

Laberintos Tenebrosos

Juego de Rol Básico

Miguel de Luis

8 de noviembre de 2016

Para Alberto, Alexis, Dimas, Luis y Quintín y quienes la magia amen...

Índice		14. Experiencia	9
		15. Subir de Nivel	9
I. Reglas	3	16. Carga	10
1. La regla principal	3	17. Esclavitud	10
2. Dados	3	18. Moral	10
3. Atributos	3	19. Magia	10
4. Clases de Personajes	4	20. Conjuros de Mago y Elfo	11
5. Habilidades especiales	4	21. Conjuros de Paladín	11
6. Compra tu Equipo	5	22. Conjuros de Brujo	12
7. Acciones	5	II. Laberintos	17
8. Salvar	7	23. Tu propio laberinto	17
9. Iniciativa	7	24. El mundo	17
10. Niveles	7	25. Monstruos	18
11. Ataques	7	26. Tesoros	18
12. Daño y Muerte	8	27. Objetos mágicos	18
13. Curación	9	28. Diez reglas para jugar mejor	21

Índice de cuadros

1.	Modificares de atributos	6	7.	Capacidad de Ataque	16
2.	Clases de Personaje	6	8.	Experiencia para subir de nivel . .	16
3.	Dificultades típicas	6	9.	Monstruos, monstruos, monstruos	19
4.	Armas	14	10.	Tesoros	22
5.	Equipo	15	11.	Piedras preciosas (Valor en mo) .	22
6.	Clase de Armaduras	16	12.	Clases de Objetos mágicos (1d8) .	22
			13.	Objetos Mágicos	22

Parte I.

Reglas

«Laberintos Tenebrosos» es un juego de rol tradicional que se inspira en las versiones más clásicas y queridas del juego de rol de fantasía más popular de todos los tiempos, pero simplificando las reglas todo lo posible sin sacrificar nada esencial.

En este juego los personajes solo pueden llegar hasta nivel 6, pero eso es suficiente para varios meses de aventuras.



1. La regla principal

El máster cuenta una aventura a los demás jugadores. Cada uno de estos jugadores lleva a uno de los protagonistas de la aventura, los personajes-jugadores. Los personajes-jugadores pueden, —dentro de lo que permitan las reglas—, *intentar* cualquier cosa que deseen.

El máster determina cuáles han sido las consecuencias de esas acciones y describe que pasa a continuación. Y así sucesivamente hasta que todos los personajes mueren o, por las razones que sean, los jugadores consideran que la aventura está terminada.

Os adentráis en el bosque, cuando, entre las sombras, descubrís el brillo de una espada. ¿Qué hacéis?

- ¡Atacamos!
- ¡No!, salgamos de aquí.
- Prendamos fuego al bosque.
- Intento descubrir quiénes son.
- ¿Por qué no hablamos con ellos?

Esto es todo el juego de rol y el resto, comentarios.

2. Dados

Los dados de este juego son $d20$, $d12$, $d10$, $d8$, $d6$ y $d4$. Se llaman así por el número de caras que tienen. El dado *normal* es el $d6$, de 6 caras de toda la vida.

También hablamos de dos dados que no existen en la realidad: el $d2$ y el $d3$. Para simular un $d2$ lanza un dado normal, los impares son 1, los pares un 2. Para el $d3$ lanza un $d6$, 1-2 es 1, 3-4 es 2 y 5-6 es 3.

3. Atributos

Los personajes de este juego cuentan con los siguientes atributos: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Sabiduría (SAB) y Carisma (CAR).

Lanza $3d6$ (3 dados de 6 caras) para cada uno de los atributos, por su orden. Anota esos valores en la hoja de personaje y también el modificador, según el cuadro de modificadores, en la página 6.

El modificador de atributos se usa para tres cosas: Modificar la tirada de Ataque, el daño que

causan las armas, tu clase de armadura y los puntos de vida, como se explica más adelante.

4. Clases de Personajes

La versión básica de «Laberintos Tenebrosos» cuenta con las siguientes clases de personaje: Guerrero, Paladín, Mago, Ladrón, Elfo, Enano y Hobbit. La clase de personaje determina los puntos de vida de tu personaje, qué armas y armadura puede emplear y si dispone de habilidades especiales.

El guerrero es un experto en el uso de las armas y la vida en el campo, pero poco más. Un guerrero solo sabe leer si su inteligencia es superior a 9. El Mago es un experto en la magia y, además, conoce gran variedad de lenguas y todo tipo de ciencias y conocimientos. El ladrón es una criatura de ética peculiar, muy interesado en el dinero de los demás y con habilidades especiales para estos lucrativos fines. El elfo, hobbit y enanos son criaturas de leyendas, escasas en los reinos humanos, pero con poderes y características especiales.

El Paladín

En cuanto al Paladín, es una criatura aparte. Los sabios creen que los paladines vienen al mundo re-encarnados de otro que llaman simplemente Tierra o "La Tierra". Dichos paladines tienen como único fin en la vida hacer el bien y, por ello, hacen las siguientes promesas la edad de doce años y no se separan de ellos de por vida.

Promesas

- Caridad. Un paladín debe donar todo el dinero que le sea posible a instituciones de Caridad como orfanatos, templos, asilos, etc.
- Verdad. Un paladín nunca puede mentir. Nunca.
- Misericordia. Un paladín nunca puede hacer daño a una criatura indefensa, o a un monstruo. Debe intentar preservar la vida de todos, incluso de un goblin. La única excepción son los demonios, que no pueden convertirse al bien.

¹Ver pág 6

Puntos de Vida

Añade ahora tus puntos de vida a tu hoja de personaje. Como personaje de primer nivel empiezas con 1 punto de vida por tu nivel. Añade a eso el Modificador que tengas por el Atributo de Constitución. Por último lanza el dado de puntos de vida que corresponda a tu clase¹.

Por ejemplo eres un Mago con Constitución 13. Tienes 1 por tu nivel, +1 por tu modificador de atributo. Ahora lanzas el 1d4, que es el que corresponde al mago y sacas un 3. Tu total es 5 ($1 + 1 + 3 = 5$).

Si el resultado es 0, tendrías 1 punto de vida de todas maneras.

5. Habilidades especiales

Cerraduras

Permite al ladrón abrir cerraduras con ganzúas, u otra herramienta improvisada. La mayoría de las cerraduras tienen una dificultad típica para abrirlas, que se ve en el Cuadro de Dificultades Típicas.

Los personajes que no tengan esta habilidad no pueden intentar abrir cerraduras de esta manera, sino que deberán buscar una llave o emplear la fuerza.

Curar

Permite al paladín Curar 1d6 punto de vida por nivel, a cualquier personaje o criatura que no sea él mismo. Puede usar esta habilidad una vez al día.

Detectar Oro

Permite al enano detectar oro o plata hasta una distancia de 20 metros. A esta habilidad no le afecta que existan muros u otros obstáculos y solo puede impedirse si el tesoro está protegido con magia.

Infravisión

Permite a los elfos y enanos ver en la oscuridad hasta 20 metros de distancia como si dispusieran de visión infrarroja. Esto es ven las figuras como fuentes de calor. Esta habilidad no funciona a través de muros u otros obstáculos sólidos de más de 20 centímetros de grosor.

Silencio

Permite al hobbit moverse, incluso corriendo, sin hacer ningún ruido en absoluto. Ni siquiera puede detectarse con Susurros. Esta habilidad requiere una tirada de Destreza con tanta dificultad como la del nivel del monstruo de nivel superior que no queremos que nos detecte.

Susurros

Permite al ladrón al elfo y al hobbit escuchar ruidos muy sutiles, que ninguna otra persona sería capaz. También permite comunicarse con palabras que solo otro elfo (o ladrón puede escuchar). En ambos casos el alcance es hasta 20 metros, y no funciona a través de muros u otros obstáculos sólidos de más de 20 centímetros de grosor.

Trampas

Permite al ladrón descubrir y desactivar trampas. Hace falta una acción (y una tirada) distinta para cada acción. Descubrir una trampa es una tirada de Sabiduría, mientras que desactivarlas es de Destreza.

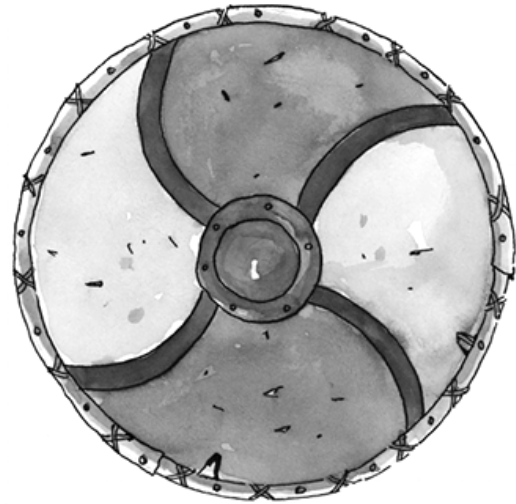
Los personajes que carezcan de esta habilidad pueden intentar desactivar una trampa que esté visible o que haya sido descubierta por un ladrón. Pero lo hacen sumando 3 a la dificultad típica y no pueden añadir su nivel.

El fracaso intentando desactivar una trampa hace que se active.

Trepar Paredes Lisas

Permite al ladrón trepar por cualquier pared, por lisa que sea, sin emplear herramientas de escalada. El uso de esta habilidad requiere una Tirada de Destreza con una dificultad de 1 por cada tres metros de altura. Un fallo hace que el ladrón desista a mitad de la subida, una pifia supone una caída.

El uso de herramientas de escalada permite al ladrón reducir la dificultad a la mitad. El resto de los personajes solo puede subir con herramientas de escalada, pero con la dificultad que tendrían normalmente.



6. Compra tu Equipo

Tira $3d6 \times 10$ (Tres dados de 6 caras y multiplica el resultado por 10). Ese es el total de monedas de oro que tu personaje tiene al comenzar la partida. Puedes gastar todo ese dinero en comprar el equipo necesario. Los precios y otros detalles vienen en el Cuadro de Equipo.

No te olvides de comprar tus armas y armaduras. Anota todo en tu hoja de personaje y, especialmente, tu clase de Armadura. Recuerda que tu clase de armadura es igual a la de armadura que lleves más tu modificador por Destreza.

1 moneda de oro (mo) = 100 monedas de plata (mp) = 1000 monedas de cobre (mc)

7. Acciones

Los personajes pueden intentar dos acciones por turno, pero solo una de ellas puede ser un ataque.

Excepto los ataques y los conjuros, —que tienen sus reglas especiales—, todas las demás acciones se resuelven mediante una prueba del atributo más adecuado, según decida el máster.

Para hacer una prueba de atributo, el jugador lanza $3d6$, le resta su nivel y le suma la dificultad. Si el total es menor que el atributo, ha pasado la prueba, si es mayor ha fracasado.

Por ejemplo: Supongamos que un personaje de nivel 1 quiere derribar una puerta a patadas. El máster decide que el atributo más adecuado es

Cuadro 1: Modificares de atributos

Valor	3-5	6-8	10-12	13-15	16-17	18
Mod.	-2	-1	-	+1	+2	+3

Cuadro 2: Clases de Personaje

Clase	Vida	Armadura	Armas	Magia	Especiales
Guerrero	<i>d8</i>	Todas	Todas	-	-
Mago	<i>d4</i>	Ninguna	Daga, Honda y Cayado	Sí	-
Paladín	<i>d8</i>	Todas	Cuerpo a Cuerpo	Sí	Curar
Ladrón	<i>d6</i>	Gambesón*	Cortas	-	†
Elfo	<i>d6</i>	Cota de Malla y Gambesón	Cortas y Arco Largo	Sí	††
Enano	<i>d6</i>	Todas	Cuerpo a cuerpo y Ballesta	-	Infravisión, Detectar Oro
Hobbit	<i>d4</i>	Cota de Malla y Gambesón*	Cortas	-	Susurros, Silencio

* No puede usar escudo ni casco

† Trampas, Cerraduras, Susurros, Tregar Paredes Lisas

†† Infravisión, Trampas, Susurros, +3 a las tiradas relacionadas con la visión

Los cuadros de armas y armaduras especifican qué armas y armaduras concretas puede usar cada clase

Cuadro 3: Dificultades típicas

Niveles	1	2	3	4	5	6
Cerraduras	2	3	5	6	8	9
Trampas	3	5	7	8	9	10

Fuerza y que la dificultad es 3. El jugador mira a su hoja de personaje y comprueba que su fuerza es 18. Ahora lanza los dados obteniendo un total de 17 en los dados, sumando la dificultad tiene 20 y restando su nivel llega a 19, que es mayor que su atributo de fuerza y, por ello, ha fracasado.

Recuerda: $\text{Dados} + \text{Dificultad} - \text{Nivel} < \text{Atributo}$

8. Salvar

En las pruebas de salvar o tiradas de salvación tratas de que tu personaje escape a un efecto adverso. Se trata de una reacción que el jugador no la anunciado, pero obvia. Por ejemplo, si entra en una trampa y le va a caer una piedra encima debe Salvar por Destreza para esquivarla.

Las pruebas de salvar se hacen con una prueba de atributo, con la dificultad que el máster estime en cada caso. La Destreza suele ser el atributo más adecuado para aquello que implique movimientos rápidos, como saltar o agarrarse a un precipicio en el último segundo. La Inteligencia se suele emplear para no dejarse engañar por un espejismo mágico. La Sabiduría viene bien para resistir magia manipulativa. Por último la Constitución es, normalmente, la más adecuada para resistir venenos y enfermedades.

Fallos seguros

Una tirada de 5 o menos en un Prueba o Salvación es siempre un fallo.

Pruebas y Salvaciones de Monstruos

Los monstruos hacen las pruebas contra su nivel de monstruo más 10. Así, un goblin de nivel 1 tendría un 11 en todas sus atributos, a efectos de pruebas y salvaciones.

Sin embargo el máster puede tener en cuenta las especiales características de cada monstruo cosa. (Por ejemplo puedes decir que un zombi salva por DES con un valor de solo 7, por lo torpes que son.)

9. Iniciativa

En cada turno de combate, cada grupo de luchadores, tira 1d20 por iniciativa. El grupo que saque más actúa primero, repitiéndose los empates.

La única excepción es cuando un grupo ha sorprendido al otro. En ese caso el grupo que ha sido sorprendido no actúa en absoluto durante ese turno.

10. Niveles

En «Laberintos Tenebrosos» todas las cosas, personas, monstruos y objetos tienen niveles. Los niveles son una forma aproximada de indicar cuál es su capacidad. Lo más mundano y simple tiene nivel 0, pero la mayoría de los elementos a los que se enfrentarán los personajes jugadores tienen nivel 1 o superior.

En general una cosa o monstruo tendrá un nivel aproximadamente igual o inferior al del Laberinto en que se encuentre. Por ejemplo en el nivel 3 de un laberinto, —o en un castillo, o incluso un bosque encantado de nivel 3—, la mayoría de las pociones que se encuentren serán de nivel 3. Serán de nivel 3 también muchos de los monstruos a los que se enfrenten.

Una excepción son los tesoros. Los tesoros de nivel 1 a 6 están diseñados para representar lo que un individuo puede llevar encima mientras que los niveles 7 y superior para lo que pueda contener las «cámaras del tesoro» de un laberinto.

11. Ataques

Para realizar un ataque tira un 1d20 y suma (o resta) el modificador por el atributo adecuado (Fuerza si son armas de cuerpo a cuerpo, —como una espada—, y Destreza si son armas a distancia, —como un arco). El número que tienes que sacar debe ser mayor que el resultado restar la Clase de Armadura del Objetivo a tu Capacidad de Ataque.

$1d20 + \text{Modificador} > \text{Capacidad de Ataque} - \text{Clase de Armadura}$

Ejemplos de Ataque

Eso suena muy difícil, así que pongamos un ejemplo. Eres un guerrero de nivel 1 y atacas a un Kobold con tu espada. Tu Fuerza es 13, así que tienes un modificador de +1. Tiras 1d20, sacas un 16 y le sumas tu modificador. Así que tu total es 17.

Ahora, como eres un guerrero de nivel 1, tu capacidad de ataque es 19. El kobold tiene una Clase

de Armadura de 6. Restas a tu Capacidad de Ataque su Clase de Armadura y tienes un $19 - 6 = 13$.

Y comparamos 17 es mayor que 13 por lo que le has dado al kobold.

- Fuerza: $13 + 1$
- Capacidad de Ataque: 19
- Armadura del Objetivo: 6

$16 + 1 > 19 - 6$ ¡Impacto!

Supongamos que sacaras un **12**. La cosa cambia. Ahora tu total es de $12 + 1$, 13, que es exactamente lo mismo que resta $19 - 6$. El resultado no supera lo que tenías que sacar, 13 y, por tanto, fallas.

$12 + 1 = 19 - 6$ ¡Fallo!

Ataques a Distancia

Añade 1 punto a la clase de Armadura de tu objetivo por cada 30 metros completos de distancia que estén alejados de tu objetivo. Añade 1 punto más si hay lluvia. Por último añade 3 puntos si está medio protegido por un muro o un obstáculo semejante, siempre que asome algo que se pueda golpear.

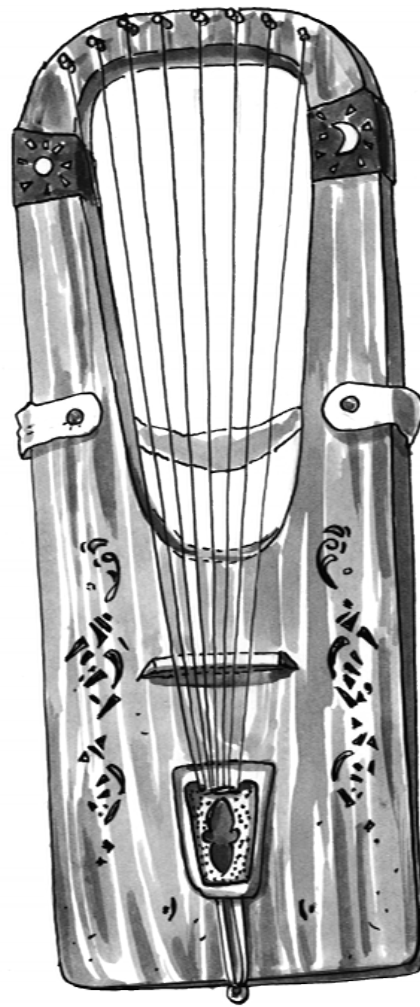
Pifias en ataque

Si sacas un 1 en una tirada de ataque, puedes haberla pifiado. Para comprobarlo, haz una prueba de Destreza. Si la fallas habrás pifiado y tu personaje se caerá al suelo.

Sin embargo, si sacaras un triple uno al hacer la prueba de destreza, la pifia será una pifia trágica y tu arma habrá herido al compañero que tengas más cercano o, si eso no es posible, a ti mismo.

Aumentar o Disminuir la Clase de Armadura

A veces el máster puede decidir bajar temporalmente la clase de armadura normal de un personaje o monstruo para reflejar circunstancias especiales, como un personaje que tiene las manos atadas o un monstruo apenas visible en la oscuridad.



12. Daño y Muerte

Para determinar el daño, comprueba el daño que hace tu arma y suma (o resta) tu modificador por Fuerza. El resultado es el número de puntos que el máster restará a la vida del monstruo.

Si los puntos de vida de un monstruo llegan a 0, habrá muerto y ganarás sus puntos de experiencia.

Si puntos de vida de un personaje jugador llegan a 0 cae inconsciente y no puede hacer nada más, ni siquiera hablar, hasta que termine el combate. Un personaje inconsciente puede ser rematado por un monstruo que esté a su lado, pero, por lo general, los monstruos preferirán luchar

contra los enemigos que todavía les pueden hacer daño.

Si todos los personajes quedan inconscientes quedarán a merced de los monstruos quienes normalmente los rematarán o los convertirán en esclavos, robándoles todo su equipo, hasta sus zapatos, y llevándolos a su base o vendiéndolos a un esclavista.

Terminado el combate un personaje inconsciente se recupera y gana 1 punto de vida.

Hambre

Las reglas de hambre son simples. Cada día en el que el personaje no coma una ración completa el personaje ha de Salvar Constitución. La dificultad es de 1 si no ha comido nada en absoluto y 1 más por cada tres días sin comer. Si falla la tirada de salvación baja 1 punto, al azar, entre uno de sus atributos.

Si alguno de los atributos llega a 0 el personaje es incapaz de moverse. Si dos de los atributos llegan a 0 el personaje muere.

Enfermedades y Venenos

Es imposible crear reglas para todos los enfermedades y venenos posibles. En general el personaje ha de salvar Constitución. Si falla sufrirá las consecuencias que dependerán de cada veneno o enfermedad. Lo más simple es que pierda un número de puntos de daño, —por ejemplo 1d6—, o de algún atributo.

Caídas

Las caídas de menos de tres metros no producen daño alguno en «Laberintos Tenebrosos». Sin embargo, a partir de ahí, hacen 1d4 de daño por cada tres metros completos. (O sea 2d4 a los seis metros, 3d4 a los nueve metros y así). El dado es de 1d6 si la caída es sobre suelo de piedra o similar.

Si caes sobre estacas afiladas añade, además, 1d6 extra.

Fuego

El daño del fuego es por turno que tu personaje se exponga a él. En el caso de una antorcha será de 1d6 y sigue subiendo hasta 6d6. Un caso extremo es caer sobre lava. Primero sufres el daño de la caída como si hubieras caído sobre piedras y, después, 6d6 de daño por fuego y turno.

13. Curación

Los personajes pueden recuperar puntos de vida mediante conjuros, pociones mágicas y la habilidad de curar del paladín. Esta recuperación nunca puede superar el que tenían al comenzar la aventura (o al subir de nivel).

También se recuperan puntos de vida descansando. Una noche de descanso se recuperan 1d4 puntos de vida. Esta recuperación tampoco puede superar el número de puntos de vida que tenía al comenzar la aventura (o al subir de nivel).

14. Experiencia

Se ganan puntos de experiencia de tres maneras distintas: Derrotando a monstruos (no sólo matarlos), resolviendo aventuras y encontrando tesoros.

Los monstruos dan, si no se dice otra cosa, tantos puntos de experiencia como su nivel multiplicado por 5.

Cuando el máster considere que los jugadores han resuelto una aventura, o vencido a un monstruo principal o sobrevivido a un laberinto, les debe recompensar con 1000 a 2000 puntos por nivel de la aventura. Estos puntos deben repartirse entre todos los personajes jugadores.

En general se gana 1 punto de experiencia por moneda de oro que encuentre cada jugador. Otros tipos de tesoro dan tantos puntos de experiencia como monedas de oro cuesten.

15. Subir de Nivel

Cuando se acumulen los suficientes puntos de experiencia (XP), se pasa de nivel. Esto sucede inmediatamente pero nunca en medio de un combate.

Al subir de nivel se producen los siguientes beneficios.

1. Se recuperan todos los puntos de vida perdidos.
2. Se lanza 1 dado de puntos de vida, se añade el modificador por Constitución y se suma un punto extra. En cualquier caso, se gana como mínimo 1 punto.

3. Se lanza 1d20 por atributo. Si la tirada es menor que el atributo, añade un punto a tu atributo.
4. Los magos y elfos *pueden ahora aprender* 1 conjuro nuevo. Para ello deben encontrar un maestro o un libro de conjuros y pasar al menos un día estudiando el nuevo conjuro. A terminar ese periodo hacen una prueba por Inteligencia añadiendo como dificultad el nivel de conjuro.
5. Los paladines *aprenden* un nuevo conjuro haciendo una peregrinación a un templo.

16. Carga

Un personaje puede transportar hasta 12 objetos en su mochila y hasta tres armas del tipo de las espada, hachas o maza colgando de su cinto. Puede llevar también un escudo en un brazo o fijado a la espalda. El arco puede llevarse también a la espalda si no se lleva escudo. La honda no ocupa espacio alguno y la bolsa de piedras puede llevarse al cinto.

Además de eso un personaje puede transportar tantos kilos como su *Fuerza* + 6, sin perjuicio. Si lleva más de eso sufren un perjuicio de un punto a todas sus tiradas.

En ningún caso pueden llevar más del doble de kilos que su Fuerza.

17. Esclavitud

Un personaje puede ser sometido a la esclavitud si es esclavizado por un brujo goblin u otro tipo de criatura malvada con esos poderes. Para esclavizar a un personaje el monstruo debe rodear su cuello con una argolla metálica y pintar o grabar un símbolo en su piel. Esta ceremonia es mágica, no puede resisitirse, y supone las siguientes consecuencias al desventurado esclavo:

- a) Pierde todos sus conjuros y es incapaz de ejercer la magia, con la excepción de conjuros de curación y luz.
- b) Los elfos y los enanos pierden su capacidad de infravisión.

- c) La capacidad de ataque del personaje se fija en 20.
- d) Los ladrones pierden su capacidad de abrir cerraduras.
- e) Su piel se vuelve azul.
- f) Un personaje así esclavizado gana 1 punto de experiencia por cada día que permanezca como esclavo. Gana 10 puntos por cada orden que cumplan a la total satisfacción de su amo.

Liberarse de la esclavitud

Un personaje se libra de la maldición de la esclavitud cuando consigue estar en libertad durante dos días seguidos.

18. Moral

La mayoría de los monstruos no lucharán hasta la muerte si es evidente que van a ser derrotados. En esas circunstancias el máster tira 1d20 y si el resultado supera el valor de moral de los monstruos supervivientes, éstos tratarán de huir.

Si no es posible se rendirán si tienen la inteligencia para ello. Si no, atacarán tratando de abrirse paso a la salida más cercana.

El valor de moral de la mayoría de los monstruos es de 5 + su nivel.



19. Magia

Elfos, Magos y Paladines tienen la habilidad de lanzar los conjuros que tengan aprendidos. Solo pueden lanzar estos conjuros un máximo de una vez por día, recuperando la capacidad con cada nuevo amanecer.

20. Conjuros de Mago y Elfo

Familiar Permite al mago trabar amistad con un animal, nunca mayor que una lechuza o un perro medio. Dicho animal le será siempre fiel y entenderá todas sus instrucciones. Este conjuro solo se puede lanzar sobre un animal que ya sea amigo del mago. Solo se puede tener un familiar a la vez. Un familiar no puede regalarse ni venderse. Tampoco puede el mago crear familiares para otras personas.

Luz Crea una luz en un objeto que ilumina como una vela. 1 Hora.

Encantar Encanta a criaturas que totalicen 1d3 niveles por cada 2 niveles del mago. El mago puede dar una orden que la criatura o criaturas cumplirán.

Proyectil Mágico Lanza un proyectil mágico que impacta en el objetivo sin remisión haciendo, por lejos que esté siempre que el mago lo pueda ver, 1d4 puntos de daño por nivel del mago.

Escudo El mago resta 1 punto a su Clase de Armadura por nivel. También puede lanzarse sobre otra persona.

Dormir Duerme a criaturas que totalicen 1d6 niveles por nivel del mago.

Oscuridad Crea una oscuridad que bloquea todo tipo de visión, incluso infravisión, en un área de 20 metros cuadrados. 1 hora.

Invisibilidad Una criatura que pueda tocar (o él mismo) se vuelve invisible hasta que haga un ataque.

Toc, toc Abre una cerradura.

Levitar El mago flota en el aire hasta 2 metros. 10 minutos por nivel.

Quitar Magia Hace desvanecerse los efectos de un conjuro.

Ilusión Crea una ilusión que parece real, pero desaparece al contacto. El tamaño de la ilusión depende del nivel del mago. A nivel

1 puede crear algo del tamaño de una moneda, a nivel 2 de un cofre, a nivel 3 de un niño, a nivel 4 de un adulto, a nivel 5 de un caballo y a nivel 6 de una casa. 1 hora.

Muro Crea un muro de piedra de hasta 3 metros de alto, 20 metros de largo y 1 metro de ancho. 1 hora.

Resbalo El objetivo, que el mago debe poder ver, debe salvar DES cada turno o caer al suelo. Duración 15 minutos.

Empatía El mago puede adivinar las emociones y pensamientos de todas los monstruos que estén a su vista. Duración 1 turno.

Lluvia de meteoros El mago designa un círculo con un radio de su nivel en metros, o inferior si así lo desea. Dentro de ese círculo caerán una lluvia de meteoros que hace 1 puntos de daño por cada dos niveles del mago.

21. Conjuros de Paladín

Curar Heridas Cura 1d4 Puntos de vida por nivel del paladín.

Detectar el mal Todo lo maligno que esté a 1d4 metros por nivel del paladín brilla 5 minutos.

Luz Crea una luz en un objeto que ilumina como una vela. 1 Hora.

Purificar Comida y Bebida Quita las enfermedades que pudieran tener.

Bendecir Los aliados ganan +1 a la tirada de ataque y -1 a las pruebas.

Encontrar Trampas: Encuentra todas las trampas a 1d4 metros por nivel del paladín. Dura 10 minutos.

Paralizar Paraliza criaturas y personas que totalicen 1d4 niveles por cada 2 niveles del paladín. Dura 10 minutos.

Hablar con Animales Puede hablar y entender a los animales

Curar Enfermedad Cura una enfermedad a una persona o criatura que pueda tocar.

Quitar maldición Quita una maldición, como la esclavitud, a una persona u objeto.

Hablar con los muertos Permite hacer tres preguntas a un muerto, cuya tumba esté a menos de 1 metro.

Dispersar muertos vivientes Hace que huyan no muertos que totalicen 1d3 niveles por cada 2 niveles del paladín. 10 minutos.

Sacrificio El paladín sacrifica su propia salud por otra persona. Pierde 1d6 puntos por nivel del paladín y, a cambio, restaura esos mismos puntos de vida a otra persona o criatura o cura de cualquier enfermedad o maldición. El paladín puede luego recuperarse por medios normales. Si el paladín siempre se quedará con al menos 1 punto de vida.

Lenguas Permite al paladín entender y hablar en cualquier idioma. 15 minutos.

Bendecir agua Permite al paladín bendecir suficiente agua para 1 uso. Este agua no debe mezclarse.

22. Conjuros de Brujo

Estos conjuros son típicos de los goblins y otros monstruos. No obstante, y siempre a juicio del máster, los monstruos pueden disponer de otros conjuros.

Fétido El brujo crea una nube fétida de 1d12 metros de radio cuyo centro queda a una distancia de hasta 12 metros. El objetivo salva CON o perjuicio de 1 a todas las tiradas.

Guerra El brujo ligo una criatura, amiga o enemiga que pueda ver. Esa criatura se vuelve loca, corre al enemigo más cercano y ataca sin preocuparse por sí misma. Beneficio de 2 a la capacidad de ataque, +2 al a daño, pero +2 a la clase de armadura. Si se lanza sobre un enemigo —para llevarlo a una pelea que no puede ganar—, éste puede resistirse si salva SAB.

Fuego Lanza una bola de fuego de medio metro de radio. El brujo elige un punto, y tira

para ver cuánto se desvía. La bola de fuego aparece a 1d6 — 1d6 metros al norte y 1d6 — 1d6 metros al este. Las criaturas que estén dentro de la bola (medio metro del punto) sufren 3d4 de daño. 2d4 hasta un metro, 1d4 hasta dos metros y nada más allá de dos metros.

Destrucción El brujo elige un elemento de piedra, ladrillo, granito o mármol a una distancia de 20 metros o menos. El elemento se destruye de forma explosiva, creando una brecha de 1 metro de ancho por tres de alto y tres de profundidad. Las criaturas que estén a menos de tres metros, y no salven DES sufren 1d6 puntos de daño por los cascotes que salen volando en todas direcciones.

Hierro Ardiente El brujo elige un objeto de hierro que pueda ver. Dicho objeto queda bajo una maldición que consiste en que se calienta tanto que no puede sostenerse con las manos. EL objetivo debe salvar CON o elegir entre desprenderse del objeto o sufrir 1d6 puntos de daño. No puede lanzarse sobre objetos mágicos. Duración: 1 combate.

Esclavitud Ver reglas de Esclavitud en la página 10.

Podredumbre A distancia, 20 metros. Todo objeto que lleve encima que se pueda pudrir, como la comida y la bebida, se pudre y no puede usarse. No afecta al agua bendita.

Olvido El brujo lanza el conjuro sobre un objetivo que pueda ver. Si el objetivo no salva Sabiduría todos los que le conozcan se olvidarán de su existencia. Este conjuro se suele usar para preparar secuestros y otros crímenes. Duración 1 año.

Tormenta El brujo provoca una tormenta, que puede comenzar incluso dentro de una habitación y puede extenderse a un área del tamaño y forma que el brujo desee hasta un círculo de 1 kilómetro de radio. El primer turno se levanta una brisa. El segundo turno el viento es tan fuerte que cierra todas la puertas e impide que se puedan usar

armas a distancia y llueve, apagando antorchas. El tercer turno todas las criaturas dentro del área de la tormenta, que no estén a resguardo deben salvar DES o sufrir 1d4 puntos de daño por impactos de pequeños objetos. Además no pueden moverse. La lluvia aumenta la intensidad. En el cuarto turno la tormenta desaparece.

Nube de calamar El brujo genera una nube negra que impide todo tipo de visión, incluso mágica. Dicha nube es de tres metros de radio y puede colocarse a una distancia de hasta 12 metros del brujo. Quien intente entrar en esa nube queda manchado de una tinta negra y espesa, que no puede lavarse sino tras 1 hora de esfuerzo, jabón y agua caliente.

Poseer El brujo debe tocar a una criatura que per-

manezca quieta. Si dicha criatura no salva por SAB o por nivel, —bien porque no se resista o falle la tirada—, quedará poseída por el brujo. El antiguo cuerpo del brujo muere al instante. El brujo adquirirá todas las competencias de la criatura y, además, podrá lanzar sus conjuros como hasta ahora.

Miedo Distancia 20 metros. Duración 1d4 turnos. Salva SAB cada turno o huye del combate, arrojando tus armas al suelo y corriendo en la dirección opuesta a tus enemigos.

Agujero Negro Crea un agujero negro en el suelo de 50 centímetros de radio a una distancia de hasta 20 metros del brujo y que dura un combate. Cualquier criatura que caiga en su interior desaparece para siempre.

Cuadro 4: Armas

Arma	Coste	Daño	Peso	Manos	Clases
Hacha de Mano	6mo	1d8	1	1	a
Ballesta	3mo	1d8	2	2	b
Daga	3mo	1d4	0,5	1	T
Arco Largo	40 mo	1d8	1	2	c
Arco Corto	7mo	1d6	1	2	b
Maza	5mo	1d6	1	1	a
Alabarda	7mo	1d10	7	2	d
Cayado	1mp	1d6	2	2	T
Honda	5mc	1d4	-	2	T
Espada Corta	7mo	1d6	1	1	a
Espada	10mo	1d8	1	1	e
Lanza	1mo	1d6	1	1	e
Mandoble	20mo	3d4	3	2	f
Sin Armas	-	1d2	-	-	T

T Todos

a Todos menos el mago

b Guerrero, Ladrón, Enano y Hobbit

c Guerrero y Elfo

d Guerrero y Enano

e Guerrero, Paladín, Elfo y Enano

f Guerrero

Cuadro 5: Equipo

Objeto	Coste	Peso	Notas
Mochila	2mo	1	12 objetos
Manta	1mp	1	
Botella de cristal	2mo	-	
Velas(10)	10mc	-	
Cadenas(3m)	30mo	1	
Palanqueta	2mo	2	
Yesca y pedernal	1mp	-	Para hacer fuego
Garfio de escalada	1mo	-	
Martillo	5mp	-	Pequeño
Símbolo Sagrado	25mo	1	
Tintero	8mo		
Pluma	1mp		
Lámpara de aceite	9mo	1	
Esposas	15mo	1	Tirada FUE con dificultad 5
Petróleo	1mp	0,5	
Papiro (1 hoja)	1mp	-	
Pico	3mo	4	
Vara 3 metros	2mp	2	
Raciones 1 día	2mp	1	Por persona
Cuerda (15 metros)	1mo	2,5	
Pala	2mo	4 s	
Piquetas (12)	1mo	4	Para escalar
Ganzúas	30mo	0,5	
Antorchas (8)	3mp	4	
Agua Bendita (1 frasco)	25mo	-	
Flechas(12)	1mp	1	
Aljaba	1mp	1	
Saco	5mc	1	Para piedra de honda

Cuadro 6: Clase de Armaduras

Armadura	Clase	Coste
Ropas Normales	9	1mp
Gambesón	7	30mo
Cota de Malla	5	100mo
Armadura de Placas	3	200mo
Escudo	-2	10mo
Casco	-1	10mo

Los escudos y cascos no tienen una clase de armadura por si mismo sino que modifican la clase de otra armadura. Por ejemplo si solo llevas ropas normales pero tienes casco y escudo, —como era normal en los guerreros más pobres de la Edad Media—, tu clase de armadura es $9 - 2$ (escudo) $- 1$ (casco) = 6.

Cuadro 7: Capacidad de Ataque

Clase	1	2	3	4	5	6
Humano Normal	20					
Ladrón	19	19	19	18	18	17
Guerrero	19	18	17	16	15	14
Mago	20	19	18	17	17	16
Otros	19	19	18	17	16	15
Monstruos	19	19	18	18	17	17

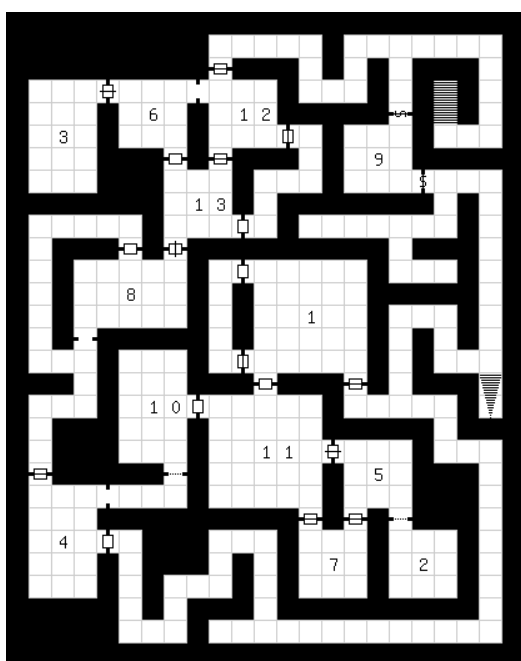
Cuadro 8: Experiencia para subir de nivel

Clases	2	3	4	5	6
Guerrero	2,035	4,065	8,125	16,251	32,501
Paladín	3,500	5,251	12,251	22,501	45,001
Mago	2,500	5001	10,001	20,001	40,001
Ladrón	1,251	2,501	5,001	10,001	20,001
Elfo	4,065	8,125	16,251	32,501	65,001
Enano	2,101	4,201	8,751	17,501	35,501
Hobbit	2,305	4,605	8,125	16,251	32,501

Parte II.

Laberintos

Llamamos «laberinto», —en realidad—, a cualquier lugar de aventuras. Un laberinto podría ser una cueva, un castillo, un bosque o incluso una nave espacial abandonada hace siglos por visitantes alienígenas a tu mundo de fantasía medieval. Sin embargo, la forma más común de «laberinto» es, bueno, un laberinto subterráneo lleno de pasillos estrechos y serpenteantes, habitaciones, cámaras secretas, celdas, rejas, trampas, escaleras y pasadizos secretos. En su interior residen una extraña variedad de habitantes: animales de la oscuridad, monstruos, goblins, sus esclavos, y todo lo que el máster quiera añadir.



23. Tu propio laberinto

El máster deberá proporcionar a los jugadores un «laberinto». Afortunadamente, hoy hay miles de «dungeons» —como se denominan en Inglés— disponibles para descargar. Incluso hay herramientas, como <https://donjon.bin.sh/> que generan dungeons en segundos.

Pero si el máster quiere crear un dungeon, le basta un papel cuadriculado. Que tu primer dungeon sea pequeño, pon doce habitaciones, en una

pon el tesoro, en otra pon celdas, pon también cocina, comedor y baño. Añade, si quieres, una sala del trono para el caudillo de los goblins o el monstruo principal. Decide qué vas a poner en las otras habitaciones a tu gusto. Por último por una entrada principal y, quizás, una entrada alternativa.

Ahora puebla el dungeon con habitantes, tesoros y trampas. Recuerda el nivel de tus personaje y no se lo pongamos ni demasiado difícil ni demasiado fácil.

24. El mundo

«Laberintos Tenebrosos» transcurre en un mundo de juego de fantasía medieval. Eso significa que se inspira en la edad media europea, pero añadiendo tanta fantasía como quieras. Cada máster es responsable de su propio mundo de juego, pero mi consejo es que empieces por un lugar pequeño. Todo lo que hace falta es una base para los jugadores, unas tierras salvajes y, en medio de ellas, un laberinto. ¿Qué es puede ser una base? Un pueblo, una ciudadela, un castillo o incluso un barco desde donde los jugadores salen a investigar el mundo y vivir aventuras mientras el resto del mundo siguen con sus vidas. Dibuja un mapa con estos elementos, añade unos pocos detalles más y quédate contento con esto. Ya irás añadiendo más según progresen las aventuras de los jugadores. Con el tiempo acabarás teniendo tu propio mundo único.

También puedes jugar en un mundo de fantasía medieval que conozcas de una novela o una película. O que te inspires en ellos para crear tu propia versión.

25. Monstruos

Un monstruo es, de forma genérica, toda criatura que vive en un laberinto. Algunos son hostiles a los jugadores e intentarán matarlos, capturarlos, comerlos o hacerles algo mucho peor. Otros pueden ser indiferentes a los jugadores y solo reaccionarán si los jugadores interactúan con ellos. Incluso podrán encontrarse gente amiga, como los prisioneros que quieran recuperar la libertad.

Hay un cuadro de monstruos en la página 19, que representa a algunos de los monstruos más comunes en los laberintos, ordenados por nivel. El máster puede, por supuesto, añadir nuevos monstruos a este cuadro o inventarse los suyos propios. En ese caso intenta que tus monstruos no sea simplemente máquinas de matar. Añade habilidades divertidas o únicas, dales alguna historia, quizás alguna vulnerabilidad y algo que justifique que son como son.

Cuando dirijas la partida sé lógico. Recuerda que es raro que un zombi tenga algún tesoro encima; que los animales nunca buscarán hacer prisioneros, sino convertirlos en comida y que un cubo gelatinoso no va a negociar con nadie.

Ten en cuenta también el nivel del laberinto, que la mayoría de tus monstruos sean de su mismo nivel. Pon algunos inferiores y, si quieres, un par superiores que sirvan de jefes o de objetivo final.



26. Tesoros

Todos los laberintos y algunos de sus habitantes están cargados de tesoros, aunque la mayoría de las veces no es fácil saquearlos, —debiendo sortearse sortilegios, puertas secretas, candados, trampas mortales, acertijos imposibles y otros peligros. Sin embargo, para los triunfadores, las recompensas pueden ser magníficas e incluyen objetos mágicos.

Los tesoros que contenga un laberinto quedan al criterio del máster. El máster decide qué tesoros hay, cuánto hay y dónde y cómo están escondidos. No obstante, el máster *puede* usar los cuadros de tesoros que reflejan, más o menos, lo que normalmente se suele hacer.

27. Objetos mágicos

Objetos malditos

Algunos objetos, como el anillo de Frodo, pueden estar malditos. Un objeto maldito no es otra cosa que un objeto con una maldición que afecta adversamente a los personajes. Sin embargo, los más interesantes son aquellos que ofrecen también un beneficio.

No hay objetos malditos en los cuadros, sino que el máster debe dejarlos sabiamente en la aventura. Quizás advirtiendo antes de su existencia o solo dando pistas, alertando y amenazando con sus poderes.

Ejemplo de objeto maldito aburrido: Espada -1. Esta espada da un -1 a la tirada de ataque, además se queda pegada a la mano del personaje.

Ejemplo de objeto maldito interesante: La Armadura de la Sangre. Se trata de una armadura de placas siempre ensangrentada de clase de armadura -1 y que reduce el daño de todas las armas a la mitad. Sin embargo, provoca el odio de todos los monstruos haciendo que estos siempre ataquen a su portador.

Pociones

Las pociones vienen en pequeños frascos y no son identificables por los jugadores si no vienen etiquetados, —lo que casi nunca ocurre. La mayoría son beneficiosas pero muchas son venenosas o suponen efectos perversos, como la esclavitud.

Cuadro 9: Monstruos, monstruos, monstruos

Criatura	Nivel	CA	Daño	Notas
Escarabajo de Fuego	1	6	Deslumbra	Impacto automático. Tirada de CON o incapaz de ver 1d6 minutos
Murciélago Vampiro	1	6	1d4	Salva CON el turno siguiente o Pierdes 1d6 de vida extra.
Ciempies gigante	1	7	0	Salva CON o quedas inconsciente hasta terminar el combate.
Demonio Manes	1	7	1d4	Recibe mitad del daño de armas no mágicas.
Goblin verde	1	6	Arma	Solo 1d6 vida
Goblin azul	1	9	Arma	Solo 1d6 vida si son goblins verdaderos
Zombi	1	9	1d4	Salva CON o enfermedad, zombi en 1d6 días.
Esqueleto	2	7	Arma	
Goblin negro	2	5	Arma	
Hormiga gigante	2	6	1d6	Veneno. Salva CON o sufre 2d6 más de daño.
Ghoul	2	7	2d3	Salva CON o Paralizado.
Arpía	3	6	2d3	Vuela. Canto: Salva CAR o debes caminar a dónde te mande.
Hombre rata	3	5	2d4	No pueden ser sorprendidos.
Sombra	3	7	1d4	-1 a Fuerza, solo se pueden herir con armas mágicas
Cambiaformas	3	6	2d4	Puede cambiar de forma a voluntad
Goblin brujo	3	5	Arma	Magia: Esclavitud, Fétido, 1 conjuro de mago
Fantasma	3	7	Chupa 1 nivel	Sólo puede herirse con armas mágicas
Orco	3	4	Arma + 1	
Oso grizzly	4	5	d6	Tres ataques por turno ¹ .
Gárgola	4	4	d6	Tres ataques por turno ¹ .
Cubo Gelatinoso	4	2	d10	Salva CON o paralizado. Inmune al frío y rayos.
Hombre Lobo	4	5	d10	Solo puede atacarse con armas de plata.
Owlbear	5	4	d10	Cuatro ataques por turno ^{††} .
Basilisco	6	2	d8	Si te mira a los ojos, salva CON o petrificado
Momia	6	4	2d6	Las heridas solo se curan con magia. Inmune a las armas normales. Las armas mágicas solo le hacen la mitad de daño.
Demonio de Balor	9	1	d12 + 2	Ataque de látigo ² . Salva DES o te acercará a sus llamas, 3d6 de daño por fuego
Dragón	11	-1	1d8	Aliento de Fuego: Alcanza a 1d4+2 objetivos a 20 metros del dragón (3d8 daño). Conoce 2d3 conjuros. Vuela

³ Cuando falle un ataque pierde el resto de los ataques.

⁴ Puede hacer un ataque normal y otro de látigo contra el mismo o distinto enemigo.

La mayoría de los venenos simplemente quitan 1 *d6* puntos de daño por nivel de la poción. Los efectos de los venenos pueden ser instantáneos o progresivos, avanzando poco a poco según se pierdan las Salvaciones de Constitución.

Ejemplo: Poción de Esclavitud. Si el personaje no salva CON le aparece un punto azul en la piel. Este punto se extenderá en una hora a una extremidad, y, progresivamente hasta teñir todo el cuerpo en 3*d4* horas. Cuando eso ocurra habrá caído bajo la maldición de la esclavitud.

Ejemplo: Poción de Debilidad. Si el personaje no salva CON pierde 1*d4* de CON y 1*d4* de Fuerza. Si quedara a 0 muere.

Agua bendita

El agua bendita es especial y puede usarse de modo creativo, siempre respetando su origen sagrado. En cualquier caso la decisión del máster sobre esto es definitiva. Sin embargo, a mí me gusta usarla para lo siguiente:

- a) Quitar algunas maldiciones
- b) Curar enfermedades causadas por demonios
- c) Convertir a una criatura. En este caso debe ser una criatura que ya quiera hacerse *buen*, aunque por naturaleza no lo sea, como un orco.
- d) Recuperar 1 punto de vida.
- e) Ácido contra los demonios. Para un demonio el agua bendita es como ácido, causándole 4*d4* puntos de daño.

Un frasco de agua bendita genera suficiente agua para un uso.

Anillos

Un anillo da a su portador efectos permanentes mientras ponga el anillo en el dedo anular de su mano preferida. Casi siempre otorga los efectos de un conjuro o una mejora en una habilidad.

Para usar un anillo debe ponerse en el dedo anular de la mano preferida (derecha o izquierda). Cualquiera puede ponerse y usar un anillo.

Papiros

Los papiros, o pergaminos, son rollos con conjuros mágicos que se activan leyendo sus palabras

en voz alta. Puede usarlos cualquiera, pero solo un mago —no un elfo, ni un paladín— puede entender su significado. Es decir, si no hay un mago los personajes tendrán que usar el papiro a ciegas.

El pergamino es de un solo uso, y las letras del conjuro se borran en cuanto se han leído.

Varitas

Una varita contiene poderes conjuros que solo puede usar un mago o un elfo —no un paladín— y permite lanzar los conjuros que contenga, que suele ser 1*d4* por nivel de la varita. Una vez agotados la varita queda descargada.

Armas

Muchas armas pueden ser mágicas. A veces no contienen beneficios especiales, pero el hecho de que sea mágica significa que puede usarse contra monstruos a los que no les afectan las armas normales, como los fantasmas.

Los efectos más comunes es que añadan de +1 a +3 a la capacidad de ataque o que dañen de forma más grave a determinados monstruos. Como «Rebanorcos», una daga que añade 3*d6* de daño cuando lucha contra orcos.

Armaduras

Las armaduras pueden encantarse y, normalmente, tienen clases de armaduras muy bajas, incluso negativas, o tienen efectos especiales como añadir +1 de FUE a su portador, o les permitan nadar con ellas puestas.

Objetos mágicos únicos

El máster puede crear sus objetos únicos que se salgan de estas reglas. No obstante, cuando salgan en un cuadro de tesoros, lo normal es que interprete que se trata de un objeto con los efectos de un anillo o una varita, pero de otra forma. Por ejemplo, la «Corona de Sabiduría» que añade +1 a la Sabiduría del que se la ponga.

El máster puede inspirarse en películas, novelas, juegos o series de televisión para crear sus objetos o puede sacarlos de su imaginación. Pero debe cuidar de que no sean excesivamente poderosos o que, si lo son, estén malditos.

Ejemplo de objeto único. Goblin chillón de piedra. Se trata de una estatuilla de piedra de 20 centímetros de alto que se pone en cualquier lugar que desee vigilarse. Se quita la venda al Goblin chillón y, a partir de entonces, cada vez que al-

Cuadro 10: Tesoros

Clase	mc	mp	mo	mP	Piedras preciosas	Magia
1	4d6					
2		2d8+1				
3			1d10+1			
4				1d8		
5					1d6	
6	3d20	1d20	1d20	1d4	1d4 - 1d4	†(2 - 1d8)
7		1d20	2d20	1d6	1d6 - 1d4	†(2 - 1d6)
8						1d4 - 2 pergaminos
9						1d4 pociones
10			2d4		4d4	
11					1d3	
12		1d2	1d4-1d4			
13	1d6 - 1d4	1d4 - 1d4				
14				2d4 - 1d6	2d6	†(1)
15	2d4	3d20	3d20	2d4	2d20	†(3)
16			3d4	2d4x7	4d20	†(6)

Desde la Clase 10 las monedas encontradas se multiplican por 1000, excepto las de platino, que se multiplican por 100

† tirar en el cuadro de Tesoros mágicos tantas veces como aparezca el número entre paréntesis
Si el resultado de los dados da negativo, se entiende que es un cero.

Cuadro 11: Piedras preciosas (Valor en mo)

1d8	1	2	3	4	5	6	7	8
Valor(mo)	10	25	50	75	100	250	500	750 + 2d20x10

Cuadro 12: Clases de Objetos mágicos (1d8)

1	2	3	4	5	6	7	8
Pociones	Anillos	Pergaminos	Varitas	Única	Armas	Armas	Armaduras

Cuadro 13: Objetos Mágicos

1d8	Pociones	Anillos	Pergaminos	Varitas
1	Dormir	INT + 1	Encantar	Proyectil mágico
2	Invisibilidad	FUE + 1	Oscuridad	Dormir
3	Levitar	Invisibilidad	Toc, toc	Toc, toc
4	Curar Heridas	Levitar	Quitar magia	Ilusión
5	Agua bendita	CAR + 2	Bendecir	Curar heridas
6	Veneno	Detectar el mal	Quitar maldición	Fétido
7	Curar Enfermedad	Encontrar trampas	Hablar con los muertos	Quitar magia
8	Esclavizar	DES + 1	Purificar	Encantar

guien pase delante el Goblin chillón gritará sin parar con un sonido que puede escucharse a un kilómetro o a 10 con la habilidad de Susurros.



28. Diez reglas para jugar mejor

1. Conoce las reglas.

2. Acude a la fuerza cuando no se te ocurra nada mejor.

3. Piensa como tu personaje, haz que parezca real.

4. Confía en el máster.

5. No confíes nunca en un goblin sonriente.

6. Ayuda a tus compañeros.

7. Usa la magia de forma creativa.

8. Sé un héroe, valiente y honorable.

9. Pero recuerda que hasta los héroes tienen que huir, a veces.

10. Diviértete