío esperado y utilizar la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío para determinar un número apropiado de puntos de golpe. La tabla presenta un rango de puntos de golpe por cada valor de desafío.

Asignar Dados de Golpe: Como alternativa, puedes asignar un numero de Dados de Golpe a un monstruo, y luego calcular sus puntos de golpe promedio. No te preocupes si los puntos de golpe no coinciden con el valor de desafío esperado del monstruo. Otros factores pueden alterar el valor de desafío del monstruo, como se muestra en pasos posteriores, y siempre puedes ajustar los Dados de Golpe y los puntos de golpe de un monstruo después.

Un monstruo puede tener tantos Dados de Golpe como deseas, pero el tamaño del dado utilizado para calcular sus puntos de golpe dependen del tamaño del monstruo, como se muestra en la tabla Dado de Golpe por Tamaño. Por ejemplo, un monstruo Mediano usa d8s para calcular sus puntos de golpe., así que un monstruo Mediano con 5 Dados de Golpe y una Constitución de 13 (modificador +1) tiene $5d8 + 5$ puntos de golpe

Normalmente, un monstruo tiene puntos de golpe promedio basados en su Dado de Golpe. Por ejemplo, una criatura con $5d8 + 5$ puntos de golpe tiene un promedio de 27 puntos de golpe ($5 \times 4.5 + 5$).

DADO DE GOLPE POR TAMAÑO

Tamaño del Monstruo	Dado de Golpe	PG medios por Dado
Menudo	d4	2½
Pequeño	d6	3½
Mediano	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Gargantuesco	d20	10½

PASO 9: VULNERABILIDADES, RESISTENCIAS E INMUNIDADES AL DAÑO

Decide si tu monstruo tiene vulnerabilidad, resistencia o inmunidad a uno o más tipos de daño (Consulta el Manual del Jugador por las descripciones de los diferentes tipos de daño). Asigna una vulnerabilidad, resistencia o inmunidad a un monstruo solo cuando es intuitiva. Por ejemplo, tiene sentido para un monstruo hecho de lava fundida tener inmunidad al daño por fuego.

Brindarle a un monstruo resistencias e inmortalidades a tres o más tipos de daño (especialmente daño contundente, perforante y cortante) es como otorgarle puntos de golpe adicionales. Aunque, los aventureros tienen más recursos a niveles superiores para contrarrestar tales defensas, haciendo que las resistencias e inmortalidades sean menos relevantes a niveles más altos.

Puntos de golpe efectivos: Si un monstruo tiene resistencia o inmunidad a varios tipos de daño —especialmente daño contundente, perforante o cortante de armas no mágicas— y no todos los personajes en el grupo poseen medidas para contrarrestar esa resistencia o inmunidad, necesitas tomar en cuenta estas defensas al comparar los puntos de golpe de tu monstruo con su valor de desafío esperado. Usa la tabla de Puntos de Golpe Efectivos Basado en Resistencias e Inmortalidades, aplica el multiplicador apropiado a los puntos de golpe del monstruo para determinar sus puntos de golpe efectivos con el propósito de calcular su valor de desafío definitivo. (Los puntos de golpe reales del monstruo no deben cambiar).

Por ejemplo, un monstruo con un valor de desafío esperado de 6, 150 puntos de golpe, y resistencia a daño contundente, perforante y cortante de armas no mágicas, tiene 225 puntos de golpe efectivos a la hora de calcular su valor de desafío definitivo.

Los monstruos normalmente no tienen vulnerabilidad a más de uno o dos tipos de daño. Las vulnerabilidades no afectan significativamente el valor de desafío de un monstruo, a menos que tenga vulnerabilidad a múltiples tipos de daño que son frecuentes, especialmente contundente, perforante y cortante. Para un monstruo así de extraño, reduce sus puntos de golpe efectivos a la mitad. O incluso mejor, elimina las vulnerabilidades y otórgale al frágil monstruo más puntos de golpe.

PUNTOS DE GOLPE EFECTIVOS EN BASE A RESISTENCIAS E INMUNIDADES

VD Esperado	Multiplicador de PG por Resistencias	Multiplicador de PG por Inmunidades
1-4	x 2	x 2
5 - 10	x 1.5	x 2
11 - 16	x 1.25	x 1.5
17 o más	x 1	x 1.25

PASO 10: BONIFICADORES DE ATAQUE

Los bonificadores de ataque de un monstruo tienen un impacto directo en su valor de desafío y viceversa. Puedes determinar los bonificadores de ataque de un monstruo de dos maneras.

Usa la tabla: Puedes empezar con el valor de desafío esperado del monstruo y utilizar la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío para determinar un bonificador de ataque apropiado para todos los ataques del monstruo, independientemente de sus puntuaciones de característica.

La tabla proporciona el bonificador de ataque base para cada valor de desafío. Siéntete libre de ajustar el bonificador de ataque como creas conveniente para que coincida con cualquier idea que tengas en mente. Por ejemplo, el bonificador de ataque base para un monstruo de valor de desafío 1 es 3, pero si tu monstruo necesita mayor precisión, eleva el bonificador como corresponde. No te preocupes si el bonificador de ataque del monstruo no coincide con el valor de desafío esperado del monstruo. Otros factores pueden afectar el valor de desafío de un monstruo, como se muestra en pasos posteriores.

Calcular bonificadores de ataque: Como alternativa, puedes calcular un bonificador de ataque de un monstruo del mismo modo que los jugadores calculan los bonificadores de ataque de un personaje. Cuando un monstruo tiene una acción que requiere una tirada de ataque, su bonificador de ataque es igual a su bonificador de competencia + su modificador de Fuerza o Destreza. Un monstruo aplica por lo general su modificador de Fuerza a los ataques cuerpo a cuerpo y su modificador de Destreza a los ataques a distancia, aunque los monstruos más pequeños a veces utilizan Destreza para ambos.

De nuevo, no te preocupes si los bonificadores de ataque no coinciden con el valor de desafío esperado del monstruo. Siempre puedes ajustar los bonificadores de ataque de un monstruo luego.

PASO 11: DAÑO

El daño provocado por un monstruo —la cantidad de daño que provoca cada turno— tiene un impacto directo en su valor de desafío y viceversa. Puedes determinar el daño provocado por un monstruo de dos maneras.

Usa la tabla: Puedes empezar con el valor de desafío esperado del monstruo y utilizar la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío para determinar cuánto daño debería provocar el monstruo en cada turno. La tabla presenta un rango en cada valor de desafío. No importa como este daño es asignado o distribuido, un monstruo podría ocasionar el daño con un ataque simple cada round, o podría estar dividido entre múltiples ataques contra uno o más oponentes.

Escoge el tipo de daño basándote en como imaginas que este es provocado. Por ejemplo, si el monstruo está atacando con afiladas garras, el daño ocasionado probablemente sería de tipo cortante. Si sus garras son venenosas, una porción del daño podría ser daño por veneno en lugar de daño cortante.

Si quieres que el daño provocado varíe ligeramente de un turno a otro, puedes traducir el rango de daño en una expresión de dados simple (para un monstruo con un ataque) o una expresión de dados múltiple (para un monstruo con múltiples ataques). Por ejemplo, un monstruo de valor de desafío 2 provoca 15-20 puntos de daño por round. Si imaginas a la criatura con una Fuerza de 18 (modificador +4), podrías otorgarle un ataque cuerpo a cuerpo que ocasione $3d8 + 4$ (en promedio 17.5) puntos de daño, dividir el daño provocado en dos ataques separados que ocasiones $1d10 + 4$ (en promedio 9) puntos de daño cada uno, o utiliza cualquier otra combinación donde el daño provocado promedio se encuentre dentro del rango deseado.

Basar el daño en el arma: Como alternativa, puedes utilizar una expresión de dados para representar el daño que un monstruo ocasiona con cada uno de sus ataques basado en cualquier arma que utilice.

No te preocupes si el daño provocado no coincide con el valor de desafío esperado del monstruo. Otros factores pueden afectar el valor de desafío de un monstruo, como se mencionará en pasos posteriores, y siempre puedes ajustar los bonificadores de ataque de un monstruo luego.

Algunos monstruos utilizan armas naturales, tales como garras o espinas de la cola. Otros esgrimen armas manufacturadas. Si un monstruo tiene armas naturales, decide cuánto daño provoca con esas armas, así como el tipo de daño. Consulta el Manual de Monstruos por ejemplos.

Si un monstruo esgrime un arma manufacturada, este ocasiona daño adecuado al arma. Por ejemplo, una gran hacha en las manos de un monstruo Mediano ocasiona $1d12$ puntos de daño cortante más el modificador de Fuerza del monstruo, como es normal para esa arma.

Monstruos grandes normalmente esgrimen armas agrandadas que ocasionan daños extra de daño con un golpe. Duplica el dado del arma si la criatura es Grande, triplica el dado del arma si es Enorme, y cuadriplica el dado del arma si es Gargantuesca. Por ejemplo, un Enorme gigante esgrimiendo una gran hacha apropiada para su tamaño ocasiona $3d12$ puntos de daño cortante (más su modificador de Fuerza) en lugar de $1d12$ normal.

Una criatura tiene desventaja en tiradas de ataque con un arma diseñada para un atacante más grande. Puedes determinar que un arma diseñada para un atacante de dos o más categorías más grande es demasiado grande para que la criatura pueda usarla en absoluto.

Daño provocado total: Para determinar el daño provocado total, toma el daño promedio que ocasiona con cada uno de sus ataques en un turno y sumálos. Si un monstruo tiene diferentes opciones de ataque, utiliza el ataque más efectivo del monstruo para determinar su daño provocado. Por ejemplo, un gigante de fuego puede hacer dos ataques de espaldón o un ataque de roca en un turno. Los ataques de espaldón ocasionan más daño, así

que esta rutina de ataque determina el daño provocado por el gigante de fuego.

Si el daño provocado por un monstruo varía de un turno a otro, calcula su daño provocado en cada uno de los primeros tres turnos de combate, y saca el promedio. Por ejemplo, un dragón blanco joven tiene una rutina multiataque (un ataque de mordida y dos ataques de garra) que ocasiona un promedio de 37 puntos de daño cada turno, así como un arma aliento que ocasiona 45 puntos de daño, o 90 si ésta impacta dos objetivos (y probablemente lo haga). En los primeros tres turnos de combate el dragón probablemente utilice su arma aliento una vez y su rutina multiataque dos veces, así que el daño provocado promedio para los primeros tres turnos sería $(90 + 37 + 37) \div 3$, o 54 puntos de daño (redondeado hacia abajo).

Cuando calcules el daño provocado por un monstruo, considera también rasgos especiales que ocasionan daño fuera del turno, tales como auras, reacciones, acciones legendarias, o acciones de guarida. Por ejemplo, el Aura de Fuego de un balor ocasiona 10 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que impacte al balor con un ataque cuerpo a cuerpo. El aura provoca también 10 puntos de daño por fuego a todas las criaturas 5 pies cerca del balor al inicio de cada uno de los turnos del balor. Si asumes que un personaje en el grupo está 5 pies cerca del balor, golpeándolo con ataques cuerpo a cuerpo cada turno, entonces el daño por turno provocado por el balor se incrementa en 20.

COMPLEMENTOS DEL ATAQUE

Muchos monstruos tienen ataques que hacen algo más que ocasionar daño. Algunos efectos que pueden ser añadidos al ataque para otorgarle un toque de sabor (NT: flavorful twist) incluyen:

- Añadir daño de un tipo diferente al ataque.
- Permitir al monstruo apresar al objetivo en un impacto.
- Permitir al monstruo derribar/tumbar al objetivo en un impacto.
- Imponer una condición sobre el objetivo si el ataque impacta y la criatura falla una tirada de salvación.

PASO 12: CDs DE SALVACIÓN

Un monstruo podría tener un ataque o algún otro rasgo que exija a un objetivo realizar una tirada de salvación. La CD de la salvación para resistir tal efecto tiene un impacto directo en el valor de desafío del monstruo y viceversa. Puedes determinar la CD de dos maneras.

Usar la tabla: Puedes empezar con el valor de desafío esperado del monstruo y utilizar la tabla de Estadísticas de Monstruos por Valor de Desafío para determinar una CD de la salvación apropiada para cualquier efecto que exija a un objetivo realizar una tirada de salvación.

Calcular las CDs: Como alternativa, puedes calcular la CD de la salvación del monstruo así: $8 + \text{el bono de competencia del monstruo} + \text{el modificador de la característica pertinente del monstruo}$. Tú escoges la característica que mejor se adapta. Por ejemplo, si el efecto es un veneno, la característica pertinente es probablemente la Constitución del monstruo. Si el efecto es similar al de un conjuro, la característica pertinente podría ser la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma del monstruo.

No te preocupes si la CD de la salvación no coincide con el valor de desafío esperado del monstruo. Otros factores pueden afectar el valor de desafío de un monstruo, como se muestra en pasos posteriores, y siempre puedes ajustar la CD de la salvación luego.

PASO 13: RASGOS, ACCIONES Y REACCIONES

ESPECIALES

Algunos rasgos especiales (tales como Resistencia Mágica), acciones especiales (tales como Invisibilidad Superior), y reacciones especiales (tales como Parada) pueden mejorar la efectividad combativa de un monstruo y potencialmente incrementar su valor de desafío.

La tabla de Rasgos de Monstruo enumera varios rasgos que puedes tomar prestados del Manual de Monstruos. La tabla indica que rasgos incrementan la Categoría de Armadura, puntos de golpe, bonificador de ataque, o daño provocado efectivos para propósitos de determinar su valor de desafío. (Los rasgos que no cambian realmente las estadísticas del monstruo). Los rasgos que no tienen efecto en el valor de desafío del monstruo están señalados con una raya (—).

Cuando asignes rasgos, acciones o reacciones especiales a un monstruo, toma en cuenta que no todos los monstruos los necesitan. Mientras más agregues, más complejo (y difícil de manejar) se vuelve un monstruo.

Lanzador de conjuros y Conjurador innato: El impacto que tienen los rasgos especiales de Conjurador innato y Lanzador de conjuros sobre el valor de desafío de un monstruo depende de los conjuros que el monstruo puede lanzar. Conjuros que ocasionan mayor daño que la rutina de ataque tradicional del monstruo y conjuros que incrementan la CA o los puntos de golpe del monstruo necesitan ser considerados a la hora de determinar el valor de desafío definitivo del monstruo. Consulta la sección de “Rasgos Especiales” en la introducción del Manual de Monstruos para mayor información sobre estos dos rasgos especiales.

PASO 14: VELOCIDAD

Cada monstruo tiene una velocidad de caminata. (Monstruos inmovilizados tienen una velocidad de 0 pies). Además de su velocidad de caminata, un monstruo podría tener una o más velocidades distintas, incluyendo una velocidad de excavación (NT: burrowing), escalada vuelo o nado.

Monstruos Voladores: Incrementa la Categoría de Armadura efectiva del monstruo en 2 (no su verdadera CA) si éste puede volar y ocasionar daño a la distancia y si su valor de desafío efectivo es de 10 o inferior (personajes de niveles superiores tienen una gran habilidad para lidiar con criaturas voladoras).



PASO 15: BONIFICADORES A LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

Si quieres un monstruo que sea inusualmente resistente a ciertos tipos de efectos, puedes otorgarle una bonificación a la tirada de salvación vinculada a una característica particular.

Una bonificación a la tirada de salvación se utiliza mejor para contrarrestar una baja puntuación de característica. Por ejemplo, un monstruo muerto viviente con una baja puntuación de Sabiduría podría necesitar una bonificación a la tirada de salvación de Sabiduría para explicar el hecho de que es más duro de hechizar, asustar o expulsar de lo que su Sabiduría podría indicar.

Una bonificación a la tirada de salvación es igual al bono de competencia del monstruo + el modificador de característica pertinente del monstruo.

Un monstruo con tres o más bonificaciones a tiradas de salvación tiene una importante ventaja defensiva, así que su CA efectiva (no su verdadera CA) debería ser elevada cuando determines su valor de desafío. Si éste tiene tres o cuatro bonificaciones, aumentas su CA efectiva en 2. Si tiene cinco o más, aumenta su AC efectivo en 4.

PASO 16: VALOR DE DESAFÍO DEFINITIVO

Hasta este momento, tienes toda la información estadística necesaria para calcular el valor de desafío definitivo del monstruo. Este paso es idéntico al paso 4 debajo de la sección “Creación rápida de estadísticas de monstruo”. Calcula el valor de desafío defensivo del monstruo y su valor de desafío ofensivo, luego promédialos para obtener su valor de desafío definitivo.

Paso 17. Bonificadores de Habilidad

Si quieras que un monstruo sea competente en una habilidad, puedes concederle un bonificador igual a su bonificador de competencia en pruebas de característica relacionadas a esa habilidad. Por ejemplo, un monstruo con sentidos agudos podría tener una bonificación en pruebas de Sabiduría (Percepción), mientras que un monstruo artero podría tener un bonificador en pruebas de Carisma (Engañar).

Puedes duplicar el bonificador de competencia para considerar una maestría elevada. Por ejemplo, un doppelganger es tan bueno engañando a los demás que su bonificador en pruebas de Carisma (Engañar) es igual al doble de su bonificador de competencia + su modificador de Carisma.

Los bonificadores de habilidad no tienen impacto alguno sobre el valor de desafío de un monstruo.

PASO 18: INMUNIDADES A CONDICIONES

Un monstruo puede ser inmune a una o más condiciones debilitantes, y estas inmunidades no tienen impacto en su valor de desafío. Consulta el apéndice A del Manual del jugador por las descripciones de las distintas condiciones. Así como ocurre con las inmunidades al daño, las inmunidades a las condiciones deberían ser intuitivas y lógicas. Por ejemplo, tiene sentido que un golem de piedra no pueda ser envenenado, ya que es un constructo sin un sistema nervioso u órganos internos.

PASO 19: SENTIDOS

Un monstruo podría tener uno o más de los siguientes sentidos especiales, los cuales son escritos en el *Manual de Monstruos*: visión a ciegas, visión en la oscuridad, sentido de la vibración, y visión verdadera. Si un monstruo tiene o no sentidos especiales, no tiene impacto en su valor de desafío.

Puntuación de Percepción Pasiva: todos los monstruos tienen una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) igual a 10 + su modificador de Sabiduría. Si el monstruo tiene competencia en la habilidad de Percepción, su puntuación es 10 + su bonificador de Sabiduría (Percepción).

PASO 20: LENGUAJES

Si un monstruo puede o no hablar un idioma, no tiene impacto en su valor de desafío.

Un monstruo puede dominar tantos idiomas como deseas, aunque pocos monstruos conocen más de uno o dos, y muchos monstruos (bestias en particular) no tienen un idioma hablado en absoluto. Un monstruo que carece de la habilidad de hablar todavía podría entender un idioma.

Telepatía: Si un monstruo tiene o no telepatía, no tiene impacto en su valor de desafío. Para mayor información sobre la telepatía, consulta el Manual de Monstruos.

BLOQUES DE ESTADÍSTICAS DE PNJs

El apéndice B del *Manual de Monstruos* contiene bloques de estadísticas para arquetipos comunes de PNJ tales como bandidos y guardias, así como consejos para personalizarlos. Esos consejos incluyen como añadir rasgos raciales del *Manual del Jugador*, como equipar PNJs con objetos mágicos, y como cambiar armaduras, armas y conjuros.

Si quieras tomar un bloque de estadísticas de PNJ y adaptarlo para una raza específica de monstruo, aplica los modificadores de característica y añade los rasgos anotados en la tabla de Rasgos de PNJ. Si la CA del PNJ, el bonificador de ataque o el daño cambia, recalcula su valor de desafío.

RASGOS DE MONSTRUO

Nombre	Monstruo de Ejemplo	Efecto sobre Valor de Desafío
Agresividad	Orco	Aumenta el daño efectivo por turno provocado por el monstruo en 2.
Emboscador	Doppelganger	Aumenta el bonificador efectivo de ataque del monstruo en 1.
Amorfo	Pudín negro	—
Anfibio	Kuo-toa	—
Arma angélica	Deva	Aumenta el daño efectivo por turno provocado por el monstruo por la cantidad indicada en el rasgo.
Susceptibilidad antimagia	Espada voladora	—
Elusión	Demilich	Aumenta la CA efectiva en 1.
Sentidos ciegos	Grimlock	—
Frenesí sangriento	Sahuagin	Aumenta el bonificador efectivo de ataque del monstruo en 4.
Arma de aliento	Dragón negro anciano	Para propósitos de determinar el daño efectivo provocado, asume que el arma aliento impacta a dos objetivos, y que cada objetivo falla su tirada de salvación.
Brutalidad	Osgo (NT: Bugbear)	Aumenta el daño efectivo por turno provocado por el monstruo por la cantidad indicada en el rasgo.
Piel de Camaleón	Troglodita	—
Cambiar de forma	Dragón de latón anciano	—
Carga	Centauro	Aumenta el daño del monstruo en un ataque por la cantidad indicada en el rasgo.
Encanto/Fascinación	Vampiro	—
Constricción	Serpiente Constrictora	Aumenta la CA efectiva en 1.
Absorción de daño	Golem de carne	—
Transferencia de daño	Darkmantle	Duplica los puntos de golpe efectivos. Añade un tercio de los puntos de golpe del monstruo a su daño por round.
Explosión de la muerte	Magmin	Aumenta el daño efectivo provocado por el monstruo durante 1 turno por la cantidad indicada en el rasgo, y asume que afecta a dos criaturas.
Vista diabólica	Barbed devil	—
En picado	Aarakocra	Aumenta el daño del monstruo en un ataque por la cantidad indicada en el rasgo.
Ecolocalización	Hook horror	—
Cuerpo elemental	Azer	Aumenta el daño efectivo por turno del monstruo por la cantidad indicada en el rasgo.
Agrandar	Duergar	Aumenta el daño efectivo por turno del monstruo por la cantidad indicada en el rasgo.
Etereidad	Night hag	—
Apariencia falsa	Gárgola	—
Ascendencia feérica	Drow	—
Bendición demoniaca	Cambion	Aplica el modificador de Carisma del monstruo a su CA real.
Vuelo de reconocimiento	Peryton	—
Presencia aterradora	Dragón negro anciano	Aumenta los puntos de golpe efectivos del monstruo en un 25% si el monstruo está diseñado para enfrentar personajes de nivel 10 o inferior.
Forcejeador	Mimic	—
Contener el aliento	Hombre lagarto	—
Semblante horroroso	Banshee	Aumenta los puntos de golpe efectivos del monstruo en un 25% si el monstruo está diseñado para enfrentar personajes de nivel 10 o inferior.
Iluminación	Flameskull	—
Apariencia ilusoria	Green hag	—
Forma inmutable	Golem de hierro	—
Movimiento incorpóreo	Ghost	—
Conjurador innato	Djinni	Consulta el paso 13 debajo de “Como crear un bloque de estadísticas de monstruo”.
Inescrutable	Androsphinx	—
Invisibilidad	Imp	—
Sentidos agudos	Hell hound	—
Recordar laberinto	Minotauro	—
Liderazgo	Capitan Hobgoblin	—
Resistencia legendaria	Dragón negro anciano	Cada uso diario de este rasgo aumenta los puntos de golpe efectivos del monstruo basados en el valor de desafío esperado: 1-4, 10 pg; 5-10, 20 pg; 11 o superior, 30 pg.
Drenar vida	Wight	—

Nombre	Monstruo de Ejemplo	Efecto sobre Valor de Desafío
Sensibilidad a la luz	Shadow demon	—
Resistencia mágica	Balor	Aumenta la CA efectiva del monstruo en 2.
Armas mágicas	Balor	—
Ventaja marcial	Hobgoblin	Aumenta el daño efectivo de un ataque por turno por la cantidad obtenida por este rasgo.
Mimetismo	Kenku	—
Escape veloz	Goblin	Aumenta la CA efectiva del monstruo y el bonificador efectivo de ataque en 4 (asumiendo que el monstruo se oculta cada turno).
Percepción del otro mundo	Kuo-toa	—
Tácticas de pandilla	Kobold	Aumenta el bonificador efectivo de ataque del monstruo en 1.
Parada	Hobgoblin warlord	Aumenta la CA efectiva del monstruo en 1.
Posesión	Ghost	Duplica los puntos de golpe efectivos del monstruo
Abalanzar	Tigre	Aumenta el daño efectivo del monstruo durante 1 turno por la cantidad que ocasiona con la acción adicional obtenida por este rasgo.
Defensa psíquica	Githzerai monk	Aplica el modificador de Sabiduría del monstruo a su CA real si el monstruo no viste armadura ni porta un escudo.
Alboroto	Gnoll	Aumenta el daño efectivo por turno del monstruo en 2.
Reactivo	Marilith	—
Leer pensamientos	Doppelganger	—
Temerario	Minotauro	—
Redirigir ataque	Jefe Goblin	—
Enrollar	Morfólito	—
Regeneración	Troll	Aumenta los puntos de golpe efectivos del monstruo en 3 x el número de puntos de golpe que el monstruo regenera en cada turno.
Rejuvenecimiento	Lich	—
Implacable	Wereboar	Aumenta los puntos de golpe efectivos del monstruo basado en su valor de desafío esperado: 1-4, 7 pg; 5-10, 14 pg; 11-16, 21 pg; 17 o superior, 28 pg.
Sigilo sombrío	Shadow demon	Aumenta la CA efectiva del monstruo en 4.
Cambiaformas	Wererat	—
Monstruo de asedio	Elemental de tierra	—
Escurridizo	Kuo-toa	—
Lanzador de conjuros	Lich	Consulta el paso 13 debajo de “Como crear un bloque de estadísticas de monstruo”.
Escalada de araña	Ettercap	—
Salto de pie	Bullywug	—
Tenacidad	Bearded devil	—
Pestilencia	Troglodita	Aumenta la CA efectiva del monstruo en 1.
Sensibilidad a la luz del sol	Kobold	—
Invisibilidad superior	Faerie dragon	Aumenta la CA efectiva del monstruo en 2.
Pie firme	Dao	—
Ataque sorpresa	Osgo (NT: bugbear)	Aumenta el daño efectivo del monstruo durante un round por la cantidad indicada en el rasgo.
Tragar	Behir	Asume que el monstruo traga a una criatura y le ocasiona 2 turnos de daño por ácido.
Teleportación	Balor	—
Camuflaje de terreno	Bullywug	—
Excavador	Umber hulk	—
Inmunidad a la expulsión	Revenant	—
Resistencia a la expulsión	Lich	—
Dos cabezas	Ettin	—
Fortaleza de no-muerto	Zombie	Aumenta los puntos de golpe efectivos del monstruo basado en su valor de desafío esperado: 1-4, 7 pg; 5-10, 14 pg; 11-16, 21 pg; 17 o superior, 28 pg.
Telaraña	Araña gigante	Aumenta la CA efectiva del monstruo en 1.
Sentidos de telaraña	Araña gigante	—
Caminante de telaraña	Araña gigante	—
Furia del herido	Quaggoth	Aumenta el daño del monstruo durante 1 turno por la cantidad indicada en el rasgo.

CREACIÓN DE PNJs DESDE CERO

Si necesitas estadísticas completamente nuevas para un PNJ, tienes dos opciones:

- Puedes crear un bloque de estadísticas de PNJ (similar a las que aparecen en el Manual de monstruos) como si fuera un bloque de estadísticas de monstruo, tal y como se explica en la sección anterior.

- Puedes crear al PNJ como si fuera un personaje jugador, tal y como se explica en el Manual del jugador.

Si decides crear un PNJ del mismo modo que un personaje jugador, puedes omitir la elección del trasfondo, y en su lugar escoger dos competencias de habilidad para el PNJ.

RASGOS DE PNJS

Raza	Modificadores de característica	Rasgos
Aarakocra	+2 Des, +2 Sab	Ataque en picado; acción ataque de talón; velocidad 20 pies, vuelo 50 pies; habla Aurano.
Bullywug	-2 Int, -2 Car	Anfibio, Hablar con ranas y sapos, Camuflaje de pantano, Salto de pie; velocidad 20 pies, nado 40 pies; habla Bullywug.
Dracónico*	+2 Fue, +1 Car	Arma de aliento (utiliza el valor de desafío en lugar del nivel para determinar el daño), Resistencia al daño, Ascendencia dracónica; habla Común y Dracónico.
Drow*	+2 Des, +1, Car	Ascendencia feérica, rasgo de Conjurador innato del drow, Sensibilidad a la luz del sol; visión en la oscuridad 120 pies; habla Élfico e Infracomún.
Enano*	+2 Fue o Sab, +2 Con	Resistencia enana, Afinidad con la piedra, velocidad 50 pies; visión en la oscuridad 60 pies; habla Común y Enano.
Elfo*	+2 Des, +1 Int o Sab	Ascendencia feérica, Trance; visión en la oscuridad 60 pies; competencia en la habilidad Percepción; habla Común y Élfico.
Gnoll	+2 Fue, -2 Int	Alboroto; visión en la oscuridad 60 pies.
Gnomo*	+2 Int, +2 Des o Con	Astucia Gnoma; tamaño Pequeño; velocidad 25 pies; visión en la oscuridad 60 pies; habla Común y Gnómico.
Gnomo, de las profundidades	+1 Fue, +2 Des	Astucia Gnoma, Conjurador innato, Camuflaje de Piedra; tamaño Pequeño; velocidad 20 pies; visión en la oscuridad 120 pies; habla Gnómico, Terrano e Infracomún.
Goblin	-2 Fue, +2 Des	Escape veloz; tamaño Pequeño; visión en la oscuridad 60 pies; habla Común y Goblin.
Grimlock	+2 Fue, -2 Car	Sentidos ciegos, Oído y Olfato agudos, Camuflaje de Piedra; no puede ser cegado; visión a ciegas 30 pies, o 10 pies mientras permanece sordo (ciego más allá de este radio); habla Infracomún.
Semielfo*	+1 Des, +1 Int, +2 Car	Ascendencia feérica; visión en la oscuridad 60 pies; competencia en dos habilidades; habla Común y Élfico.
Semiorco*	+2 Fue, +1 Con	Resistencia incansable; visión en la oscuridad 60 pies; competencia en la habilidad Intimidar; habla Común y Orco.
Mediano*	+1 Des, +1 Con o Car	Valiente; Agilidad mediana, Suerudo; tamaño Pequeño; velocidad 25 pies; habla Común y Mediano.
Hobgoblin	Ninguno	Ventaja Marcial; visión en la oscuridad 60 pies; habla Común y Goblin.
Kenku	+2 Des	Emboscador, Mimetismo; comprende Aurano y Común pero habla sólo a través del uso de su rasgo de Mimetismo.
Kobold	-4 Fue, +2 Des	Tácticas de pandilla, Sensibilidad a la luz del sol; tamaño Pequeño; visión en la oscuridad 60 pies; habla Común y Dracónico.
Kuo-toa	Ninguno	Anfibio, Percepción de Otro mundo, Escurridizo, Sensibilidad a la luz del sol; velocidad 30 pies, nado 30 pies; visión en la oscuridad 120 pies; habla Infracomún.
Hombre lagarto	+2 Fue, -2 Int	Contener el aliento (15 min.); bonificador de armadura natural +3 a la CA; velocidad 30 pies; nado 30 pies; habla Dracónico.
Merfolk	Ninguno	Anfibio; velocidad 10 pies, nado 40 pies; habla Acuano y Común.
Orco	+2 Fue, -2 Int	Agresividad; visión en la oscuridad 60 pies; habla Común y Orco.
Esqueleto	+2 Des, -4 Int, -4 Car	Vulnerable a daño contundente; inmune a daño por veneno y agotamiento; no puede ser envenenado; visión en la oscuridad 60 pies; no puede hablar pero comprende los idiomas que conoció en vida.
Tiefling*	+1 Int, +2 Car	Legado infernal (usa el valor de desafío en lugar del nivel para determinar los conjuros), resistencia al daño por fuego; visión en la oscuridad 60 pies; habla Común e Infernal.
Troglodita	+2 Fue, +2 Con, -4 Int, -4 Car	Piel de Camaleón, Pestilencia, Sensibilidad a la luz del sol; bonificador de armadura natural +1 a la CA; visión en la oscuridad 60 pies; habla Troglodita.
Zombie	+1 Fue, +2 Con, -6 Int, -4 Wis, -4 Car	Fortaleza de no-muerto; inmune a daño por veneno; no puede ser envenenado; visión en la oscuridad 60 pies; no puede hablar pero comprende los idiomas que conoció en vida.

* Consulta el *Manual del jugador* por las descripciones de estos rasgos de raza, ninguno de los cuales afecta el valor de desafío del PNJ

La tabla de Rasgos de PNJ sintetiza los modificadores de habilidad y los rasgos de muchas razas no humanas, así como los de muchas criaturas del Manual de Monstruo con un valor de desafío inferior a 1. Aplica estos modificadores y añade estos rasgos al bloque de estadísticas del PNJ, y luego determina el valor de desafío del PNJ al igual que lo harías con un monstruo. Los rasgos que pueden afectar el valor de desafío de un monstruo están indicados en la tabla de Rasgos de Monstruo. Los bonificadores de competencia del PNJ son determinados por su nivel, al igual que con un personaje, en lugar de su valor de desafío.

Si el monstruo que quieras utilizar no está registrado en la tabla, utiliza el proceso descrito bajo la sección “Monstruos con Clases”.

MONSTRUOS CON CLASES

Puedes utilizar las reglas en el capítulo 3 del *Manual del Jugador* para brindarle niveles de clase a un monstruo. Por ejemplo, puedes convertir a un hombre lobo ordinario en un hombre lobo con cuatro niveles de bárbaro (un monstruo así podría expresarse como “Hombre lobo, bárbaro nivel 4”).

Empieza con el bloque de estadísticas del monstruo. El monstruo obtiene todos los rasgos de clase por cada nivel de clase agregado, con las siguientes excepciones:

- El monstruo no recibe el equipo inicial de la clase añadida.
- Por cada nivel de clase que agregues, el monstruo recibe un Dado de Golpe de su tipo normal (basado en su tamaño), ignorando la progresión de Dados de Golpe de su clase.
- El bonificador de competencia del monstruo está basado en su valor de desafío, no en su nivel de clase.

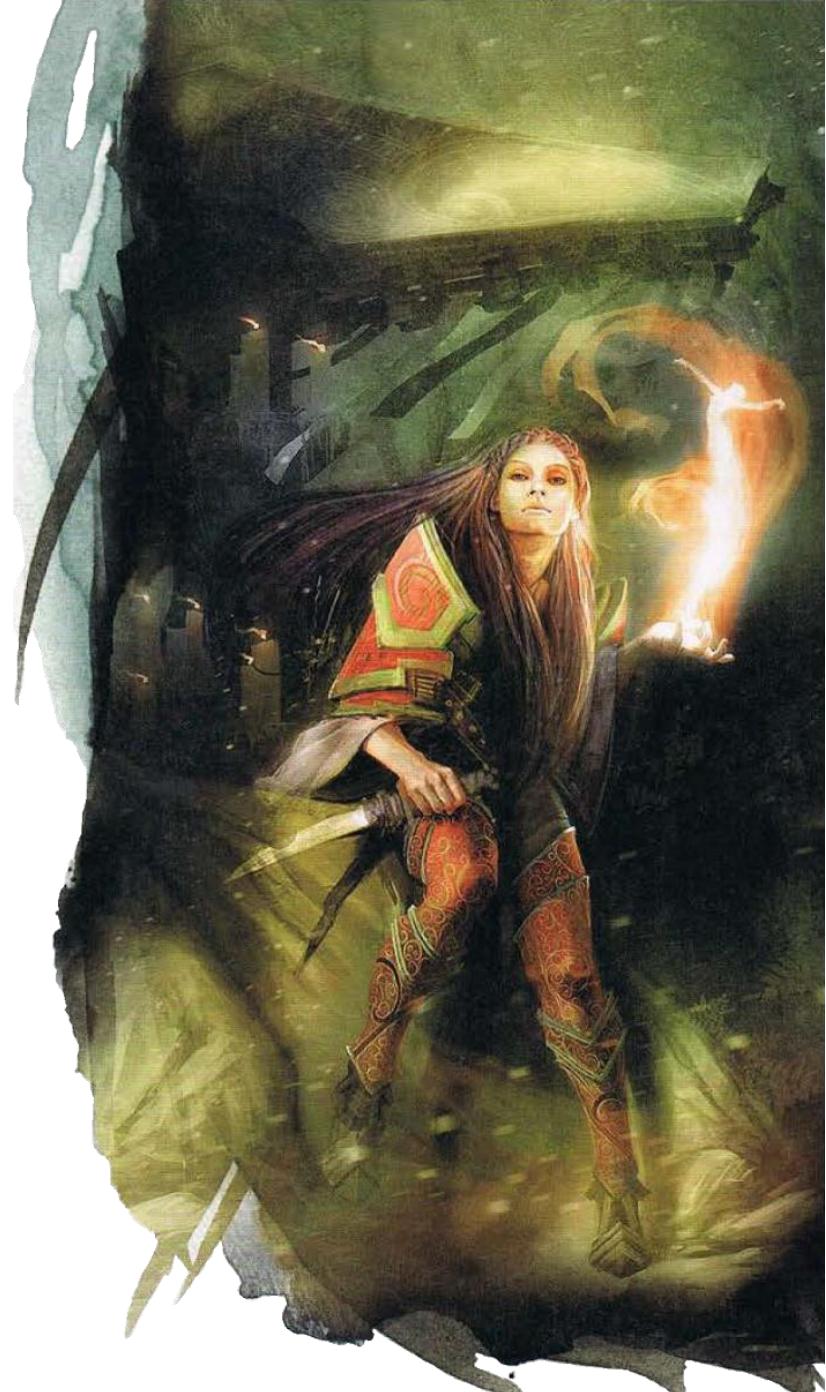
Una vez hayas terminado de agregar niveles de clase al monstruo, siéntete libre de alterar sus puntuaciones de característica como creas conveniente (por ejemplo, elevando la puntuación de Inteligencia del monstruo para que sea un mago más efectivo), y realizar cualquier otro ajuste que sea necesario. Podrías necesitar recalcular su valor de desafío como si hubieses diseñado el monstruo desde cero.

Dependiendo del monstruo y del número de niveles de clase que hayas agregado, su valor de desafío podría cambiar muy poco o aumentar drásticamente. Por ejemplo, un hombre lobo que recibe cuatro niveles de bárbaro representa una amenaza mucho mayor de lo que era antes. Por el contrario, los puntos de golpe, los conjuros y otros rasgos de clase que un dragón rojo anciano podría recibir de cinco niveles de mago no aumentan su valor de desafío.

CREACIÓN DE CONJUROS

Cuando vayas a crear un nuevoconjuro, utiliza los conjuros existentes como guía. Algunos aspectos que debes considerar son:

- Si un conjuro es tan bueno que un conjurador podría querer usarlo todo el tiempo, este podría ser demasiado poderoso para su nivel.
- Una duración larga o un área grande pueden compensar un efecto menor, dependiendo del conjuro.
- Evita conjuros que tengan una utilidad demasiado limitada, tal como uno que funcione solo contra dragones buenos. Aunque semejante conjuro podría existir en el mundo, pocos personajes se molestarían en aprenderlo o prepararlo a menos que sepan de antemano que valdrá la pena.
- Asegúrate de que el conjuro se ajuste a la identidad de la clase. Por ejemplo, magos y hechiceros normalmente no tienen acceso a conjuro de sanación, y añadir un conjuro de sanación a la lista de la clase de mago sería entrar en el dominio del clérigo.



DAÑO DE CONJUROS

Para cualquier conjuro que provoca daño, utiliza la tabla Daño de Conjuro para determinar aproximadamente cuánto daño es apropiado de acuerdo al nivel del conjuro. La tabla asume que el conjuro ocasiona medio daño en una tirada de salvación exitosa o un ataque fallido. Si tu conjuro no ocasiona daño en una salvación exitosa, puedes incrementar el daño en un 25 por ciento.

Puedes utilizar dados de daño distintos a los de la tabla, a condición de que el resultado promedio sea el mismo. Hacer eso puede añadir un poco de variedad a los conjuros. Por ejemplo, podrías cambiar el daño de un truco de 1d10 (promedio 5.5) a 2d4 (promedio 5) reduciendo el daño máximo y logrando un resultado promedio más viable.



DAÑO DE CONJURO

Nivel de Conjuro	Un Objetivo	Múltiples Objetivos
Truco	1d10	1d6
1°	2d10	2d6
2°	3d10	4d6
3°	4d10	6d6
4°	5d10	7d5
5°	6d10	8d6
6°	8d10	11d6
7°	11d10	12 d6
8°	12d10	13d6
9°	13d10	14d6

CONJUROS DE SANACIÓN

Puedes también utilizar la tabla de Daño de Conjuro para determinar cuantos puntos de golpe restaura un conjuro de sanación. Un truco no debería permitir sanación alguna.

CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos en el capítulo 7, “Tesoro”, son sólo algunos de los tesoros mágicos que los personajes pueden encontrar durante sus aventuras. Si tus jugadores son veteranos experimentados y quieres sorprenderlos, puedes modificar un objeto existente o inventar algo nuevo.

COMO MODIFICAR UN OBJETO

La manera más fácil de inventar un nuevo objeto es alterar un ya existente. Si una paladín usa un mayal como arma principal, podrías modificar una *vengadora sagrada* para que sea un mayal en lugar de una espada. Puedes convertir un *anillo de ariete* en una varita, o una *capa de protección* en una *diadema de protección*, sin alterar las propiedades del objeto.

Otros reemplazos son igualmente fáciles. Un objeto que ocasiona daño de cierto tipo puede fácilmente ocasionar daño de otro tipo. Por ejemplo, una espada *lengua flamígera* podría ocasionar daño por electricidad en vez de fuego. Una aptitud puede reemplazar a otra, así que una *poción de escalar* puede fácilmente convertirse en una *poción de sigilo*.

Puedes también modificar un objeto fusionando sus propiedades con las de otro objeto. Por ejemplo, podrías combinar los efectos de un *yelmo de comprender lenguajes* con los de un *yelmo de telepatía* en un solo yelmo. Esto hace que el objeto sea más poderoso (y probablemente aumente su rareza), pero sin perjudicar tu juego.

Finalmente, recuerda las herramientas para modificar objetos provistas en el capítulo 7, “Tesoro”. Otorgar a un objeto una propiedad menor interesante, una particularidad, o conciencia puede alterar significativamente su naturaleza (NT: pone “flavor” en el original).

COMO CREAR UN OBJETO NUEVO

Si modificar un objeto no es suficiente, puedes crear uno desde cero. Un objeto mágico debería bien permitir a un personaje hacer algo que él o ella no podían hacer antes, o bien mejorar la capacidad del personaje para hacer algo que él o ella puede hacer de antemano. Por ejemplo, el *anillo de salto* permite a su portador saltar distancias más grandes, mejorando así algo que un personaje puede hacer de antemano. Sin embargo, un *anillo de ariete* le otorga a un personaje la capacidad de ocasionar daño por fuerza.

Cuanto más sencillo sea tu enfoque, más fácil será para un personaje utilizar el objeto dentro del juego. Otorgarle cargas al objeto está bien, especialmente si tiene múltiples habilidades, pero decidir simplemente que un objeto está siempre activado o puede ser utilizado por día un número limitado de veces es más fácil de manejar.



NIVEL DE PODER

Si tienes un objeto que permite a un personaje cualquier cosa que golpee con él, ese objeto probablemente va a desbalancear tu juego. Por el otro lado, un objeto cuyo beneficio se use pocas veces en el juego no es recompensa suficiente y probablemente no merezca repartirlo como si lo fuera.

Usa la tabla de Poder de Objeto Mágico por Rareza como una guía para ayudarte a determinar cuán poderoso debería ser un objeto, basado en su rareza.

PODER DE OBJETO MÁGICO POR RAREZA

Rareza	Máx. nivel de Conjuro	Bonificador máx.
Común	1º	—
Poco común	3º	+1
Raro	5º	+2
Muy raro	7º	+3
Legендario	9º	+4

Máximo nivel de conjuro: Esta columna de la tabla indica el nivel más alto del efecto de conjuro que el objeto debería otorgar, en la forma de una vez por día, o propiedad limitada de forma similar. Por ejemplo, un objeto común podría conferir una vez por día el beneficio de un conjuro de nivel 1 (o solo una vez, si es consumible). Un objeto raro, muy raro o legendario podría permitir a su propietario lanzar un conjuro de nivel inferior con mayor frecuencia.

Bonificador máximo: Si un objeto otorga un bonificador invariable a la CA, tiradas de ataque, tiradas de salvación, o pruebas de habilidad, esta columna sigiere un bonificador apropiado basado en la rareza del objeto.

SINTONIZACIÓN

Decide si el objeto requiere que un personaje esté vinculado con él para utilizar sus propiedades. Usa estas reglas de oro para decidir:

- Si tener a todos los personajes del grupo haciendo circular un objeto para obtener sus beneficios permanentes sería perturbador, el objeto debería requerir vinculación.
- Si el objeto otorga un bonificador que otros objetos también conceden, es una buena idea requerir armonía de forma que los personajes no intenten reunir demasiados de estos objetos.

COMO CREAR NUEVAS OPCIONES DE PERSONAJE

Si las opciones para personajes jugadores en el Manual del Jugador no cubren totas las necesidades de tu campaña, consulta las siguientes secciones por consejos sobre cómo crear nuevas razas, clases, y trasfondos.

COMO CREAR UNA RAZA O SUBRAZA

Esta sección te enseña como modificar razas existentes, así como crear otras nuevas. El paso más importante en personalizar o diseñar razas para tu campaña es comenzar con la historia detrás de la raza o subraza que deseas crear.

Tener una idea clara de la historia de una raza en tu campaña te ayudara a tomar decisiones durante el proceso de creación. Interrogate a ti mismo sobre varias preguntas:

- ¿Por qué necesita mi campaña que la raza sea jugable?
- ¿Qué apariencia tiene la raza?
- ¿Cómo describiría la cultura de la raza?
- ¿Dónde viven los miembros de esta raza?
- ¿Hay conflictos interesantes inherentes a la historia y cultura de la raza que la hacen convincente desde el punto de vista de la narración?
- ¿Cuál es la relación entre esta raza y las otras razas jugables?
- ¿Qué clases y trasfondos son adecuados para los miembros de la raza?
- ¿Cuáles solo los rasgos distintivos de la raza?
- En el caso de una nueva subraza, ¿qué la diferencia de las otras subrazas de la raza raíz?

Compara la raza que tienes en mente con las otras razas disponibles para los jugadores, para estar seguro que la nueva raza no palidece en comparación con las opciones existentes (lo que podría volver a la raza impopular) ni las opaca completamente (de manera que los jugadores o sientan que las otras opciones son inferiores).

Cuando llegue el momento de diseñar los elementos del juego de la raza, tales como sus tratos, echa una mirada a las razas existentes del juego y deja que te inspiren.

ALTERACIONES COSMÉTICAS

Una forma sencilla de modificar una raza existente es cambiar su apariencia. Los cambios en la apariencia de una raza no necesitan alterar sus elementos de juego. Por ejemplo, podrías transformar a los halflings en ratones antropomorfos sin cambiar en absoluto sus rasgos de raza.

ALTERACIONES CULTURALES

En tu mundo, los elfos podrían ser nómadas del desierto en lugar de habitantes del bosque, los medianos podrían vivir en ciudades en las nubes, y los enanos podrían ser marineros en vez de mineros. Cuando cambias la cultura de una raza, puedes también realizar alteraciones menores a los rasgos y competencias de la raza para reflejar esa cultura.

Por ejemplo, imagina que los enanos de tu mundo son hombres de mar e inventores de la pólvora. Podrías añadir la pistola y el mosquete a la lista de armas con las que los enanos son competentes, y otorgarles competencia con vehículos acuáticos en vez de herramientas de artesano. Estos dos pequeños cambios te cuentan una historia diferente a los supuestos por omisión acerca de los enanos en el Manual del Jugador, sin alterar el nivel de poder de la raza.

CÓMO CREAR UNA NUEVA SUBRAZA

Crear una nueva subraza implica hacer mucho más que sólo unos cambios menores a los rasgos raciales existentes, pero tiene la ventaja de aumentar la diversidad de opciones para una raza en particular, en lugar de reemplazar algunas opciones por otras.

El siguiente ejemplo nos guía a través de la creación de una subraza élfica: los eladrín. Esta subraza tiene historia en el multiverso de D&D, por lo que ya tienes algunas historias en las cuales inspirarte al momento de crear sus rasgos.

SUBRAZA DE EJEMPLO: ELADRÍN

Criaturas de magia con fuertes lazos hacia la naturaleza, los Eladrín viven en el reino crepuscular de las Tierras Salvajes de las Hadas. Sus ciudades a veces cruzan hacia el Plano Material, apareciendo brevemente en valles montañosos o en claros de bosques frondosos antes de desvanecerse de vuelta dentro las Tierras Salvajes de las Hadas.

Las subrazas élficas en el *Manual del Jugador* incluyen un incremento a las puntuaciones de característica, una opción de entrenamiento en armas, y dos o tres rasgos adicionales. Dada la historia de los eladrín y su naturaleza mágica, un incremento a la Inteligencia de un personaje eladrín es apropiado. No hay necesidad de alterar el entrenamiento en armas básico compartido por los altos elfos y los elfos del bosque.

Una habilidad que diferencia a los eladrín de los otros elfos es su capacidad de caminar a través de las fronteras entre los planos, desapareciendo por un momento antes de reaparecer en algún otro lugar.

En el juego, esto se refleja en un uso limitado delconjuro *paso brumoso*. Debido a que *paso brumoso* es un conjuro de nivel 2, esta habilidad es suficientemente poderosa para que la subraza no necesite rasgos adicionales. Esto nos deja con los siguientes rasgos para la subraza eladrín:

Incremento a la Puntuaciones de Características: Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.

Entrenamiento en armas élficas: Tienes competencia con la espada larga, espada corta, arco corto, y arco largo.

Paso feérico: Puedes lanzar el conjuro *paso brumoso* una vez utilizando este rasgo. Recuperas la capacidad de hacerlo nuevamente cuando concluyas un descanso corto o largo.

CÓMO CREAR UNA NUEVA RAZA

Cuando estás creando una raza desde cero, empieza con la historia y procede desde allí. Compara tu creación a las otras razas de tu mundo, y siéntete con la libertad de tomar prestados los rasgos de otras razas. Como ejemplo, considera al aasimar, una raza similar a los tiefling pero con una herencia celestial.

SUBRAZA DE EJEMPLO: AASIMAR

Mientras que los tiefling tienen sangre infernal en sus venas, los aasimar son descendientes de seres celestiales. Esta gente luce generalmente como humanos espectaculares de brillante cabello, piel perfecta y mirada penetrante. A menudo, los aasimar intentan pasar como humanos con el fin de corregir injusticias y defender el bien en el Plano Material sin llamar demasiado la atención sobre su herencia celestial. Ellos se esfuerzan por encajar en la sociedad, aunque por lo general llegan a la cima, convirtiéndose en líderes admirados y honorables héroes.

Podrías decidir utilizar a los aasimar como un contrapunto a la raza de los tiefling. Las dos razas podrían incluso estar reñidas, reflejando algún conflicto mayor en tu campaña entre las fuerzas del bien y del mal.

Estos son nuestros objetivos básicos para los aasimar:

- Los aasimar deberían hacer clérigos y paladines eficaces.
- Los aasimar deberían ser a los celestiales y humanos lo que los tiefling son a los infernales y humanos.

Debido a que los aasimar y los tiefling son como dos caras de la misma moneda, los tiefling son un buen punto de partida para idear los rasgos de la nueva raza. Ya que queremos que los aasimar sean clérigos y paladines eficaces, tiene sentido mejorar su Sabiduría y Carisma en lugar de Inteligencia y Carisma.

Como los tiefling, los aasimar tienen visión en la oscuridad. En lugar de resistencia al daño por fuego, les otorgamos resistencia al daño radiante para reflejar su naturaleza celestial. Sin embargo, el daño radiante no es tan común como el daño por fuego, así que les otorgamos también resistencia al daño necrótico, haciéndolos buenos para enfrentar muertos vivientes.

El rasgo de tiefling Legado Infernal es un buen modelo para un rasgo similar que refleje una herencia mágica y celestial, reemplazando los conjuros del tiefling con conjuros de niveles similares que se ajusten mejor a la ascendencia celestial de los aasimar. Sin embargo, la resistencia expandida del aasimar podría requerir limitar este rasgo a conjuros de utilidad básica.

Completando los detalles restantes, terminamos con los siguientes rasgos raciales para el aasimar.

Incremento de Puntuaciones de Características: Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1, y tu puntuación de Carisma aumenta en 2.

Edad: Los aasimar maduran a la misma velocidad que los humanos pero viven algunos años más.

Alineamiento: Debido a su herencia celestial, los aasimar a menudo son buenos. Sin embargo, algunos aasimar caen en el mal rechazando su herencia.

Tamaño: Los aasimar lucen como humanos bien proporcionados. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad: Tu velocidad base a pie es de 30 pies.

Visión en la oscuridad: Gracias a tu herencia celestial, tienes visión superior en condiciones de oscuridad y luz tenue. Puedes ver en luz tenue dentro de 60 pies como si estuviera bien iluminado, y en la oscuridad como si hubiese luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Resistencia celestial: Tienes resistencia a daño necrótico y daño radiante.

Legado celestial: Conoces el truco *luz*. Una vez alcances el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *restablecimiento menor* una vez con este rasgo, y recuperas la capacidad de hacerlo nuevamente cuando hayas completado un descanso largo. Una vez alcances el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *luz del día* una vez con este rasgo como si fuese un conjuro de nivel 3, y recuperas la capacidad de hacerlo nuevamente cuando hayas completado un descanso largo. El Carisma es tu característica de lanzamiento para estos conjuros.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Celestial.

COMO MODIFICAR UNA CLASE

Las clases en el Manual del Jugador abarcan una amplia gama de arquetipos de personaje, pero tu mundo de campaña podría tener la necesidad de algo más. Las siguientes secciones versan sobre las maneras de modificar clases existentes para que sirvan mejor a las necesidades de tu juego.

COMO CAMBIAR COMPETENCIAS

Cambiar las competencias de una clase es una forma segura y simple de modificar una clase para reflejar mejor tu mundo. Trocar una competencia con una habilidad o herramienta por otra distinta no hace al personaje ni más fuerte ni más débil, pero hacer eso puede cambiar la naturaleza de una clase de manera sutil.

Por ejemplo, un importante gremio de pícaros en tu mundo podría venerar a una divinidad tutelar, realizando misiones secretas en el nombre de esa deidad. Para reflejar este detalle cultural, podrías agregar Religión a la lista de habilidades en las que un personaje pícaro puede ser competente. Incluso puedes exigir que esta habilidad sea una de las elegidas por los pícaros que pertenecen a ese gremio.

También puedes cambiar competencias en armas y armaduras para reflejar ciertos aspectos de tu mundo. Por ejemplo, podrías decidir que los clérigos de una deidad en particular pertenecen a una orden que prohíbe la acumulación de bienes materiales que no sean objetos mágicos útiles para sus misiones divinas. Algunos clérigos llevan un bastón, pero están prohibidos de vestir armaduras o emplear otra arma que no sea ese bastón. Para reflejar esto, podrías eliminar las competencias de armas y armaduras para los clérigos de esta fe, haciéndolos competentes con el bastón y nada más. Podrías otorgarles un beneficio para compensar la pérdida de competencias —algo parecido al rasgo de clase Defensa sin Armadura del monje, pero ofrecida como una bendición divina.

COMO CAMBIAR LISTAS DE CONJUROS

Modificar la lista de conjuros de una clase por lo general tiene un impacto menor en el poder del personaje pero puede cambiar la naturaleza de una clase significativamente. En tu mundo, los paladines podrían no dedicar sus juramentos a ideales, sino jurar lealtad a poderosos hechiceros. Para representar esta idea de la historia, podrías crear una nueva lista de conjuros de paladín con conjuros pensados para proteger a sus amos, tomándolos prestados de la lista del mago o del hechicero. Repentinamente, el paladín se siente como una clase distinta. Se cuidoso cuando cambies la lista de conjuros del brujo. Debido a que los brujos recuperan sus espacios de conjuros tras un descanso corto, ellos tienen el potencial de usar ciertos conjuros más veces en un día de lo que otras clases pueden.

RESTRINGIR EL ACCESO A LAS CLASES

Sin cambiar la forma en que una clase funciona, puedes arraigarla con mayor firmeza en tu mundo asociándola con una raza o cultura en particular.

Por ejemplo, podrías decidir que bardos, hechiceros, brujos y magos representan las tradiciones mágicas de cuatro culturas o razas diferentes. Los colegios de bardos podrían estar cerrados a todos excepto a los elfos, los dracónidos podrían ser las únicas criaturas capaces de convertirse en hechiceros, y todos los brujos en tu mundo podrían ser humanos. Podrías llevar estas restricciones aún más lejos: bardos del Colegio de la Tradición (NT: Lore) podrían ser altos elfos, y bardos del Colegio de la Guerra podrían ser elfos de los bosques. Los gnomos descubrieron la escuela de ilusión, así que todos los magos que se especializan en esa escuela son gnomos. Diferentes culturas humanas producirían brujos con diferentes pactos, etc. De forma similar, diferentes dominios de clérigo podrías reflejar religiones completamente separadas asociadas con diferentes razas y culturas.



Tú decides cuán flexible quieras ser al permitir a un personaje jugador romper estas restricciones. ¿Puede un semielfo vivir entre los elfos y estudiar sus tradiciones de bardos? ¿Puede un enano encontrarse dentro de un pacto de brujo pese a no tener conexiones con una cultura que normalmente produce brujos? Como siempre, es mejor decir si y usar los deseos de los jugadores como una oportunidad de desarrollar la historia del personaje y la de tu mundo, en lugar de descartar posibilidades.

COMO SUSTITUIR RASGOS DE CLASE

Si uno o más rasgos de una clase determinada no se ajustan a la temática o al estilo de tu campaña, puedes sacarlos y reemplazarlos con unos nuevos. Al hacer eso, deberías asegurarte que las nuevas opciones son tan atractivas como las que vas a quitar, y que los rasgos de clase sustitutos contribuyen a la efectividad de la clase en interacciones sociales, exploraciones, o combate tan bien como aquellas que han sido reemplazadas.

Finalmente, una clase existe para ayudar a un jugador a expresar un concepto particular de personaje, y cualquier rasgo de clase que reemplaces también está eliminando un aspecto de ese personaje. Sustituir un rasgo de clase debería hacerse solo para ajustar una necesidad específica de tu campaña, o para atraer a un jugador que está intentando crear un tipo específico de personaje (tal vez un modelo de personaje de una novela, serie de TV, comic, o película).

El primer paso es advertir que rasgo o grupo de rasgos de clase vas a reemplazar. Luego necesitas evaluar qué es lo que cada rasgo proporciona a la clase, de manera que los rasgos que agregues ni le aumenten ni le resten poder a la clase. Hazte las siguientes preguntas sobre el rasgo que estás reemplazando:

- ¿Qué impacto tiene reemplazar el rasgo en la exploración, las interacciones sociales o el combate?
- ¿Reemplazar el rasgo afecta a la cantidad de tiempo que el grupo puede irse de aventura en un día?
- ¿El rasgo consume recursos provistos en otro aspecto de la clase?
- ¿El rasgo funciona todo el tiempo o se recupera tras un descanso corto, un descanso largo, o alguna otra cantidad de tiempo?

Equipado con las respuestas a estas preguntas, puedes empezar a designar nuevos rasgo que reemplacen a los que estás eliminando. Está bien si los nuevos rasgos de clase se orientan más hacia la exploración, las interacciones sociales o el combate que aquellas que estás reemplazando, pero cuídate de no ir muy lejos. Por ejemplo, si estás reemplazando un rasgo enfocado en la exploración con algo enfocado netamente en el combate, podrías hacer que esta clase sea más poderosa en combate, y esto podría opacar a las otras clases de una forma que no hayas planificado.

No hay una fórmula que pueda decirte cómo diseñar un nuevo rasgo de clase. La mejor manera de empezar es consultando los otros rasgos de clase, conjuros, dotes, o cualquier otra regla como fuente de inspiración. Es casi seguro que tendrás algunos tropiezos, como rasgos que lucen bien en

la superficie pero que fracasan en el juego. Esto está bien. Todo lo que diseñas necesita ser probado en el juego. Cuando introduzcas nuevos rasgos de clase, asegúrate de que los jugadores que los utilicen estén cómodos con el hecho de que podrías necesitar retractarte y hacer algunos cambios luego de verlos en acción.

CREAR NUEVAS OPCIONES DE CLASE

Cada clase tiene al menos una elección importante. Los clérigos escogen un dominio divino, los guerreros escogen un arquetipo marcial, los magos escogen una tradición arcana, y así por el estilo. Crear una nueva opción no requiere que elimines nada de la clase, pero cualquier nueva opción que agregues debería ser comparada con las opciones existentes para asegurarte de que no es ni más ni menos poderosa, pero mantiene una naturaleza distintiva. Como sucede con todo en el diseño de una clase, prepárate para probar en el juego tus ideas y hacer cambios si las cosas no resultan de la forma que deseas.

Una vez tengas una idea en mente para la opción de clase, es tiempo de diseñar los detalles. Si no estás seguro por dónde empezar, revisa las opciones existentes y mira lo que los rasgos de clase otorgan. Es perfectamente aceptable para dos opciones de clase tener rasgos similares, y también es bueno revisar otras clases en busca de ejemplos de mecánicas que puedas aprovechar para inspirarte. A medida que diseñas cada rasgo de clase, hazte las siguientes preguntas:

- ¿Cómo refuerzan los rasgos de clase la historia o la temática de la opción de clase?
- ¿Existe algún rasgo que pueda ser utilizado como modelo?
- ¿Cómo se compara el nuevo rasgo de clase con los otros rasgos del mismo nivel?

Variante: Puntos de Conjuro

Una forma de modificar cómo se siente una clase es como ésta usa sus conjuros. Con este sistema alternativo, un personaje que tiene el rasgo Lanzamiento de conjuros usa puntos de conjuro en lugar de espacios de conjuros para alimentar sus conjuros. Los puntos de conjuro le otorgan al conjurador mayor flexibilidad, a costa de una mayor complejidad.

En esta variante, cadaconjuro tiene un costo en puntos basado en su nivel. La tabla Costo en Puntos de Conjuro detalla el costo en puntos de conjuro de espacios desde el nivel 1 al 9. Los trucos no requieren espacios, por lo tanto no requieren puntos de conjuro.

En vez de obtener un número de espacios de conjuro para lanzar tus conjuros del rasgo Lanzamiento de Conjuros, obtienes una reserva de puntos de conjuro. Gastas un número de puntos de conjuro para crear un espacio de conjuros de un nivel determinado, y luego usas ese espacio para lanzar un conjuro. No puedes reducir tus puntos de conjuro totales por debajo de 0, y recuperas todos los puntos de conjuro gastados cuando completes un descanso largo.

Conjuros de nivel 6 y superior son particularmente costosos de lanzar. Puedes usar puntos de conjuro para crear un espacio de cada nivel del 6 o superior. No puedes crear otro espacio del mismo nivel hasta que completes un descanso largo.

El número de puntos de conjuro que tienes para gastar está basado en tu nivel como lanzador de conjuros, como se muestra en la tabla Puntos de Conjuro por Nivel. Tu nivel determina también el nivel máximo de espacio de conjuro que puedes crear. A pesar de que podrías tener puntos suficientes para crear un espacio por encima de ese máximo, no puedes hacerlo.

La tabla Puntos de Conjuro por Nivel se aplica a bardos, clérigos, druidas, hechiceros y magos. Para un paladín o un explorador, divide a la mitad el nivel del personaje en esa clase y luego consulta la tabla. Para un guerrero (Caballero Arcano) o un pícaro (Bribón Arcano), divide en tres el nivel del personaje en esa clase.

Este sistema puede ser aplicado a monstruos que lanzan conjuros utilizando espacios de conjuro, pero no es recomendable hacer eso. Contabilizar puntos de conjuro gastados por un monstruo puede ser una molestia.

COSTE DE PUNTOS DE CONJURO

Nivel de conjuro	Costo en Puntos	Nivel de conjuro	Costo en Puntos
1º	2	5º	7
2º	3	6º	9
3º	5	7º	10
4º	6	8º	11
		9º	13

PUNTOS DE CONJURO POR NIVEL

Nivel de clase	Puntos de Conjuro	Nivel Max. Conjuro
1º	4	1º
2º	6	1º
3º	14	2º
4º	17	2º
5º	27	3º
6º	32	3º
7º	38	4º
8º	44	4º
9º	57	5º
10º	64	5º
11º	73	6º
12º	73	6º
13º	83	7º
14º	83	7º
15º	94	8º
16º	94	8º
17º	107	9º
18º	114	9º
19º	123	9º
20º	133	9º

COMO CREAR UN TRASFONDO

Un trasfondo bien construido puede ayudar a un jugador a crear un personaje que se sienta como una interesante incorporación a tu campaña. Esto ayuda a definir el lugar del personaje en el mundo, mucho más de lo que es un personaje en términos de mecánica de juego.

En vez de enfocarte en un trasfondo genérico de personaje, tales como mercader o vagabundo, piensa en las facciones, organizaciones, y culturas de tu campaña y cómo estas pueden ser utilizadas para crear trasfondos atractivos para personajes jugadores. Por ejemplo, podrías crear un trasfondo de acólito de Candelero que sea funcionalmente similar al trasfondo de sabio, pero que pertenece a un personaje vinculado a un lugar u organización en tu mundo.

Un personaje con el trasfondo acólito de Candelero probablemente tiene amigos entre los Juramentados —los monjes que cuidan la librería en Candelero. Los personajes pueden entrar en la librería y consultar sus conocimientos libremente, mientras que otros deben donar un raro y valioso tomo de conocimientos antes de que se les permita la entrada. Los enemigos de Candelero son los enemigos de los personajes, y sus aliados son amigos de los personajes. Los acólitos de Candelero son por lo general considerados como sabios eruditos y protectores del conocimiento. Es posible vislumbrar tantas interacciones interesantes como PNJs que descubren el trasfondo del personaje y se aproximan a él en busca de ayuda.

Para crear tu propio trasfondo, sigue estos pasos.

PASO 1: ARRAIGALO EN TU MUNDO

Para cimentar un trasfondo en tu escenario de campaña, determina a qué elemento de tu campaña está vinculado: una facción, una organización, una actividad comercial, una persona, un evento, o un lugar.

PASO 2: SUGIERE CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Crea tablas de características sugeridas —rasgos de personalidad, ideales, vínculos, y defectos— que se ajusten al trasfondo, o tómalas de las tablas ofrecidas en el Manual del Jugador. Incluso si tus jugadores no utilizan las tablas, este paso te ayuda a perfilar una imagen del lugar que ocupa el trasfondo en tu mundo. Las tablas no necesitan ser muy extensas: dos o tres entradas por tabla son suficientes.

PASO 3: ASIGNA COMPETENCIAS E IDIOMAS

Escoge dos competencias en habilidades y dos competencias con herramientas para el trasfondo. Puedes reemplazar competencias con herramientas por idiomas sobre la base de uno por uno.

PASO 4: AÑADE UN EQUIPAMIENTO INICIAL

Asegúrate de que tu trasfondo ofrece un conjunto inicial de equipamiento. Además de una pequeña cantidad de dinero que un personaje puede utilizar para comprar equipo de aventurero, el equipamiento inicial debería incluir objetos que un personaje podría haber adquirido antes de convertirse en un aventurero, así como uno o dos objetos propios del trasfondo.

Por ejemplo, el equipo inicial para un personaje con el trasfondo acólito de Candelero podría incluir un set de ropas de viajero, una túnica de erudito, cinco velas, un yesquero, un estuche de pergaminos vacío grabado con el símbolo de Candelero, y una bolsa que contiene 10 po. El estuche de pergaminos podría ser un regalo otorgado a un acólito de Candelero que se embarca en una vida de aventura. A tu discreción, este podría contener un mapa útil.

PASO 5: ESCOGE UN RASGO DE TRASFONDO

Escoge un rasgo de trasfondo existente o crea uno nuevo, como prefieras. Si escoges un rasgo existente, añade o modifica algunos detalles para hacerlo único.

Por ejemplo, el trasfondo acólito de Candelero podría tener el rasgo de sabio Investigador (como se presenta en el *Manual del Jugador*), con el beneficio adicional de que al personaje se le permite el ingreso a Candelero sin pagar el costo normal.

Un rasgo de trasfondo debería beneficios estrictos del juego, tales como bonificaciones a una prueba de característica o a una tirada de ataque. En su lugar, el rasgo debería abrir nuevas opciones para el desarrollo de rol, la exploración, y otras formas de interactuar con el mundo.

Por ejemplo, el rasgo de sabio Investigador está diseñado para enviar al personaje a la aventura. Este no provee información o un éxito automático para una prueba. En su lugar, si un personaje con el trasfondo de sabio falla en reunir información, él o ella saben dónde pueden descubrirla. Esto podría ser una pista hacia otro sabio o a una librería perdida hace mucho tiempo dentro de una tumba ancestral.

Los mejores rasgos de trasfondo le otorgan a los personajes una razón para lanzarse a la aventura, hacer contacto con PNJs, y desarrollar lazos a los escenarios que has ideado.

APENDICE A: LISTA DE OBJETOS MAGICOS

OBJETOS MÁGICOS A-Z

ABANICO DE VIENTO

Objeto maravilloso, poco común.

ACEITE DE AFILAR

Poción, muy raro

ACEITE DE ETEREIDAD

Poción, raro

ACEITE DE RESBALAMIENTO

Poción, poco común

AGUJERO PORTÁTIL

Objeto maravilloso, raro

ALFOMBRA VOLADORA

Objeto maravilloso, muy raro

ALAS DE VUELO

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

AMULETO CONTRA DETECCIÓN Y LOCALIZACIÓN

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

AMULETO DE LOS PLANOS

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

AMULETO DE SALUD

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE ALMACENAR CONJUROS

Anillo, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE AMISTAD ANIMAL

Anillo, raro

ANILLO DE ARIETE

Anillo, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE CAÍDA DE PLUMA

Anillo, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE CALIDEZ

Anillo, poco común (requiere vinculación)

ANILLO DE CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

Anillo, Poco común

ANILLO DE COMANDAR ELEMENTALES

Anillo, legendario (requiere vinculación)

ANILLO DE ESCUDO MENTAL

Anillo, infrecuente (requiere vinculación)

ANILLO DE ESTRELLAS FUGACES

Anillo, muy raro (requiere vinculación en el exterior de noche)

ANILLO DE EVASIÓN

Anillo, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE INVISIBILIDAD

Anillo, legendario (requiere vinculación)

ANILLO DE INVOCAR DJINNI

Anillo, legendario (requiere vinculación)

ANILLO DE LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Anillo, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE NADAR

Anillo, poco común

ANILLO DE PROTECCIÓN

Anillo, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE REGENERACIÓN

Anillo, muy raro (requiere vinculación)

ANILLO DE RESISTENCIA

Anillo, raro (requiere vinculación)

ANILLO DE RETORNAR HECHIZOS

Anillo, legendario (requiere vinculación)

ANILLO DE SALTO

Anillo, infrecuente (requiere vinculación)

ANILLO DE TELEKINESIS

Anillo, muy raro (requiere vinculación)

ANILLO DE TRES DESEOS

Anillo, legendario

ANILLO DE VISIÓN DE RAYOS X

Anillo, raro (requiere vinculación)

APARATO DE KWALISH

Objeto maravilloso, legendario

ARCO JURAMENTADO

Arma (arco largo), muy raro (requiere vinculación)

ARMADURA +1, +2 o +3

Armadura (Ligera, media o pesada), raro (+1), muy raro (+2), o legendario (+3)

ARMA +1, +2 o +3

Arma (cualquiera), poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)

ARMA DE ALARMA

Arma (cualquiera), poco común (requiere vinculación)

ARMA CRUEL

Arma (cualquiera), raro

ARMADURA DE ADAMANTINA

Armadura (media o pesada, pero no pieles), Poco común

ARMADURA DEMONÍACA

Armadura (placas), muy rara (requiere vinculación)

ARMADURA DE ETEREIDAD

Armadura (placas), legendaria (requiere vinculación)

ARMADURA DE INVULNERABILIDAD

Armadura (placas), legendaria (requiere vinculación)

ARMADURA DE MARINERO

Armadura (ligera, media o pesada), poco común

ARMADURA DE MITHRAL

Armadura (intermedia o pesada, pero no ligera), poco común

ARMADURA DE RESISTENCIA

Armadura (ligera, media o pesada), rara (requiere vinculación)

ARMADURA DE VULNERABILIDAD

Armadura (placas), raro (requiere vinculación)

BABUCHAS DE ESCALADA DE ARAÑA

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

BALSAMO DE KEOGHTOM

Objeto maravilloso, poco común

BANDAS DE HIERRO DE BILARRO

Objeto maravilloso, raro

BARAJA DE ILUSIONES

Objeto maravilloso, Poco común

BARAJA DE MUCHAS COSAS

Objeto maravilloso, legendario

BASTÓN DE LOS BOSQUES

Bastón, raro (requiere vinculación a un druida)

BASTÓN DE CURACIÓN

Bastón, raro (requiere vinculación a un bardo, clérigo o druida)

BASTÓN DE ESCARCHA

Bastón, muy raro (requiere vinculación a un druida, hechicero, brujo o mago)

BASTÓN DE ENCIANTAMIENTO

Bastón, raro (requiere vinculación a un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)

BASTÓN DE ENJAMBRE DE INSECTOS

Bastón, raro (requiere vinculación a un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)

BASTÓN DE FUEGO

Bastón, muy raro (requiere vinculación a un druida, hechicero, brujo o mago)

BASTÓN DE GOLPEAR

Bastón, muy raro (requiere vinculación)

BASTÓN DE LOS MAGOS

Bastón, legendario (requiere vinculación a un hechicero, brujo o mago)

BASTÓN MARCHITANTE

Bastón, raro (requiere vinculación a un clérigo, druida o brujo)

BASTÓN DE LA PITÓN

Bastón, poco común (requiere vinculación a un clérigo, druida o brujo)

BASTÓN DE PODER

Bastón, muy raro (requiere vinculación a un hechicero, brujo o mago)

BASTÓN DE RAYOS Y TRUENOS

Bastón, muy raro (requiere vinculación)

BASTÓN DE LA VÍBORA

Bastón, poco común (requiere vinculación a un clérigo, druida o brujo)

BOLA DE CRISTAL

Objeto maravilloso, muy raro, o legendario (requiere vinculación)

BOLSA DE CONTENCIÓN

Objeto maravilloso, poco común

BOLSA DEVORADORA

Objeto maravilloso, muy raro

BOLSA DE TRUCOS

Objeto maravilloso, poco común

BOLSA DE HABICHUELAS

Objeto maravilloso, raro

BOTAS ELFICAS

Objeto maravilloso, poco común

BOTAS ALADAS

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

BOTAS DE LEVITACIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

BOTAS DE VELOCIDAD

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

BOTAS DE LAS TIERRAS INVERNALES

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

BOTAS DE DAR ZANCADAS Y BRINCOS

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

BOTE PLEGABLE

Objeto maravilloso, raro

BOTELLA SIEMPREHUMEANTE

Objeto maravilloso, poco común.

BOTELLA DEL IFRIT

Objeto maravilloso, muy raro

BRAZALETES DE ARQUERÍA

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

BRAZALETES DE DEFENSA

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

BRASERO DE COMANDAR ELEMENTALES DE FUEGO

Objeto maravilloso, raro

BROCHE DE ESCUDO

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

CAPA ARÁCNIDA

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

CAPA DE DESPLAZAMIENTO

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

CAPA ÉLFICA

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

CAPA DE INVISIBILIDAD

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación)

CAPA DE LA MANTARAYA

Objeto maravilloso, Poco común

CAPA DEL MURCIELAGO

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

CAPA DE PROTECCIÓN

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

CAPA DEL SALTIMBANQUI

Objeto maravilloso, raro

CARCAJ DE EHLONNA

Objeto maravilloso, infrecuente

CARILLÓN DE APERTURA

Objeto maravilloso, raro

CETRO DE ABSORCIÓN

Cetro, muy raro (requiere vinculación)

CETRO DE GUARDIÁN DEL PACTO

Cetro, poco común (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere vinculación con un brujo)

CETRO DE GOBIERNO

Cetro, raro (requiere vinculación)

CETRO INAMOVIBLE

Cetro, poco común.

CETRO DEL PODER SEÑORIAL

Cetro, legendario (requiere vinculación)

CETRO DE RESURRECCIÓN

Cetro, legendario (requiere vinculación con un clérigo, druida o paladín)

CETRO DE SEGURIDAD

Cetro, muy raro

CETRO DE TENTÁCULOS

Cetro, raro (requiere vinculación)

CETRO DE VIGILANCIA

Cetro, muy raro (requiere vinculación)

CIMITARRA DE VELOCIDAD

Arma (cimitarra), muy rara (requiere vinculación)

CINTURÓN DE LOS ENANOS

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

CINTURÓN DE FUERZA DE GIGANTE

Objeto maravilloso, rareza varia (Requiere vinculación)

COLLAR DE ADAPTACIÓN

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

COLLAR DE BOLAS DE FUEGO

Objeto maravilloso, raro

COLLAR DE CUENTAS DE PLEGARIA

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación con un clérigo, druida o paladín)

COTA DE ESCAMAS DE DRAGÓN

Armadura (Malla de escamas), muy raro (requiere vinculación)

COTA ÉLFICA

Armadura (camisote de mallas), rara

COTA DE IFRITI

Armadura (cota de mallas), legendaria (requiere vinculación)

CUBO DE FUERZA

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

CUENCO DE COMANDAR ELEMENTALES DE AGUA

Objeto maravilloso, raro.

CUERDA DE ENMARAÑAR

Objeto maravilloso, raro

CUERDA DE ESCALADA

Objeto maravilloso, raro

CUERNO DETONANTE

Objeto maravilloso, raro.

CUERNO DEL VALHALLA

Objeto maravilloso, raro (plata o latón), muy raro (bronce), o legionario (hierro).

CUERO TACHONADO ENCANTADO

Armadura (cuero tachonado), rara

DAGA DE VENENO

Arma (daga), rara

DECANTADOR DE AGUA INAGOTABLE

Objeto maravilloso, Poco común

DEFENSORA

Arma (Cualquier espada), legendaria (requiere vinculación)

DIADEMA DEL INTELECTO

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

DIADEMA DE DETONACIÓN

Objeto maravilloso, poco común

DISOLVENTE UNIVERSAL

Objeto maravilloso, legionario

ELIXIR DE SALUD

Poción, rara

ESCARABEO DE PROTECCIÓN

Objeto maravilloso, legionario (requiere vinculación)

ESCOBA VOLADORA

Objeto maravilloso, Poco común

ESCUDO +1, +2 o +3

Armadura (escudo), Poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)

ESCUDO ANIMADO

Armadura (Escudo), muy raro (requiere vinculación)

ESCUDO ATRAPAFLECHAS

Armadura (Escudo), raro (requiere vinculación)

ESCUDO DE ATRACCIÓN DE PROYECTILES

Armadura (escudo), raro (requiere vinculación)

ESCUDO CENTINELA

Armadura (escudo), poco común

ESCUDO DE PROTECCIÓN CONTRA CONJUROS

Armadura (escudo), muy raro (requiere vinculación)

ESFERA DE ANIQUILACIÓN

Objeto maravilloso, legionario

ESFERA DE LUZ

Objeto maravilloso, Poco común.

ESPADA AFILADA

Arma (cualquier espada que provoque daño cortante), muy raro (requiere vinculación)

ESPADA ARREBATAVIDAS

Arma (cualquier espada), raro (requiere vinculación)

ESPADA DANZANTE

Arma (espada), muy rara (requiere vinculación)

ESPADA HIRIENTE

Arma (cualquier espada), raro (requiere vinculación)

ESPADA DE RESPUESTA

Arma (espada larga), legionario (requiere vinculación a una criatura del mismo alineamiento que la espada)

ESPADA DE LA VENGANZA

Arma (cualquier espada), poco común (requiere vinculación)

ESPADA VORPAL

Arma (cualquier espada que cause daño cortante), legionario (requiere vinculación)

ESPEJO ATRAPAVIDAS

Objeto maravilloso, muy raro

FETICHE DE PLUMAS DE QUAAL

Objeto maravilloso, raro

FIGURITAS DE PODER MARAVILLOSO

Objeto maravilloso, rareza por figurita

FILTRO DE AMOR

Poción, poco común

FLAUTAS DE DESASOSIEGO

Objeto maravilloso, infrecuente

FLAUTA DE LAS ALCANTARILLAS

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere vinculación)

FLECHA ASESINA

Arma (flecha), muy rara

FORTALEZA INSTANTÁNEA DE DAERN

Objeto maravilloso, raro

FRASCO DE HIERRO

Objeto maravilloso, legionario

GAFAS DE LA NOCHE

Objeto maravilloso, Poco común

GAFAS DE VISIÓN MINUCIOSA

Objeto maravilloso, Poco común

GEMA ELEMENTAL

Objeto maravilloso, Poco común.

GEMA DE RESPLANDOR

Objeto maravilloso, Poco común

GEMA DE VISIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

GORRO DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Objeto maravilloso, poco común

GRILLETES DIMENSIONALES

Objeto maravilloso, raro

GUANTELETE DE FUERZA DE OGRO

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

GUANTES DE ATRAPAR PROYECTILES

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

GUANTES DE ROBO

Objeto maravilloso, Poco común

HACHA BERSERKER
Arma (cualquier hacha), raro (requiere vinculación)

HERRADURAS DE UN CÉFIRO
Objeto maravilloso, muy raro.

HERRADURAS DE VELOCIDAD
Objeto maravilloso, raro.

HIERRO DE ESCARCHA
Arma (cualquier espada), muy rara (requiere vinculación)

HOJA DE LA SUERTE
Arma (cualquier espada), legendario (requiere vinculación)

HOJA SOLAR
Arma (espada larga), raro (requiere vinculación)

INCESARIO DE CONTROL DE ELEMENTALES DE AIRE Objeto maravilloso, raro

INSTRUMENTO DE LOS BARDOS
Objeto maravilloso, rareza varía (Requiere vinculación con un bardo)

JABALINA DEL RELÁMPAGO
Arma (Jabalina), poco común

JARRA DE ALQUIMIA
Objeto maravilloso, Poco común

LENGUA FLAMÍGERA
Arma (cualquier espada), rara (requiere vinculación)

LINTERNA DE REVELACIÓN
Objeto maravilloso, poco común

MAZA DE DISRUPCIÓN.
Arma (maza), raro (requiere vinculación)

MAZA DE CASTIGO
Arma (maza), raro.

MAZA DE TERROR
Arma (maza), raro (requiere vinculación)

MANTO DE RESISTENCIA CONTRA CONJUROS
Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

MANUAL DE SALUD CORPORAL
Objeto maravilloso, muy raro

MANUAL DE EJERCICIOS BENEFICIOSOS
Objeto maravilloso, muy raro

MANUAL DE GÓLEMS
Objeto maravilloso, muy raro

MANUAL DE RAPIDEZ DE ACCIÓN
Objeto maravilloso, muy raro

MARTILLO ARROJADIZO DE LOS ENANOS
Arma (martillo de guerra), muy rara (requiere vinculación con un enano)

MARTILLO DE LOS TRUENOS
Arma (atarraga), legendaria

MATAGIGANTES
Arma (cualquier hacha o espada), rara

MATADRAGONES
Arma (cualquier espada), Rara

MEDALLÓN DE PENSAMIENTOS
Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

MORRAL PRÁCTICO DE HEWARD
Objeto maravilloso, raro.

MUNICIÓN +1, +2 o +3
Arma (cualquier munición), poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)

OJOS DEL ÁGUILA

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

OJOS HECHIZADORES

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

PEGAMENTO SOBERANO

Objeto maravilloso, legendario

PERGAMINO DE CONJUROS

Pergamino, varía

PERGAMINO DE PROTECCIÓN

Pergamino, raro

PERLA DE FUERZA

Objeto maravilloso, raro

PERLA DE PODER

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación con un lanzador de conjuros)

PIEDRA DE LA BUENA SUERTE

Piedra de la buena suerte Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

PIEDRA DE CONTROL DE ELEMENTALES DE TIERRA

Objeto maravilloso, raro

PIEDRA IOUN

Objeto maravilloso, rareza varia (requiere vinculación)

PIEDRAS DE RECAZO

Objeto maravilloso, Poco común

PIGMENTOS MARAVILLOSOS DE NOLZUR

Objeto maravilloso, muy raro

PLACAS ENANA

Armadura (placas), muy rara

POCIÓN DE ALIENTO DE FUEGO

Poción, infrecuente

POCIÓN DE AMISTAD ANIMAL

Poción, infrecuente

PIEDRA DE CLARIVIDENCIA

Poción, rara

POCIÓN DE CRECIMIENTO

Poción, infrecuente

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, la rareza varía

POCIÓN DE DISMINUCIÓN

Poción, rara

POCIÓN DE ESCALAR

Poción, común

POCIÓN DE FORMA GASEOSA

Poción, rara

POCIÓN DE FUERZA DE GIGANTE

Poción, la rareza varía

POCIÓN DE HEROISMO

Poción, rara

POCIÓN DE INVISIBILIDAD

Poción, muy rara

POCIÓN DE INVULNERABILIDAD

Poción, rara

POCIÓN DE LEER LA MENTE

Poción, rara

POCIÓN DE LONGEVIDAD

Poción, muy rara

POCIÓN DE RESISTENCIA

Poción, infrecuente

POCIÓN DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Poción, infrecuente

POCIÓN DE VELOCIDAD

Poción, muy rara

POCIÓN DE VENENO

Poción, infrecuente

POCIÓN DE VITALIDAD

Poción, muy rara

POCIÓN DE VOLAR

Poción, muy rara

POLVO DE DESAPARICIÓN

Objeto maravilloso, Poco común.

POLVO DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Polvo de Sequedad

POLVO DE ESTORNUDAR Y ASFIXIAR

Objeto maravilloso, Poco común.

POZO DE MUCHOS MUNDOS

Objeto maravilloso, legendario.

ROBADORA DE NUEVE VIDAS

Arma (cualquier espada), muy raro (requiere vinculación)

SOMBRERO DE DISFRAZ

Objeto maravilloso, Poco común (requiere vinculación)

SILLA DE MONTAR DEL CABALLERO

Objeto maravilloso, Poco común

TALISMÁN DEL BIEN PURO

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación a una criatura de alineamiento bueno)

TALISMÁN DE CERRAR HERIDAS

Objeto maravilloso, poco común (requiere vinculación)

TALISMÁN DE LA ESFERA

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación)

TALISMÁN DEL MAL ESENCIAL

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación a una criatura de alineamiento malvado)

TALISMÁN DE RESISTENCIA AL VENENO

Objeto maravilloso, raro

TALISMÁN DE SALUD

Objeto maravilloso, poco común

TOMO DE CLARIDAD DE PENSAMIENTO

Objeto maravilloso, muy raro

TOMO DE ENTENDIMIENTO

Objeto maravilloso, muy raro

TOMO DE INFLUENCIA Y LIDERAZGO

Objeto maravilloso, muy raro

TOMO DE LA LENGUA SILENCIOSA

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación con un mago)

TÚNICA DE LOS ARCHIMAGOS

Objeto maravilloso, legendario (requiere vinculación con un hechicero, brujo o mago)

TÚNICA DE COLORES CENTELLEANTES

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

TÚNICA DE LAS ESTRELLAS

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

TÚNICA DE OBJETOS ÚTILES

Objeto maravilloso, Poco común

TÚNICA DE LOS OJOS

Objeto maravilloso, raro (requiere vinculación)

TRIDENTE DE COMANDAR PESES

Arma (tridente), poco común (requiere vinculación)

UMBRAL CÚBICO

Objeto maravilloso, legendario

VARITA DE BOLAS DE FUEGO

Varita, raro (requiere vinculación con un lanzador de conjuros)

VARITA DE DETECTAR ENEMIGOS

Varita, raro (requiere vinculación)

VARITA DE DETECTAR MAGIA

Varita, poco común

VARITA DE LIGADURA

Varita, raro (requiere vinculación a un lanzador de conjuros)

VARITA DEL MAGO DE GUERRA F+1, +2 o +3

Varita, poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)(requiere vinculación por un lanzador de conjuros)

VARITA DE LAS MARAVILLAS

Varita, raro (requiere vinculación por un lanzador de conjuros)

VARITA DE MIEDO

Varita, raro (requiere vinculación)

VARITA DE PARÁLISIS

Varita, raro (requiere vinculación con un lanzador de conjuros)

VARITA DE POLIMORFAR

Varita, raro (requiere vinculación a un lanzador de conjuros)

VARITA DE PROYECTIL MÁGICO

Varita, poco común

VARITA DE SECRETOS

Varita, poco común

VARITA DE RAYO RELAMPAGUEANTE

Varita, raro (requiere vinculación con un lanzador de conjuros)

VARITA DE TELARAÑA

Varita, poco común (requiere vinculación por un lanzador de conjuros)

VELA DE INVOCACIÓN

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

VENGADORA SAGRADA

Arma (cualquier espada), legendaria (Requiere vinculación con un paladín)

YELMO DE COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA

Objeto maravilloso, Poco común.

YELMO DE FULGOR

Objeto maravilloso, muy raro (requiere vinculación)

YELMO DE TELEPATÍA

Objeto maravilloso, poco común. (Requiere vinculación)

YELMO DE TELEPORTACIÓN

Objeto maravilloso, raro. (Requiere vinculación)

TESORO ALEATORIO

ALIJO DE TESORO INDIVIDUAL: DESAFIO 0-4

Monedas	PC	PP	PE	PO	PPL
d100	5d6 (17)	3d6 x 100 (1.050)	–	2d6 x 10 (70)	–
01-06	Gemas u Objetos de Arte	Objetos Mágicos	–	–	–
07-16	2d6 (7) gemas de 10 po	–	–	–	–
17-26	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	–	–	–	–
27-36	2d6 (7) gemas de 50 po	–	–	–	–
37-44	2d6 (7) gemas de 10 po	Tira 1d6 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos	–	–	–
45-52	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d6 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos	–	–	–
53-60	2d6 (7) gemas de 50 po	Tira 1d6 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos	–	–	–
61-65	2d6 (7) gemas de 10 po	Tira 1d4 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos	–	–	–
66-70	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d4 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos	–	–	–
71-75	2d6 (7) gemas de 50 po	Tira 1d4 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos	–	–	–
76-78	2d6 (7) gemas de 10 po	Tira 1d4 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos	–	–	–
79-80	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d4 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos	–	–	–
81-85	2d6 (7) gemas de 50 po	Tira 1d4 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos	–	–	–
86-92	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d4 veces en la Tabla F de Objetos Mágicos	–	–	–
93-97	2d6 (7) gemas de 50 po	Tira 1d4 veces en la Tabla F de Objetos Mágicos	–	–	–
98-99	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira una vez en la Tabla G de Objetos Mágicos	–	–	–
00	2d6 (7) gemas de 50 po	Tira una vez en la Tabla G de Objetos Mágicos	–	–	–

ALIJO DE TESORO INDIVIDUAL: DESAFIO 5-10

Monedas	PC	PP	PE	PO	PPL
d100	2d6 x 100 (700)	2d6 x 1000 (7.000)	–	6d6 x 100 (2.100)	3d6 x 10 (105)
01-04	Gemas u Objetos de Arte	Objetos Mágicos	–	–	–
05-10	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	–	–	–	–
11-16	3d6(10) gemas de 50 po	–	–	–	–
17-22	3d6(10) gemas de 100 po	–	–	–	–
23-28	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	–	–	–	–
29-32	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d6 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos	–	–	–
33-36	3d6(10) gemas de 50 po	Tira 1d6 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos	–	–	–
37-40	3d6(10) gemas de 100 po	Tira 1d6 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos	–	–	–
41-44	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d6 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos	–	–	–
45-49	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d4 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos	–	–	–
50-54	3d6(10) gemas de 50 po	Tira 1d4 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos	–	–	–
55-59	3d6(10) gemas de 100 po	Tira 1d4 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos	–	–	–
60-63	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d4 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos	–	–	–
64-66	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d4 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos	–	–	–
67-69	3d6(10) gemas de 50 po	Tira 1d4 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos	–	–	–
70-72	3d6(10) gemas de 100 po	Tira 1d4 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos	–	–	–
73-74	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d4 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos	–	–	–
75-76	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira una vez en la Tabla D de Objetos Mágicos	–	–	–
77-78	3d6(10) gemas de 50 po	Tira una vez en la Tabla D de Objetos Mágicos	–	–	–
79	3d6(10) gemas de 100 po	Tira una vez en la Tabla D de Objetos Mágicos	–	–	–
80	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira una vez en la Tabla D de Objetos Mágicos	–	–	–
81-84	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Tira 1d4 veces en la Tabla F de Objetos Mágicos	–	–	–
85-88	3d6(10) gemas de 50 po	Tira 1d4 veces en la Tabla F de Objetos Mágicos	–	–	–
89-91	3d6(10) gemas de 100 po	Tira 1d4 veces en la Tabla F de Objetos Mágicos	–	–	–
92-94	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d4 veces en la Tabla F de Objetos Mágicos	–	–	–
96-96	3d6(10) gemas de 100 po	Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos	–	–	–
97-98	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos	–	–	–
99	3d6(10) gemas de 100 po	Tira una vez en la Tabla H de Objetos Mágicos	–	–	–
00	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira una vez en la Tabla H de Objetos Mágicos	–	–	–

ALIJO DE TESORO INDIVIDUAL: DESAFIO 11-16

PC	PP	PE	PO		PPL
Monedas	--	--	-	4d6 x 1.000 (14.100)	5d6 x 100 (1.750) ppl
d100	Gemas u Objetos de Arte	Objetos Mágicos			
01-03	-	-			
04-06	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	-			
07-09	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	-			
11-12	3d6 (10) gemas de 500 po	-			
13-15	3d6 (10) gemas de 1.000 po	-			
16-19	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d4 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos y Tira 1d6 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos			
20-23	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Tira 1d4 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos y Tira 1d6 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos			
24-26	3d6 (10) gemas de 500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos y Tira 1d6 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos			
27-29	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla A de Objetos Mágicos y Tira 1d6 veces en la Tabla B de Objetos Mágicos			
30-35	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d6 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
36-40	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Tira 1d6 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
41-45	3d6 (10) gemas de 500 po	Tira 1d6 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
46-50	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d6 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
51-54	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d4 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
55-58	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Tira 1d4 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
59-62	3d6 (10) gemas de 500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
63-66	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
67-68	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira una vez en la Tabla E de Objetos Mágicos			
69-70	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Tira una vez en la Tabla E de Objetos Mágicos			
71-72	3d6 (10) gemas de 500 po	Tira una vez en la Tabla E de Objetos Mágicos			
73-74	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira una vez en la Tabla E de Objetos Mágicos			
75-76	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira una vez en la Tabla F de Objetos Mágicos y Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
77-78	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Tira una vez en la Tabla F de Objetos Mágicos y Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
79-80	3d6 (10) gemas de 500 po	Tira una vez en la Tabla F de Objetos Mágicos y Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
81-82	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira una vez en la Tabla F de Objetos Mágicos y Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
83-85	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
86-88	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
89-90	3d6 (10) gemas de 500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
91-92	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
93-94	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Tira una vez en la Tabla I de Objetos Mágicos			
95-96	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Tira una vez en la Tabla I de Objetos Mágicos			
97-98	3d6 (10) gemas de 500 po	Tira una vez en la Tabla I de Objetos Mágicos			
99-00	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira una vez en la Tabla I de Objetos Mágicos			

ALIJO DE TESORO INDIVIDUAL: DESAFIO 17+

PC	PP	PE	PO		PPL
Monedas	-	-	-	12d6 x 1000 (42.000)	8d6 x 1.000 (28.000)
d100	Gemas u Objetos de Arte	Objetos Mágicos			
01-02	-	-			
03-05	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d8 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
06-08	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Tira 1d8 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
09-11	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Tira 1d8 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
12-14	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Tira 1d8 veces en la Tabla C de Objetos Mágicos			
15-22	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d6 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
23-30	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Tira 1d6 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
31-38	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Tira 1d6 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
39-46	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Tira 1d6 veces en la Tabla D de Objetos Mágicos			
47-52	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d6 veces en la Tabla E de Objetos Mágicos			
53-58	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Tira 1d6 veces en la Tabla E de Objetos Mágicos			
59-63	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Tira 1d6 veces en la Tabla E de Objetos Mágicos			
64-68	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Tira 1d6 veces en la Tabla E de Objetos Mágicos			
69	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
70	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
71	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
72	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla G de Objetos Mágicos			
73-74	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
75-76	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
77-78	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
79-80	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla H de Objetos Mágicos			
81-85	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla I de Objetos Mágicos			
86-90	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla I de Objetos Mágicos			
91-95	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Tira 1d4 veces en la Tabla I de Objetos Mágicos			
96-00	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Tira 1d4 veces en la Tabla I de Objetos Mágicos			