

**ESPECTACULAR REGALO** ¡UN MAPA **EXCLUSIVO** DEL MUNDO DE EBERRON A TODO COLOR!

**LA REVISTA OFICIAL DE DUNGEONS & DRAGONS**

# DRAGON

**PRIMER  
ANIVERSARIO  
(NÚMERO  
ESPECIAL)**

**CAMPAÑAS CLÁSICAS  
REVISITADAS**

**Retorno al castillo  
RAVENLOFT**

**Magia profanadora de  
SOL OSCURO**

**Personajes draconianos en  
DRAGONLANCE**

**Facciones exiliadas de  
PLANESCAPE**

**Dotes regionales para  
FALCONGRÍS**

**Caballeros lanza-conjuros en  
REINOS OLVIDADOS**

## EBERRON

**Echa tu primer vistazo al nuevo escenario  
de campaña que va a revolucionar D&D**

### LA PLAGA

**Controla tu aracnofobia**  
una aventura en el plano de la Sombra  
para personajes de niveles 1 a 5

ISBN 84-96262-85-5



9 788496 262850 00006

**Nº 6 • OCTUBRE/NOVIEMBRE  
2004 • 7,50 €**





## Director

Xavier Garriga

## Editor

César Carracedo

## Coordinador

Josep M<sup>a</sup> Rosich

## Génesis

Joaquím Dorca

## Apocalipsis

Chema Pamundi y su Yeti

## Sui Géneris

Jordi Zamarreño

## Traducciones

Ana Isabel López

Andrés Moon

David Baños

Enrique Villafranca

Inma Toribio

Juan A. Cuadra

Marco Saoner

Miguel García de la Fuente

Nicolás Tamargo

## Maquetación y diseño

Chema Pamundi

## Otros colaboradores

Darío Pérez

Joan Ignasi Guardiet

## Dragon nº6

Octubre/Noviembre de 2004

Una publicación de Devir  
Reservados todos los derechos.

Rambla Catalunya, 117, Principal 2<sup>a</sup>.

08008 Barcelona.

Tel: 932 389 870 – Fax: 934 151 342.

Email: spain@devir.es

**Publicidad:** Departamento editorial de Devir

ISBN: 84-96262-85-5

Depósito Legal: B-44553-2004

Imprime: Gráficas Barberà, S.L.

Impreso en España

Copyrights: Wizards of the Coast es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, AD&D y REINOS OLVIDADOS son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. d20 system y su logo respectivo son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. Star Wars es © 2002 Lucasfilm, Ltd. Reservados todos los derechos.

© 2004 Paizo Publishing LLC. Todos los derechos reservados. Used under license.

Este mes, en DEVIR nos enorgullecemos en anunciar la publicación de *EBERRON*, el nuevo escenario de campaña diseñado para *DUNGEONS & DRAGONS*. De hecho, junto con la revista que tenéis en las manos debéis tener también un exclusivo mapa del continente central de Eberron, Khorvaire. Podréis encontrar una versión ampliada de este mapa en el propio escenario de campaña, una exclusiva de la edición española del libro, ya que la edición original americana no lo incluía.

Vale la pena que antes de revisar el contenido de este número de *DRAGON* dediquemos unas líneas a hablar de Eberron. En el año 2001, Wizards of the Coast anunció su intención de crear un nuevo mundo de campaña para *D&D*, y para ello se decidió abrir un concurso a todos aquellos interesados en presentar sus propuestas. La única restricción es que estas presentaciones no podían superar un folio de extensión. La respuesta fue realmente espectacular, ya que al acabar el plazo de recepción habían llegado a las oficinas de WotC más de 11.000 propuestas. Tras un largo período de escrutinio, se eligieron 11 semifinalistas, a los que se les pidió que aumentaran sus propuestas a diez páginas. De nuevo se reunió el jurado y se eligieron tres finalistas, que tuvieron que redactar una propuesta final de 100 páginas, a cambio de cobrar una bonita cantidad de dinero a cuenta. De los tres finalistas se eligió finalmente

la propuesta de Keith Baker, e inmediatamente se puso a todo el departamento de diseño de WIZARDS OF THE COAST a trabajar con el nuevo autor, para definir la nueva línea de juego, Eberron. La apuesta de Wizards con Eberron no se limita a la aparición de un nuevo escenario para las partidas de rol, ya que además se lanzarán novelas ambientadas en este mundo, se crearán miniaturas de los personajes más relevantes, y varios de los nuevos juegos de ordenador de *D&D* tomarán Eberron como base de operaciones, lo cual es especialmente importante en el caso del proyecto de juego en formato avatar. En definitiva, se trata de un proyecto ambicioso y sólido y que por supuesto desde esta casa apoyaremos en todo lo que nos sea posible.

Pasando ya al contenido de este número, hemos creído que coincidiendo con el treinta aniversario de la aparición en Estados Unidos de *Dungeons & Dragons*, valía la pena hacer un repaso a todos los mundos que han aparecido traducidos al castellano en los 20 años que cumple la publicación del juego en nuestro país. Muchos de estos mundos ya no se publican ni en nuestro idioma ni en inglés, pero todos ellos, a buen seguro, provocarán agradables recuerdos en nuestros lectores.

¡Un saludo y hasta el próximo número!

**Xavi Garriga**





## NOTICIAS Y NOVEDADES

- Este año asistiremos a la reaparición en castellano de dos superclásicos del rol que en los USA acaban de ser sometidos a un merecido lavado de cara con nuevas ediciones: **GURPS y PARANOIA**. Mongoose Publishing (la editorial creadora de los libros de d20 de la serie "La quintaesencia...") es quien está detrás de la nueva versión de **PARANOIA**, llamada **PARANOIA XP**, que aprovecha el trasfondo clásico del juego (clones, comunistas, sociedades secretas, el ordenador...), pero actualizándolo y expandiéndolo (se anuncian incluso suplementos "serios") ¿Y en cuanto al sistema de juego? Pues no, no va a ser d20. En el caso de **GURPS**, la renovación es más profunda, ya que se ha revisado todo el reglamento, recurriendo al formato de dos volúmenes (uno para los jugadores y otro para el director de juego) que ahora está tan de moda. Una edición de lujo y a todo color, a la que seguirán la habitual línea de suplementos de distintas ambientaciones, entre los que destacarán **GURPS CIENCIA-FICCIÓN** y **GURPS FANTASÍA**.
- Sin embargo, la auténtica "bomba" de Devir para esta temporada otoño/invierno es la publicación del wargame **LA GUERRA DEL ANILLO**, un juego-monstruo sobre *El señor de los anillos*, compuesto por un enorme tablero de la Tierra Media y más de 200 miniaturas en plástico (elfos, enanos, orcos, de todo...). **LA GUERRA DEL ANILLO** permitirá simular todas las vicisitudes de la famosa trilogía de Tolkien, tanto en lo que concierne a la compañía del anillo como desde un punto de vista puramente militar. La sortija más codiciada de la fantasía épica tiene por fin un juego de estrategia que está a su altura.
- Entre las novedades de WotC para celebrar el 30 aniversario de **D&D**, una de las más llamativas (o patilleras, según se mire) es una edición de coleccionista del **MANUAL DEL JUGADOR**, encuadernada en cuero, con un papel interior de máxima calidad y cubiertas exclusivas (pero con idéntico contenido que el **MANUAL DEL JUGADOR** corriente y moliente, incluidas las erratas). Otro de los productos conmemorativos más esperados es la edición de un espectacular libro fotográfico que glosará los 30 años de vida del "mejor juego de rol de la historia", analizando su evolución mediante artículos escritos por la mayoría de diseñadores que han colaborado escribiendo material para **D&D** a lo largo de estas tres últimas décadas.
- Ante el éxito de la línea de figuras prepintadas **D&D MINIATURES**, Wizards está acelerando el ritmo de aparición de las ampliaciones. La última en aparecer, llamada **ABERRATIONS**, es la segunda (tras **GIANTS OF LEGEND**) en incluir miniaturas de tamaño enorme, y se centra sobre todo en monstruos del tipo "aberración", como el horror ganchudo o el destrachan.

## EN LA PRÓXIMA DRAGON...

El próximo número de la revista **DRAGON** (diciembre/enero) estará principalmente dedicado a un completo *dossier* de artículos sobre el apasionante mundo de los espías y las operaciones encubiertas. Una temática que, por raro que pueda parecer, tiene un montón de posibilidades de juego en D&D: arquetipos y clases de personaje, equipo y armas especiales, conjuros, etc. Además de un artículo en profundidad sobre como integrar todo este material en una campaña de **DUNGEONS & DRAGONS** sin que la cosa rechine. Se trata de un nuevo



e interesante enfoque para el juego. Otro de los artículos estrella de nuestro próximo número estará dedicado a las armas de fuego en D&D. Se trata de una expansión sobre la información al respecto que ya figura en la **GUÍA DEL DUNGEON MASTER**, e incluirá (entre otras



calidades) una tabla ampliada de armas de fuego y sus efectos, reglas especiales de recarga, daño extra y pifias al disparar, y una lista de equipo especializado que debería estar al alcance de todo pistolero que se precie.

Por si fuera poco, podréis disfrutar del primer artículo sobre el juego de miniaturas de D&D, una sección que debería haber debutado en este número de **DRAGON**, pero que finalmente se ha quedado fuera por falta de espacio, debido a las celebraciones y los artículos especiales por nuestro primer aniversario.



En resumen, y como decimos siempre... todo eso y mucho más, en la próxima **DRAGON**.



# DRAGON CÁPSULAS

## RESPUESTAS OFICIALES SOBRE CONJUROS Y OBJETOS MÁGICOS

por Skip Williams • Traducido por Nicolás Tamargo

**E**ste mes, reflexionaremos aquí sobre algunos misterios mágicos del D&D, que generan dudas en muchos jugadores. Todas las referencias a páginas son de las versiones 3.5 de los libros de reglas de D&D.

Las estadísticas para gólem del *MANUAL DE MONSTRUOS* dicen que tienen inmunidad mágica, lo que supuestamente les permite resistir la mayoría de efectos mágicos y sobrenaturales, exceptuando los específicos que aparecen en la descripción de cada gólem (la mayoría de éstos los curan, ralentizan o dañan). ¿Puedes lanzar conjuros beneficiosos sobre un gólem? Por ejemplo, ¿puedes hacerle invisible, teleportarlo, o lanzar *oscuridad* sobre él? ¿Y qué pasa con *volar* o *invertir gravedad*? O sea, si no se intenta causar daño o alterar drásticamente al gólem (como con un *polimorf*), ¿funcionará el conjuro? Claramente, si lanzas *oscuridad* sobre ti mismo y el gólem te ataca, no podrá verte una vez que entre en el área de *oscuridad*, pero, ¿puedes lanzar el conjuro sobre el propio gólem? ¿Puede un gólem usar un objeto mágico, como un *anillo de invisibilidad*?

Como consta en la descripción de cada gólem, los gólem resisten cualquier conjuro o aptitud sortilega que permita RC. En la mayoría de casos, puedes saber si un conjuro o aptitud sortilega funcionan en un gólem mirando su descripción de RC. Echemos un vistazo a los efectos que mencionas:

**Invisibilidad:** no puedes hacer invisible a un gólem con ninguna versión del conjuro *invisibilidad* (todos tienen entradas de RC de "sí"). Esta inmunidad no implica que el gólem tenga ninguna aptitud especial para ver o detectar a criaturas u objetos invisibles.

**Teleportar:** la anotación de RC para las diversas versiones de *teleportar* es

"no", al menos para criaturas. Fíjate en que cuando usas el conjuro *teleportar* te teleportas a ti y a otras criaturas que lo deseen. A no ser que puedas dominar al gólem (y no es probable, a no ser que seas el creador), es difícil que éste quiera acompañarte, y por tanto puede intentar resistirse con un TS.

**Oscuridad:** no puedes lanzar este conjuro sobre ti mismo, sobre un gólem, ni sobre cualquier otra criatura; sólo en un objeto (lee la descripción del conjuro). Los gólem no tienen ninguna aptitud especial para ver a través de oscuridad (y la entrada de RC es "no"). El conjuro *silencio* es un ejemplo mejor de cómo funciona la inmunidad mágica de un gólem (y la RC en general). Puedes lanzarlo en una criatura, y en ese caso se aplica su RC. Un conjuro de *silencio* falla automáticamente si intentas lanzarlo sobre un gólem. Una vez que el conjuro está funcionando, el silencio reina por toda la emanación que crea. Si el gólem se introduce en esta área, no puede oír, ni hacer ningún ruido.

**Volar:** no puedes usar un conjuro de *volar* para hacer volar a un gólem (la entrada de la RC es "sí").

**Invertir gravedad:** la entrada de la RC de este sortilegio es "no", así que afecta a un gólem igual que a los demás objetos y criaturas.

Hay que remarcar que un gólem no puede bajar su inmunidad mágica para recibir un conjuro inofensivo, pero que su inmunidad no se extiende a la magia que éste lanza sobre sí mismo (tampoco la RC se aplica en estos casos). Un gólem puede usar cualquier objeto mágico que funcione continuamente o se active por uso (siempre y cuando quien domine al gólem esté cerca para colocar el objeto u ordenar a la criatura que lo coja). Al no tener mente, los

gólem no pueden usar objetos activados por palabra de mando, desencadenante de conjuro o finalización de conjuro.

¿Puede un conjuro de *disipar magia* disipar un *tentáculos negros de Evard*? La descripción del conjuro dice que los tentáculos son inmunes a todo tipo de daño, pero ¿se considera un *disipar magia* como "daño"? Si *disipar magia* funciona contra los tentáculos, ¿disipa un tentáculo o todos? ¿Un conjuro de *desintegrar* destruye tentáculos del modo en el que destruye los diversos conjuros de *mano de Bigby*?

No puedes dañar los tentáculos ni siquiera con un *desintegrar*. En cambio, puedes disiparlos del mismo modo en que se disipan otros conjuros que llenen un área. Si el *disipar magia* tiene éxito, todos los tentáculos desaparecen.

¿Cómo atacan exactamente los tentáculos de un conjuro de *tentáculos negros de Evard*? Por ejemplo, ¿pueden fallar al atacar a oponentes invisibles? ¿Y cómo se decide dónde aparece cada tentáculo? ¿Puede aparecer más de uno en el mismo cuadrado de 5'?

Este conjuro crea un campo de numerosos tentáculos en una expansión de 20' de radio. Los tentáculos surgen de todas las superficies dentro del área de efecto. El conjuro funciona más o menos como uno de *enmarañar*, sólo que puede hacer daño contundente. Usa una prueba enfrentada de presa en vez de un TS para determinar si las criaturas que haya dentro del área son afectadas. Cualquier criatura dentro de este área puede ser apresada, como indica la descripción del conjuro. El conjuro no efectúa un ataque de toque previo como ocurre en los intentos de presa normales, así que no puede fallar aunque una criatura esté oculta o sea invisible. No puede apresar criaturas incorpóreas, y cualquier criatura que



esté usando *intermitencia* tiene un 50% de posibilidades de evitar ser apresada.

Como indicamos antes, el conjuro crea un campo de numerosos tentáculos que llenan la expansión, y no hace falta determinar dónde está cada tentáculo.

Al usar un bastón, usas tus propias dotes y puntuaciones de característica para determinar la CD de las salvaciones contra los conjuros lanzados desde él, y puedes usar tu propio nivel de lanzador si es mayor que el del bastón. ¿Significa esto que puedes aplicar dotes metamágicas que conozcas a los conjuros que lanzas desde un bastón?

No puedes aplicar dotes metamágicas a los conjuros que lanzas desde un objeto disparador de conjuro (varita o bastón) o de finalización de conjuro (pergamino). Como dice el texto introductorio de bastones de la página 243 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*, tus puntuaciones de característica y dotes relevantes determinan la CD de salvación de cualquier conjuro que lances desde un bastón. Para los libros básicos de D&D, las "dotes relevantes" son Soltura con una escuela de magia y Soltura mayor con una escuela de magia. Éstas se aplican a los conjuros que lanzas desde un bastón, siempre que sean de la escuela afectada por dichas dotes. También, como indica la página 243, las dotes Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores se aplican a los conjuros lanzados desde un bastón.

Siguiendo con la pregunta anterior, supongamos que eres un archimago. ¿Puedes usar los grandes arcanos del archimago, como maestría en elementos o maestría en modelado, con los conjuros de un bastón?

El único gran arcano que funciona en los conjuros lanzados desde un bastón es poder de conjuro, que incrementa el nivel de lanzador del archimago.

El conjuro *dañar* inflige 10 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 150 puntos en el nivel 15) y no puede dejar los puntos de golpe del objetivo por debajo de 1. Si la criatura objetivo pasa un TS, el daño se reduce a la mitad, y sigue sin poder dejar los puntos de golpe por debajo de 1. ¿Qué ocurre cuando el conjuro inflige 50 o

más puntos de daño al objetivo (como podría ocurrir con cualquier criatura con 51 pg o más)? ¿Se aplica la regla de muerte por daño masivo? ¿Qué pasa si tengo 110 puntos de golpe y un lanzador de nivel 11 me lanza *dañar*? Sufriré 109 puntos de daño si fallo la salvación, o 55 si la paso. En cualquier caso, tendré que pasar una salvación de Fortaleza de CD 15 para evitar morir por daño masivo, ¿no es así? Si a mi criado contratado, que tiene 49 puntos de golpe, le golpea el mismo conjuro, puede sufrir 48 o 24 puntos de daño. En cualquier caso, no estará sujeto al daño masivo. ¿Es eso correcto?

Técnicamente, es correcto. Si sufres 50 puntos de daño o más de una vez, estás sujeto a la regla de muerte por daño masivo (página 145 del *MANUAL DEL JUGADOR*). No importa cuál sea la fuente del daño.

En el caso del conjuro de *dañar*, la regla de muerte por daño masivo crea una situación más bien absurda, ya que cuando alcanzas los 51 puntos de golpe pasas a ser vulnerable a la muerte instantánea mientras que otras criaturas inferiores (con menos puntos de golpe) no lo son. Si esta situación te molesta, prueba una de estas reglas caseras:

**Sin muerte instantánea por conjuros de *dañar*:** la regla de muerte por daño masivo no se aplica al daño infligido por un conjuro de *dañar*.

**Muerte instantánea por conjuros de *dañar* expandida:** cuando falles tu salvación contra un conjuro de *dañar*, debes hacer un TS de Fortaleza de CD 15 o morir, sin que importe el daño que te haga. Si tu salvación contra *dañar* tiene éxito, tienes que hacer la salvación o morir sólo si el conjuro te inflige más de 50 puntos de daño.

La primera regla oficiosa debería ser más sencilla de usar y recordar, y sigue mejor la idea del conjuro *dañar*. La segunda, sin embargo, se ajusta mejor a la regla de muerte por daño masivo.

¿Tienes que pagar el coste de 5,000 PX de un conjuro de *deseo* cada vez que lo lances, o sólo cuando dupliques conjuros con un coste en PX? ¿Qué pasa con *deseo limitado*? Supongamos que usas la función "deshacer una desgracia" del conjuro de *deseo*, o cualquier otra de las funciones listadas bajo el conjuro. ¿Tiene eso coste en PX?


Siempre que lanzas un conjuro de *deseo*, pagas al menos 5,000 PX. Puedes necesitar pagar más si lo usas para duplicar un conjuro con un coste de PX mayor, o para crear una criatura o mejorar un objeto mágico, como consta en la descripción del conjuro.

La lista de efectos de la descripción del conjuro *deseo* (que incluye la función "deshacer una desgracia") muestra el tipo de resultado que puedes conseguir con el conjuro sin grandes riesgos. Si usas una de estas funciones tienes que pagar el coste en PX del conjuro, pero el *deseo* funciona según lo que has pedido. Si intentas conseguir algo que tu DM considera más poderoso o difícil que lo que aparece en la lista, te arriesgas a que el conjuro tenga consecuencias imprevistas, como indica su descripción. Como el DM tiene libertad absoluta para ingeniar esas consecuencias, merece la pena ajustarse a los límites que indica la descripción del conjuro.

Cuando lanzas un conjuro de *deseo limitado* el coste mínimo es de 300 PX, aunque puede ser mayor, como indica la descripción del conjuro.

Para activar un objeto de finalización de conjuro o desencadenante de conjuro, el conjuro del objeto debe estar en tu lista de conjuros de clase. ¿Cómo se tratan los conjuros de dominio de los clérigos? La mayoría de deidades tienen tres o cuatro dominios, pero un clérigo sólo elige dos. A la hora de activar estos objetos, ¿en la lista de conjuros de clase del clérigo están los conjuros de los dominios que ha elegido, o todos los conjuros de dominios asociados a la deidad? ¿Y qué conjuros están en la lista de clase de un mago especialista? ¿Permanecen todos los conjuros de mago en la lista de clase del mago, incluso si tiene escuelas prohibidas?

Si eres un clérigo, los conjuros de los dominios que has seleccionado forman parte de tu lista de conjuros de clase. Los conjuros de dominios que podrías haber seleccionado pero no elegiste, no son parte de ella (a no ser que los logres añadir de otro modo, como consiguiendo otro dominio o añadiendo otra clase).

Si eres un mago especialista, los conjuros de las escuelas prohibidas no forman parte de tu lista de conjuros de clase. 



# DRAGON CÁPSULAS

## JUGANDO EN LÍNEA ¡EMBÁRCATE EN EL JUEGO!

por Michael Blake • Traducido por Ana Isabel López

¿Te sientes frustrado porque, como jugador, no has podido encontrar una partida en la zona en la que vives? Quizás antes tuvieras un grupo de juego, pero te mudaste (o lo hicieron tus amigos); quizás vives en un lugar donde el rol no es popular o no has encontrado al grupo apropiado. O quizás te ves forzado a jugar a un juego que no te entusiasma demasiado pero es el único que has podido encontrar. Si cualquiera de los ejemplos anteriores describe tu situación, ¡no desesperes! ¡Deja que Internet te rescate!

Si eres un Dungeon Master en busca de jugadores o información sobre reglas o incluso material desarrollado por otros DMs, Internet también puede ser una de tus mayores ventajas. Encontrarás muchos grupos de discusión donde puedes preguntar a otros DMs cosas sobre el espíritu o la aplicación de ciertas reglas o puedes compartir tus nuevas ideas con otros jugadores. Puedes incluso intercambiar historias divertidas sobre jugadores o escenarios, y, si quieres algunas ideas nuevas para una aventura (o incluso una campaña completa), Internet es en definitiva el lugar al que acudir.

Internet está cambiando el panorama de los JdR: jugadores y DMs de todo el mundo participan juntos en campañas en curso (no alrededor de una mesa, sino frente a sus ordenadores); no importa que vivan en lugares totalmente distintos (quizás incluso en países diferentes), pueden conectarse mediante Internet para dedicarse a su pasatiempo favorito. Esto significa que ya no es necesario que vivas cerca de un gran número de otros jugadores para encontrar un buen juego; de hecho, ni siquiera tienes que salir de casa. Si estás dispuesto a investigar un poquito, casi con toda seguridad puedes encontrar un juego que sea perfecto para tus preferencias, personalidad y horario.

### EMPEZANDO

*Vale, así que quiero encontrar un juego en línea (NdT online). ¿Qué es lo primero que tengo que hacer?*

#### Hardware

Para empezar, necesitas un equipo básico: un ordenador y algún tipo de conexión a Internet. La mayoría de los videojuegos en línea de hoy en día requieren un PC súper rápido y un gran ancho de banda de conexión a Internet, pero para jugar a rol en línea te bastará con un ordenador más viejo y un módem normal y corriente. Si no tienes acceso a Internet desde casa, probablemente puedas conseguirlo en una biblioteca, las salas de informática de la escuela o los cibercafés.

#### Software

A continuación, necesitas algunos programas. Lo mejor de todo es que la mayoría de los necesarios son o bien gratuitos o a un precio insignificante y si estos no te viene ya incluido en el PC, probablemente puedas descargártelos (NdT: download) desde casa.

Antes de nada, te hace falta tener un navegador. Los dos más populares para Windows son Internet Explorer 6.0 y Netscape Communicator, ambos también disponibles para Macintosh, y además existen otros navegadores.

Deberías asegurarte de tener algún tipo de programa de correo electrónico (NdT: email), como Outlook Express, para enviar y recibir mensajes electrónicos, aunque puedes utilizar tu navegador si lo prefieres. Con un navegador y un programa de correo electrónico puedes encontrar juegos y comunicarte con jugadores y DMs al nivel más básico.

Podrías incluso hacerte con un programa de mensajería instantánea (NdT: instant messaging-IM) (MI) para "chatear" con otra gente en Internet en tiempo real. Utilizar MIs es como

pasar notas de uno a otro en la mesa de juego; nadie puede verlas excepto tú y la persona con la que estás hablando. Los MI son muy útiles para crear juegos y dirigir el flujo de la información dentro del juego; de hecho, ciertos tipos de juegos en línea los requieren. Estos programas te permiten ver cuándo otros jugadores de tu grupo (o incluso tu familia) están conectados, por lo que puedes iniciar conversaciones con ellos (con su permiso, por supuesto). De nuevo las buenas noticias son que muchos programas MI son gratuitos. Algunos de los más populares son Microsoft Instant Messenger (incluido en el Windows), Yahoo Instant Messenger e ICQ (de America Online).

Los programas de chat son primos hermanos de los de MI: funcionan de manera similar, excepto que puedes "chatear" con otra gente sólo cuando entras en el mismo "espacio" en el mundo virtual (a menudo llamado canal de conversación (NdT: chat room) o simplemente canal). El más popular de estos programas es mIRC, que quizás es un poco más difícil de utilizar que la mayoría de los programas MI, pero es muy estable y popular. Algunos programas de chat (como el que usan en la página web de Wizards of the Coast) te permiten incluso hacer tiradas de dados virtuales para que los otros jugadores y el DM vean el resultado.

### ENCONTRANDO UN JUEGO

*Vale, estoy conectado. ¿Y, ahora?*

Una vez ya tienes el hardware y los programas necesarios y lo has manejado lo suficiente para tener una idea de cómo funciona, ¡ya es hora de buscar un juego! Primero, decide qué formato de juego en línea quieres; las dos elecciones básicas son el chat en vivo (NdT: live chat) y el juego mediante mensajes de correo electrónico (NdT: play-by-post).



Un juego de chat en vivo es uno en el que tú, los otros jugadores y el DM acordáis "encontraros" en línea, ya sea en un canal de conversación o mediante un programa de mensajería instantánea. El mensaje que escribes en la pantalla es visible para todos los participantes, igual que los comentarios que haces en voz alta en un juego "cara a cara" y que pueden ser escuchados por todos los participantes en la mesa. Este tipo de juego tiene lugar en "tiempo real"; es decir, que todo el mundo debe estar en línea al mismo tiempo y que todos los participantes pueden ver y responder a los mensajes de los demás de inmediato.

En un juego mediante mensajes, envías las acciones de tu personaje al resto del grupo, ya sea mediante correo electrónico o algún tablero de anuncios electrónico de algún tipo. Estos juegos tienden a llevar más tiempo, ya que las respuestas no son inmediatas, pero, por otro lado, no requieren que todo el mundo mantenga un horario rígido.

Una vez te decidas, echa una ojeada a varias páginas web que están dedicadas específicamente a conectar DMs con jugadores, o ve a Yahoo y mira en "grupos" (básicamente grupos en línea) dedicados a D&T y otros juegos; probablemente encontrarás grupos que juegan con la versión de las reglas que tú prefieres. (incluso hay grupos que juegan con las antiguas reglas básicas de D&T y con el Chainmail original).

Anunciar tu disponibilidad en grupos de discusión (NdT: newsgroups) puede ser también muy efectivo. Mira la barra lateral 'Dónde encontrar jugadores y DMs' para una lista de grupos de noticias a los que puedes acceder a través de tu navegador o programa de correo electrónico.

## Se busca DM

Si eres un jugador podrías empezar o bien presentándote a comunidades de juegos de rol en línea (Wizards of the Coast acoge una en [www.wizards.com](http://www.wizards.com)) o bien buscando campañas específicas ya en curso y contactando directamente con los participantes.

Si contactas con una comunidad de juegos de rol (por ejemplo un grupo Yahoo o uno de los tableros de anuncios en la página web de Wizards of the

Coast), sé específico sobre el tipo de juego que quieres; de esta manera maximizarás tus respuestas y minimizarás el tiempo malgastado en hablar con gente cuyos juegos no te interesan. Asegúrate de mencionar lo siguiente:

- Cuánta experiencia tienes como jugador.
- Con qué sistema de juego te sientes cómodo.
- Qué nivel de juego prefieres.
- Cuándo estás seguro de que podrás estar disponible para jugar.
- Si prefieres un juego de chat en vivo o uno mediante mensajes.

Para intentar introducirte en un grupo de juego específico, primero necesitas localizar una campaña que te interese: intenta echar una ojeada a las páginas web de juegos que se mencionan en los tableros de anuncios de juegos de rol o en los grupos de noticias con los que has contactado o simplemente utiliza tu navegador para buscar. Frecuentemente, los DM cargan en la página de la campaña un argumento y mapas, y, a veces, los jugadores ponen allí también información sobre sus personajes. El acceso a este tipo de información te permite decidir si el juego te interesa o no.

Una vez que ya le has echado el ojo a uno que te guste, debes contactar con los jugadores o directamente con el DM. Aunque este método es más preventivo que el antes mencionado, requiere un uso considerable de la diplomacia para tener éxito: básicamente, estás pidiendo a un "club" de juego que te admita para unirte a ellos cuando haya vacantes disponibles, así que tu acercamiento deberá ser tanto diplomático como informado. Si puedes demostrar al DM que has hecho algunos deberes sobre el juego, y que puedes llevarte bien con los otros jugadores y hacer de la tuya una contribución sólida al grupo, tus oportunidades de ser admitido aumentan dramáticamente.

## DÓNDE ENCONTRAR JUGADORES Y DMS

Existen muchísimos sitios en Internet donde encontrar juegos. La siguiente lista te ofrece algunos de estos que están bien para empezar a buscar un juego o reclutar jugadores para tu propia campaña en línea.

### PÁGINAS WEB

[www.dnd-es.com](http://www.dnd-es.com)  
[www.rpgregistry.com](http://www.rpgregistry.com)  
[www.playbyweb.com](http://www.playbyweb.com)  
<http://thecorecollective.net/CORE/COREaboutus.htm>  
[www.boreders.com/phpBore](http://www.boreders.com/phpBore)  
[www.rpgworlds.com/index.php](http://www.rpgworlds.com/index.php)  
<http://Accessdenied.net>  
[www.openhere.com/games/role-playing/online-communities](http://www.openhere.com/games/role-playing/online-communities) (contiene además vínculos (NdT: links) a otras páginas de juegos).  
[www.roleplayinggames.net](http://www.roleplayinggames.net) (para jugar mediante tableros de anuncios (NdT: message boards)).  
[www.dungeonmanager.com](http://www.dungeonmanager.com) (diseñado sobre todo para guardar información sobre campañas y personajes en línea, pero también tiene algunos juegos abiertos).  
<http://boards.wizards.com>: los tableros de anuncios de Wizards of the Coast (ir a RPG Gamer Classifieds).  
[www.rpgplanet.com](http://www.rpgplanet.com) (ir al área de foros (NdT: forums)).  
[www.fathomgate.com](http://www.fathomgate.com)  
[www.macrayskeep.com](http://www.macrayskeep.com)  
[www.rpg.net](http://www.rpg.net)  
[www.pbem.com](http://www.pbem.com) (para juegos mediante mensajes).

### GRUPOS DE DISCUSIÓN

[Alt.games.adnd](http://Alt.games.adnd)  
[Rec.games.frp.dnd](http://Rec.games.frp.dnd)  
[Rec.games.frp](http://Rec.games.frp)  
[Rec.games.frp.live-action](http://Rec.games.frp.live-action)  
[Rec.games.frp.misc](http://Rec.games.frp.misc)

Sea cual sea el método que elijas, no tengas demasiada prisa; al igual que con los juegos "cara a cara", suele haber muchos más jugadores que quieren unirse a juegos en línea que DMs dirigiéndolos. Por tanto, sé considerado y amable al hacer tus contactos y disponte a saber venderte y destacar entre la multitud, a fin de parecer una adición prometedora para el grupo al que quieres unirte. No te lo tomes como algo personal si no logras entrar en el juego al momento; quizás esa campaña está simplemente completa. Si éste es el caso, pide que te pongan en la lista de espera: deja tu información de contacto para que el DM pueda hacerte saber cuando hay una vacante; y tampoco está de más mantener contacto ocasional con dicho DM y los jugadores para que no te olviden. ¡Y entonces sigue buscando!



## Se buscan jugadores

Los jugadores que buscan a un DM suelen ser muchos más que los DMs en busca de jugadores. Si eres un DM que está intentando organizar una campaña, tu reto no reside en los jugadores, sino en encontrar los apropiados y mantenerlos. Las buenas noticias son que tienes mucho control sobre cómo funciona tu juego: cuando diriges un juego en línea, no te encuentras atrapado por los jugadores que viven en el vecindario, sino que puedes elegir literalmente entre miles de jugadores y es casi seguro que encontrarás muchos que compartan tu filosofía y puedan apreciar tu estilo de DM y tu escenario de campaña. Para conseguir el máximo beneficio de esta enorme reserva de jugadores, deberías pensarte algunos detalles específicos sobre tu juego y qué tipo de jugadores te gustaría tener.

La lista de cotejo de tu campaña debería incluir:

- ¿Cuántos jugadores quieres tener?
- ¿Qué días y a qué horas puede jugarse?
- ¿Qué sistema de reglas y qué edición van a utilizarse?
- ¿Usarás un escenario de campaña pregenerado (como *LA SENDA DE LOS FANTASMAS* o *REINOS OLVIDADOS*) o uno que has creado tú mismo?
- ¿Cuánta experiencia quieres que tengan los jugadores? ¿Aceptarás jugadores novatos o prefieres que se sepan las reglas de carrerilla?
- ¿Qué nivel de intensidad deseas que tenga el juego? ¿Lo prefieres informal o que sea de las cosas más importantes en las vidas de tus jugadores?
- ¿Se jugará mediante chat en vivo, correo electrónico o combinando ambos?

En los juegos "cara a cara", los horarios, experiencia y preferencias de los participantes tienden a marcar estos parámetros. En un juego en línea, no obstante, necesitas decidir todos estos puntos previamente para atraer a jugadores que los entiendan y estén de acuerdo con ellos y, de esta manera, es menos probable que atraigas jugadores con falsas expectativas, los cuales quedarán posiblemente desilusionados.

Una vez estas especificaciones hayan sido establecidas, puedes seguir adelante y anunciarte: envía un correo con un resumen y tu planteamiento de

la campaña a los grupos de discusión, clubes en línea y foros de juego, además de a alguna página especializada en reunir jugadores con DMs. ¡No te olvides de hacer saber a los jugadores potenciales cómo contactar contigo!

Cuando tu anuncio llegue a la "audiencia", deberías comenzar a recibir casi inmediatamente respuestas de jugadores interesados, así que puedes permitirte ir haciendo una criba de los "candidatos" y elegir a los que creas que encajarán mejor en tu campaña; pero que no se te suba a la cabeza, intenta ser profesional durante la selección. Elige a jugadores que creas que se comprometan a jugar y puedan contribuir a la diversión del juego tanto para ti como para los demás. Ve más allá y acepta a un par más de los que pienses que puedas manejar porque es seguro que alguno lo dejará en los primeros pasos. No te lo tomes como algo personal cuando lo hagan, la gente deja los juegos en línea por muchísimas y justificadas razones; quizás cambiaron sus horarios, no les gustó uno o más de los otros jugadores o, simplemente, no les gusta jugar en línea. Si aceptas un par de jugadores más desde el principio, tu campaña no corre peligro de desmoronarse cuando alguien lo deje.

Aún así, puede ser difícil encontrar una solución al tema de la organización. Esto llevará algo de tiempo y quizás al principio puedas jugar sólo de manera esporádica, pero si persistes y tu argumento es convincente, con el tiempo serás capaz de crear una campaña que perdure tanto tiempo como desees.

## EL CABECILLA

Cuando eres el DM de un juego en línea, tus jugadores tienden a dirigirse a ti para todo tipo de guía, mucho más de lo que lo harían en un juego "cara a cara". Este fenómeno se da ante todo porque en la típica campaña en línea ninguno de los jugadores se conocen los unos a los otros fuera del juego, por lo que tienden a confiar en ti para resolver los asuntos entre jugadores. También pueden depender de ti en lo que respecta a confirmación de horarios, diarios y la resolución de cualquier tipo de cuestión de organización.

No te sorprendas si tus jugadores te piden ayuda también para asuntos

técnicos; es natural, seguramente tú mismo seleccionaste los programas que usarías para dirigir el juego y puede que los jugadores no los conozcan tan bien como tú. Sé tan útil como puedas, pero, si tus jugadores quieren participar, es su responsabilidad asegurarse de que tienen el equipo necesario y saben usarlo.

Cuando ejercites tu rol natural como líder del grupo, es importante que seas firme; mucho más que en una partida tradicional. Es responsabilidad tuya corregir los errores de comunicación, así que llévala con gracia. Internet es un buen medio de comunicación, pero dista mucho de ser perfecto: matices tales como expresiones, tonos y lenguaje corporal que damos por sentados cara a cara no son nada fáciles mediante chat o correo electrónico. Así, un comentario que pretendía ser una broma amistosa corre más riesgo del normal de ofender a alguien. Como DM, es tu tarea mediar tales contratiempos; si no lo haces, pueden destruir al grupo.

También podrías encontrar difícil dirigir la secuencia de acciones del juego a través de Internet. En una partida tradicional, animas a la gente a hablar de uno en uno y por turnos; en los juegos en línea, lo más probable es que los jugadores escriban de buenas a primeras en la pantalla siempre que quieran porque no da la sensación de que se interrumpen unos a otros. Añádele a esto el hecho de que a veces los mensajes tardan en llegar a tu pantalla debido a malas conexiones con la red, y te puedes encontrar con que de pronto, tu ordenada secuencia de combate se convierte en un revoltijo. Mantén alta la concentración y la disciplina para evitar verte abrumado por la precipitación de mensajes que inundan tu pantalla cuando el grupo se vea sorprendido por una emboscada de ogros. Las buenas noticias son que hay un registro escrito de lo que todo el mundo dijo e hizo en tu misma pantalla, suponiendo que tu programa no lo elimine: así que puedes organizar las acciones de todo el mundo y verificar las peticiones de todos los jugadores moviéndote a través de los mensajes haciendo subir o bajar la barra de desplazamiento. Si tu programa registra las partidas, puedes guardar un documento con la sesión completa y revisarlo más tarde.



## HAGÁMOSLO VISUAL

Una de las mayores ventajas que tiene el juego cara a cara frente a los juegos en línea yace en el reino de la visualización. Tal vez algunos jugadores están acostumbrados a depender de mapas de combate tácticos y miniaturas para mostrar la situación y así poder elegir las siguientes acciones de sus personajes. Esta opción no está tan convenientemente disponible en línea.

Existen algunas herramientas y técnicas para ayudarte a abordar esta deficiencia, aunque algunas de ellas son bastante chapuceras. La solución que requiere la menor tecnología es la de convertirte en un DM más descriptivo: coge el hábito de describir zonas y características con mayor detalle del que utilizarías en un juego alrededor de una mesa. Cuando tus jugadores no pueden ver nada excepto palabras en una pantalla, tienes que, literalmente, crear una pintura verbal para ellos. Una manera de reducir la carga que esto te hace asumir es escribir por adelantado las descripciones detalladas de lugares clave y guardarlas en archivos en tu ordenador, así que, cuando tengas que utilizarlas, únicamente tendrás que copiar y pegar la información en la ventana del chat o el correo. Incluso con la mejor de las descripciones, sin embargo, tus jugadores tendrán preguntas, así que intenta ser paciente cuando quieran aclaraciones.

Puedes complementar esta técnica narrativa haciendo mapas básicos de las zonas clave y enviándoselos a los jugadores por correo electrónico o poniéndolos en la página web. Existen algunos buenos programas para hacer mapas, y muchos de ellos pueden descargarse de manera gratuita. El "Rolls Royce" de todos ellos se llama Campaign Cartographer ([www.profantasy.com](http://www.profantasy.com)), que cuesta unos 75 \$. Fractal Mapper ([www.nbos.com/products/mapper/mapper.htm](http://www.nbos.com/products/mapper/mapper.htm)) cuesta 35 \$. Los mejores programas gratuitos son AutoRealm ([www.gryc.ws](http://www.gryc.ws)) y DungeonCrafter v. 1.4.1 ([www.dungeoncrafter.com](http://www.dungeoncrafter.com)). Estos programas pueden ser algo complicados de usar, pero cuando ya tienes el trabajo hecho, puedes exportarlo a archivos que sean reconocidos por la mayoría de los programas "paint" incluidos con

Windows o MacOs. Proporcionar mapas que los jugadores puedan ver e imprimir es una gran manera de ayudarles a visualizar la acción, aunque no es la solución perfecta, ya que los jugadores no pueden mover miniaturas o fichas en el mapa y que todo el mundo lo vea.

No obstante, si con total certeza y seguridad, debes probar la experiencia del tablero de combate, puedes elegir entre tres opciones: d2oMap ([groups.yahoo.com/groups/d2omap](http://groups.yahoo.com/groups/d2omap)), OpenRPG ([www.openrpg.com](http://www.openrpg.com)) y WebRPG ([www.webrpg.com](http://www.webrpg.com)). Gratuitamente, WebRPG ofrece unas funciones limitadas, pero se ha de pagar mensualmente 9,95 \$ durante tres meses: 29,85 o 34,95 \$ anualmente para el manejo completo. OpenRPG y d2oMap son gratuitos, pero sus interfaces no son tan elegantes. Programas de este tipo te permiten cargar mapas en páginas web y mover marcadores por ellos en tiempo real. Este tipo de simulación es probablemente lo más cercano que alcanzarás a experimentar en línea en lo relativo al tipo de juego de tablero de combate. La desventaja es que estos programas son complejos, por lo que requieren ordenadores más potentes y usuarios más sofisticados que con las otras opciones. Si estás interesado en utilizar uno de estos recursos de tablero de combate, lo mejor que puedes hacer es descargártelos tú mismo y trastear un poco con ellos para comprobar lo cómodo que te sientes con esta tecnología; aparte siempre tienes el recurso de preguntar a un DM que utilice una de estas plataformas si te deja mirar durante una partida en curso, por lo que podrás ver cómo funciona en condiciones reales.

## ¿ESTÁ HECHO PARA TI EL JUEGO EN LÍNEA?

Si Internet es el único lugar en el que puedes encontrar un juego, entonces la respuesta es un sí enfático! Incluso si tienes disponibles otras opciones, puedes encontrarte con que el juego en línea ofrece nuevas posibilidades de juego: te permite elegir tu sistema de reglas favorito, el escenario de campaña y el estilo de juego, además de encajar las sesiones de juego en tu horario. En pocas palabras, el juego en línea proporciona tanto a jugadores como a


## EBERRON EN LÍNEA

Uno de los libros de D&D más esperados esta temporada por los fans, ha sido el escenario de campaña de *EBERRON*. Además de la pequeña revolución que *EBERRON* va a representar por sí solo para el concepto que se tenía hasta ahora de lo que era D&D (esperad a tener el libro en las manos y veréis), Wizards of the Coast planea todo un desembarco del juego en la red. De hecho, el escenario de campaña "oficial" de D&D en línea será a partir de ahora *EBERRON*. Esto no quiere decir, ni mucho menos, que tú no puedas organizar tus partidas en cualquier otro escenario de campaña de tu elección, como *REINOS OLVIDADOS*, *DRAGONLANCE* o *LA SENDA DE LOS FANTASMAS*. Pero sí que significa, entre otras cosas, que *EBERRON* va a recibir mucho más apoyo por parte de Wizards para ser jugado en línea que los demás escenarios de D&D.

Si quieres más información sobre *EBERRON* en línea, puedes visitar la página oficial de D&D (<http://www.wizards.com/dnd/>), o entrar directamente en la página dedicada al juego *EBERRON* en línea (<http://pc.gamespy.com/pc/dungeons-dragons-online/536364p1.html>)

DMs más oportunidades de optimizar su experiencia de juego.

Para que el juego en línea sea tan fácil y divertido como sea posible, es conveniente tener alguna habilidad informática, o al menos el deseo de aprenderla. Las buenas noticias son que tienes muchísimas opciones disponibles, incluso si tus habilidades tecnológicas son limitadas: puedes elegir la opción menos tecnológica (jugar por correo electrónico) o la más (tableros de combate dinámicos junto con chat en vivo) o también cualquier opción a medio camino entre las dos.

La clave del éxito del juego en línea es la paciencia. Puede llevarte tiempo encontrar una partida o empezar una, y quizás tengas que probar unas cuantas antes de asentarte en la que te parezca más apropiada. Sin embargo, hay tantas partidas disponibles, que seguro que acabas encontrando la opción adecuada; sólo es cuestión de tiempo. 



# CAMPAÑAS CLÁSICAS



por El Yeti

**E**ste número especial de *DRAGON* está compuesto principalmente por una serie de artículos conmemorativos que sirven de complemento a TODOS los escenarios de campaña oficiales de *D&D* que se han publicado en castellano a lo largo de los años, desde que el juego fue traducido a nuestra lengua por primera vez. Todo empezó (los más viejos del lugar todavía lo recordarán) con la mítica “caja roja” del *D&D* básico publicada por DALMAU CARLES PLA a mediados de los 80. Más tarde (en 1992), la ya desaparecida editorial ZINCO aceptó el reto de hacerse cargo de la licencia de *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS*, publicando todos los libros básicos y toneladas de material de complemento (*REINOS OLVIDADOS*, *DRAGONLANCE*, *RAVENLOFT*, *PLANESCAPE*...) incluyendo la primera aparición en nuestro país de esta mítica revista que lees ahora mismo: la *DRAGON*.

Algunos años después, el testigo de ZINCO fue recogido por la editorial MARTINEZ ROCA, que actualizó el juego con la nueva versión de la 2ª edición de *AD&D*, (conocida entre nosotros los frikis como “la 2.2”) además de una nueva avalancha de material con el que satisfacer la demanda de los dungeoneros más exigentes: *FALCONGRIS*, *REINOS OLVIDADOS* (¿Quién no recuerda las populares *GUÍAS DE MARCO VOLO?*), la revista *DUNGEON* (hermana de la *DRAGON*) y una serie de campañas clásicas muy celebradas, coincidiendo con el 25 aniversario del juego, como *RETORNO A LA TUMBA DE LOS HORRORES*, *CONTRA LOS GIGANTES*, o *RETORNO A LA FORTALEZA DE LA FRONTERA*.

Y así llegamos al momento actual, en pleno 2004, celebrando en DEVIR el 30

aniversario del primer y mejor juego de rol que jamás haya sido (otras muchas cosas pueden estar abiertas a discusión; ésta no). Vivimos tiempos felices para *D&D*. El juego está en su momento de mayor popularidad, la actual edición del reglamento es, con diferencia, la mejor que se ha publicado hasta la fecha, y el mercado en general vive una nueva “época dorada”, gracias sobre todo a la bocanada de aire fresco que ha supuesto la apertura de la licencia d20. Ello ha propiciado que se publique en todo el mundo mucho más material de *D&D* (y por lo general, mucho mejor). O sea, que todo parece indicar que el viejo *D&D* tiene cuerda para rato.

Y dado que el nuevo escenario de campaña *EBERRON* está a punto de hacer aparición, y que ello coincide, por si fuera poco, con el primer aniversario de vida de nuestra querida revista *DRAGON*, queríamos aprovechar la ocasión para rendir un pequeño homenaje a las anteriores campañas que han cimentado a *D&D* como el juego favorito del público español.

En la edición española de la revista *DRAGON* intentamos, siempre que podemos, evitar los artículos que sirven de complemento a campañas demasiado específicas: si bien cualquier DM puede adaptar sin demasiada dificultad este tipo de material a su partida, la verdad es que es mucho más fácil que un artículo de *D&D* sea del agrado de todo el mundo si se sitúa en una campaña genérica. Sin embargo, por una vez, vamos a traicionar esta norma. Porque este ejemplar conmemorativo de *DRAGON*, al ofrecer artículos de complemento para todas las campañas de *D&D* que se han publicado en castellano, nos ha dado la oportunidad única de volver a sacar a la luz parte del excelente material que

puede encontrarse en dichos escenarios de campaña. Cualquier DM puede tomarse este número de *DRAGON* como una simple lectura nostálgica o para pasar el rato. Sin embargo, los DMs más dispuestos a experimentar, encontrarán que no es tan difícil adaptar la mayoría de estos artículos a sus respectivas campañas, y que usarlos puede ser tremendamente divertido.

Cada artículo de “campañas clásicas” detalla un elemento característico del escenario de campaña que presenta (una mecánica de juego única, una clase de prestigio, ideas para aventuras, etc), y adapta dicho material a las reglas de *D&D* 3.5. Además, al principio de cada uno de estos artículos, encontrarás una caja lateral de texto donde se te proporcionarán algunos datos interesantes sobre la creación de dicho escenario de campaña.

Así pues, empezemos este viaje por los mundos de *D&D*. Iremos al pasado (*Sol Oscuro*, *PLANESCAPE*), al presente (*REINOS OLVIDADOS*, *DRAGONLANCE*), e incluso al futuro (*EBERRON*). Agarraos al asiento, porque promete ser un trayecto movidito. **D**

**Una nota sobre AVENTURAS ORIENTALES:** A pesar de nuestros denodados esfuerzos (bueno, tampoco es que nos hayamos matado mucho, para qué os voy a engañar), y de que “todos los que están, son”, al cierre de este número no pudimos lograr que “estuvieran todos los que son”. Es decir, que por problemas de tiempo y espacio, nos hemos dejado en el tintero uno de los escenarios de juego de *D&D* que han sido publicados en castellano: *AVENTURAS ORIENTALES*. Lamentable pero cierto. Sin embargo, no penséis que nos hemos olvidado de él: en los próximos números de *DRAGON*, prometemos artículo de *AVENTURAS ORIENTALES* al canto.







# Ravenloft

## El regreso de Strahd

por David Noonan · ilustrado por Dan Scott  
traducido por David Baños

Uno de los personajes que definen las diversas encarnaciones de *RAVENLOFT* (aventura, caja o escenario de campaña) es el vampiro. Aquí presentamos dos versiones diferentes de Strahd, una que intenta evocar al descrito en la aventura original de *RAVENLOFT* y otra más poderosa procedente de la caja de campaña *Reinos del terror*.

### CONDE STRAHD VON ZAROVICH (VD 12)

Éste es Strahd según apareció en la aventura *RAVENLOFT*, en la que los PJs debían sobrevivir en su castillo hasta hallar la salida de su neblinoso semiplano.

**Strahd:** vampiro humano Nig 10; VD 12; muerto viviente Mediano (humanoide agrandado); DG 10d12; pg 65; Inic +7; Vel 30'; CA 19, toque 13, desprevenido 16; Atq base +5; Presa +13; Atq +10 c/c (1d6+4 más consunción de energía 2 niveles, golpetazo); Atq completo +10 c/c (1d6+4 más consunción de energía 2 niveles, golpetazo); AE absorción de sangre, hijos de la noche, crear engendro, dominación, consunción de energía, conjuros; CE forma alternativa, RD 10/plata y magia, curación rápida 5, forma gaseosa, RE 10 (frío, electricidad), trepar cual arácnido, resistencia a la expulsión +4; AL LM; TS Fort +3, Ref +8, Vol +10; Fue 18, Des 16, Con —, Int 20, Sab 17, Car 16.

**Habilidades y dotes:** Averiguar intenciones +17, Avistar +13, Buscar +13, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +7, Engañar +17, Escondarse +13, Escuchar +13, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +17, Saber (arcano) +18, Saber (religión) +18; Alerta, Conjurar en combate, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Pericia en combate, Presa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una escuela de magia (ilusión), Soltura con una escuela de magia (nigromancia).

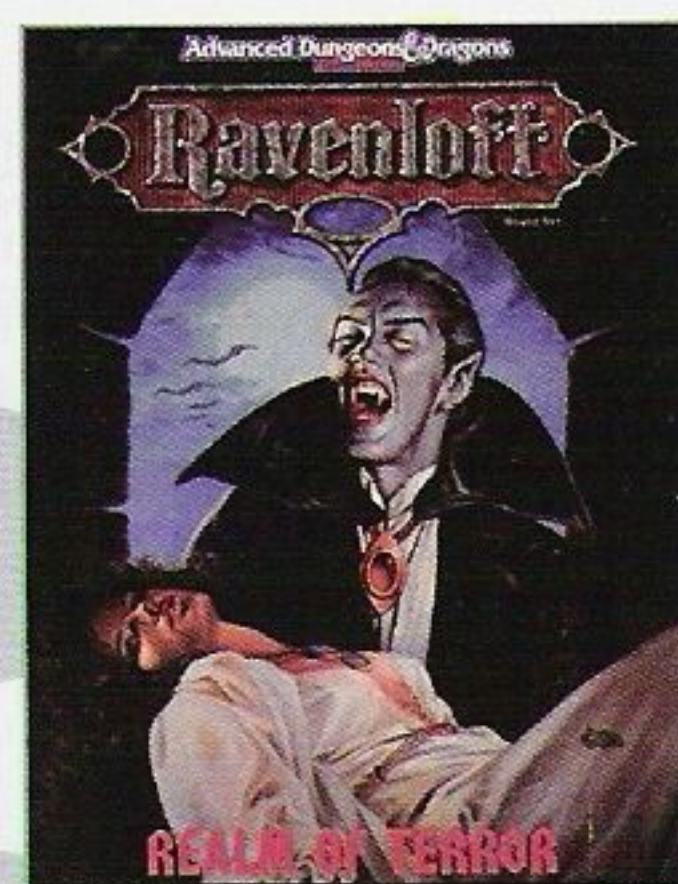
**Forma alternativa (Sb):** Strahd asume la forma de un murciélago, murciélago terrible, lobo o lobo terrible como una acción estándar, igual que un conjuro de *polimorfarse* realizado por un lanzador de 12.º nivel, salvo que no obtiene puntos de golpe por el cambio. Mientras esté en la forma alternativa, Strahd pierde su ataque natural de golpetazo y la aptitud de dominación, pero gana las armas naturales y ataques especiales extraordinarios de su nueva forma. Puede permanecer en esa forma hasta que asuma otra o amanezca.

**Absorción de sangre (Ex):** Strahd puede chupar la sangre de una víctima viva mediante sus colmillos teniendo éxito en una prueba de presa. Cada asalto que mantenga sujeto a su enemigo, le drena la sangre, infligiéndole 1d4 puntos de daño de Constitución y obteniendo a cambio 5 puntos de golpe temporales.

**Hijos de la noche (Sb):** como acción estándar, Strahd puede invocar y comandar 1d6+1 plagas de ratas, 1d4+1 plagas de murciélagos o una manada de 3d6 lobos. Las criaturas llegan en 2d6 asaltos y sirven a Strahd durante una hora.

**Crear engendro (Sb):** un humanoide o humanoide monstruoso asesinado por la consunción de energía de Strahd se alza como un engendro vampírico (descrito en el *MANUAL DE MONSTRUOS*) 1d4 días después de ser enterrado.

Si en vez de eso Strahd deja a la víctima con una Constitución inferior a uno, entonces ésta regresa como un engendro si tenía menos de 4 DG y como un



### LA CREACIÓN DE RAVENLOFT

Mucha gente piensa que el mundo de campaña de *RAVENLOFT* está inspirado en las películas de terror de los años sesenta de la Hammer, pero no es cierto. "En todo caso", dice el diseñador de *RAVENLOFT* William W. Connors, "está inspirado en las películas de monstruos de los años cincuenta de la Universal o las de horror detectivescas como *El gabinete del Dr. Caligari*. *RAVENLOFT* se originó más en el estilo y el suspense, que en la sangre y la acción".

Otras fuentes de inspiración para los diseñadores Andrea Hayday y Bruce Nesmith fueron los clásicos del horror gótico como *Otra vuelta de tuerca* de Henry James, *La guarida de Shirley Jackson* o la obra de Edgar Allan Poe. La idea era poner a los personajes en una situación en la que no les fuera fácil identificar su objetivo, que el villano fuera tan elusivo como maligno.

Por supuesto, una de las mayores inspiraciones provino del módulo I-6 de *D&D*, que dio nombre a la ambientación. La aventura *RAVENLOFT* lanzaba a los personajes contra un vampiro que era su igual. La mejor baza de los PJs era mostrarse más listos que su enemigo en lugar de confrontarlo frontalmente. Algo que también se aplicaba al mundo de campaña de *RAVENLOFT*.

"Algunas veces cargar y luchar con el villano es lo peor que puedes hacer", dice Connors. "Los personajes de *RAVENLOFT* se enfrentan a menudo a situaciones en las que no existe una decisión buena y otra mala bien definidas. De hecho, la cuestión era ponerles en situaciones en las que la forma más oportuna de solucionar un problema no resultaba ser el mejor curso de acción. "*RAVENLOFT* fue diseñado como un mundo en el que tomar la decisión moral fuera más importante que tomar la decisión valiente".

por Stan!



vampiro si tenía al menos 5 DG. En cualquier caso, el nuevo vampiro o engendro estará bajo las órdenes de Strahd y permanecerá esclavizado hasta la destrucción de su maestro. En cualquier momento puede tener esclavizados un total de engendros que no superen los 20 DG; cualquiera que se cree excediendo este límite poseerá voluntad propia. Los vampiros esclavizados por Strahd pueden crear engendros propios, por lo que de este modo puede llegar a controlar a un gran número de vampiros menores. Strahd puede liberar a un engendro sometido a su voluntad para esclavizar a otro, pero una vez hecho esto no puede recuperar el control sobre él.

**Reducción del daño (Sb):** Strahd posee una RD 10/plata y magia. Sus golpetazos, u otras armas naturales si está en forma alternativa, son tratados como armas mágicas a efectos de superar la reducción del daño.

**Dominación (Sb):** un vampiro puede aplastar la voluntad de su oponente mirándole a los ojos. Es parecido a un ataque de mirada, salvo que Strahd debe usar una acción estándar y los demás que le miren no se ven afectados. Aquel que tenga por objetivo el vampiro debe tener éxito en una salvación de Voluntad o caer instantáneamente bajo la influencia de Strahd como si estuviera bajo un conjuro de *dominar persona* (12.º nivel de lanzador). La aptitud tiene un alcance de 30'. La CD de la salvación es de 22.

**Consunción de energía (Sb):** las criaturas vivas que resulten impactadas por un golpetazo de Strahd obtienen dos niveles negativos, y el vampiro recibe por cada nivel negativo impuesto 5 puntos de golpe temporales. Un vampiro puede utilizar esta aptitud una vez por asalto. La CD de la salvación de Fortaleza para evitar la pérdida de niveles durante 24 horas es de 18.

**Curación rápida (Ex):** Strahd cura 5 puntos de golpe cada asalto siempre que le quede al menos uno. Si se ve reducido a cero o menos en combate, asumirá automáticamente forma gaseosa e intentará escapar. Debe alcanzar su ataúd en un plazo de dos horas o será completamente destruido [puede viajar hasta nueve millas en ese tiempo].

Cualquier daño adicional que se le inflija a un vampiro en forma gaseosa no tiene efecto alguno. Una vez en el ataúd, recupera un punto de golpe después de una hora, tras lo cual deja de estar indefenso y continúa curándose a una velocidad de 5 puntos de golpe por asalto.

**Forma gaseosa (Sb):** como acción estándar, Strahd puede asumir *forma gaseosa* a voluntad como el conjuro del mismo nombre (a 5.º nivel de lanzador), salvo que puede permanecer en ese estado indefinidamente y es capaz de volar a una velocidad de 20' con maniobrabilidad perfecta.

**Tregar cual arácnido (Ex):** Strahd puede escalar superficies escarpadas como si estuviera bajo el efecto del conjuro *tregar cual arácnido*.

**Conjuros preparados (5/7/6/5/5/4; salvación CD 15 + nivel del conjuro, 16 + nivel del conjuro para sortilegios de ilusión y nigromancia):** 0—*cuchichear mensaje, detectar magia x2, sonido fantasma, toque de fatiga*; 1.º—*caída de pluma, disfrazarse, escudo x2, protección contra el bien, rayo de debilitamiento, ventriloquia*; 2.º—*cerradura arcana, detectar pensamientos, espantar, invisibilidad x2, ver lo invisible*; 3.º—*acelerar, desplazamiento, disipar magia, rayo agotador, sueño profundo*; 4.º—*asesino fantasmal, miedo x2, ojo arcano, pauta iridiscente*; 5.º—*bruma mental, olas de fatiga, telequinesis, transmigración*. Escuelas prohibidas: conjuración, evocación.

**Libro de conjuros:** 0—todos salvo los prohibidos; 1.º—*alarma, caída de pluma, causar miedo, disfrazarse, dormir, escudo, hechizar persona, hipnotismo, identificar, protección contra el bien, rayo de debilitamiento, retirada expeditiva, toque gélido, ventriloquia*; 2.º—*alterar el propio aspecto, apertura, cerradura arcana, comandar muertos vivos, contorno borroso, detectar pensamientos, espantar, invisibilidad, mano espectral, oscurecer objeto, pauta hipnótica, pirotecnia, resistir energía, toque de idiotez, ver lo invisible*; 3.º—*acelerar, círculo mágico contra el bien, clariaudiencia/clarividencia, desplazamiento, disipar magia, imagen mayor, indetectabilidad, intermitencia, página*

*secreta, protección contra la energía, ralentizar, rayo agotador, sueño profundo*; 4.º—*asesino fantasmal, confusión, desesperación aplastante, enervación, escudriñamiento, lanzar maldición, localizar criatura, miedo, muro ilusorio, ojo arcano, pauta iridiscente*; 5.º—*bruma mental, debilidad mental, imagen persistente, mensaje onírico, ojos fisgones, olas de fatiga, pasamiento, pesadilla, romper encantamiento, símbolo de dolor, símbolo de sueño, telequinesis, transmigración*.

**Posesiones:** *amuleto contra detección y localización, libro bendito de Boccob* como libro de conjuros (que suele guardar en su biblioteca). Estos objetos representan las posesiones de Strahd en la aventura original de Ravenloft. El PNJ típico del nivel de Strahd tendría realmente 25.000 po en objetos (en vez de las 39.500 po que aquí posee). Al tener acceso a recursos por encima de la media, Strahd debería superar esta cantidad. Si estás interesado en convertirlo en una mayor amenaza en combate, considera dotarle de equipo más simple, como una *capa de resistencia, botas de velocidad, anillo de protección* u objetos que mejoren las características.

#### Libro de conjuros de Strahd (NE 8)

El libro de conjuros de Strahd podría ser un gran trofeo para cualquier PJ mago, aunque no está exento de peligros. La cubierta posee un *símbolo de sueño* (Voluntad niega, CD 20), que afecta a todas las criaturas de 10 DG o menos en un alcance de 60' una vez que alguien lo ha disparado al mirar la cubierta. Tocar el libro desencadena una *alarma mental* que pone sobre aviso a Strahd. Finalmente, la primera página interior del libro posee un *símbolo de dolor* (Fortaleza niega, CD 21) que impone un penalizador de -4 a los ataques, pruebas de habilidad y pruebas de característica a todas las criaturas que se encuentren a 60' del libro. Strahd está sintonizado con ambos símbolos, por lo que no le afectan. Se consideran trampas con un VD 6.

El libro contiene conjuros escritos en 210 de sus páginas, con un valor de 10.500 po, además de las 12.500 po del propio *libro bendito de Boccob*.



## CONDE STRAHD VON ZAROVICH (VD 18)

Esta versión de Strahd es un nigromante más poderoso, con mejor equipo y puntuaciones de características.

**Strahd:** vampiro humano Nig 16; VD 18; muerto viviente Mediano (humanoide agrandado); DG 16d12; pg 104; Inic +7; Vel 30'; CA 19, toque 13, desprevenido 16; Atq base +8; Presa +18; Atq +15 c/c (1d6+6 más consunción de energía 2 niveles, golpetazo); Atq completo +15/+10 c/c (1d6+6 más consunción de energía 2 niveles, golpetazo); AE absorción de sangre, hijos de la noche, crear engendro, dominación, consunción de energía, conjuros; CE forma alternativa, RD 10/plateada y magia, curación rápida 5, forma gaseosa, RE 10 (frío, electricidad, fuego), trepar cual arácnido, resistencia a la expulsión +4; AL LM; TS Fort +5, Ref +10, Vol +13; Fue 22, Des 16, Con —, Int 24, Sab 17, Car 18.

**Habilidades y dotes:** Averiguar intenciones +18, Avistar +20, Buscar +19, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +8, Engañar +19, Esconderse +14, Escuchar +13, Intimidar +13, Moverse sigilosamente +19, Saber (arcano) +22, Saber (religión) +22; Alerta, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Pericia en combate, Presa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una escuela de magia (ilusión), Soltura con una escuela de magia (nigromancia), Soltura mayor con una escuela de magia (ilusión), Soltura mayor con una escuela de magia (nigromancia).

**Forma alternativa (Sb):** Strahd asume la forma de un murciélago, murciélago terrible, lobo o lobo terrible como una acción estándar igual que un conjuro de *polimorfarse* realizado por un lanzador de 12.º nivel, salvo que no obtiene puntos de golpe por el cambio. Mientras esté en la forma alternativa, Strahd pierde su ataque natural de golpetazo y la aptitud de dominación, pero gana las armas naturales y ataques especiales extraordinarios de su nueva forma. Puede permanecer en esa forma hasta que asuma otra o amanezca.

**Absorción de sangre (Ex):** Strahd puede chupar la sangre de una víctima

viva mediante sus colmillos teniendo éxito en una prueba de presa. Cada asalto que mantenga sujeto a su enemigo, le drena la sangre, infligiéndole 1d4 puntos de daño de Constitución y obteniendo a cambio 5 puntos de golpe temporales.

**Hijos de la noche (Sb):** como acción estándar, puede invocar y comandar 1d6+1 plagas de ratas, 1d4+1 plagas de murciélagos o una manada de 3d6 lobos. Las criaturas llegan en 2d6 asaltos y sirven a Strahd por espacio de una hora.

**Crear engendro (Sb):** un humanoide o humanoide monstruoso asesinado por la consunción de energía de Strahd se alza como un engendro vampírico (descrito en el *MANUAL DE MONSTRUOS*) 1d4 días después de ser enterrado.

Si en vez de matar a la víctima la deja con una Constitución inferior a uno, ésta regresa como un engendro si tenía menos de 4 DG, o como un vampiro si tenía al menos 5 DG. El nuevo vampiro o engendro estará bajo las órdenes de Strahd y permanecerá esclavizado hasta la destrucción de su maestro. Strahd puede tener esclavizados a la vez a un máximo de 20 DG de engendros; cualquiera que se cree excediendo este límite poseerá voluntad propia. Los vampiros esclavizados por Strahd pueden crear engendros propios, por lo que de este modo puede llegar a controlar un gran número de vampiros menores. Strahd puede liberar a un engendro sometido a su voluntad para esclavizar a otro, pero una vez hecho esto no puede retomar el control sobre él.

**Reducción del daño (Sb):** Strahd posee RD 10/plata y magia. Sus golpetazos, u otras armas naturales si está en forma alternativa, son tratados como armas mágicas a efectos de superar la reducción del daño.

**Dominación (Sb):** un vampiro puede aplastar la voluntad de su oponente mirándole a los ojos. Es parecido a un ataque de mirada, salvo que Strahd debe usar una acción estándar y los demás que le miren no se ven afectados. Aquel que tenga por objetivo el vampiro debe tener éxito en una salvación de Voluntad o caer instantáneamente bajo la influencia de Strahd como si estuviera bajo el efecto de un conjuro de *dominar*

*persona* (12.º nivel de lanzador). La aptitud tiene un alcance de 30'. La CD de la salvación es de 22.

**Consunción de energía (Sb):** las criaturas vivas impactadas por un golpetazo de Strahd obtienen dos niveles negativos, y el vampiro recibe por cada nivel impuesto 5 puntos de golpe temporales. Un vampiro puede utilizar esta aptitud una vez por asalto. La CD de la salvación de Fortaleza para evitar la pérdida de niveles durante 24 horas es de 22.

**Curación rápida (Ex):** Strahd cura 5 puntos de golpe cada asalto siempre que le quede al menos uno. Si se ve reducido a cero o menos en combate, asumirá automáticamente forma gaseosa e intentará escapar. Debe alcanzar su ataúd en un plazo de dos horas o será completamente destruido [puede viajar hasta nueve millas en ese tiempo]. Cualquier daño adicional que se le inflija a un vampiro en forma gaseosa no tiene efecto alguno. Recupera un punto de golpe después de una hora, tras lo cual deja de estar indefenso y continúa curándose a una velocidad de 5 puntos de golpe por asalto.

**Forma gaseosa (Sb):** como acción estándar, Strahd puede asumir *forma gaseosa* a voluntad como el conjuro (a 5.º nivel de lanzador), salvo que puede permanecer en ese estado indefinidamente y es capaz de volar a una velocidad de 20' con maniobrabilidad perfecta.

**Trepar cual arácnido (Ex):** Strahd puede escalar superficies escarpadas como si estuviera bajo el efecto del conjuro *trepar cual arácnido*.

**Conjuros preparados** (5/7/7/7/6/6/5/5/3; salvación CD 17 + nivel del conjuro, 19 + nivel del conjuro para sortilegios de ilusión y nigromancia):  
0—: *cuchichear mensaje, detectar magia x2, sonido fantasma, toque de fatiga*; 1.º—*caída de pluma, disfrazarse, escudo x2, protección contra el bien, rayo de debilitamiento, ventriloquia*; 2.º—*cerradura arcana, detectar pensamientos x2, espantar, invisibilidad x2, ver lo invisible*; 3.º—*acelerar x2, desplazamiento, disipar magia x2, rayo agotador, sueño profundo*; 4.º—*asesino fantasmal, miedo x2, ojo arcano x2, pauta iridiscente*; 5.º—*bruma mental, imagen persistente, olas de fatiga, telequinesis x2, transmigración*;



# CASTILLO RAVENLOFT

por Matthew Sernett • cartografía de Rob Lee

**E**l escenario de campaña de Ravenloft (ahora producido y desarrollado como una ambientación de White Wolf) le debe mucho a la aventura original de RAVENLOFT. Los acontecimientos tenían lugar en el castillo Ravenloft, un edificio oscuro e imponente en lo alto de las montañas, con profundos precipicios por todos lados, y un puente levadizo de madera que era el único método de acceso. El castillo ofrecía diversas zonas de aventura, cuya exploración continuada llevó a la luz horrores incluso peores.

En estas páginas se presenta una versión actualizada de este clásico lugar de aventura para que le insuflas nueva vida (o no vida) al castillo Ravenloft. Los números de los mapas y los nombres hacen referencia a las localizaciones de la aventura original. Utiliza el mapa cuando hagas que tus personajes se enfrenten a Strahd o para cualquier castillo que exista en tu campaña.

## MAPA 6: TORREONES DE RAVENLOFT

Este nivel albergaba un salón con ventanales. Dentro de él, una estantería sugería títulos como "Identificando tipos de sangre: manual para principiantes" y "Vivir entre muertos vivientes: aprendiendo a arreglárselas". Está claro que el humor era uno de los mecanismos sugeridos para solventar problemas.

## MAPA 5: HABITACIONES DEL BAMENTO

Este nivel contenía varias puertas secretas y tesoros, y también albergaba el Salón de los héroes, el pasadizo con estatuas alineadas a ambos lados que puedes ver en este mapa. Cada una mantenía cautivo el espíritu en pena de un héroe ancestral de RAVENLOFT.

## MAPA 8: TORREONES DE RAVENLOFT

Esta parte albergaba el corazón de la torre. Eso es, la torre en sí estaba viva y era maligna, y para matarla los aventureros tenían que quebrar el órgano hecho de cristal rojo.

## MAPA 7: TORREONES DE RAVENLOFT

Estos peligrosos lugares fueron el hogar de brujas y gatos negros. Una trampilla en el suelo de una de las habitaciones podía levantarse para revelar los componentes del brebaje de una bruja: ojo de tritón, pelo de murciélago y corazones de caracoles.

## MAPA 10: EL CHAPITEL DE RAVENLOFT

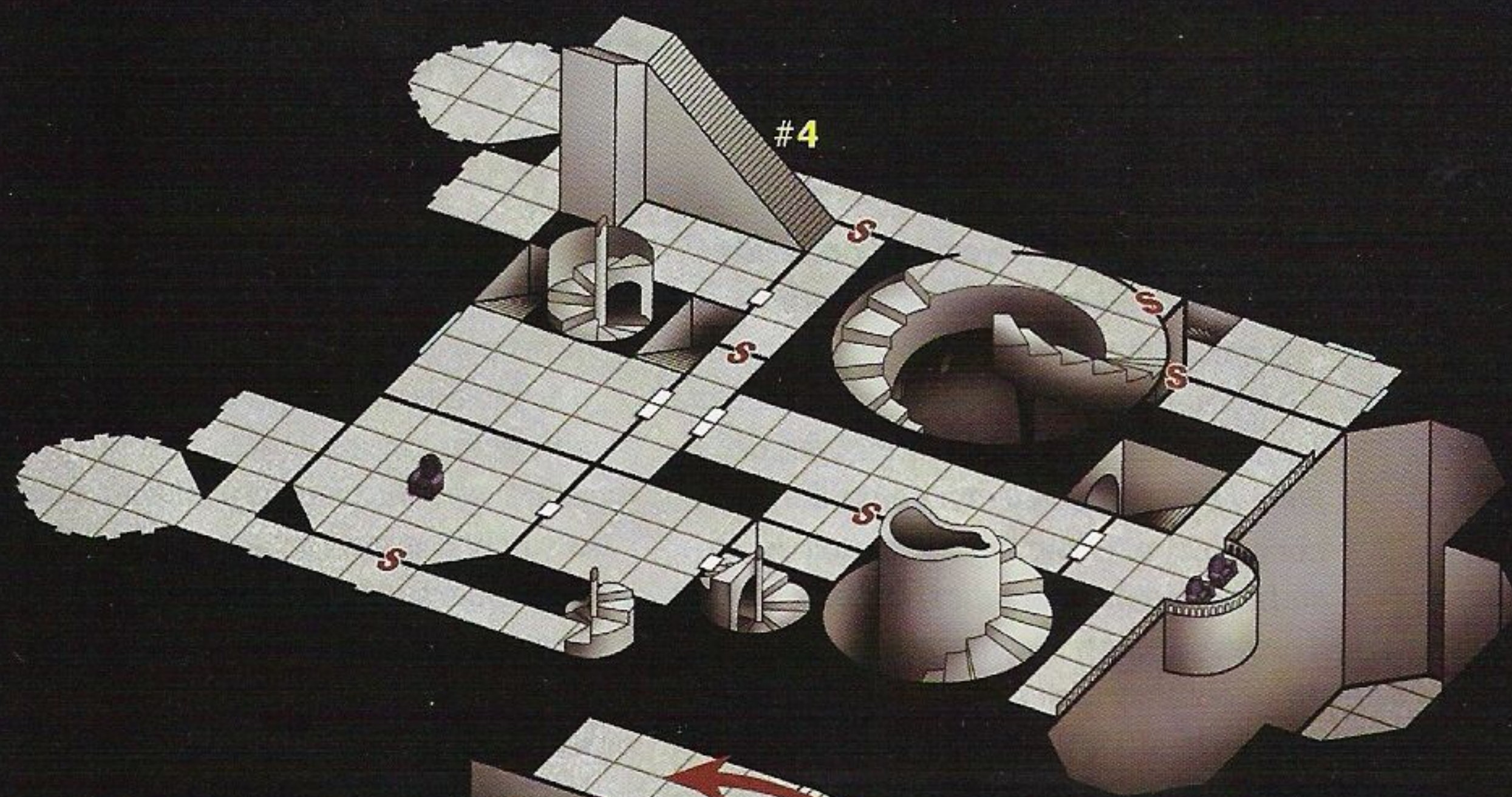
La torre más alta del castillo Ravenloft no albergaba más que aire frío y soledad.

## MAPA 9: TORREONES DE RAVENLOFT

Este cuarto contenía una cama y unos grilletes anclados a la pared. Lo que sucedía en esta habitación queda a tu imaginación.







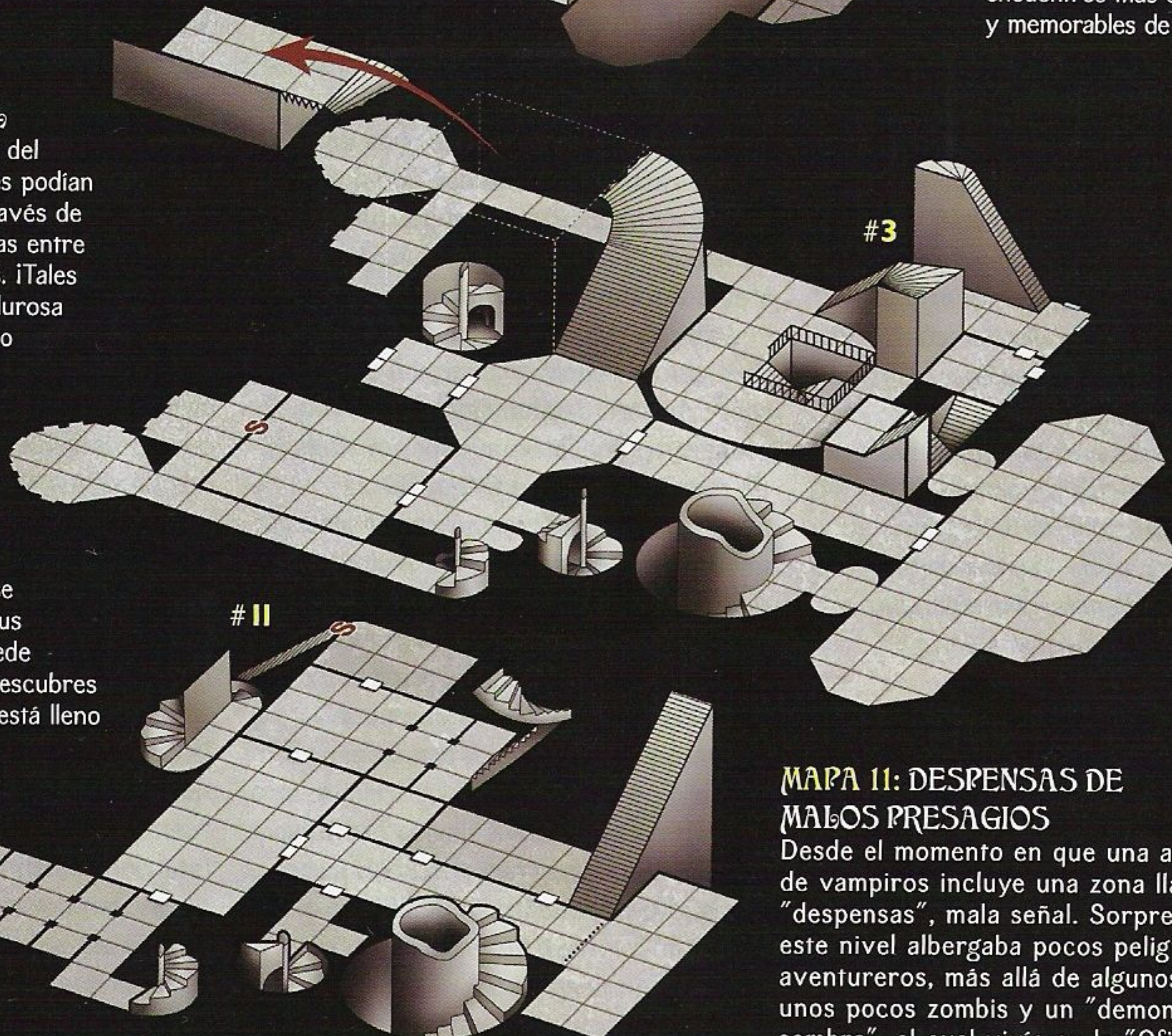
**1 CASILLA = 10'**

#### MAPA 4: LA CORTE DEL CONDE

La gran escalinata de la habitación principal sube hasta este nivel tras dividirse en otras dos en el gran rellano. Los que exploraban este nivel podían encontrarse con Lief Lipsiege, el contable de Strahd. Aunque no era una amenaza, representaba uno de los encuentros más espeluznantes y memorables de la aventura.

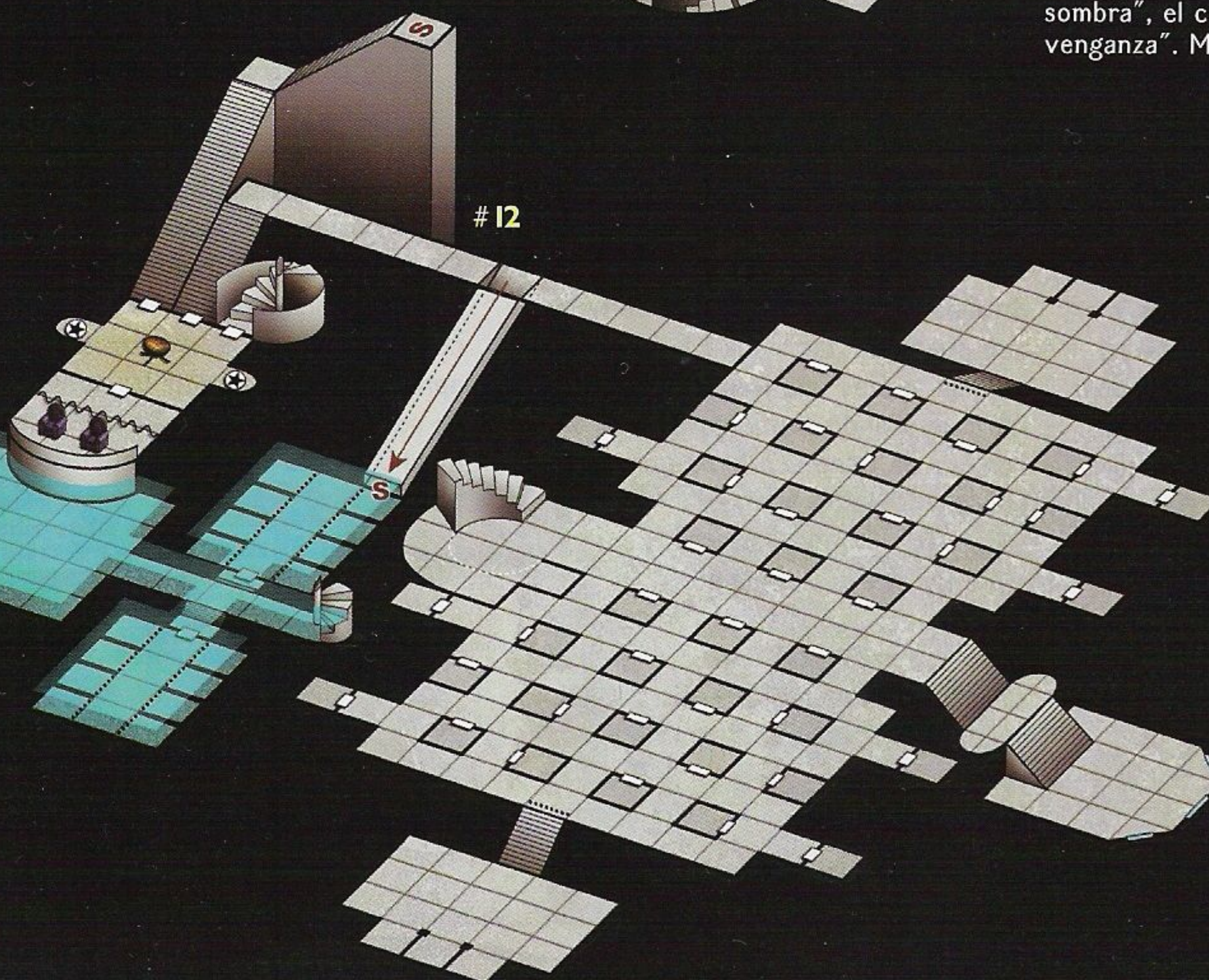
#### MAPA 3: PISO PRINCIPAL

Una vez dentro de los muros del castillo Ravenloft, los valientes podían aventurarse en este piso a través de las puertas principales situadas entre dos torres llenas de aspilleras. ¡Tales exploradores recibían una calurosa bienvenida en forma de cuatro dragones rojos! Los PJs más humildes y listos podían entrar a través de la puerta de servicio al otro lado del castillo. Allí había un libro abierto que recibía a los visitantes con estas palabras: "Por favor regístrese por su conveniencia y la de sus familiares más próximos". Puede resultar gracioso, hasta que descubres que más de la mitad del libro está lleno de nombres...



#### MAPA 11: DESPENSAS DE MALOS PRESAGIOS

Desde el momento en que una aventura de vampiros incluye una zona llamada "despensas", mala señal. Sorprendentemente, este nivel albergaba pocos peligros para los aventureros, más allá de algunos esqueletos, unos pocos zombis y un "demonio de la sombra", el cual vivía en la "Oficina de venganza". Mejor evitar el lugar.



#### MAPA 12: DUNGEON Y CATACUMBAS

¿Qué es peor que ser encerrado en un castillo en lo alto de una montaña con un poderoso vampiro y sus esbirros? Encontrarse en el dungeon de ese castillo, por supuesto. Las extensas catacumbas y criptas eran ciertamente espeluznantes, aunque el dungeon inundado se llevaba la palma al encontrarse lleno de aparatos de tortura medio sumergidos que contenían los cadáveres en descomposición de sus víctimas. Por aquellos giros terroríficos de la historia, algunos de los cuerpos eran muertos vivientes; Strahd podía sentarse en un balcón situado en lo alto y observar sus luchas.



6.º—campo antimagia, doble engañoso, mirada penetrante, transformación de Tenser, visión verdadera; 7.º—dedo de la muerte, excursión etérea, proyectar imagen, retorno de conjuros x2; 8.º—horrible marchitamiento, ojos fisgones mayor, protección contra los conjuros. Escuelas prohibidas: conjuración, evocación.

**Libro de conjuros:** 0—todos salvo los prohibidos; 1.º—alarma, caída de pluma, causar miedo, disfrazarse, escudo, hechizar persona, hipnotismo, identificar, protección contra el bien, rayo de debilitamiento, retirada expeditiva, sueño, toque gélido, ventriloquia; 2.º—alterar el propio aspecto, apertura, cerradura arcana, comandar muertos vivientes, contorno borroso, detectar pensamientos, espantar, invisibilidad, mano espectral, oscurecer objeto, pauta hipnótica, pirotecnia, resistir energía, toque de idiotez, ver lo invisible; 3.º—acelerar, círculo mágico contra el bien, clariaudiencia/clarividencia, desplazamiento, disipar magia, indetectabilidad, intermitencia, página secreta, protección contra la energía, rayo agotador, sueño profundo; 4.º—asesino fantasmal, confusión, desesperación aplastante, detectar escudriñamiento, enervación, lanzar maldición, localizar criatura, miedo, muro ilusorio, ojo arcano, pauta iridiscente; 5.º—bruma mental, debilidad mental, imagen persistente, mensaje onírico, ojos fisgones, olas de fatiga, pasamiento, pesadilla, romper encantamiento, símbolo de dolor, telequinesis, transmigración; 6.º—analizar esencia mágica, campo antimagia, círculo de muerte, crear muertos vivientes, desintegrar, disipar magia mayor, doble engañoso, geas/empeño, guardas y custodias, imagen programada, mirada penetrante, símbolo de miedo, transformación de Tenser, visión verdadera; 7.º—controlar el clima, dedo de la muerte, escudriñamiento mayor, excursión etérea, locura, olas de agotamiento, palabra de poder cegador, proyectar imagen, retorno de conjuros, símbolo de aturdimiento, vista arcana mayor; 8.º—cerradura dimensional, crear muertos vivientes mayores, discernir ubicación, exigencia, horrible marchitamiento, ojos fisgones mayor, pantalla, pauta centelleante, polimorfar

cualquier cosa, protección contra los conjuros, símbolo de locura, símbolo de muerte.

**Posesiones:** amuleto contra detección y localización, anillo de fuego menor, libro bendito de Boccob como libro de conjuros (que normalmente guarda en su biblioteca), bola de cristal con visión verdadera (por lo general guardada en una cámara alejada de las zonas transitadas).

#### Libro de conjuros de Strahd (NE 10)

A este nivel, el libro de conjuros de Strahd resulta tan tentador como peligroso. La cubierta alberga un *símbolo de miedo* (Voluntad niega, CD 25) que afecta a todas las criaturas a 60' una vez que es disparado al mirarla. Tocar el libro activa una *alarma mental* que pone sobre aviso a Strahd. Finalmente, la primera página interior tiene un *símbolo de muerte* (Fortaleza niega, CD 27), mientras que la cubierta interior alberga un *símbolo de aturdimiento* (Voluntad niega, CD 24); abrir el libro de conjuros probablemente los disparará ambos. Strahd está sintonizado con todos los símbolos del libro, por lo que no le afectan; y los tres son trampas con un VD de 7, 8 y 9.

El libro contiene sortilegios escritos en 467 de sus páginas. están valorados en 23.350 po, mientras que el libro en sí, un *libro bendito de Boccob* está valorado en 12.250 po.

#### CÓMO UTILIZAR A STRAHD

El conde Strahd es extremadamente listo, paciente y cauto. Puede incluso que los PJs no le vean las primeras veces que se lo encuentren, debido a que los esté observando silenciosamente. Cuando controles a Strahd, piensa en dos planes de huida que pueda utilizar si los PJs le toman ventaja: quizás una trampilla por la que filtrarse usando *forma gaseosa*, o un conjuro de *pasamiento* para cruzar una pared y posteriormente cancelarlo a su espalda. Strahd tiene los recursos suficientes y la cautela como para escapar de los PJs varias veces antes de la confrontación final. Debido a que prefiere las tácticas de guerrilla, los PJs no obtienen puntos de experiencia por hacerle huir.

Strahd siempre se toma su tiempo para lanzar conjuros protectores antes

de enfrentarse a los PJs, y suele dejar un espacio de conjuro de cada nivel sin preparar cuando termina su estudio en la biblioteca. Después de una o dos confrontaciones iniciales con los PJs, pasará 15 minutos escogiendo conjuros de su libro que exploten una debilidad específica que haya observado en sus enemigos.

Pese a que Strahd es un poderoso lanzador de conjuros y un vampiro sin rival, tiene algunas debilidades. Puesto que no posee puntuación de Constitución, sus puntos de golpe pueden ser relativamente bajos para una criatura de su VD, y su CA también lo es. Cuando le dirijas en combate, asegúrate de que huya o adopte la forma gaseosa antes de alcanzar el punto en que un golpe de los PJs le deje sin sentido. Su escaso total de puntos de golpe se ve compensado por dos factores: su curación rápida y la facilidad con la que obtiene puntos de golpe temporales. Con una curación rápida de 5, el Strahd con un VD 12 se puede curar completamente en un minuto, y la versión de VD 18 en dos.

Tanto la absorción de sangre como la consunción de energía le dan pg temporales. Puede usar a los PJs como fuente de puntos de golpe adicionales (atacándoles en combate de la forma normal), o consumir animales invocados con su aptitud de hijos de la noche.

A continuación se presentan otras tácticas que puede emplear Strahd al enfrentarse a los PJs:

**Escuchar a escondidas siempre que pueda:** ya use su sigilo natural, un conjuro de *invisibilidad*, *escudriñamiento*, *ojos fisgones* o la *bola de cristal* del Strahd de VD 18, observará a los PJs allá donde vayan y escucha sus conversaciones. De esta forma, Strahd aprende paulatinamente las aptitudes de sus enemigos, y también descubre mucho acerca de sus conductas, personalidades y miedos.

**Tantear a los PJs mediante tus secuaces:** en lugar de enfrentarse a los personajes de manera directa, puede preferir utilizar a algunos de sus secuaces, o la aptitud de hijos de la noche para enviar murciélagos y lobos contra los PJs. Entonces Strahd observa silenciosamente, aprendiendo qué



tácticas utilizan, qué conjuros emplean y otros datos de interés que de otra forma le tomarían por sorpresa.

**Ralentizar a los PJs:** los diversos conjuros de *símbolo* de Strahd (y *guardias y custodias* para la versión de VD 18) pueden estar repartidos por su castillo u otra guarida. Además de herir a los PJs directamente, estos conjuros les fuerzan a registrar a fondo cada habitación a la que entran y a tomar medidas especiales para evitar trampas, incluso en lugares en los que no hay ninguna. Esto le proporciona a Strahd más tiempo: tiempo para observarlos, tiempo para preparar conjuros y tiempo para planear encuentros letales.

**Dividir y drenar:** si Strahd logra separar temporalmente a un PJ (preferiblemente a un guerrero de primera línea) del resto del grupo, puede que le aprese y le drene la sangre, creando un nuevo vampiro y obteniendo un montón de puntos de golpe temporales en el proceso. Strahd podría usar su telequinesia para bajar portones entre el pícaro que está en cabeza y el resto del grupo. Mientras los demás atacan a sus secuaces, Strahd podría darse un festín con un mago que permanezca en retaguardia para lanzar conjuros. No intentará este truco con un PJ que pueda tener más fuerza que él, como tampoco utilizará la absorción de sangre si el resto del grupo puede correr en ayuda del compañero apresado: Strahd ha visto a muchos vampiros ser destruidos por aventureros que los rodean y no pueden defenderse debido a que están apresando a alguien.

**Separar y dominar:** la aptitud de dominación de Strahd funcionará mucho

mejor si el resto de los PJs no saben que un compañero ha sido dominado. En otras palabras, si el resto de personajes no ve cómo su compañero fija su mirada en Strahd. El conde utilizará las mismas técnicas descritas arriba para separar a un PJ del resto del grupo, pero puede dominarlo más rápidamente debido a que sólo precisa para ello de una acción estándar, no de un combate entero de lucha libre. Además, strahd es lo suficientemente listo como para dominar a los guerreros y a los pícaros en lugar de a los magos y clérigos.

Si el jugador del PJ dominado es responsable, puedes mantener en secreto la dominación durante varios encuentros (o incluso una sesión o dos). Strahd puede hacer que el PJ dominado sabotee subrepticamente al grupo dejándose ganar un combate, llevando a sus compañeros a zonas con trampas o lanzando conjuros de bajo nivel en lugar de los más poderosos. Si estás confabulado con el jugador del personaje dominado, haz que trampee las tiradas de dados en combate o disfrace el hecho de que está trabajando para Strahd.


Un personaje dominado es también otra manera que tiene Strahd de mantener controlados a los PJs, puesto que se puede concentrar durante un asalto y recibir todas las percepciones sensoriales de él.

**Prepararse antes del cuerpo a cuerpo:** el Strahd con un VD 18 debería lanzar sin duda alguna *transformación de Tenser* antes de entrar en combate (lo que le da +10 en los ataques y +6 a la CA); aunque ello le impedirá seguir lanzando más conjuros, sus aptitudes sobrenaturales seguirán funcionando con normalidad. Pero ten cuidado:

Strahd no puede terminar a voluntad el conjuro y recuperar la capacidad de lanzar magia; lo cual significa que la *transformación de Tenser* le dejará 18 asaltos sin sortilegios.

Contra varios personajes de alto nivel, el conde posee una alternativa incluso más aterradora que la lucha cuerpo a cuerpo: *campo antimagia*. Aunque el conjuro evita que pueda lanzar sortilegios, dominar o usar consunción de energía, debilita enormemente a los PJs que dependan de su equipo. La curación rápida de Strahd, la absorción de sangre y su trepar cual arácnido funcionan dentro de un *campo antimagia*. Aunque no puede adoptar la forma gaseosa de forma voluntaria, todavía dispone de ello si llega a cero puntos de golpe. Ten en cuenta que si usas esta táctica tus jugadores necesitan pasar algún tiempo recalculando los bonificadores al ataque y salvaciones, puntos de golpe, CA y otras estadísticas que de otra manera serían modificadas por su equipo mágico.

**Disponer el campo de batalla:** Strahd intenta entrar en una zona varios minutos antes que los PJs para lanzar conjuros con los que hacer el combate más sencillo para él. Si posee un lugar seguro a unos pocos cientos de pies de allí, en el que almacenar su cuerpo convenientemente, puede causar el caos lanzando *transmigración* para posteriormente saltar de PJ en PJ y forzarles a atacarse entre ellos.

**Evitar la huida del grupo:** *cerradura dimensional* y *cerradura arcana* pueden evitar que un grupo huya, causándoles más pavor y permitiendo a Strahd aumentar la ventaja que obtiene en combate. 

## la tira de dragonadas

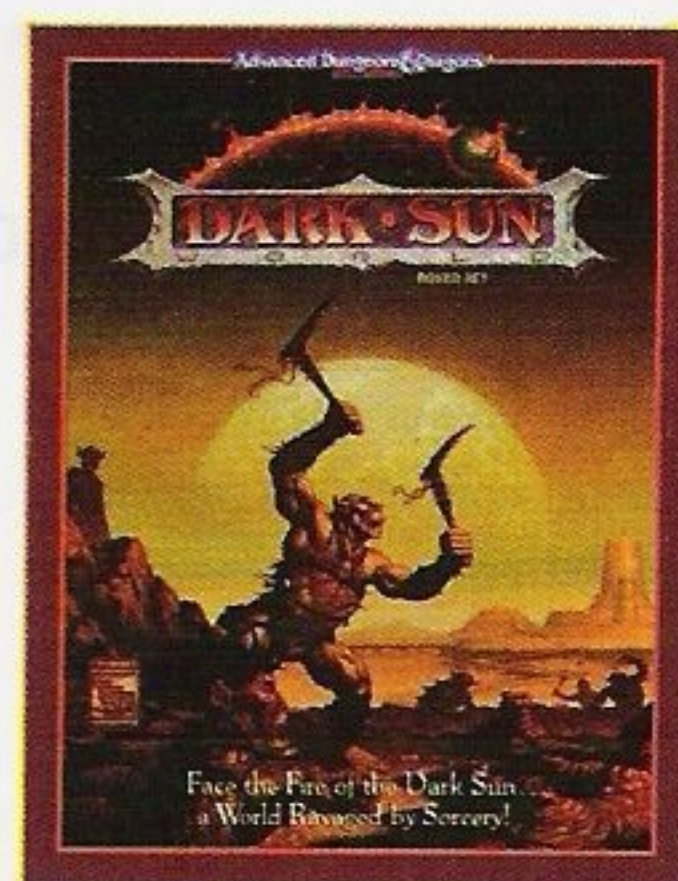








# SOL OSCURO



## Profanadores de Athas

por David Noonan • Ilustrado por Eric Polak

traducido por David Baños

**L**a magia profanadora forma uno de los ejes centrales del *Escenario de campaña de SOL OSCURO*. Sus reglas dividen a los magos en dos categorías: preservadores que cuidadosamente canalizan la energía vital del mundo, y profanadores que conectan con esa energía sin importarles las consecuencias. De hecho, el excesivo uso de la magia profanadora es la principal razón por la que Athas, el mundo de SOL OSCURO, es un desierto brutal y cruel en lugar de la tierra de maravillas que una vez fue.

Cuando un mago usa su magia profanadora, mata toda la vida vegetal (desde los grandes árboles a los minúsculos nutrientes de la tierra) en un radio específico. Toda esta materia vegetal se transforma en cenizas blancas, y se precisan siglos para que algo pueda crecer allí de nuevo. Por lo tanto, los profanadores están deseosos de encontrar los pocos lugares llenos de vida de Athas, convirtiéndolos en cenizas al alimentar su magia.

Las anteriores encarnaciones del escenario de SOL OSCURO usaban una serie de reglas para dar forma a la extracción de poder a través de la energía vital de la misma tierra. Los profanadores y preservadores eran divididos en dos clases separadas, con complejas reglas para que los segundos se convirtieran en los primeros y viceversa. Algunas veces un lanzador optaba por profanar cuando preparaba sus conjuros; otras tomaba la decisión en el momento del lanzamiento. El uso de la magia profanadora te proporcionaba dos grandes ventajas: necesitabas menos puntos de experiencia para obtener el siguiente nivel, y algunas veces conseguir más espacios de conjuros diarios, aunque no de mayor nivel. Recíprocamente, una mala tirada te podía

dejar con menos espacios de conjuros que un mago de tu nivel. La magia profanadora fue un concepto rico y con fundamento, pero las reglas de SOL OSCURO de anteriores ediciones no encajaban bien en las actuales de D&D.

A continuación se presenta una interpretación de la magia profanadora que permanece fiel a su espíritu: la constante tentación de tomar "un poquito más" de energía de la tierra a cambio de poder. Si ya estás jugando una campaña de SOL OSCURO, este nuevo sistema podría ser un cambio muy radical. Pero si estás dispuesto a probar algo nuevo, considera tentar a los lanzadores de conjuros arcanos con la magia profanadora a la que siempre tienen acceso si están dispuestos a pagar el precio.

### MAGIA PROFANADORA

Cuando un lanzador de conjuros arcanos ejecuta un sortilegio, conecta con la energía vital de Athas. La mayoría de los magos y hechiceros entrenan a sus aprendices para evitar tomar demasiada y matar a toda la vida vegetal a su alrededor puesto que la energía robada no regresa en años. Por lo tanto, la magia arcana profana la tierra, dejando un paisaje herido y sin vida.

Sin embargo, todo lanzador de conjuros sabe que de esta forma está limitando voluntariamente el poder de sus conjuros. Pero puede optar por deshacerse de esos límites que se impone al utilizar cualquiera de sus sortilegios y profanar la tierra a su alrededor a cambio de mayor poder arcano. Esto es un acto maligno, pero muchos lanzadores de conjuros de buen corazón han tenido que usar magia profanadora en situaciones desesperadas o al enfrentarse a un gran mal.

En términos de juego, este poder adicional procedente de la profanación adopta la

### LA CREACIÓN DE SOL OSCURO

A finales de 1990, la dirección de TSR estaba segura de que *DRAGONLANCE* había llegado al final de su camino (algo de lo que estaban convencidos cada dos años). Se asignó a Tim Brown y Troy Denning la creación de un nuevo escenario de fantasía que admitiera tanto juegos como novelas.

"Miramos a los que TSR ya tenía", recuerda Brown, "y nos dimos cuenta de que todos estaban en la línea de Tolkien. Decidimos que era importante para este nuevo producto que fuera completamente diferente". Para ello, planearon hacer un escenario sin los tópicos habituales: ningún elfo, enano, orco o dragón. "Queríamos hacer algo que se pareciera más a los libros de John Carter de Edgar Rice Burroughs que a *Conan o El Señor de los Anillos*. Sin embargo, finalmente nos dimos cuenta de que si íbamos demasiado lejos perderíamos la audiencia de D&D".

El mundo de SOL OSCURO recuperó las razas habituales, pero fueron revisadas en mayor o menor medida. "Los mayores cambios probablemente fueron para los medianos", dice Brown riéndose por lo bajo. "Hicimos un montón de ellos". De hecho, los medianos salvajes y caníbales son uno de los primeros elementos en los que se centró la gente para describir la ambientación. También recibió un par de razas propias interesantes, destacando a los insectoides thri-kreen.

Otra forma en que SOL OSCURO rompió el molde es el papel que jugaron las ilustraciones en el desarrollo del juego. "Incluimos a Brom desde el primer momento", recuerda Brown. "No estaba allí sólo para pintar lo que le decíamos: le mantuvimos involucrado en el proceso de desarrollo. Nos podía traer esbozos con ideas que tenía, y nosotros desarrollábamos reglas e historia que les encajaran. Es tan creador de aquel mundo como lo fueron los escritores". Quizás esto sea la práctica habitual en los productos de D&D hoy en día, pero supuso una revolución en 1991.

por Stan!



## COSTES Y BENEFICIOS DE LA PROFANACIÓN

Efecto	Puntos de profanador recibidos
Lanzar un conjuro silencioso	1
Lanzar un conjuro sin moverse	1
Lanzar un conjuro intensificado	1 por nivel
Lanzar un conjuro potenciado	3
Lanzar un conjuro prolongado	2
Lanzar un conjuro apresurado	4
Lanzar un conjuro maximizado	4
Recuperar un conjuro gastado	2 por nivel del conjuro
Recuperar un espacio de conjuro gastado	3 por nivel del conjuro
Lanzar un conjuro sin pagar el coste de px	1 por cada 250 px
Lanzar un conjuro sin componentes materiales caros	1 por cada 500 po

forma de efectos metamágicos gratuitos aplicados al conjuro en el momento de su lanzamiento. Por ejemplo, podrías profanar la tierra a cambio de un conjuro de *bola de fuego* maximizado u otro de *excursión etérea* prolongado. Simplemente anuncias la intención de profanar cuando lo lanzas, y obtienes el beneficio sin variar el espacio de conjuro que utilizas o precisar la dote. A diferencia de la metamagia normal, la magia profanadora no precisa de tiempo adicional, incluso si lanzas conjuros espontáneamente.

Una vez que finalizas el lanzamiento, suceden otras dos cosas: obtienes uno o más puntos de profanador, y la tierra a tu alrededor queda profanada.

### PUNTOS DE PROFANADOR

Siempre que uses magia profanadora, recibes una cantidad de puntos de profanador de acuerdo con la tabla de Costes y beneficios de la profanación:

Por cada conjuro al que le apliques un efecto metamágico sólo puedes recibir un máximo de puntos de profanador igual a la mitad de tu nivel de lanzador. Por ejemplo, un mago de 6.º nivel no podría emplear magia profanadora para lanzar un *bola de fuego* maximizado puesto que le reportaría cuatro puntos de profanador, aunque uno de 8.º nivel sí que podría.

Para las opciones de la tabla de Costes y beneficios de la profanación que no mimeticen directamente efectos metamágicos, no existe un límite inherente de cuántos puntos de profanador se pueden recibir de un único conjuro. Estos efectos no metamágicos funcionan de la siguiente manera:

**Recuperar un conjuro gastado:** a diferencia de otros usos de la magia profanadora, no estás lanzando un conjuro en ese momento. En su lugar, utilizas una acción estándar para extraer la energía

vital de Athas (lo que provoca ataques de oportunidad si hay algún enemigo cerca) y recordar un conjuro que hayas preparado y lanzado anteriormente encontrándose preparado de nuevo, como si nunca lo hubieras utilizado.

**Recuperar un espacio de conjuro gastado:** como antes, pero recupera un espacio de conjuro de lanzadores de sortilegios espontáneos. Puesto que este espacio es más versátil que uno preparado, el coste en puntos de profanador es mayor.

**Lanzar un conjuro sin pagar el coste de PX:** puedes obtener puntos de profanador al sustituirlos por los PX usados como componente en conjuros tales como *permanencia* y *deseo limitado*. No tienes por qué recibir suficientes puntos como para eliminar el coste completo de PX. Si un sortilegio posee un componente de 500 PX, podrías pagar 250 PX y recibir un punto de profanación.

**Lanzar un conjuro sin componentes materiales caros:** como antes, pero estás reemplazando el polvo de un diamante o un objeto igualmente costoso por la energía vital de Athas. Puedes dividir el coste entre puntos de profanador y po si así lo quieres.

### LA MANCHA DE LA PROFANACIÓN

Los puntos de profanador que obtienes por usar esta magia se acumulan con el paso del tiempo (como se describe más adelante), y también destruyen la vegetación alrededor del lanzador de conjuros. Una vez que tienes algún punto, debes lidiar con la mancha de la magia profanadora asumiendo la profanación en tu cuerpo y aumentando la puntuación de profanador, o meditando para eliminarlos.

**Nota importante:** los puntos de profanador y tu puntuación de profanador no son la misma cosa. Los puntos de

profanador representan cuánto has estado llevando al límite tu energía vital últimamente, mientras que la puntuación de profanador es un registro histórico de cuánto has desolado el planeta. La puntuación de profanador sólo entra en juego cuando un lanzador de conjuros asume la mancha de la profanación (véase *Asumiendo la mancha*). Una criatura que posea una puntuación de profanador nunca podrá eliminarla.

### Resistir la mancha

Tu asalto a la energía vital del planeta se ve reflejado en tu propio cuerpo. Demasiada profanación puede debilitar tu propia energía y fuerza de voluntad, llegando a sentirte alienado y alejado de los demás. Consulta la tabla Puntos de profanador acumulados; sufres estos penalizadores hasta que elimines tus puntos de profanador mediante la meditación o asumiendo la mancha. Los penalizadores ahí descritos son acumulativos. Por ejemplo, un profanador con 21 puntos sufre un penalizador -4 a todas las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría y Carisma, -2 a la Constitución y se fatiga si se ve envuelto en una acción extenuante durante más de un minuto.

### Asumiendo la mancha

Puedes aceptar voluntariamente la mancha de la profanación. Si estabas fatigado debido a los puntos de profanador, dejas de estarlo. Añade la mitad de los puntos de profanador (redondeando hacia arriba) a tu puntuación de profanador, y deshecha el resto. Por ejemplo, si posees 11 puntos de profanador y una puntuación de 3 cuando asumes la mancha, ésta ascenderá a 9 y no tendrás puntos de profanador ni los penalizadores.

### Eliminando los puntos de profanador

La meditación en zonas no profanadas de Athas es el único método conocido de eliminar los puntos de profanador. La velocidad a la que desaparecen depende del terreno en el que medites. Véase la tabla Meditando para reducir los puntos de profanador.

Si dispones de la asistencia de un druida durante la meditación, eliminas los puntos de profanador el doble de rápido. Pero recuerda: a los druidas no les gustan los profanadores por razones obvias.

### TIERRA PROFANADA

Desde el más poderoso árbol hasta el líquen más fino, cada pedazo de vida no sensitiva en las inmediaciones del lanzador



de conjuros profanador es totalmente destruido y convertido en finas cenizas. La tierra queda estéril y no sustentará vida durante décadas o siglos.

El radio de esta destrucción depende de dos factores: la cantidad de vegetación en la zona y el número de puntos de profanador obtenidos al lanzar el conjuro. Véase la tabla de Alcance de la profanación.

Si lanzas un conjuro desde el interior de una zona recientemente profanada (a menudo debido a que lo hiciste el asalto anterior), añade el radio de la misma la mitad del nuevo radio para saber cuánta tierra es afectada ahora. Calcula el nuevo radio como si la antigua vegetación todavía estuviera allí. 'La mitad del radio' suena como una zona menor, pero realmente profana más pies cuadrados por conjuro que el sortilegio anterior. Sucesivas profanaciones desde el mismo lugar producen daños desproporcionados a Athas: estás atacando una herida abierta.

Por ejemplo, si usas magia profanadora para lanzar una *bola de fuego* maximizada en una zona de maleza, profanas todo en un radio zona de 40'. Si usas esa magia para lanzar una segunda *bola de fuego* maximizada desde el mismo lugar, añades la mitad del radio normal (20' en este caso) al original (40'). Ahora todo en un radio de 60' se ve profanado. Un tercer conjuro de *bola de fuego* maximizado haría extenderse el radio hasta los 80'.

## COMBATIENDO LA MAGIA PROFANADORA

Puesto que son los guardianes de la tierra, los druidas suelen liderar la lucha contra los profanadores. Han desarrollado diversos conjuros para ayudarles en esa lucha. Describimos dos de los más comunes.

### Detectar profanador

Adivinación

Nivel: Drd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación en forma de cono

Duración: concentración, hasta 10 min/ nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: No

Puedes sentir la presencia de profanadores cercanos. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo estudies una zona o sujeto.

*1.º asalto:* la presencia o ausencia de criaturas con puntos o puntuación de profanador.

*2.º asalto:* número de profanadores (ya tengan puntuación de profanador, puntos de profanador o ambos) y el poder del más poderoso, de acuerdo con la tabla de Detectar profanador.

Si la potencia del aura del profanador más poderoso de la zona es abrumadora y

## PARA TU CAMPAÑA

Puedes emplear fácilmente el sistema de magia profanadora en una campaña que no tenga lugar en el mundo de SOL OSCURO; después de todo, la literatura fantástica está llena de ejemplos de corrupta magia profanadora. Sin embargo, si usas estas reglas en un mundo de campaña que hayas creado tu mismo, deberías hacer algunos ajustes. El mundo de SOL OSCURO es básicamente un mundo desértico donde los lugares de vegetación lozana, abundante y fértil son raros. Además, los profanadores encuentran oposición en todos los frentes: los druidas y otras organizaciones que cuidan del bienestar del planeta los cazan; los reyes hechicero que gobiernan Athas son ellos mismos profanadores a los que no les gusta competir por la energía vital del planeta, tratando a todo profanador independiente como un usurpador potencial y actuando de manera acorde.

Como se muestra en este artículo, el sistema de magia profanadora supone que la vegetación es algo escaso y que sus usuarios viven siendo perseguidos o con vidas secretas. Si eliminas cualquiera de estos factores haces que la magia profanadora sea más poderosa, por lo que quizás querrias añadir algunos costes adicionales al sistema. Prueba a imponer prerequisites de dotes, ser miembro de una clase de prestigio o penalizadores más dolorosos para los puntos de profanador.

Incluso si no usas este sistema en tus partidas, es relativamente sencillo traspasar la idea central detrás de los t'liz (drenar personas con la intención de usar esa energía para realizar conjuros más poderosos) a un vampiro lanzador de conjuros. Tal villano podría drenar a sus propios lacayos antes o durante una lucha con los PJs para obtener metamagia gratuita.

los DG o nivel de la fuente del aura es al menos el doble del nivel de tu personaje, resultas aturdido durante un asalto y el conjuro finaliza.

*3.º asalto:* potencia y localización de cada aura. Si alguna se encuentra fuera de tu línea de visión, entonces distingues su dirección pero no su localización exacta.

Cada asalto puedes volverte para detectar profanadores en una nueva zona. El conjuro puede penetrar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal, una fina plancha de plomo o 3' de madera o lodo bloquea el conjuro. Athas es un lugar en el que escasea el metal, por lo que las barreras

## PUNTOS DE PROFANADOR ACUMULADOS

Puntos	Efecto
1+	Sufres un penalizador de -2 en todas las pruebas de habilidad basadas en el Carisma y la Sabiduría.
11+	Sufres un penalizador de -2 en tu Constitución. Si te ves envuelto en alguna acción extenuante (lucha, movimientos bruscos, etc.) durante más de un minuto, resultas fatigado.
21+	Sufres un penalizador de -2 en todas las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría y el Carisma.
31+	Sufres un penalizador de -2 en tu Constitución. Tu alineamiento cambia a maligno si no lo era ya.
41+	Te conviertes en un t'liz (descrito más adelante) y pasas a ser controlado por el DM.

## MEDITANDO PARA REDUCIR LOS PUNTOS DE PROFANADOR

Vegetación en el terreno	Tiempo empleado en meditar
Lozana (bosque, jardín)	2 horas por punto de profanador
Abundante (llanura, granja activa, ciénaga)	4 horas por punto de profanador
Fértil (oasis, monte bajo, granja inactiva)	8 horas por punto de profanador
Infértil (tierra baldía rocosa, montañas desnudas)	1 día por punto de profanador
Tierra yerma (campos de rocas, desiertos de arena, planicies de sal)	1 semana por punto de profanador



## DETECTAR PROFANADOR

Criatura	Potencia de aura
Posee puntos de profanador	Débil
Puntuación de profanador 1-10	Moderada
Puntuación de profanador 11-30	Fuerte
Puntuación de profanador 31+	Abumadora

## ALCANCE DE LA PROFANACIÓN

Vegetación en el terreno	Radio profanado
Lozana (bosque, jardín)	1' x cantidad de puntos de profanador
Abundante (llanura, granja activa, ciénaga)	5' x cantidad de puntos de profanador
Fértil (oasis, monte bajo, granja inactiva)	10' x cantidad de puntos de profanador
Infértil (tierra baldía rocosa, montañas desnudas)	20' x cantidad de puntos de profanador
Tierra yerma (campos de rocas, desiertos de arena, planicies de sal)	30' x cantidad de puntos de profanador

de este material son raras y las planchas de plomo prácticamente desconocidas.

### Venganza de la tierra

Evocación [tierra]

Nivel: Drd 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5' / 2 niveles)

Objetivos: una criatura profanadora/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30' de otra

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (véase la descripción)

Resistencia a conjuros: sí

La energía vital de la tierra es canalizada a través de tu conjuro afectando a las criaturas dentro del alcance que posean una puntuación de profanador, para luego regresar a la tierra. Arcos translúcidos de energía emergen del terreno cercano a ti y te conectan infaliblemente con cada objetivo antes de volverse a conectar con el suelo. La energía inflige 1d8 puntos de daño por cada 2 niveles de lanzador por asalto. Los objetivos no tienen por qué estar en contacto con el suelo para verse afectados por el conjuro.

Los objetivos pueden intentar una salvación de Fortaleza para negar el daño por un asalto, pero deben aplicar su puntuación de profanador como un penalizador a dicho TS. Mientras que los objetivos se encuentren dentro del alcance, intentan una nueva salvación y potencialmente sufren daño al principio de cada uno de tus asaltos, independientemente de si tuvieron éxito o

fallaron la salvación del asalto anterior. Si no penetras la resistencia a conjuros de un sujeto cuando lanzas por primera vez *venganza de la tierra*, no se ve afectado por él en los asaltos subsiguientes. Salir del alcance de *venganza de la tierra* o esperar a que finalice la duración del conjuro son las únicas maneras que tienen los objetivos de evitar los tiros de salvación cada asalto.

No se ven afectadas las criaturas sin una puntuación de profanador, incluyendo aquellas que poseen puntos de profanador pero no una puntuación de profanador.

**Componente material:** una semilla viva, lanzada a los pies del lanzador e introducida en la tierra.

### T'liz

Los lanzadores de conjuros arcanos que realizan una exaltación extrema de la magia profanadora algunas veces se convierten en t'lizes, profanadores muertos vivientes que caminan por la tierra alimentándose de la energía vital de las criaturas en lugar de las plantas. Algunas veces se convierten en t'liz por accidente, pero un profanador suele buscar la muerte en vida para prolongar su existencia a expensas de la salud del planeta.

Los t'lizes son titiriteros que prefieren funcionar a través de lacayos para buscar poder y conocimiento mágico de las míticas eras de plenitud de Athas. Casi todos lo buscan en beneficio propio, deleitándose de sus formas más poderosas. Pero unos pocos profanadores se convierten en t'lizes por error y no se cejan en recuperar cualquier trozo de antiguo saber que les permita recuperar sus vidas.

Los t'lizes se asemejan mucho a como fueron en vida, pero su piel es innaturalmente pálida y su peso disminuye hasta que toma una apariencia de hambrientos y demacrados. Su piel se seca, y muchos se untan caros aceites para dar la ilusión de una vida sana. Al igual que los vampiros, no poseen sombra.

### Ejemplo de T'liz

*El olor a aceites especiados satura la habitación, y un hombre demacrado te apunta con su estremecedora mano, murmurando palabras en una lengua largamente muerta al igual que él.*

Este ejemplo utiliza un humano mago de 8.º nivel/maestro del saber de 6.º nivel como criatura base.

**T'liz, mago de 8.º nivel, maestro del saber de 6.º nivel**

Humanoide Mediano (humanoide agrandado)

Dados de golpe: 14d12 (91 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 19 (-1 Des, +1 esquiva, +5 natural, +4 armadura), toque 15, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +7/+4

Ataque: toque +4 toque c/c (consumir energía)

Ataque completo: toque +4 toque c/c (consumir energía)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: consunción de energía, aura de miedo, reprender muertos vivientes, engendrar

Cualidades especiales: conocimientos aplicados, RD 10/contundente y magia, trucos de la esquiva, inmunidades, conocimiento mayor, conocimiento, conocimiento de la verdadera forma física, resistencia a la expulsión +4, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +10, Ref +7, Vol +17

Características: Fue 5, Des 8, Con -, Int 21, Sab 15, Car 13

Habilidades: Artesanía (alquimia) +12, Avistar +4, Buscar +6, Concentración +17, Conocimiento de conjuros +14, Esconderse +2, Escuchar +18, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +12, Reunir información +10, Saber (arcano) +21, Saber (historia) +24

Dotes: Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjuros penetrantes, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Inscribir rollo de pergamino, Maestría de conjuro (*fuerza de toro, gracia felina, resistencia de oso, piel pétrea*), Potenciar conjuro, Soltura con una escuela de magia (nigromancia),



Soltura con una habilidad (Saber [historia])  
**Entorno:** desierto templado  
**Organización:** solitario o grupo (1 t'liz más 2d4 espectros)  
**Valor de desafío:** 16  
**Tesoro:** monedas estándar; bienes estándar; doble de objetos.  
**Alineamiento:** neutral maligno.  
**Avance:** según clase de personaje.  
**Ajuste de nivel:** +4.

### Combate

Un t'liz usará consunción de energía (a poder ser antes de que comience la lucha) para acumular los niveles negativos necesarios para usar metamagia en sus conjuros. Entonces destruirá a sus rivales con un gran despliegue de poderío arcano.

La salvación de Voluntad contra el aura de miedo y la salvación de Fortaleza para evitar los niveles negativos otorgados por este t'liz se realizan a una CD de 18.

**Conjuros preparados** (4/6/5/5/5/4/3/2; salvación CD 15 + nivel del conjuro, 16 + nivel del conjuro para sortilegios de nigromancia): 0.—*detectar magia* x2, *mano del mago* x2; 1.—*escudo* x2, *niebla de obscurecimiento*, *proyector mágico* x3, *rayo de debilitamiento*; 2.—*fuerza de toro*, *gracia felina*, *mano espectral* x2, *ver lo invisible*; 3.—*desplazamiento*, *disipar magia*, *rayo relampagueante*, *toque vampírico*, *volar*; 4.—*enervación* x2, *lanzar maldición*, *ojo arcano*, *piel pétrea*; 5.—*exorcismo*, *olas de fatiga*, *teleportar*, *transmigración*; 6.—*dedo de la muerte*, *desintegrar*, *escudriñamiento mayor*; 7.—*atrapar el alma*, *horrible marchitamiento*.

**Poseiones:** *brazaletes de armadura* +4, *capa de resistencia* +4, *bastón de fuego*, *daga* +1.

### Creando un T'liz

"T'liz" es una plantilla adquirida que debe ser aplicada a cualquier criatura humanoide (a partir de ahora la criatura base) con 41 o más puntos de profanador.

Un t'liz posee todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, con las siguientes excepciones.

**Tipo y tamaño:** el tipo de la criatura cambia a 'muerto viviente'. No vuelvas a calcular el ataque base, salvaciones o puntos de habilidad. El tamaño no cambia.

**Dados de golpe:** aumenta los DG actuales y futuros hasta d12.

**CA:** un t'liz posee un bonificador de armadura natural de +5 o la correspondiente a la criatura base, la que sea mejor.

**Ataques:** un t'liz mantiene todos los ataques de la criatura base además de obtener un ataque de toque en caso de que no dispusiera de él. Mantiene la aptitud de usar armas si la criatura base podía, además de retener sus armas naturales. Un t'liz que luche sin armas hace uso de su ataque de toque o su arma natural principal (si es que la posee). En caso de estar armado, emplea el toque o el arma, según desee.

**Ataque completo:** un t'liz que luche sin armas emplea su ataque de toque (como se ha dicho anteriormente) o sus armas naturales (si posee alguna). Si está armado, normalmente usa el arma como su ataque principal junto con su toque u otra arma natural como ataques secundarios naturales.

**Ataques especiales:** un t'liz retiene todos los ataques especiales de la criatura base, obteniendo además los que se describen a continuación. La CD de las salvaciones son 10 + 1/2 de los DG del t'liz + su modificador de Car, a menos que se diga lo contrario.

**Aura de miedo (Sb):** los t'lizes están rodeados por un aura de muerte, profanación y maldad. Las criatura de menos de 5 DG en un radio de 60' que miren al t'liz deben superar una salvación de Voluntad o se verán afectados de la misma forma que por un conjuro de miedo lanzado por un hechicero del nivel del t'liz. Una criatura que supere la salvación no puede verse afectada nuevamente por el aura del mismo t'liz durante 24 horas.

**Consunción de energía (Sb):** las criaturas vivientes impactadas por el ataque de toque de un t'liz (o cualquier otra de sus armas naturales) obtienen dos niveles negativos. Por cada uno de ellos, el t'liz recibe 5 puntos de golpe temporales y un punto que funciona como uno de profanador (ver más adelante). Los puntos de golpe temporales obtenidos por esta aptitud desaparecen al ritmo de uno por hora. Un t'liz puede usar esta aptitud una vez por asalto.

**Conjuros:** un t'liz puede utilizar cualquier conjuro que fuera capaz de lanzar en vida. Conserva la puntuación de profanador y no se puede modificar. En su lugar, logra usar magia profanadora sustituyendo los niveles negativos que haya impuesto en la última semana; lleva la cuenta de cuántos ha otorgado. Esto representa los puntos que puede gastar como metamagia gratuita y los otros beneficios de magia profanadora.

Por ejemplo, un t'liz que ha impuesto seis niveles negativos en la última semana puede emplear cuatro de dichos niveles para maximizar una *bola de fuego*, quedándole otros dos niveles de profanador a utilizar.

La energía se añade al conjuro, por lo que la criatura que obtiene los niveles negativos no ve devuelta su energía. Un t'liz pierde 5 puntos de golpe temporales por cada nivel negativo que emplea de esta forma. Cuando los usa para potenciar su magia, la vegetación circundante se convierte en cenizas de igual forma que si hubiera usado magia profanadora.

**Reprender muertos vivientes (Sb):** los t'lizes poseen una aptitud natural para canalizar la energía negativa, por lo que los muertos vivientes hacen su voluntad, o al menos les dejan tranquilos. Un t'liz puede reprender o comandar muertos vivientes como un clérigo de sus DG.

**Engendrar (Sb):** un humanoide asesinado por la consunción de energía de un t'liz se alza como espectro 1d4 días tras su muerte (descrito en el *Manual de Monstruos*).

**Cualidades especiales:** un t'liz conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y además recibe las siguientes.

**Resistencia a la expulsión (Ex):** posee una resistencia a la expulsión +4.

**Reducción del daño (Sb):** un t'liz posee una RD 10/contundente y magia. Sus armas naturales son tratadas como armas mágicas en lo referente a superar reducciones del daño.

**Inmunidades (Ex):** los t'lizes poseen inmunidad a la electricidad, polimorfarse (aunque pueden usar efectos de polimorfarse) y ataques enajenadores.

**Características:** incrementa de este modo las poseídas por la criatura base: Int +4, Car +4. Al ser un muerto viviente, un t'liz carece de puntuación en Constitución.

**Habilidades:** los t'lizes poseen un bonificador racial de +8 en sus pruebas de Intimidar, Escuchar y Moverse sigilosamente. Por lo demás, igual que la criatura base.


**Organización:** solitario o grupo (1 t'liz más 2d4 espectros).

**Valor de desafío:** el mismo de la criatura base +2.

**Tesoro:** monedas estándar; bienes estándar; doble de objetos.

**Alineamiento:** cualquiera maligno.

**Avance:** según clase de personaje.

**Ajuste de nivel:** el mismo de la criatura base +4. 



por Erik Mona • ilustrado por Kalman Andrasofszky • traducido por Marco Saoner

# FALCONGRÍS

## Dotes regionales de Terra



La región de origen de los personajes suele ser la característica que define su identidad de forma más personalizada. Un señor de los exploradores de cara seria que provenga de las áridas fronteras septentrionales de Terraroca puede tener las mismas características que un alegre leñador de Gentalta, pero sus temperamentos y sus experiencias vitales marcan unas diferencias importantes que pueden manifestarse en el juego, tanto en las batallas como en los diferentes encuentros interpretativos. El escenario de campaña de *REINOS OLVIDADOS* presenta a los jugadores la idea de "dotes regionales", que son dotes especiales relacionadas con una subraza o una zona geográfica específica. Las dotes regionales destacan las diferencias culturales entre personajes de distintas zonas y crean lazos culturales entre los personajes de la misma nación o raza.

Dado que gran parte del material de *FALCONGRÍS* se escribió antes de que se completara la tercera edición del D&D (por no mencionar la revisión de *REINOS OLVIDADOS*), los fans de *FALCONGRÍS* no han tenido ocasión de utilizar los diferentes añadidos a las reglas en su escenario de campaña favorito. Hasta este momento no nos habíamos parado a pensar cuáles podrían ser las dotes regionales del Mundo de Falcongrís y presentarlas de forma impresa. Sin embargo... ¡la espera termina hoy!

### ACLARACIÓN SOBRE LAS DOTES REGIONALES

Las dotes regionales (tanto las geográficas como las raciales) representan una ampliación a las dotes descritas en el *MANUAL DEL JUGADOR*, y se contabilizan como parte del reparto normal de dotes asignadas a cada personaje. A 1.º nivel, los personajes pueden escoger dotes regionales conectadas con las áreas geográficas donde crecieron. Los personajes también pueden escoger dotes regionales asociadas con sus razas, pero sólo pueden seleccionar dotes raciales relacionadas con una única raza. Un humano con sangre suelia y olman debe decidir cuál es la dominante, y desde ese momento no puede seleccionar dotes relacionadas con la raza no dominante.

Puedes adquirir dotes de una nueva región más adelante. Tras el 1.º nivel, cada dos rangos de Saber (local) que poseas te permitirán seleccionar una dote regional de otras zonas geográficas. Las dotes raciales no pueden obtenerse de esta manera.

Las dotes Curtido y Trasfondo mercantil aparecieron por primera vez en el escenario de campaña de *REINOS OLVIDADOS*, y las incluimos aquí a modo de referencia. Los DMs deberían valorar la posibilidad de utilizar las dotes culturales como Conocimiento de los rheneanos o Conocimiento de los gnomos como prerequisites para las clases de prestigio culturales que puedan crear.



## DOTES DEL MUNDO DE FALCONGRÍS

Estas nuevas dotes tienen un prerequisite especial: el personaje debe de ser originario de la región adecuada, tal como se explica unas líneas más arriba. Algunas de las dotes pueden ser elegidas como dotes adicionales de guerrero. Aún en ese caso, el personaje debe ser de una región en particular para poder escoger esa dote.

### Alma de jinete [general]

Eres un jinete sin miedo.

**Regiones:** marca del Hueso, bárbaros de la escarcha, semiarco, bárbaros del hielo, luz, Olman, Painimos, Pomarj, errantes de los yermos, bárbaros de la nieve, Terraroca, nómadas Tigre, Ull, nómadas Lobo.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +4 a las salvaciones contra efectos de miedo y un +2 a todas las pruebas de Intimidar.

### Alma noble [general]

Tu fortaleza de espíritu y tu franqueza refuerzan tu resolución consiguiendo que la gente te ayude.

**Regiones:** gnomos de las profundidades, Furyondia, semielfos, medianos piesligeros, oeridios, Estaca, tierras Escudo, estados Ulek, Veluna, Alfaracia.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 a las salvaciones de Voluntad y un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia.

### Bendición de Wastri [general]

Eres un "sirviente" de Wastri, el profeta de los que esperan.

**Regiones:** Paramoscuro, Keolandia, Principados del mar, Sunndi.

**Beneficio:** puedes aguantar la respiración durante una cantidad de asaltos igual a tres veces tu puntuación de Constitución. No dejas rastros en un terreno pantanoso y por tanto no puedes ser rastreado en ellos. Puedes dejar un rastro si así lo deseas.

**Normal:** puedes aguantar la respiración una cantidad de asaltos igual a dos veces tu puntuación de Constitución.

### Caminante de las nieves [general]

El terreno nevado no te hace más lento, y sabes como disimular tus movimientos sobre la nieve.

**Regiones:** bárbaros de la escarcha, bárbaros del hielo, Perrenlandia, bárbaros de la nieve, Terraroca, elfos salvajes, elfos del bosque.

**Beneficio:** el moverte por casillas nevadas o fuertemente nevadas no te cuesta ninguna casilla adicional. No dejas rastros sobre terreno nevado y no puedes ser rastreado. Siempre tienes la opción de dejar un rastro a propósito.

**Normal:** moverte sobre terreno nevado cuesta 2 casillas de movimiento, y sobre terreno fuertemente nevado cuesta 4 casillas.

### Conocimiento de caballos [general]

Conoces bien a los caballos.

**Regiones:** baklunios, flaenios, Painimos, errantes de los yermos, nómadas Tigre, nómadas Lobo.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +3 a las pruebas de Montar cuando montas un caballo y a las pruebas de Trato con animales si éstos son caballos. Todos los caballos tienen una actitud inicial amistosa contigo.

### Conocimiento de los elfos [general]

Has memorizado poemas épicos, historias, y canciones del pueblo de los elfos, obteniendo una percepción más profunda de la historia y de la magia de Terra.

**Regiones:** Celene, elfos grises, semielfos, elfos del valle, altos elfos, Islas Lendora, medianos grandullones, Sunndi, estados Ulek, Verbobonc.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y de Saber.

### Conocimiento de los enanos [general]

Has memorizado una letanía de historias familiares, recuerdos de batallas, y saber fundamental para la gente enana.

**Regiones:** enanos de las colinas, enanos de las montañas, estados Ulek, Puertaferro.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas de Saber y de una habilidad de Artesanía a tu elección.

### Conocimiento de los gnomos [general]

Has memorizado un montón de historias picantes, hechos triviales, bromas, y leyendas recopiladas durante siglos por los gnomos y transmitidas de forma oral a cada generación.

**Región:** gnomos de las rocas, estados Ulek, elfo del valle.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas de Interpretar y Saber.

### Conocimiento de los medianos [general]

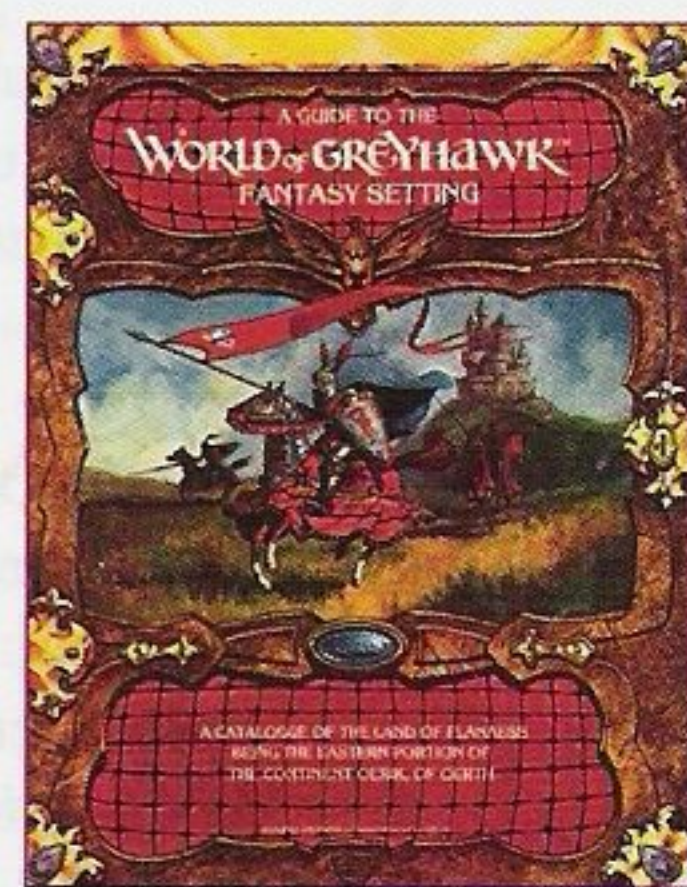
Has memorizado incontables recetas, cuentos de vieja, cuentos populares, y leyendas conocidas por los medianos.

**Regiones:** medianos piesligeros, medianos grandullones, medianos robustos, estados Ulek.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Saber (local) y Saber (historia), y un bonificador +4 a todas las pruebas de Oficio (cocinero).

### Conocimiento de los rheneanos [general]

Has memorizado las historias orales de las tribus rheneanas, sobre los lugares que



## LA CREACIÓN DE FALCONGRÍS

Aunque la mayoría de los escenarios de campaña tienen su origen en la campaña personal de algún diseñador, *FALCONGRÍS* es, por así decirlo, el escenario original del D&D. Era el mundo que Gary Gygax utilizaba en sus partidas de los sábados por la tarde mientras desarrollaba las reglas de lo que llegaría a ser el juego de rol más popular del planeta. Entre sus jugadores encontramos muchos nombres que han acabado convirtiéndose en leyendas para la práctica totalidad de aquellos que disfrutamos con nuestra afición.

"Yo me uní a la partida de Gary en 1974", nos cuenta Jim Ward, el antiguo vicepresidente de TSR, Inc. Otras personas que participaron en la campaña original fueron Ernie Gygax (el hermano de Gary), Robert Kuntz, Terry Kuntz, Don Arndt, Tom Champeny, Brian Bloom y Doug Bloom.

"Jugábamos en el patio de Gary", nos recuerda Ward. "Gary tenía una cartapacio repleto de notas y hojas de papel. Había diseñado el mundo por completo. Podríamos haber ido donde quisiéramos." Pero los personajes nunca se alejaban demasiado de un dungeon localizado a las afueras de la ciudad de Falcongrís. "El dungeon era tan divertido que nunca queríamos ir a otro sitio."

Con todo el material que Gygax había preparado, *FALCONGRÍS* podría haber alimentado las necesidades del D&D durante años. En un principio ese era el plan, de manera que todos los productos de D&D estuvieran ambientados en *FALCONGRÍS*. "Pero Gary no podía escribir tanto," nos sigue contando Ward. "Cuando la compañía necesitó nuevos productos más rápido de lo que él podía escribirlos empezó a ser necesario crear nuevos escenarios de campaña. Gary era muy suyo sobre quien podía escribir para su mundo."

"Gary prefería un mundo de poca magia," sigue Ward, "pero en la campaña salían objetos mágicos por todas partes: jarras mágicas, anillos, la *baraja de múltiples cosas* original..."

Gygax era inflexible con la idea de que todo lo que fuera a ser introducido en el juego debía probarse antes. "Por ello obteníamos nuevos objetos mágicos cada semana. Era increíble."

por Stan!



visitaron y los secretos que descubrieron, y has sido instruido en la danza cultural gimnástica de la gente de las barcazas.

**Regiones:** Dyversa, Falcongrís, rheneanos.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas de Piruetas y de Saber.

#### **Conocimiento de los ur-flaenios [general]**

Estás versado en el antiguo arte de los nigromantes Ur-flaenios.

**Región:** tierras Deslumbrantes, flaenios.

**Beneficio:** añade un +2 a la CD de todos los TS contra los conjuros de nigromancia con el descriptor maligno que lances. Este bonificador se apila con los bonificadores de las dotes de Soltura con una escuela de magia y Soltura mayor con una escuela de magia.

#### **Curtido [general]**

Sabes lo que significa luchar por tu vida, y reconoces el valor de la agilidad mental y las reacciones rápidas cuando se desenvainan las espadas y se pronuncian encantamientos mortales. A tus enemigos les cuesta pillarte con la guardia baja.

**Regiones:** reinos bandido, Bissel, Marca del Hueso, tierras Deslumbrantes, Furyondia, Geoff, Gran marca, luz, Ket, Nyronia, oeridios, Onnwal, painimos, Pomarj, errantes de los Yermos, Hermandad Escarlata, Principados del mar, tierras Escudo, Sterich, Terraroca, Tenh, costa salvaje, nómadas Lobo, Alfaracia.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +2 a la iniciativa y un bonificador +2 a las pruebas de Avistar.

#### **El camino de Ehlonna [general]**

Compartes un lazo íntimo con el espíritu trascendente de los bosques de Terra.

**Regiones:** Celene, altos elfos, Gentalta, elfos salvajes, elfos del bosque.

**Beneficio:** logras un bonificador +3 a las pruebas de Esconderte y Supervivencia realizadas en zonas boscosas. Obtienes un bonificador +4 a los ataques realizados contra enemigos que están a cubierto de plantas o árboles (en resumen, lo que hace esta dote es invalidar el bonificador de cobertura del enemigo). Sigues sin poder impactar a criaturas con cobertura total.

#### **Estilo de la Compañía de la guardia [general]**

Has sido instruido en el estilo de la Compañía de la guardia de los elfos grises de Celene.

**Prerrequisitos:** competencia con espada larga, lanza larga y arcos; ataque base +4.

**Región:** Celene, elfos grises.

**Beneficio:** cuando combatas con una espada larga o una lanza larga, puedes aplicar el modificador de destreza en vez del modificador de fuerza a las tiradas de ataque. Si usas un escudo, su penalizador de armadura se aplica a las tiradas de ataque. Además, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque para confirmar un impacto crítico con cualquier tipo de arco.

**Especial:** puedes obtener esta dote como dote adicional de guerrero.

#### **Experto a la defensiva [general]**

Eres un experto en combatir atrincherado.

**Regiones:** Puertaferro, tierras Escudo, Sunndi, elfos del valle, valle del Hechicero, Alfaracia.

**Beneficio:** cuando tengas cobertura obtienes un bonificador +6 a la CA en vez del bonificador normal +4 a la CA. (Si utilizas las reglas para diferentes grados de cobertura, consigues un bonificador a la CA superior en +2 al que normalmente obtendrás). Ganas un bonificador de esquiva +3 a la CA cuando combatas a la defensiva en vez del bonificador de esquiva +2 habitual. Si tienes 5 rangos en Piruetas, disfrutas de un bonificador de esquiva +4 a la CA cuando combatas a la defensiva en vez del bonificador de esquiva +3 habitual.

**Normal:** ganas un bonificador +4 a la CA por cobertura y +2 a la CA por combatir a la defensiva. Si tienes 5 rangos en Piruetas, ganas un bonificador +3 de esquiva a la CA al combatir a la defensiva en vez del habitual bonificador +2 de esquiva +2.

**Especial:** puedes obtener esta dote como dote adicional de guerrero.

#### **Experto en dungeons [general]**

Tu experiencia y estudio de los dungeons te permite dominar las técnicas más comunes para el montaje de trampas.

**Regiones:** Paramoscuro, gnomos de las profundidades, Falcongrís, enanos de las colinas, enanos de las montañas.

**Beneficio:** consigues un bonificador de capacidad +4 a los TS contra los efectos de trampas mecánicas.

#### **Golfo [general]**

Tu asombroso ingenio mejora la credulidad de tus frecuentes mentiras.

**Prerrequisito:** Int 13 o +.

**Regiones:** reinos Bandido, Dyversa, semielfos, semiorcos, rheneanos, gnomos de las rocas, Barones del mar, Estados Urnst (sólo el Condado), costa Salvaje.

**Beneficio:** además de tu modificador de Carisma, añades el de Inteligencia a todas las pruebas de Engañar.

#### **Gran fervor [general]**

Tu impresionante celo religioso ha llamado la atención de tu deidad. A veces parece obtener una segunda oportunidad cuando te encuentras al borde del abismo.

**Regiones:** Ekbir, Estaca, Hermandad escarlata, Tusmit, Veluna, Verbobonc.

**Beneficio:** una vez al día, puedes volver a hacer un TS fallido. Añade tu modificador de Sabiduría a la nueva tirada. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que la tirada original que fallaste.

#### **Guerrero de la jungla [general]**

Sabes sacarle provecho a las ventajas del terreno cuando combates en una jungla.

**Regiones:** Reinos bandido, Señorío de las islas, Olman, Hermandad escarlata, Principados del mar.

**Beneficio:** al combatir en junglas obtienes un bonificador de esquiva de +2 a la CA.

**Especial:** puedes obtener esta dote como dote adicional de guerrero.

#### **Guerrero de las montañas [general]**

Sabes sacarle provecho a las ventajas del terreno al combatir en terreno montañoso.

**Regiones:** bárbaros de la escarcha, Geoff, enanos de las colinas, bárbaros del hielo, Puertaferro, enanos de las montañas, Perrenlandia, Pomarj, Ratik, bárbaros de nieve, Sterich, Terraroca, Tusmit, Estados Ulek, Ull, Estados Urnst (sólo el Ducado), elfos del valle, valle del Hechicero, Alfaracia.

**Beneficio:** cuando combates en terreno montañoso obtienes un bonificador de esquiva +2 a la CA.

**Especial:** puedes obtener esta dote como dote adicional de guerrero.

#### **Insignia de esclavitud [general]**

Tu vivencia como esclavo te ha hecho más resistente a la tortura y a la manipulación mental.

**Prerrequisito:** tu cuerpo debe presentar signos evidentes de haber sufrido la esclavitud (cicatrices de latigazos en la espalda, la marca de tu amo en el cuello, o cosas del estilo).

**Regiones:** Ahlissa, Reinos bandido, flaenios, semiorcos, Ket, Señorío de las islas, Reino del norte, Olman, Onnwal, Pomarj, Hermandad escarlata, Barones del mar, Principados del mar, nómadas Tigre, costa Salvaje, Alfaracia, Zeif.

**Beneficio:** obtienes un bonificador introspectivo +1 a todos los TS de Fortaleza y Voluntad. También obtienes un bonificador de capacidad +2 a las pruebas de Engañar.



### Instruido [general]

Tus múltiples lecturas te otorgan vastos conocimientos generales sobre una gran cantidad de temas.

**Regiones:** Ahlissa, Celene, Dyversa, Ekbir, Furyondia, elfos grises, Falcongrís, altos elfos, Puertaferro, Keolandia, islas Lendora, Señorío de las islas, Nyronia, Tratado Solnor, Suelio, Estados Urnst, valle del Hechicero, Veluna, Verbobonc, Zeif.

**Beneficio:** todas las habilidades de Saber se consideran de clase.

### Lengua de Mougol [general]

Sabes lo que hay que hacer en las negociaciones comerciales.

**Regiones:** baklunios, Bissel, Ket.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +3 a las pruebas de Engañar y Diplomacia relacionadas con tratos comerciales.

### Marca de Atlan [general]

Cada centímetro cuadrado de tu piel está cubierto por un tatuaje muy elaborado que sirve de señal ritual de tu estatus como elegido del inframundo.

**Región:** Olman.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 a los TS contra los efectos de muerte y consunción de energía. Cuando te estás muriendo, tienes una probabilidad del 50% por asalto de estabilizarte. Para la mayor parte de los olman tus tatuajes tribales te identifican de inmediato como un seguidor de Chitza-Atlan, el dios olman muerto viviente del inframundo.

**Normal:** cuando te estás muriendo tienes una probabilidad del 10% de estabilizarte.

### Matagigantes [general]

Tu experiencia en la lucha contra gigantes te concede una ventaja táctica al combatir contra ellos.

**Regiones:** Geoff, Keolandia, Sterich.

**Beneficio:** consigues un bonificador +4 a las tiradas de ataque para confirmar un impacto crítico contra gigantes, y obtienes un bonificador de esquiva +2 a la CA contra ataques de gigantes.

**Especial:** puedes obtener esta dote como dote adicional de guerrero.

### Método de Falcongrís [general]

Has estudiado en la universidad de Artes mágicas de Falcongrís, la institución de estudios arcanos más importante de Flaenia.

**Prerrequisito:** la aptitud de preparar y lanzar conjuros arcanos.

**Región:** Falcongrís.

**Beneficio:** ganas cuatro nuevos conjuros de tu elección para añadir a tu libro de

conjuros cada vez que subas un nivel en una clase que te permita preparar y lanzar conjuros arcanos (como un mago). Estos conjuros son fruto de tu investigación, y debes elegirlos de aquellos niveles que puedas lanzar. Si estás especializado en una escuela de magia, dos de esos conjuros gratuitos deben ser de la escuela en la que estás especializado. Añade las siguientes a la lista de dotes que puedes elegir como dotes adicionales de mago: Conjuración en combate, Soltura mayor con una escuela de magia, Conjuros penetrantes mayores, Facilidad para la magia, Soltura con una escuela de magia, Conjuros penetrantes.

**Normal:** si eres mago, normalmente obtienes 2 nuevos conjuros a añadir a tu libro de conjuros cada vez que ganas un nivel en esta clase.

### Montar a pelo

Tienes facilidad para montar a pelo.

**Prerrequisito:** 1 rango en Montar.

**Regiones:** painimos, errantes de los Yermos, nómadas Tigre, Ull, nómadas Lobo.

**Beneficio:** no sufres ningún penalizador en las pruebas de Montar al hacerlo a pelo. Logras un éxito automático en las pruebas que realices para guiar tu montura con las rodillas y por ello siempre tienes las dos manos libres mientras montas. Además, obtienes un bonificador de capacidad +1 a las tiradas de ataque cuando uses un arma a distancia montando a pelo.

### Nacido para obedecer [general]

Sobresales cuando eres dirigido por un líder natural.

**Regiones:** Gran marca, Oeridio, Estaca.

**Beneficio:** consigues un bonificador moral +2 a las tiradas de ataque y a los TS contra los efectos de miedo cuando estés a 30' o menos de un aliado que posea la dote de Liderazgo.

**Especial:** sólo puedes obtener esta dote a 1.º nivel de personaje.

### Nobleza sin tierra [general]

Perteneces a un linaje nobiliario que ha perdido todas sus tierras por la guerra, la incompetencia, la política, o simplemente por el destino. De todas maneras y a pesar de tu falta de tierras, tu estatus como noble te otorga algún tipo de comodidad financiera.

**Regiones:** Marca del hueso, Geoff, Principados del mar, Sterich, Tenh, tierras Escudo, Estados Ulek (sólo el Principado).

**Beneficio:** recibes la máxima cantidad de oro inicial posible (*MANUAL DEL JUGADOR*, pág. 111). También consigues un bonificador

+4 a las pruebas de las habilidades basadas en el Carisma contra los naturales de tu tierra natal (incluidos los expatriados).

**Especial:** sólo puedes elegir esta dote a 1.º nivel de personaje.

### Rimas de Paramoscuro [general]

Has descifrado los secretos arcanos de los antiguos poetas de Paramoscuro.

**Región:** Paramoscuro.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Saber (arcano). Además, al realizar una prueba de conocimiento de bardo, tira 2d20 e ignora el resultado más bajo. Suma un bonificador igual a tu nivel de bardo a tu modificador de Inteligencia tal como lo haces habitualmente.

### Sangre de Kord [general]

Tienes un parentesco lejano con el dios suelo Kord, debido a su afición a tomar como amantes a mujeres mortales. Mientras que los descendientes directos de Kord desarrollan toda una serie de poderes, los efectos sobre ti son mucho más sutiles.

**Prerrequisito:** capacidad de furia.

**Región:** suelo.

**Beneficio:** al entrar en furia, recibes una reserva de 2 puntos de daño bonificados por nivel de personaje, que pueden ser añadidos al daño de cualquier ataque con éxito que inflijas durante tu furia. El daño bonificado en un sólo ataque no puede exceder la mitad de tu nivel de personaje (con un mínimo de 1, incluso a 1.º nivel), pero sin más limitación que ésta, el daño bonificado puede ser extraído de la reserva en cualquier cantidad que desees. Este daño bonificado no se multiplica al conseguir un crítico. El daño bonificado no utilizado se pierde al finalizar tu furia. Debes declarar que usas el daño bonificado después de haber golpeado y antes de lanzar el daño.

### Sangre orca [general]

En algún lugar de las más oscuras ramas de tu árbol familiar figura un orco. Su influencia sobre tu herencia no hace que se te pueda considerar un semiorco, pero es suficiente para que tengas las facciones ligeramente porcinas, un mal aliento crónico y un temperamento desagradable.

**Regiones:** Reinos bandido, Marca del hueso, luz, Reino del norte, Pomarj, Terraroca, Ull, Zeif.

**Beneficio:** recibes visión en la oscuridad hasta 30'. La clase de bárbaro se convierte en predilecta. No se te considera orco para aquellos efectos relacionados con la raza.

**Especial:** sólo puedes escoger esta dote a 1.º nivel de personaje.



### Señal de ajeno [general]

Tu cuerpo presenta una marca de nacimiento fácilmente identificable, como un tercer pezón o una llaga, que es indicativo de tu relación con los ajenos. Tu lazo con los habitantes de los planos inferiores te concede un cierto control sobre tus asociados ajenos.

**Regiones:** Falcongrís, luz, tratado Solnor, reino del norte, Perrenlandia, Sterich, Ull.

**Beneficio:** los ajenos del subtipo maligno sufren un penalizador -2 a sus TS contra tus conjuros. Además, ganas un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador para intentar vencer la resistencia a conjuros de un ajeno con el subtipo maligno.

### Trasfondo mercantil [general]

Provienes de una familia que destaca en un tipo de comercio en particular y conoce bien el valor de todo tipo de bien comercial o materia prima.

**Regiones:** Bissel, Dyversa, Ekbir, gnomos de las profundidades, Falcongrís, Gentalta, Gran marca, enanos de las colinas, enanos de las montañas, Puertaferro, Ket, medianos piesligeros, Señorío de las islas, Onnwal, gnomos de las rocas, Barones del mar, Tratado Solnor, medianos robustos, Tusmit, Estados Ulek, Estados Urnst, Verbobonc.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Tasación y a las de la habilidad de Artesanía u Oficio que elijas.

### Trasfondo mercenario [general]

Has viajado por toda Flaenia como soldado de alquiler, aprendiendo algunas cosas en cada sitio. Debido a que has conocido a tantos mercenarios de lejanas tierras, tienes facilidad para comprender sus idiomas.

**Regiones:** Bissel, semiorcos, enanos de las colinas, painimos, Perrenlandia, Terraroca, Tenh, Tusmit, Ull,

**Beneficio:** ganas Hablar un idioma como habilidad de clase, y obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Saber (local).

### Trovas de los maestros del norte [general]

Conoces los poemas de los antiguos hechiceros ur-flaenios. Estos poemas encierran secretos perdidos que potencian tu magia protectora.

**Regiones:** Paramoscuro, flaenio.

**Beneficios:** cuando alguien intente disipar tus conjuros de la escuela de abjuración, la CD de la prueba de disipar será de 13 + tú nivel de lanzador.

**Normal:** la CD de la prueba de disipar es de 11 + el nivel de lanzador del conjuro.

### Vástago celestial [general]

Eres miembro de una de las casas mayores de la nobleza del desaparecido Gran reino.

**Regiones:** Ahlissa, Reino del norte, Tratado Solnor.

**Beneficio:** los beneficios de esta dote dependen de la casa celestial a la que pertenezcas. A menos que tu DM indique lo contrario, tu rango es muy bajo y no obtienes por él más beneficios en el juego que los citados a continuación.

A discreción del DM, ser parte de una familia podría tener muchas repercusiones interpretativas y darte otros beneficios.

**Cranden:** a 1.<sup>er</sup> nivel recibes la máxima cantidad de oro inicial posible. Debido a tu pericia diplomática y a la imaculada reputación de tu noble casa, obtienes un bonificador +3 a las pruebas de Diplomacia. A menos que se indique lo contrario, los PNJs del antiguo Gran reino tienen una actitud inicial amistosa hacia tu persona.

**Darmen:** las armas favoritas de tu casa mercantil son las palabras emponzoñadas, con las que han logrado eliminar a muchos más enemigos que con armas envenenadas. Si te cazan mintiendo por haber fallado una prueba de Engañar, puedes realizar de inmediato otra prueba opuesta de Engañar para cubrir el desliz utilizando tu habilidad para el doble lenguaje. Si pasas la prueba con éxito, ignora el primer resultado fallido y considera que el intento de Engañar ha tenido éxito sin que la víctima obtenga ninguna información que no quisieras darle. A menos que se indique lo contrario, los PNJs del antiguo Gran reino tienen una actitud inicial amistosa hacia ti siempre que sean miembros de las clases media y alta. Los siervos de las clases bajas entienden perfectamente el desprecio que la mayor parte de los miembros de la familia Darmen sienten por sus descendientes y se muestran inicialmente maliciosos contigo.

**Garasteth:** el legado arcano de la casa aerdia de Garasteth es bien conocido en toda Flaenia. Tu clase predilecta es la de mago. En un miembro de la casa de Garasteth multiclase, la clase de mago no contará a la hora de determinar si sufre o no una penalización a los PX por ser multiclase. También obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Conocimiento de conjuros. Dado que la mayor parte de la gente teme el poderío mágico de tu casa, los PNJs del extinto Gran reino te muestran una actitud inicial amistosa.

**Naelax:** compartes la línea de sangre de Ivid el Imperecedero, el rey supremo muerto viviente y loco que hizo hincar la

rodilla al Gran reino. Ganas un bonificador +2 a todas las pruebas de Intimidar. Gracias a un pacto sacrilego entre Ivid I y un ajeno, disfrutas de una relación especial con los ajenos malignos. Tienes en todo momento la aptitud sobrenatural de Visión verdadera (igual que el conjuro a nivel 16.<sup>o</sup>), pero sólo funciona contra los conjuros de camuflaje de los demonios y diablos. Debido a la terrible reputación de tu familia, los PNJs del antiguo Gran reino tienen una actitud inicial maliciosa hacia tu persona.

**Rax-Nyrondia:** los herederos legítimos de la casa Rax perecieron hace mucho, pero algunas ramas menores y otras ilegítimas de la familia sobrevivieron. El legado Rax no es especialmente brillante, estando salpicado por una sucesión de incompetentes y medianías. De todos modos, la casa se las arregló para amasar una gran influencia política durante el tiempo que estuvieron al frente del Gran reino. Como heredero de esa tradición, obtienes un bonificador +3 a las pruebas de Reunir información, y todas las pruebas se pueden llevar a cabo en 1d2 horas. A menos que se indique lo contrario, los PNJs del antiguo Gran reino te tratan inicialmente de forma amistosa.


**Torquaan:** el poderío financiero de esta casa se extiende mucho más allá de las fronteras del Gran reino. La reputación de tu familia de sacarle todo el jugo posible a una simple moneda de oro mediante el uso del engaño, las trampas, la crueldad y todas las aptitudes del mundo de los negocios te permite obtener un descuento del 10% en todas las compras que hagas en cualquier sitio donde la casa Torquaan sea conocida. El DM puede decidir libremente no permitir este descuento fuera de las fronteras del antiguo Gran Reino o en sitios abiertamente hostiles a la casa Torquaan. Dado que la mayor parte de la gente ve a los tuyos como unos plutócratas avariciosos, los PNJs del antiguo Gran reino te tratan inicialmente de forma poco amistosa.

**Especial:** debes elegir esta dote a 1.<sup>er</sup> nivel de personaje.

### Vigilancia fronteriza [general]

Tu experiencia vigilando el horizonte en busca de movimientos de tropas enemigas te ha convertido en un soldado mejor.

**Regiones:** Bissel, Furyondia, Geoff, Gran marca, Gentalta, Puertaferro, Nyrondia, Ket, Ratik, tierras Escudo, Sterich, Sunndi.

**Beneficio:** obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Avistar y +5 a todas las pruebas de Oficio (soldado). 



# DragonLance

## PERSONAJES DRACONIANOS BOZAK

por Jamie Chambers

traducido por Enrique Villafranca

**L**os draconianos como personajes jugadores se presentaron por primera vez en el *Escenario de campaña de DRAGONLANCE* de Wizards of the Coast, en el que se incluían los draconianos baaz y kapak como razas a disposición de los jugadores. A continuación se describe una tercera variedad draconiana como raza de PJ.

### BOZAK

Dorados de un talento mágico y una voluntad de hierro, los bozak son líderes naturales. Suelen estar dispuestos a dar su vida por una causa que consideren valiosa, pero son lo bastante inteligentes como para luchar por su supervivencia y vencer. A pesar de tener un talento innato para la magia arcana, muchos de ellos tienen fuertes tendencias religiosas.

**Personalidad:** aunque el resto de los draconianos les superan en muchas facetas (fuerza, sigilo, aptitud mágica, etc), los bozak suelen desarrollar sus agudas mentes tácticas y sus habilidades de ingenio para poder sobrevivir. La mayoría tienden instintivamente a hacerse cargo de una situación y destacan en el mando militar.

Asocian toda la magia a los dioses y muy a menudo sienten veneración tanto por sus talentos mágicos innatos como por los que aprenden. No obstante, si se sienten traicionados por las fuerzas divinas, pueden guardarles rencor por el resto de su vida.

**Descripción física:** son altos (entre 6' y 6' y medio), con escamas bronceas tan diminutas como las de un pez en su rostro y tan grandes como monedas en el resto de su cuerpo. Poseen un par de cuernos curvados como los de un carnero encima de su cabeza. Estos cuernos son meramente ornamentales, pues se encuentran demasiado detrás de su cabeza como para servirles de arma. También tienen pequeñas alas dragontinas que pueden usar para planear. Para alguien no draconiano resulta difícil distinguir entre un varón y una hembra bozak, de no ser porque las hembras suelen tener una complexión más ligera.

A la mayoría de los bozak no les gusta la armadura pesada, y prefieren conservar una mayor velocidad y maniobrabilidad. Suelen llevar ropa sencilla, aunque siguen protocolos de uniforme estrictos en cualquier fuerza militar a la que sirvan.

**Relaciones:** como la mayoría de los draconianos, la primera generación de bozak fue criada y entrenada para odiar a todas las razas de Krynn, excepto a las que servían a Takhisis. Después de la Guerra de la lanza, muchos se unieron (o lideraron) a otras bandas de draconianos renegados y trataron de ganarse la vida como pudieron mientras se ocultaban.

Después de la Guerra de Caos, muchos bozak juraron servir a los dragones supremos, mientras que otros investigaron los rumores acerca de la nación draconiana formada en Teyr. Al igual que la generación anterior, los nuevos bozak sirven bien como oficiales en las filas draconianas.

**Alineamiento:** los draconianos bozak suelen ser malignos, aunque no es inusual entre ellos que tiendan hacia la neutralidad en el eje bien-mal. Disciplinados y respetuosos con el rango y la autoridad, prefieren la ley sobre el caos.

**Tierras de los bozak:** los draconianos de primera generación nacieron y se criaron en Sanction. A principios de la Era de los mortales se fundó una nación draconiana en Teyr, que se convirtió en la única tierra natal de los draconianos.

**Religión:** los bozak de primera generación poseen un profundo respecto por la Reina de la oscuridad, y sabían que su propia existencia era debida a sus planes y astucia. Durante la Era de los mortales, muchos bozak se sintieron traicionados por la Reina oscura y ahora pronuncian su nombre entre blasfemias. Algunos han decidido seguir a otros dioses, aunque unos pocos se niegan a aceptar a los poderes divinos.

**Idioma:** los draconianos no tienen idioma propio, sino que aprenden el lenguaje de los clérigos nerakianos. Debido a su entrenamiento permanente y organización militar, su habla incorpora argot y tecnicismos militares. Los comandantes bozak aprecian el valor de una buena inteligencia, y suelen aprender el idioma de sus enemigos.

**Nombres:** la primera generación de draconianos llevaba los nombres que les eran asignados por sus creadores, que reflejaban la cultura nerakiana y su idioma. Debido a su intenso entrenamiento y su largo servicio como militares, los bozak poseen un nombre, un rango y un regimiento asignado. Esto se convirtió en parte de la convención para denominar a los draconianos de Teyr, que dan un nombre a sus hijos cuando nacen. Al unirse al servicio militar, los bozak obtienen «apellidos» que reflejan su rango y regimiento. Los nombres de los bozak no hacen diferencias entre sexos.

**Nombres de bozak:** Bohtox, Drorkar, Fonrar, Gloth, Harvah'k, Kang, Mentax, Oloth, Sokel, Yethik.

**Aventureros:** aunque la mayoría de los bozak prefieren quedarse entre los suyos, el estilo de vida que les rodea hace que algunos sigan su propio camino, sobre todo si la consecución de esta búsqueda pudiera ser importante para sus compañeros draconianos.



## RASGOS RACIALES DE LOS BOZAK

- +2 a Fuerza, +2 a Inteligencia, +2 a Carisma. Los bozak poseen gran fuerza física, son inteligentes por naturaleza, y poseen personalidades fuertes.
- Tamaño Mediano: como criaturas Medianas, los bozak no tienen bonificadores ni penalizadores especiales relacionados con su tamaño.
- Dragón: los bozak son criaturas del tipo dragón. Son inmunes a los efectos de dormir y parálisis. Tienen visión en la oscuridad (alcance de 60') y visión en la penumbra.
- Su velocidad terrestre es de 30'.
- DG raciales: los bozak tienen 4d12 DG raciales. Un personaje bozak recibe el máximo de puntos de golpe para su primer DG de bozak, y tira el resto normalmente (sean raciales o de clase). Como resultado de estos DG raciales, los bozak comienzan con un ataque base +4 y TS base de Fort +4, Ref +4, Vol +4. Los bozak con niveles de clase suman sus bonificadores al ataque y las salvaciones a los raciales.
- Habilidades de bozak: los DG de dragón del bozak le otorgan unos puntos de habilidad iguales a  $7 \times (6 + \text{modif. de Int, mínimo 1})$ . Las habilidades de clase para estos puntos son Avistar, Buscar, Concentración, Conocimiento de conjuros, Diplomacia, Engañar, Escuchar, Intimidar y Saber (arcano). Un personaje bozak no obtiene el multiplicador  $\times 4$  a los puntos de habilidad en su primer nivel de clase.
- Dotes de bozak: los DG de dragón del bozak le otorgan dos dotes. Un bozak con niveles de clase obtiene dotes de acuerdo a sus DG totales, tal como indica la tabla 3-2 del *Manual del jugador*. Los bozak son competentes con todas las armas sencillas y con la espada larga, la espada corta y el arco largo. También son competentes con la armadura ligera y los escudos, y obtienen Correr como dote adicional.
- Ataques naturales: los bozak pueden usar sus garras y su mordisco como armas naturales. Un bozak desarmado puede realizar dos ataques de garras que infligen 1d4 puntos de daño (más bonificador de Fuerza) y un ataque secundario de mordisco que inflige 1d6 puntos de daño (más la mitad del bonificador de Fuerza). Un bozak que empuñe un arma puede atacar con ella como ataque principal y realizar un ataque de garra o un ataque de mordisco como ataque secundario.
- Armadura natural: los bozak tienen una piel escamosa y gruesa que les proporciona un bonificador de armadura natural +8 a la CA.

- Conjuros: un bozak obtiene la aptitud de lanzar conjuros como un hechicero de 4.º nivel. Cuando avanza niveles como hechicero, añade sus niveles de hechicero a estos para determinar su nivel de lanzamiento de conjuros, el acceso a conjuros conocidos, y los conjuros diarios. Por ejemplo, un hechicero bozak de 9.º nivel tiene los conjuros diarios, conjuros conocidos y el nivel de lanzador de un hechicero de 13.º nivel.
- Agonía mortal (Sb): en el asalto en que muere un bozak, su carne escamosa se arruga y se separa de los huesos en una nube de polvo. Los huesos explotan de inmediato, infligiendo 1d6 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 10'. Las criaturas afectadas pueden intentar un TS de Reflejos (CD 10 + la mitad de los DG del bozak + su modificador de Constitución) para sufrir mitad de daño. Los bozak sólo pueden ser devueltos a la vida mediante un conjuro de *resurrección*, *resurrección verdadera*, *milagro* o *deseo*. La CD de la salvación está basada en la Constitución.
- Inmunidad a las enfermedades (Ex): los bozak son inmunes a todas las enfermedades, incluso a las mágicas como la licantrópica o la putridez de momia.
- Planear (Ex): los bozak pueden usar sus alas para planear como una aptitud extraordinaria, negando cualquier daño desde cualquier altura. También pueden desplazarse horizontalmente hasta cuatro veces la distancia descendida. La maniobrabilidad de un bozak es torpe al planear horizontalmente.
- Inspirado por los dragones (Ex): los draconianos se sienten atraídos por los dragones malignos y los reverencian. Cuando están a las ordenes de un dragón, reciben un bonificador de moral +1 en todas las tiradas de ataque y los TS.
- Metabolismo bajo (Ex): los bozak puede sobrevivir con una décima parte de la comida y agua necesarias para sustentar a un humano.
- Resistencia a conjuros: los bozak tienen RC igual a 14 + su nivel de clase.
- Idioma automático: común. Idiomas adicionales: goblin, nerakés y ogro.
- Clase predilecta: hechicero. La clase de hechicero de un bozak que se haga multiclase no cuenta al determinar si sufre penalizadores a la experiencia.
- Ajuste de nivel: +3. Los draconianos bozak tienen un nivel efectivo de personaje (NEP) de 7 más niveles de clase. Los bozak son más poderosos y obtienen niveles más lentamente que las demás razas de Ansalon. **D**



## LA CREACIÓN DE DRAGONLANCE

Existen muchos malentendidos sobre los inicios de *DRAGONLANCE*. "El mayor de ellos - cuenta Margaret Weis - es que viene de una campaña que estábamos jugando. Eso no es verdad". Lo que sí es verdad es que el mundo de campaña que en un principio era conocido como el "Proyecto señor supremo" fue el resultado de varios sucesos independientes.

El primero fue el estudio de mercado que llevó a cabo TSR al principio de 1983, y que hacía estas tres observaciones básicas: 1) *DUNGEONS & DRAGONS* era el negocio principal de la compañía; 2) muchos de los libros publicados de D&D tenían dungeons; 3) relativamente pocos tenían dragones. El consejo final del estudio era: "hacer más libros sobre dragones".

Más o menos al mismo tiempo, a Tracy Hickman le ofrecieron trabajo como diseñador en TSR. Mientras su esposa Laura y él iban en coche con su familia desde Utah hasta Wisconsin, se les ocurrió desarrollar una o dos ideas como carta de presentación, para demostrar a la compañía que contratar al joven escritor era una decisión inteligente. Mientras conducían, se imaginaron un escenario en el que los humanos volaban a lomos de dragones y los conducían hasta la guerra.

También más o menos al mismo tiempo, TSR contrató a una joven editora llamada Margaret Weis para que trabajara en sus populares libros de *Elige tu propia aventura*. Pensaron que también podría ayudar en el desarrollo de una línea de ficción más tradicional, del estilo de *El Señor de los anillos* de Tolkien, que en ese momento estaba disfrutando de un resurgimiento. "Me asignaron a un equipo que iba a desarrollar una línea de módulos, en cada uno de los cuales aparecía un dragón diferente - recuerda Hickman -. Pero no queríamos que sólo fuera de 'el dragón que toca este mes'. Tracy le habló al equipo sobre su idea de jinetes de dragones, e inmediatamente se pusieron a trabajar para hacer una propuesta a los directivos de TSR.

"Les gustó tanto la idea - dice Weis - que decidieron hacer algo más aparte de módulos. Querían posters, calendarios y libros". Así que la asignaron al equipo. "Entonces fue cuando comenzamos a jugar de verdad".

por Strani







# PLANESCAPE

## Las facciones exiliadas

por David Noonan • ilustrado por Kalman Andrasofszky  
traducido por Miguel García de la Fuente

Uno de los principios básicos de PLANESCAPE es la idea de las facciones: grupos de criaturas que comparten opiniones similares y se unen para dar fuerza a un ideal, a menudo abstracto o filosófico. Quince eran las facciones que podían llamar hogar a Sigil y buena parte de las aventuras se basaron en las intrigas y rivalidades que separaban a las facciones.

Y entonces un duque hambriento de poder inició una guerra abierta entre las quince facciones, que sólo terminó con la intervención de la misteriosa gobernante de Sigil, la Dama del dolor, con la ayuda de un grupo de aventureros.

La Guerra de las facciones acabó con tres facciones (los Creyentes en la Fuente, los Eutanastas y el Signo del uno) y la Dama del dolor dio al resto la opción de elegir entre abandonar Sigil o disgregarse. Se desbandaron seis facciones (la Cábala de la desolación, los Hombres de la ceniza, la Liga de la libertad, la Sociedad de los sentidos, la Orden trascendental y los Xaositectos), aunque sus miembros continuaron manteniendo sus puntos de vista y participando en las mismas actividades que antes. Simplemente perdieron la jerarquía y la organización.

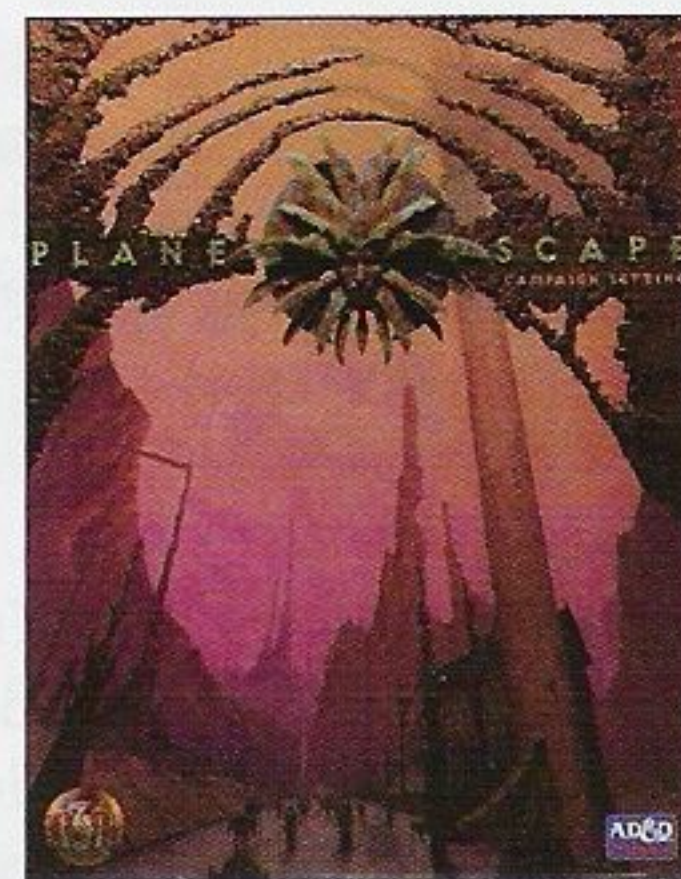
Otras seis facciones eligieron el exilio, y a continuación se describen las actividades que han llevado a cabo desde entonces.

### LOS ATHAR

Los Athar creen que los dioses son fraudes; no que no existan, sino que no son inmortales ni "mejores" que otras criaturas. Es sólo que son más poderosos. Cuando la Dama del dolor expulsó a las facciones de Sigil, los Athar estaban comprensiblemente preocupados: tras siglos desdeñando a los dioses, finalmente tenían que dejar la única ciudad en la que los dioses no podían entrar. Los Athar temían que los dioses rencorosos quisieran demostrar su poder aplastándoles.

Así que los Athar no se alejaron mucho de Sigil. Construyeron un nuevo hogar entre los rilmani (descritos en el *Manuscrito Infernal*), en la base de la espiral sobre la cual flota la protuberante ciudad de Sigil. Ahora las sombras de su antiguo refugio acechan sobre su nueva base: una mezcla entre una biblioteca y un castillo bien fortificado denominada fortaleza de los Velos. Las filas de los Athar, que hasta entonces siempre se habían nutrido fundamentalmente de clérigos desencantados, han declinado como consecuencia de que la facción ahora se halle perdida en las tierras exteriores y no en la ciudad más grande del cosmos.

Aunque los dioses no han llegado en masa para obliterar a los Athar por su insolencia, algunas deidades sí guardan rencor a los Athar por apartar a los clérigos de sus objetivos divinos. Algunos han enviado espías para que se infiltren en la facción, mientras que otros han enviado escuadrillas de ataque formadas por ajenos a asaltar la fortaleza de los Velos. Como los conjuros, aptitudes sortilegas, aptitudes sobrenaturales y los poderes divinos no funcionan en las proximidades del centro de las Tierras exteriores, a día de hoy todos los soldados de las deidades han muerto en los muros de la fortaleza de los Velos.



### LA CREACIÓN DE PLANESCAPE

El escenario de campaña PLANESCAPE creció a partir de una propuesta del diseñador Dale Henson, "pero su concepto era totalmente diferente al resultado final", recuerda Colin McComb, miembro del equipo PLANESCAPE durante mucho tiempo. "Imagina monopatinos y windsurf en el plano Astral". En seguida se trasladó el proyecto al diseñador Zeb Cook, al editor David Wise y a la artista conceptual Dana Knutson, que dirigieron el proyecto en una dirección totalmente diferente. Los tres combinaron su amor por la Inglaterra victoriana, Shakespeare, la literatura conceptual y la filosofía marginal en lo que posiblemente sea el entorno de campaña de D&D más original jamás publicado. McComb, a quien se encargó la redacción del primer libro de aventuras, se incorporó más tarde al equipo.

"Tuvimos suerte", afirma McComb; "La dirección estaba ocupada con un juego para principiantes que estaba diseñando Jeff Grubb. El pobre fue incapaz de tomar una decisión sin tener a nadie colgado de sus hombros", pero el equipo PLANESCAPE pudo dar rienda suelta a su creatividad sin cortapisas.

El componente final de la mezcla fue Tony DiTerlizzi y su revolucionario estilo artístico. "Y no hay que olvidarse del equipo de diseño gráfico", añade McComb en alusión a Dawn Murin, Angie Lokotz y Dee Barnett. "PLANESCAPE no hubiera sido lo mismo sin su trabajo". De hecho, PLANESCAPE era algo totalmente nuevo. Ni el estilo de redacción ni la imagen se parecían a los de ninguna otra publicación; desde el principio disfrutó de una identidad propia, "y además crearlo fue muy divertido."

Cuando se trasladaron las riendas al equipo que se encargaría de desarrollar el nuevo escenario de campaña, Andrea Hayday, Monte Cook, Ray Vasele, Michele Carter y McComb tenían una visión clara y precisa del método de trabajo que debían emplear. McComb recuerda que "era tan divertido... Todos los días nos juntábamos en la mesa de Ray para lanzar una lluvia de ideas y nos reíamos tanto que la gente nos pedía que nos pusiéramos a trabajar."

La dirección quedó sorprendida del éxito de PLANESCAPE, "sobre todo porque lo creamos sin su ayuda", se ríe McComb. "Y lo mejor de todo es que como nos dejaron solos al principio, tuvieron que seguir dejándonos trabajar por nuestra cuenta más adelante, y eso es la gloria."

por Stani



Sin embargo, los intentos de espionaje han tenido algo más de éxito, pues los Athar no pueden emplear la magia para desenmascarar a los espías.

Cuando los Athar abandonan la protección de la fortaleza de los Velos, a menudo se llevan algo de las Tierras exteriores con ellos. Han extraído gemas de las proximidades de la base de la espiral y las han incorporado a objetos mágicos que son anatema para los dioses y aquellos que los adoran.

### Espirodura

Un arma con la cualidad espirodura tiene un minúsculo cristal de la espiral del centro de las Tierras exteriores engarzado en alguna parte. Como la espiral es el centro de la zona de magia muerta más grande de los planos, un arma espirodura puede anular temporalmente la habilidad para usar la magia de una criatura. Una criatura que sufra daño procedente de un arma con la cualidad espirodura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 19 o no será capaz de emplear conjuros ni aptitudes sortilegas durante los 1d4 asaltos siguientes. El DM debe tirar la duración de la anulación en secreto y la criatura impactada sentirá un escalofrío sobrenatural que le permitirá darse cuenta intuitivamente de que la magia no funcionará hasta que el escalofrío se le pase. Los efectos mágicos ya existentes sobre la criatura golpeada por el arma no son afectados, pues el arma espirodura sólo interrumpe los nuevos conjuros o aptitudes sortilegas empleadas por la criatura impactada. Una criatura que falle la salvación contra el arma espirodura no puede volver a ser afectada por el efecto espiroduro hasta que recupere la aptitud para lanzar conjuros y usar aptitudes sortilegas.

Abjuración fuerte; NL 15.º; Fabricar armas y armaduras mágicas; *campo antimagia*; Precio: bonificador +3.

### LA FRATERNIDAD DEL ORDEN

¿Qué importa el significado de las cosas mientras sepas cómo funcionan? Esta es la filosofía de la Fraternidad del orden, un grupo dedicado a descubrir las leyes secretas del universo. Obligados abandonar Sigil, y temporalmente sin líder como consecuencia de que un xaositecto lo asesinara durante la Guerra de las facciones, la Fraternidad se aloja en la fortaleza de la Iluminación disciplinada en el plano de Mechanus. Allí reúnen

saberes esotéricos, experimentan con las leyes naturales del universo y planean su regreso a la ciudad de Sigil, la cual, según ellos, contiene la clave para la comprensión del multiverso.

La Fraternidad del orden busca miembros legales de todo tipo de clases y razas que les auxilien en sus investigaciones. A menudo contratan a guardias y guías para que los conduzcan a algunas de las más peligrosas partes de los planos, donde los miembros de la Fraternidad realizan experimentos o desentierran antigüedades que permitan acceder a saberes olvidados.

La Fraternidad del orden también ha forjado una alianza con los inevitables; estos ajenos mecánicos hacen cumplir las leyes naturales que la Fraternidad estudia. Dicha facción acaba de desvelar los secretos de los injertos de los inevitables: mecanismos adheridos a miembros o aliados de la Fraternidad.

### Alas de zelekhut

Estas alas mecánicas de plumas doradas hacen posible que el portador pueda volar a una velocidad de 60' (maniobrabilidad regular).

Prerrequisito: Injertar carne (consulta el *Manuscrito Infernal*), volar, el creador debe estar asociado con los inevitables; Precio: 100.000 po.

### Mano de kolyarut

Este mecanismo gris oscuro que conforma una mano con su muñeca (igual de probable que sea la izquierda que la derecha) permite a la criatura injertada realizar un ataque de *toque vampírico* (igual que el conjuro) tres veces al día. El ataque de toque causa 6d6 puntos de daño y la criatura injertada obtiene esa misma cantidad de puntos de golpe temporales que duran 1 hora.

Prerrequisito: Injertar carne (consulta el *Manuscrito Infernal*), *toque vampírico*, el creador debe estar asociado con los inevitables; Precio: 86.400 po.

### LA GUARDIA DEL DESTINO

La facción de la Guardia del destino, amante de la entropía, fue casi aniquilada durante la Guerra de las facciones de Sigil y los supervivientes huyeron a cuatro armerías localizadas en los bordes del plano de Energía negativa. La Guardia del destino cree que la decadencia es inevitable y se resiste a esforzarse por intentar revertir la tendencia de las cosas a disgregarse. Son una mera fracción

de lo que eran antes y es casi imposible reconstruir una organización cuando su propósito declarado consiste en promover la destrucción de las cosas. Por decirlo de otra manera, la Guardia del destino está demostrando la validez de sus principios con su propio desmoronamiento.

La mayoría de miembros supervivientes de esta facción permanecen en sus ciudadelas y acuden al plano para realizar asaltos sólo cuando se producen actos masivos de creación o reconstrucción (por ejemplo, la creación de un nuevo semiplano). Sin embargo, a pesar de su declive, esta facción ha dejado un importante legado: las armas forjadas por la Guardia del destino.

### Demoledora

La cualidad demoledora sólo se puede aplicar a las armas contundentes. Cuando este tipo de armas (sobre todo, aunque no exclusivamente, martillos de guerra y grandes clavos) golpean a criaturas u objetos con dureza, el impacto sobrepasa la dureza. Esta cualidad no afecta al daño de energía causado por otra propiedad que pueda tener el arma, pues el daño de energía causado por un éxito con un impacto realizado con arma demoledora interacciona normalmente con la dureza.

Transmutación moderada; NL 8.º; Fabricar armas y armaduras mágicas; estallar; Precio: bonificador +1.

### Robadora

Un arma con la cualidad robadora es particularmente útil a la hora de desarmar a los oponentes, pues concede al que la esgrime un bonificador +4 a la prueba enfrentada destinada a desarmar al enemigo. Además, si el esgrimidor consigue desarmar al oponente, el objeto que este último llevara se habrá quedado pegado a la superficie de impacto del arma robadora. El esgrimidor entonces puede transferir el objeto desarmado a una mano libre o lanzarla a cualquier casilla adyacente empleando una acción gratuita.

Transmutación moderada; NL 6.º; Fabricar armas y armaduras mágicas; *telaraña*; Precio: bonificador +1.

### EL HARMÓNIO

La paz a cualquier precio, incluso a costa de una guerra: ésta es la filosofía del Harmónium, una facción que pretende conseguir la armonía universal cueste lo que cueste. Cuando todo el mundo viva conjuntamente en paz, todos podremos



disfrutar de una nueva edad dorada, aunque para que ello suceda, todo el mundo ha de estar de acuerdo con el Harmónium, y estos últimos están dispuestos a luchar para asegurarse de que todos compartan su punto de vista.

Antes de la guerra de las Facciones el Harmónium era la policía *de facto* de Sigil (la Fraternidad del orden se encargaba de los procesos judiciales y los Eutanastas de que se aplicaran los castigos). Después de que la Dama del dolor desbandara las facciones, el Harmónium abandonó Sigil para marcharse a Arcadia y han cambiado su objetivo de unir en paz y armonía a todo el multiverso por recoger a los planos Superiores bajo la bandera de la ley. No han renunciado por completo a la violencia, pero ahora es una facción mucho menos belicosa de lo que era antes.

La líder de la facción, que responde al nombre de Fe, viaja frecuentemente por los planos Superiores y el plano Material para llevar a cabo su plan de convertir en indispensables para los ejércitos del bien a los cruzados del Harmónium, por lo que a menudo estará dispuesta a ceder las tropas de la facción a una causa benigna.

#### Pacificador del Harmónium

Hay mucha gente a lo largo y ancho del multiverso que sólo quiere vivir en paz y armonía. El pacificador del Harmónium considera que su trabajo consiste en encargarse de los demás.

Se trata de parte de un ejército de élite dedicado aparecer allá donde el desorden y el mal asoman la cabeza; mantienen la paz en las fronteras planarias durante los vacilantes alto el fuego, dispersan a los ejércitos de demonios antes de que tengan la posibilidad de colarse en el plano Material, y se aventuran en la Gran caverna sombría para llevar a los asesinos duergar ante la justicia. Los pacificadores del Harmónium están tan preparados para actuar en grupos pequeños como para funcionar como vanguardia de un gran ejército angelical. La ironía de hacer

la guerra para preservar una paz mayor no les ha abandonado, pero el papel en la vida de un soldado se basa en el noble sacrificio en pro de un bien mayor consistente en la armonía universal.

Los personajes que con mayor frecuencia se convierten en pacificadores del Harmónium son paladines y guerreros, aunque entre sus filas también se puede encontrar a algunos hechiceros y bardos. Las clases caóticas, como la de bárbaro, no pueden convertirse en pacificadores y son pocos los druidas que encuentran interesantes los tejemanejes de las facciones planarias.

A veces se envían pacificadores del Harmónium al plano Material en respuesta a peticiones de clérigos devotos de Pelor, Heironeous o S. Cuthbert.

En algunas ocasiones, cuando no esté involucrado en una gran cruzada, un ajeno con niveles en esta clase de

prestigio responderá a la llamada de un conjuro de *aliado de los planos*.

Los pacificadores del Harmónium protegen y se entrenan en el principal castillo de la facción, sito en Buxenus, una capa de Arcadia.

#### Rasgos de clase

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio pacificador del Harmónium.

**Competencia con armas y armaduras:** el pacificador del Harmónium obtiene competencia con las armas marciales y todos los tipos de armaduras y escudos, incluyendo el pavés.

**Montura especial:** el pacificador del Harmónium obtiene una montura especial equivalente a la que ganaría un paladín de nivel 5.º (tal como se describe en la página 54 del *Manual del jugador*). Cuando el pacificador no esté utilizándola, la montura se dedicará a pacer plácidamente en los pastos cercanos al castillo del Harmónium en Arcadia.

Si el pacificador ya dispone de una montura especial gracias a cualquier otra clase que posea (habitualmente será la de paladín), los niveles de ésta se acumularán con los de pacificador a la hora de determinar las aptitudes de la montura. Por ejemplo, un guerrero de nivel 6/paladín de nivel 3/pacificador del Harmónium de nivel 1 poseería una montura especial equivalente a la de un paladín de nivel 8.

**Castigar el caos (Sb):** una vez al día, un pacificador del Harmónium puede intentar castigar el caos con un ataque normal cuerpo a cuerpo, a cuya tirada de ataque debe añadir su bonificador de Carisma (si lo posee) y causará 2 puntos de daño adicionales por cada nivel que tenga en esta clase de prestigio. Por ejemplo, un paladín de nivel 7/pacificador del Harmónium de nivel 3 causaría 1d8+6 puntos de daño (además de los bonificadores por Fuerza y magia) al atacar a una criatura caótica. Si el pacificador ataca accidentalmente a una criatura no caótica, el castigar no tiene efecto, aunque se habrá usado la aptitud para ese día.

A nivel 4, el pacificador podrá castigar el caos dos veces al día.

Si el pacificador es asimismo capaz de castigar el mal, podrá hacerlo de manera simultánea con su aptitud de castigar el caos, ya que los bonificadores al ataque y al daño se acumulan.

### PACIFICADOR DEL HARMÓNium

DG  
D10

#### Requisitos

Para convertirse en pacificador del Harmónium, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- Ataque base:** +6.
- Montar:** 5 rangos.
- Saber (religión):** 5 rangos.
- Dotes:** Combatir desde una montura.
- Alineamiento:** cualquiera legal.

#### Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del pacificador son las siguientes:

- Des:** Montar.
- Int:** Arte, Saber (los Planos), Saber (religión).
- Sab:** Averiguar intenciones, Oficio, Sanar.
- Car:** Intimidar, Trato con animales.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

### AVANCE DEL PACIFICADOR DEL HARMÓNium

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Montura especial
2	+2	+3	+1	+3	Castigar al caos 1/día, <i>calmar emociones</i>
3	+3	+3	+1	+3	Montura planaria
4	+4	+4	+1	+4	Castigar al caos 2/día
5	+5	+4	+1	+4	<i>Armonía universal</i>



**Calmar emociones (St):** al llegar a nivel 2, el pacificador del Harmónium puede *calmar emociones* (igual que el conjuro) una vez por día como un lanzador de nivel igual al que posee en esta clase de prestigio. La CD de la salvación está basada en Carisma.

**Montura planaria (Sb):** a nivel 3, el pacificador del Harmónium posee la aptitud de convocar y despedir a su montura especial. Si lo desea, al despedir a su montura puede regresar con ella al territorio del Harmónium en Arcadia pudiendo llevar con él a una criatura voluntaria por cada nivel de pacificador del Harmónium que posea. Una vez se halle en el plano de Arcadia, el pacificador puede realizar un *desplazamiento de plano* que afecte a él, su montura y a una criatura voluntaria por cada nivel que posea en esta clase de prestigio desde Arcadia hasta la primera capa de cualquier plano no malvado.

**Armonía universal (St):** a nivel 5, un pacificador del Harmónium puede obligar a otros a trabajar en pro de los objetivos del Harmónium, o al menos castigarlo por no abrazar los objetivos de paz y hermandad. Una vez al día, el pacificador puede convertir a una criatura viva en objetivo de una aptitud sortilega de *geas/empeño*, pero la orden mágica no puede comprender actos violentos, caóticos o malvados. La CD para la salvación de Fortaleza está basada en Carisma.

## PREDESTINADOS

El líder de la facción de los Predestinados, el duque Rowan Maderaoscura, inició la Guerra de las facciones con el propósito de doblegar a la Dama del dolor y llegar a gobernar Sigil en su lugar. Su plan pronto produjo efectos —la Dama lo conocía desde el principio— pero las facciones que sobrevivieron a la guerra están mal predispuestas hacia los Predestinados por haber iniciado la guerra.

Los Predestinados supervivientes se dedicaron a buscar un nuevo hogar que contribuyera de algún modo a su filosofía de "supervivencia de los más aptos" y lo encontraron en el plano de Ysgard, donde ahora viven de la tierra probándose a sí mismo continuamente demostrando su valía contra los demás y contra los peligros naturales del plano.

El nuevo líder de los Predestinados es Aram Roblero, quien a menudo promete una recompensa —información o algún objeto mágico particularmente preciado— al que pueda derrotarle en

algún tipo de competición. A menudo, aunque no siempre, se trata de un duelo personal; a veces Aram recluta a otro Predestinado de alto nivel para una competición contra un grupo de viajeros de Ysgard. Si la competición es una batalla, Aram la llevará a cabo en las llanuras de Ida, donde los muertos reciben un *resurrección verdadera* cuando el combate diario acaba.

**Aram Roblero:** enano Gue 18; VD 19; humanoide Mediano; DG 18d10+90; pg 18g; Inic +1; Vel 20'; CA 22, toque 11, desprevenido 21; Atq base +18; Prs +30; Atq +31 c/c (1d10+19/x2, *mazo de los titanes*) o +24 a distancia (2d8+13, martillo arrojadizo de los enanos); Atq comp +31/+26/+21/+16 c/c (1d10+19/x2, *mazo de los titanes*) o +24 a distancia (2d8+13, martillo arrojadizo de los enanos); AE —; CE reducción del daño 3/—, resistencia al fuego 10; AL CN; TS Fort +19, Ref +10, Vol +10; Fue 26, Des 12, Con 21, Int 16, Sab 13, Car 15.

**Habilidades y dotes:** Diplomacia +7, Engañar +7, Intimidar +23, Montar +22, Nadar -1, Saltar +18, Tregar +24; Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Especialización en armas (gran clava), Especialización en armas (martillo de guerra), Especialización mayor en armas (gran clava), Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Movilidad, Pericia en combate, Presa mejorada, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (gran clava), Soltura mayor con un arma (gran clava), Soltura con un arma (martillo de guerra), Soltura mayor con un arma (martillo de guerra).

**Posesiones:** *martillo arrojadizo de los enanos, mazo de los titanes, armadura completa adamantina +3 con resistencia al fuego, capa de resistencia +3, brazales de salud +6, cinturón de fuerza de gigante +6.*

**Tácticas:** A Aram le gusta intentar ataques de romper arma con su *mazo de los titanes* contra las armas de sus adversarios. Disfruta de un +39 en la tirada de ataque enfrentada, y el mazo causa 3d10 +57 puntos de daño al arma de su oponente. Al ser su bonificador tan alto, a menudo emplea Ataque poderoso al romper un arma con el objeto de causar más daño. Su Valor de desafío es un punto superior a lo normal porque posee más de 200.000 po en equipo que es capaz de usar con efectividad, bastante más de lo habitual en un PNJ normal de nivel 18.

## LIGA REVOLUCIONARIA

Antes de la Guerra de las facciones, los anarquistas de la Liga revolucionaria se dedicaban a aplastar a las otras facciones para que los residentes de Sigil pudiesen descubrir las "verdades auténticas" sin la interferencia de las estructuras de poder. Gracias al edicto de la Dama del dolor, la Liga revolucionaria consiguió su propósito: las facciones ya no existen. Ello dejó a la Liga revolucionaria sin objetivo: ya no tenían nada contra lo que rebelarse.

Los restantes miembros de la Liga se retiraron al bastión de la Última esperanza, una fortaleza de negra roca que se eleva en la pantanosa primera capa de Cárceri. Allí la mayoría de la Liga decidió emprender un nuevo camino: el regresar a Sigil como gobernantes para conducir a las masas hasta las verdades auténticas del universo. Para un grupo de anarquistas es complicado planear un régimen organizado, así que hay tantas riñas internas como planes para regresar a Sigil.

La idea de gobernar Sigil horroriza a algunos de los miembros más radicales de la Liga, pues después de todo, son anarquistas, por lo que han formado una escisión conocida como la Segunda ola. Estos últimos creen que si las facciones de Sigil han podido derrumbarse, la rebelión es posible en cualquier sitio, por lo que han formado células en muchas de las más grandes metrópolis de los Planos con el objetivo de fomentar la revolución allá donde sea posible.

### Anarcomantes

Los Anarcomantes son saboteadores mágicos que se infiltran en las organizaciones planarias e incitan a la rebelión desde dentro. Muchos son líderes de células de la Segunda ola que intentan derrocar los gobiernos de metrópolis planarias, como Unión, Dis o la ciudad de Oropel. Consecuentemente, son precavidos y paranoicos, pues horrores indescriptibles aguardan a los que sean descubiertos y capturados por las autoridades.

Los lanzadores de conjuros arcanos, tales como hechiceros y magos, son los que conforman la mayoría de los anarcomantes de la Liga, aunque muchos de ellos eligieron algunos niveles de pícaro o bardo para obtener más habilidades sociales.

Se puede encontrar a un anarcomante en cualquier lugar en el que haya un gobierno planario digno de ser



derrocado, pero en rara ocasión revelan su presencia. Prefieren operar a través de múltiples niveles de secuaces y lugartenientes, muchos de los cuales desconocen la auténtica naturaleza de los objetivos de sus señores. Sólo los compañeros revolucionarios del anarcomante —habitualmente una célula de tres o a cinco personajes de nivel alto— conocen la verdad, e incluso a ellos les oculta los propósitos específicos que persigue.

#### Rasgos de clase

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio anarcomante.

**Competencia con armas y armaduras:** el anarcomante no obtiene competencia con ninguna arma ni armadura.

**Ritual del espía oscuro (Sb):** a través de la realización de un ritual que dura un día y que sólo conocen los anarcomantes de la Liga revolucionaria, éstos pueden transformarse en un personaje completamente diferente que posea raza, clase y hasta aptitudes que no tenga el anarcomante. Emplear el ritual del espía oscuro cuesta 1.000 po y 1.000 PX, y dura 24 horas durante las cuales el anarcomante no puede ser molestado.

Cuando finalice el ritual, el anarcomante elegirá una nueva forma creando en esencia un nuevo personaje que jugará en lugar del propio anarcomante. Calcula la puntuación base de liderazgo siguiendo las reglas presentadas en la dote de Liderazgo del capítulo 4 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*, el segundo personaje se construye como si fuera un allegado apropiado para un personaje con la misma puntuación de liderazgo. No apliques ningún modificador de reputación ni de liderazgo (gran renombre, tiene un familiar, etc.). El segundo personaje preserva los

recuerdos, motivaciones y objetivos de la vida previa del anarcomante, pero no podrá lanzar conjuros ni emplear aptitudes raciales que ya no posea. Nada inferior a un *deseo* o un *milagro* podrá revelar la anterior vida del personaje como anarcomante. Este último gana nuevos niveles según su nivel

## ANARCOMANTE

DG  
D4

### Requisitos

Para convertirse en anarcomante, se deben cumplir los siguientes requisitos:

**Lanzamiento de conjuros:** aptitud para lanzar al menos un conjuro arcano de ilusión de nivel 1 a 5 y aptitud para lanzar *polimorfar*.

**Disfrazarse:** 6 rangos.

**Engañar:** 6 rangos.

**Dotes:** Soltura mayor con una escuela de magia (ilusión) o Soltura mayor con una escuela de magia (encantamiento).

**Alineamiento:** cualquiera caótico.

### Habilidades clásicas

Las habilidades de clase del Anarcomante son las siguientes:

**Dex:** Escapismo, Escondarse, Juego de manos, Moverse sigilosamente.

**Con:** Concentración.

**Int:** Arte, Conocimiento de conjuros, Descifrar escrito, Saber (todas las habilidades elegidas individualmente).

**Sab:** Averiguar intenciones, Oficio.

**Car:** Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Intimidar, Reunir información, Usar objeto mágico.

**N/A:** Hablar un idioma.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

de personaje como anarcomante, incluso si su segundo personaje es de nivel inferior.


Como acción de asalto completo, el anarcomante puede recuperar su personaje original, despojándose del cuerpo en un estallido de poder sobrenatural.

**Ritual de la lengua sosegada (Sb):** a través del lanzamiento de un conjuro y tocando a un oponente indefenso, el anarcomante puede obligarlo a no hablar sobre un determinado tema especificado en una o dos frases pronunciadas cuando se realiza el ataque de toque. Si el receptor del ritual viola la restricción, el conjuro que el anarcomante lanzara con el ritual produce sus efectos como si hubiera sido activado por un conjuro de *contingencia*, aunque el ritual de la lengua sosegada funciona con cualquier conjuro.

Este ritual no puede ser disipado, y aunque se puede eliminar con un conjuro de *deseo limitado*, *quitar maldición* o *romper encantamiento*, se activará el conjuro que el anarcomante lanzara antes de tocar al receptor. Un *milagro* o un *deseo* pueden eliminar la condición del ritual y el conjuro pendiente de activación.

Los anarcomantes, con el objeto de asegurar el secreto de su organización, suelen usar magia de muerte, maldición o teleportación con el ritual de la lengua sosegada.

**Ritual de la turba desatada (Sb):** a través de la realización de un ritual de una hora de duración, el anarcomante crea 2d12 efectos de *confusión* en lugares aleatorios dentro de un radio de una milla. El anarcomante no puede controlar dónde se producen las explosiones de 15' de *confusión*, aunque ninguna de ellas surgirá en zonas carentes de criaturas y ninguna surgirá a menos de 500' del anarcomante.

Al contrario que el conjuro, estos efectos de *confusión* duran tanto tiempo como el anarcomante continúe realizando el ritual, el cuál podrá repetirlo las veces que desee, añadiendo 2d12 nuevos efectos de *confusión* por cada hora, además de mantener los anteriores. Si el anarcomante es capaz de realizar el ritual durante varias horas, los efectos de *confusión* pueden crear disturbios cívicos. 

### AVANCE DEL ANARCOMANTE

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros por día
1	+0	+0	+0	+2	Ritual del espía oscuro	—
2	+1	+0	+0	+3		+1 nivel de clase existente
3	+1	+1	+1	+3		+1 nivel de clase existente
4	+2	+1	+1	+4		+1 nivel de clase existente
5	+2	+1	+1	+4	Ritual de la lengua sosegada	—
6	+3	+2	+2	+5		+1 nivel de clase existente
7	+3	+2	+2	+5		+1 nivel de clase existente
8	+4	+2	+2	+6		+1 nivel de clase existente
9	+4	+3	+3	+6	Ritual de la turba desatada	—
10	+5	+3	+3	+7		+1 nivel de clase existente



# LA SENDA DE LOS FANTASMAS

## *Los Espadas sangrientas*

por Sean K Reynolds • traducido por Miguel García de la Fuente

**F**undado hace unos quinientos años por un grupo de aventureros de mala fama con base en Manifiesto, los Espadas sangrientas es un grupo de mercenarios organizado en torno al núcleo de una secta secreta. Los miembros originales disfrutaron de una carrera moderadamente provechosa hasta que tuvieron suerte y hallaron un suculento tesoro. Se retiraron durante unos meses, pero enseguida se aburrieron, sobre todo Yorin Leeds, un joven clérigo de Orcus. Yorin rastreó a Tala Keith, el brazo marcial de su grupo y le propuso fundar una compañía de mercenarios vinculada a la Iglesia de Orcus. Así, los mercenarios alimentarían el deseo de poder de Tala y la posición de Yorin en la Iglesia de Orcus.

Juntaron parte del dinero, compraron un pequeño edificio que fuera capaz de servir como cuartel y comenzaron a reclutar mercenarios independientes. A su debido tiempo, revelaron a sus empleados los vínculos con el culto, matando a aquellos que se negaban a aceptar el sacrilego bautismo de Orcus. Pasó el tiempo y los antiguos aventureros llegaron a reunir una fuerza importante en sus manos, a la cual alquilaban como guardias o mercenarios.

Los miembros promovían una imagen de competencia, minuciosidad y predisposición a matar si era necesario para cumplir sus contratos. Respetados y temidos por el pueblo, les precedía una sangrienta reputación y una macabra costumbre de desmembrar a los que mataban (o incapacitaban) en el cumplimiento de su deber, supuestamente para minar la moral de futuros adversarios, pero que en realidad se trataba de un rito hacia su dios malvado. La conexión de los Espadas con el culto a Orcus no se conoce fuera de la organización, ya que mantienen esta lealtad en privado (saben que si otros averiguan su secreto la ciudad entera se volvería contra ellos). Así que hacen la guerra en nombre de aquellos que les pagan y emplean su dinero y posición para apoyar los propósitos de dolor y tortura de su dios.

### MIEMBROS Y RECURSOS

Como su trabajo les hace combatir con frecuencia, los Espadas sangrientas tienden a poseer una cantidad de miembros fluctuante, ya que pierden a los más débiles en combate. Ahora mismo el grupo está en un periodo de reclutamiento tras sufrir serias pérdidas protegiendo unas valiosas caravanas. La comandante Tala y Yorin están buscando a jóvenes coléricos y resentidos que quieran hacerse un nombre. Como los Espadas poseen una reputación de fuerza y crueldad, los líderes han conseguido atraer a jóvenes matones al grupo, aunque la necesidad de deshacerse de aquellos que no posean un auténtico paladar por las carnicerías ha impedido que crezcan demasiado rápido. Antes poseían excedentes que

han tenido que emplear para entrenar y equipar a los nuevos reclutas, lo cual ha hecho que ahora se nivel de recursos sea medio para un grupo de sus características, por lo que están buscando nuevos trabajos bien pagados. Buena parte de sus recursos son objetos mágicos (pociones, pergaminos y objetos de curación) creados por los lanzadores de conjuros, recursos que emplean para pagar por los servicios y para recompensar y seducir a nuevos miembros prometedores del grupo.

Los Espadas han expandido el sótano de su sede conectándolo a un edificio de la Infraciudad superior. Emplean este nivel subterráneo como templo secreto dedicado a Orcus y para entrar y salir a hurtadillas de su sede (sobre todo los necrófagos del grupo, que no pueden andar normalmente por Manifiesto sin llamar la atención).

### ALINEAMIENTO Y LIDERAZGO

Los Espadas sangrientas no aceptan a criaturas no malignas como miembros, pues sólo los seres malévolos están dispuestos a participar en los rituales de la Iglesia de Orcus. Aunque Orcus es caótico y sus más devotos seguidores también lo son, los líderes de los Espadas se dan cuenta que los secuaces individualistas son más reacios a aceptar órdenes, así que han preferido reclutar a aquellos que están más dispuestos a seguir una cadena de mando. Los secuaces legales serían lo ideal, pero de éstos son pocos los que son aptos para los intereses de los Espadas. La mayoría de los miembros de los Espadas son neutrales malignos, aunque unos pocos son caóticos malignos (gente con fuerte sentimiento del deber a pesar de su alineamiento).

Tala Keith (mujer humana LM, Gue 7), una avisgada comandante que reconoce las limitaciones de sus soldados, es la que maneja el cotarro. Disfruta de su pequeño

### LOS ESPADAS SANGRIENTAS

Espadas sangrientas (menor): AL CM; límite de recursos 10.000 po; miembros 55; mezcla (45 humanos, 5 enanos, 2 semiorcos, 1 gnomos y 2 otros).

*Personas con autoridad:* comandante Tala Keith, humana Gue 7, Yorin Leeds, humano Clr 6 (Orcus).

*Personajes importantes:* Capitán Jonis, humano Gue 4; sargento Berg, enano Gue 3, Caridad, humana Pcr 4; Traxilus, humano Hcr 4, Bandol, gnomos Brd 3, Hedris y Pont, varones necrófagos.

*Otros:* Brd 1 (2), Clr 1 (1), Cmb 1 (18), Cmb 2 (4), Exp 1 (2), Gue 1 (9), Gue 2 (2), Hcr 1 (1), Mag 2 (1), Pcr 1 (5).



"ejército", a veces ingobernable como pocos, y considera la experiencia que está obteniendo como un campo de cultivo para empresas mejores y más grandes. Tolera el culto a Orcus porque le permite perseguir su sueño, pero no es una de las fieles y sólo participa en los servicios religiosos para ablandar a su compañero. Antes solía dirigir en persona a sus mercenarios a la batalla, pero en el último año ha desarrollado un mayor interés por permanecer a salvo y ahora confía en el capitán Jonis, que se encarga de conducir a los hombres al combate mientras ella se queda en el cuartel general haciendo planes. Si las cosas acaban mal para los Espadas, tiene pensado utilizar las conexiones con la Infraciudad para escapar, dejando atrás a sus aliados del culto.

El guía espiritual de las Espadas es Yorin Leeds (humano NM, Clr 6 de Orcus). Es un adorador leal del Príncipe demoníaco de los muertos vivientes, y no padece esa ansia de sangre típica de sus más fervorosos adoradores, sino que intenta hacer planes para la iglesia con un año de previsión. Su presencia hace que los Espadas sean algo más que una simple banda de mercenarios, pues es él quien pone a prueba la lealtad de los reclutas hacia Orcus. Sabe que Talas no está interesada en los asuntos de la fe, pero está contento de que sea ella la que lidera el grupo. Prefiere mantener la existencia de su pequeño culto en secreto, y si su auténtica naturaleza fuese descubierta, intentaría conservar al mayor número posible de personas importantes, aunque si fuera necesario, huiría para organizar otro grupo.

## AFILIACIÓN Y DEMOGRAFÍA

Los Espadas sangrientas cuentan con 50 miembros, sin contar a una pequeña fuerza de esqueletos que usan para proteger la zona del templo de su cuartel general. La mayoría de los miembros son humanos, no por que sus líderes sean racistas, sino porque la mayoría de no humanos de Manifiesto poseen fuertes vínculos con sus propias deidades y no son buenos candidatos para convertirse al culto de Orcus. Ninguno de sus miembros es fantasma (a los miembros se le les dice que si mueren, pueden intentar retornar de entre los muertos o enfrentarse a la Muerte verdadera para no revelar los secretos de los Espadas).

Bajo el liderazgo del Capitán Jonis (humano NM, Gue 4) se suele desplegar

habitualmente más de la mitad y menos de dos tercios del grupo. Tala cimentó la lealtad de este veterano de cicatrices en la cara cuando hizo tratos con la iglesia de Nessek para que si alguna vez moría lo resucitasen (lograr un trato similar con la iglesia de Orcus en Manifiesto es difícil, porque esta última debe operar en secreto). Como líder de campo de los Espadas, muchos de los miembros (y la mayoría de los reclutas) son más leales a Jonis, pues pasan más tiempo con él que con Talas o con Yorin. Jonis no es estúpido y se asegura que los verdaderos líderes de los Espadas sepan que él les es leal. Es auxiliado por el sargento Berg (enano NM, Gue 3), un exiliado del clan Guardamuerte de prominente nariz. Berg mantiene a raya a los miembros enanos de las Espadas, y los líderes y Jonis se aseguran de que Berg no pierda el respeto de los otros enanos.

Caridad (humana NM, Pcr 4) es la jefa de espías y la encargada de reunir la información. Cuando no está de misión con el grupo, emplea su tiempo investigando a la gente interesante de la ciudad (visitando a nobles, mercaderes corruptos y aventureros recién llegados), buscando potenciales objetivos de chantaje y de empleo para el grupo. Es una mujer de rostro apagado, piel muy morena y pelo corto que intenta ser todo lo discreta posible, incluso cuando habla directamente con otras personas.

Traxilus (humano NM, Hcr 4) es engreído y cruel, temerario a la hora de ostentar poder para acobardar a los mercenarios o destacar sobre ellos. Comprensiblemente, los soldados no lo aprecian demasiado, pero hasta ahora el miedo que provoca su habilidad para matar ha impedido que se produzca algún intento de asesinato. Le gusta la magia de frío y de ácido, y lleva muchos tatuajes-cicatriz que ha creado trazando líneas con ácido sobre su piel.

Bandol (gnomo CM, Brd 3) es un gnomo mezquino y astuto, aficionado a las malas jugarretas, como esconder serpientes venenosas o escorpiones en las camas de los rivales. Es un miembro reciente de los Espadas. Tenía una deuda de sangre con un clérigo de Orcus que evitó que le devorase un necrario, y más tarde, ese sacerdote vendió la deuda a Yorin a cambio de información. En un año el servicio de Bandol a Yorin habrá acabado y entonces su decisión de quedarse o no en el grupo dependerá de cómo le hayan tratado.



## LA CREACIÓN DE LA SENDA DE LOS FANTASMAS

por Stani

El verano de 1999 Sean K. Reynolds y Monte Cook recibieron el encargo de crear el primer nuevo escenario de campaña que iba a publicar Wizards of the Coast desde que adquirió D&D a TSR. En vez de publicarse en una caja, como había sido habitual, se decidió que el producto fuese editado en pasta dura. Aunque era posible que más adelante se publicaran otros accesorios si el resultado era bueno, el objetivo era dar al DM la suficiente información y material para poder basar una campaña completa en este único libro, el primero de una especie de "opciones de campaña" modernas.

"Monte y yo pasamos mucho tiempo hablando," recuerda Reynolds. "Hablamos sobre el D&D y las campañas que habíamos jugado y dirigido." Hablaron sobre los aspectos que les gustaban y los que no, y sobre todo de los que les volvían locos. Estaban de acuerdo sobre muchas de las partes positivas, pero para su sorpresa también coincidían al respecto de una de las partes menos divertidas: la muerte.

"La muerte apesta," afirma Reynolds. "Claro que quieres que las acciones de tu personaje tengan consecuencias, pero cuando un personaje muere, es el jugador quien acaba siendo castigado." En otras palabras, no sólo existen castigos dentro del juego, como las pérdidas de nivel, sino que también está la exclusión del juego que sufre el jugador hasta que se puede recuperar a su personaje.

"Los dos pensamos que estar sentado durante horas mientras tus compañeros acaban con el monstruo, llevan el cuerpo de tu personaje hasta la ciudad y encuentran un clérigo capaz de lanzar *revivir a los muertos* es la peor parte del juego." Entonces se pusieron a diseñar un mundo en el que pudieras seguir jugando incluso si tu personaje moría. El resultado fue LA SENDA DE LOS FANTASMAS, un escenario en el que los vivos y los muertos coexistían en relativa paz y armonía.

"Para empezar," explica Reynolds, "tuvimos que hacer algunos cambios en la definición de 'fantasma' del D&D, con el objetivo de que la muerte fuese un camino viable para el aventurero. Un personaje muerto no es ni mejor ni peor, simplemente es diferente."

"Nos imaginamos un juego en el que estar vivo fuera mejor para unas aventuras, y ser un fantasma diese ventaja en otras," señala Monte. "Uno en el que un jugador pueda elegir que su personaje no sea resucitado porque es más útil al grupo siendo un fantasma."



## PARA TU CAMPAÑA

En la mayoría de casos se encontrará a los Espadas sangrientas como adversarios de un grupo de personajes buenos o neutrales. Un PJ malvado o uno neutral especialmente vil puede atraer la atención de los Espadas como recluta (como soldado normal o como especialista de algún tipo, en función del nivel y las habilidades del PJ); el hecho de que los líderes creen que el PJ estaría dispuesto a jurar lealtad al Príncipe de los muertos vivos o no, depende de las acciones y del pasado del personaje.

Los Espadas trabajan mucho con caravanas de propietarios de reputación dudosa, y podrían encontrarse con los personajes en el curso de dicha actividad (por ejemplo, los PJ podrían creer que en la caravana se transportan propiedades robadas o esclavos). Además, también es posible que sean reclutados para atacar a una caravana de un mercader rival que esté siendo protegida por los personajes. A menudo se les contrata para que vigilen edificios, particularmente las casas de los ricos dirigentes de los gremios o los templos neutrales que desean evitar que los visitantes molesten a algún invitado importante. En el pasado también se los ha contratado como escoltas para jóvenes nobles bazarios o salkirios deseosos de aventurarse en la Infraciudad sin sufrir peligro real alguno; ello puede ponerles fácilmente en conflicto con los PJ si el noble decide seguir a los personajes (sin permiso) y reclama una parte del tesoro como recompensa por su "ayuda".

A pesar de los fuertes vínculos que poseen con una secta amante de los muertos vivos, Tala y Yorin mantienen fuera de los Espadas a los muertos vivos inteligentes, pues saben que éstos pueden estropear fácilmente la tapadera del grupo actuando por sus propios intereses. Las únicas excepciones son Hedris y Pont, dos necrófagos que Yorin encontró en la Infraciudad mientras iba de aventuras. Los necrófagos comprenden que no se les permite atacar a los miembros del grupo ni entrar en los niveles superiores del cuartel general; su papel es deshacerse de los cadáveres sobrantes de los rituales (normalmente devorándolos) y mantener vínculos con otros muertos vivos y células del culto a Orcus a través de la Infraciudad.

Un grupo de trabajo típico de los Espadas está formado por diez soldados (7 combatientes y 3 guerreros), un sanador (Bandol o uno de los dos clérigos menores), tres rastreadores (pícaros o exploradores), los oficiales (Jonis y Berg) y uno de los especialistas (Caridad o Traxilus). La mayoría de los miembros restantes permanecen en Manifiesto para proteger el cuartel general, mientras que unos pocos se hallan fuera de contacto en cualquier momento. A veces Tala compone un equipo menor (dirigido por Berg, pues Jonis se encarga del grupo principal) además del principal, normalmente para trabajos en el interior de la ciudad.

## NUEVA DOTE

Los Espadas sangrientas se mantienen leales por medio de un ritual en el que todos participan antes de convertirse en miembros de pleno derecho del grupo. Negarse a participar en el ritual significa la muerte a manos de los sectarios leales.

### Ritual sangriento de Orcus

Has participado en un ritual malvado en el que has bebido sangre de víctimas inocentes que ha fortalecido tu lealtad hacia Orcus y te ha enseñado a causar un dolor atroz a tus oponentes.

**Prerrequisito:** alineamiento malvado, deidad patrona: Orcus

**Beneficio:** puedes impactar a tus oponentes haciendo que sufran un fuerte dolor. Una vez al día puedes declarar que un golpe crítico o un ataque furtivo tiene lugar en una zona excepcionalmente dolorosa. Puedes declararlo una vez que el ataque haya impactado y se haya determinado su condición de golpe crítico (si procede) pero antes de que se determine el daño. El defensor debe superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría) para no quedar aturdido durante 1 asalto debido al dolor producido por el ataque. Las criaturas incapaces de sentir dolor o inmunes a los golpes críticos no resultan afectados por este ataque.

Los muertos vivos inteligentes te reconocen como aliado potencial y demuestran una actitud inicial de (como poco) indiferente, salvo que las circunstancias provoquen una actitud más negativa

(por ejemplo, si en ese momento estás atacando a los muertos vivos o a sus aliados, aunque en este caso el poseer la dote debe ser suficiente para conseguir una corta tregua para negociar).

*Detectar el mal* y conjuros similares te detectan como si fueras un clérigo malvado (de nivel igual al total de tus DG), lo cual significa que la mayoría de los humanoides vivos te detectan más malvado que la persona media de tu raza, clase y nivel.

## NUEVO CONJURO

A Yorin le enseñaron cómo realizar las plegarias correctas para recibir el conjuro de *recomposición de cadáver*, que normalmente se utiliza para fortalecer a los necrófagos de la zona del templo.

### Recomposición de cadáver

Nigromancia [mal]

**Nivel:** Clr 3

**Componentes:** V, S, FD

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto

**Alcance:** toque

**Objetivo:** un humanoide que haya muerto durante la pasada semana

**Duración:** un día o hasta que sea descargado; 5 minutos; ver texto

**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)

**Resistencia a conjuros:** Si (objeto)

Puedes cargar un cuerpo muerto con energía negativa, haciendo que sea capaz de curar a un muerto viviente que devore su carne. El cadáver permanece cargado con esta energía hasta 24 horas, pero si un muerto viviente devora una comida completa del cadáver durante ese lapso de tiempo (por lo general, una criatura de tamaño similar al humano, como un necrófago, tarda unos 10 minutos) obtendrá curación rápida 1 durante los 5 minutos siguientes a terminar su cena (no se acumula con la curación rápida que el muerto viviente pueda obtener de otras fuentes). Este conjuro no permite que el muerto viviente pueda regenerar o pegar de nuevo a su cuerpo partes corporales perdidas. Al comer la carne se descarga el conjuro del cadáver.

Puedes lanzar este conjuro varias veces sobre un mismo cadáver, lo cual permitirá que más de un muerto viviente se beneficie al devorarlo, pero un único muerto viviente que lo engulla "varias veces" no obtendrá ningún beneficio adicional mientras el primero se halle en efecto (la curación rápida no se acumula). Un cadáver de tamaño Mediano típico suele dar de sí para 10 "cenas", uno Pequeño para 5, uno Menudo para 2 y uno diminuto para 1. Los esqueletos, las criaturas incorpóreas y los otros muertos vivos sin restos de apartado digestivo no se pueden beneficiar de este conjuro.

Una criatura viva que coma un cadáver cargado debe tener éxito en un TS de Fortaleza o contraerá de inmediato la fiebre de la mugre (sin periodo de incubación). Las criaturas que no estén ni vivas ni muertas y que devoren un cadáver cargado no son afectadas.



## NUEVA PLANTILLA

Los repetidos usos de *recomposición de cadáver* sobre los necrófagos del templo han dado a Yorin cierta idea sobre la interacción de la energía vital y el hambre necrófaga, y (con la ayuda de los demás de la iglesia) está a punto de transformar a Hedris y a Pont en un nuevo tipo de muerto viviente, los vigocarne, que obtienen poder devorando a los muertos. El proceso, una vez perfeccionado, podrá utilizarse sobre otros muertos vivientes corpóreos y Yorin obtendrá una buena posición en su iglesia.

### Vigocarne

Un vigocarne tiene el aspecto de la criatura base, aunque su boca y sus dientes son más grandes y su piel a menudo tiene un aspecto sonrojado o febril. Los vigocarne se comportan como muertos vivientes normales del tipo de la criatura base.

#### Vigocarne de ejemplo

*Esta criatura salvaje es humanoide en su mayor parte, aunque su carne putrefacta está sonrojada como si la fiebre la hubiera asolado. Los numerosos dientes de su boca inusualmente grande están afilados como los de un carnívoro y sus ardientes ojos son casi más rojizos que su extraña piel.*

Este ejemplo utiliza a un necrófago del *MANUAL DE MONSTRUOS* como criatura base.

#### Necrófago vigocarne

Muerto viviente de tamaño Mediano

Dados de golpe: 2d12 (13 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas)

Clase de armadura: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +1/+3

Ataque: mordisco +4 cuerpo a cuerpo (1d6+2 más parálisis)

Ataque completo: mordisco +4 cuerpo a cuerpo (1d6+2 más parálisis) y 2 garras +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1 más parálisis)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: fiebre del necrófago, parálisis

Cualidades especiales: canibalismo curativo, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +0, Ref +2, Vol +5

Características: Fue 15, Des 15, Con —, Int 13, Sab 14, Car 12

Habilidades: Avistar +7, Equilibrio +6, Esconderse +6, Moverse sigilosamente +6, Tregar +6

Dotes: Ataque múltiple, Soltura con un arma (mordisco)<sup>B</sup>

Entorno: cualquiera

Organización: solitario, banda (2-4) o manada (7-12)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Avance: siempre caótico maligno

Avance: 3 DG (tamaño Mediano)

Ajuste de nivel: —

### Combate

**Fiebre del necrófago (Sb):** enfermedad-mordisco, Fortaleza CD 12, periodo de incubación 1 día, daño 1d3 Con y 1d3 Des. La CD de la salvación está basada en Carisma.

Un humano que muera de la fiebre de un necrófago vigocarne se levantará como un necrófago vigocarne la medianoche siguiente. Un humanoide que de esta forma se convierta en un necrófago vigocarne no retiene ninguna de las aptitudes que posea en vida. No se hallará bajo el control de ningún necrófago, pero sentirá hambre de carne de los vivos y se comportará como un necrófago vigocarne normal a todos los efectos. Un humanoide de 4 o más DG se levantará como un necrario vigocarne, no como un necrófago vigocarne.

**Parálisis (Ex):** aquellos que resulten alcanzados por el mordisco o una garra de un necrófago vigocarne deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o quedarán paralizados durante 1d4+1 asaltos. Los elfos son inmunes a esta parálisis. La CD de la salvación está basada en Carisma.

#### Creación de un vigocarne

Vigocarne es una plantilla que se puede añadir a cualquier muerto corpóreo no esquelético al que a partir de ahora se alude como criatura base. Un vigocarne emplea todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base salvo lo que aquí se indica. Un muerto viviente puede adquirir la plantilla de vigocarne por un proceso mágico; los vigocarne pueden crear retoños del tipo apropiado (por ejemplo, un necrófago vigocarne crearía un retoño necrófago vigocarne).

**CA:** la armadura natural mejora en +2.

**Ataque:** un vigocarne retiene todos los ataques de la criatura base y gana además un ataque de mordisco si no lo tenía ya.

**Daño:** si la criatura base no posea ataque de mordisco, emplea el valor de daño apropiado para su tamaño, tal como indica la siguiente tabla:

Tamaño	Daño por mordisco
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4

Mediano	1d6
Grande	1d8
Enrome	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

**Cualidades especiales:** un vigocarne retiene las cualidades especiales de la criatura base y además obtiene las siguientes:

**Canibalismo curativo (Sb):** los vigocarne extraen poder de los cuerpos muertos que devoran. Como acción de asalto completo, un vigocarne puede devorar la carne de una criatura dos o más categorías de tamaño inferior que él dejando nada más que huesos. Devorar a una criatura de una categoría de tamaño inferior le lleva 5 asaltos y tardará un minuto en comerse a una criatura del mismo tamaño. Tras acabar con la cena, el vigocarne recupera 5 puntos de golpe por cada DG racial de la criatura consumida (no cuentan los niveles de clase, por lo que a estos efectos un humano guerrero de nivel 5 cuenta como un humanoide de 1 DG); las criaturas con menos de 1 DG sólo consiguen sanar 1 pg al muerto viviente. Esta curación no puede hacer que los pg del vigocarne superen el total máximo. Además, el vigocarne obtiene curación rápida 1 durante los 5 minutos siguientes al uso de esta aptitud. Sin embargo, no será capaz de devorar a una criatura de tamaño superior de esta manera, ni tampoco obtendrá curación rápida por consumir su carne. Comer así es una aptitud extraordinaria, pero la curación derivada del acto de comer es un efecto sobrenatural. Tras la comida, el color rojizo del vigocarne se intensifica. Los vigocarne no inteligentes (como los zombis vigocarne) caen automáticamente sobre los cadáveres y los devoran en cuanto finaliza el combate.

Una criatura consumida por un muerto viviente con esta aptitud y la aptitud de crear retoños no suele levantarse como muerto viviente, pues no queda suficiente material para formar una criatura del tipo del muerto viviente. Del mismo modo, no pueden ser resucitados por un conjuro de *revivir a los muertos* porque el cuerpo no está completo y no puede contener vida. La magia restauradora de vida superior (como *resurrección*) funciona normalmente.

**Características:** incrementa las de la criatura base del siguiente modo: Fue +2.

**Dotes:** los vigocarne ganan Soltura con un arma (mordisco) como dote adicional.

**Valor de desafío:** igual que la criatura base +1.

**Ajuste de nivel:** igual que la criatura base +1. <sup>D</sup>



# REINOS OLVIDADOS

## Los devoradores de pecados de Eilistréy

por James Jacobs

traducido por Miguel García de la Fuente

Los fieles de Eilistréy son conocidos a lo largo y ancho de los Reinos por su devoción por los bailes y las canciones, por las cacerías a la luz de la luna y por sus gráciles estilos de esgrima. Sin embargo, un aspecto de la fe en la Doncella oscura que a menudo no perciben los extraños es su actitud al respecto de los rebeldes drow de la Infraoscuridad. Allí donde los adoradores de Lolt, Vheron y las demás deidades drow consideran a los seguidores de Eilistréy como odiados enemigos y encarnizados rivales, a los seguidores de la Doncella oscura se les enseña a no odiar a sus primos de las profundidades de las cavernas, sino más bien al contrario, a compadecerlos y ofrecerles su piedad y protección cuando se los encuentran.

Una secta de adoradores ha llevado este dogma un paso más allá; se trata de los caballeros del penacho plateado, unos sacerdotes piadosos y desinteresados que buscan a los malvados drow y utilizan sus pecados contra ellos en un afán por mostrarles los errores a los que les han llevado sus conductas. La mayoría de los caballeros del penacho plateado sólo luchan contra estos drow con ataques no letales, ofreciéndoles piedad incluso cuando no se la piden. Los caballeros más poderosos son capaces de extraer los pecados del cuerpo de los drow y absorberlos con la fuerza de su fe; se trata de un peligroso ritual cuyos efectos no pueden deshacerse. Los caballeros del penacho plateado podrían llegar a ser la redención de la raza drow, al menos si pudieran soportar la terrible desesperación que suponen los pecados que liberan de sus torturados huéspedes.

### CABALLERO DEL PENACHO PLATEADO

Los caballeros del penacho plateado, también conocidos como "devoradores de pecados", se entrenan para convertir y subsiguientemente proteger a los drow que alcanzan la superficie de Faerûn. Están más activos en las regiones en las que los drow intentan establecer cabezas de puente sobre la superficie; en este momento, la mayoría de los caballeros de esta relativamente nueva orden tienen su base en Cormanzhor. Los caballeros del penacho plateado evitan en lo posible matar drow, pues su teoría se basa en que si los otros drow ven que estos caballeros no están consagrados a dar muerte a sus "enemigos", se sentirán más inclinados a abandonar sus creencias acerca de Lolt y los suyos. Sólo se permite el uso de la fuerza letal cuando ello pueda suponer el salvar las vidas de otros, e incluso en ese caso, el caballero del penacho plateado debe expiar su atroz acto.

Los clérigos multiclase que tienen algunos niveles de guerrero, de explorador, de bardo o incluso de bárbaro son los que encuentran más facilidades para convertirse en caballeros del penacho plateado. Aunque la mayoría de los caballeros del penacho plateado son mujeres drow o semidrow, cualquier adorador de Eilistréy que cumpla los requisitos necesarios, independientemente de su raza o sexo, será bienvenido a la orden. Cuando un caballero del penacho plateado encuentra un campamento drow, se espera de él que se esconda y los observe durante un tiempo, para aprender sus costumbres y personalidades desde lejos, de manera que sea capaz de identificar a los miembros del grupo que puedan desear

### AVANCE DEL CABALLERO DEL PENACHO PLATEADO

Nivel	Araque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+2	<i>Despertar pecados</i> 1/día, filo piadoso
2	+2	+3	+0	+3	Hoja de la compasión +1d6
3	+3	+3	+1	+3	<i>Despertar pecados</i> 2/día, voz de la serenidad
4	+4	+4	+1	+4	Hoja de la compasión +2d6
5	+5	+4	+1	+4	<i>Despertar pecados</i> 3/día, consumir pecados

DG  
D6

#### Conjuros por día

+1 nivel de clase existente  
—  
+1 nivel de clase existente  
—  
+1 nivel de clase existente



convertirse su fe. Llegado el momento, se habrá de infiltrar en el grupo e identificar y aproximarse a los posibles conversos y organizar su huida hasta un lugar seguro.

Los caballeros del penacho plateado habitan en zonas alejadas de lugares céntricos y suelen evitar las ciudades y otras zonas grandes metropolitanas salvo que estén conduciendo a algún drow reformado hasta algún santuario que se halle en ellas. A los caballeros PNJ se los suele encontrar en las zonas salvajes, especialmente en las que se concentra una intensa actividad drow.

### CABALLERO DEL PENACHO PLATEADO Requisitos

Para ser caballero del penacho plateado, se deben cumplir los siguientes requisitos:

**Ataque base:** +6.

**Alineamiento:** caótico bueno.

**Averiguar intención:** 8 rangos.

**Diplomacia:** 8 rangos.

**Engañar:** 8 rangos.

**Saber (religión):** 8 rangos.

**Dotes:** Pericia en combate, Soltura con habilidad (Diplomacia), Soltura con un arma (cualquier espada).

**Lanzamiento de conjuros:** aptitud para lanzar conjuros divinos de nivel 2.

**Deidad tutelar:** Eilistréy.

**Especial:** un personaje que desee hacerse caballero del penacho plateado no puede haber causado la muerte a un drow de cualquier alineamiento en su pasado. Si no puede cumplir este requisito, debe recibir una *expiación* de un clérigo de Eilistréy antes de ser aceptado en la orden; el pago de esta *expiación* suele requerir la realización de una misión para la iglesia.

### Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del caballero del penacho plateado y la característica clave para cada una de ellas son las siguientes:

**Des:** Escondarse, Moverse sigilosamente.

**Con:** Concentración.

**Int:** Saber (historia), Saber (local), Saber (religión).

**Sab:** Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Sanar.

**Car:** Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Interpretar, Intimidar, Reunir información.

**Puntos de habilidad cada nivel:** 2 + modificador de Int.

### RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio caballero del penacho plateado.

**Competencia con armas y armaduras:** el caballero del penacho plateado no obtiene competencia con ninguna arma ni armadura.

**Lanzamiento de conjuros:** un caballero del penacho plateado se continúa entrenando con la magia divina mientras practica sus otras habilidades y aptitudes. Cuando alcanza un nivel impar de esta clase de prestigio, el personaje incrementa su aptitud de lanzamiento de conjuros como si hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciera antes de añadir esta clase de prestigio.

Sin embargo, no obtiene ninguno de los otros beneficios que un personaje de esa clase hubiera ganado (posibilidad mejorada de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes adicionales, etc.). En esencia, esto significa que añadirá su nivel como caballero del penacho plateado al nivel de algunas otras clases lanzadoras de conjuras divinas que posea, y después, en consecuencia, determinará los conjuros por día que puede lanzar y el nivel de lanzador. Si el personaje poseía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en caballero del penacho plateado, cada vez que gane un nivel de caballero deberá decidir a qué clase añada ese nivel al efecto de calcular el lanzamiento de conjuros.

**Despertar pecados (St):** un caballero del penacho plateado puede lanzar *despertar pecados* como aptitud sortilega una vez al día. A tercer nivel podrá usar esta aptitud dos veces al día, y tres a nivel quinto.

Los drow son particularmente susceptibles a esta aptitud sobrenatural y sufren un penalizador -2 a las salvaciones realizadas para resistir sus efectos.

**Filo piadoso (Ex):** un caballero del penacho plateado que opte por causar daño no letal con cualquier espada con la que tenga la dote Soltura con un arma no sufrirá el penalizador -4 a la tirada de ataque asociado a los intentos de noqueo con armas letales.

**Hoja de la compasión (Ex):** si un caballero del penacho plateado ataca a un oponente con una espada con la que haya elegido la dote Soltura con un arma e impacta causando daño no letal,



## LA CREACIÓN DE REINOS OLVIDADOS

por Stani

En 1986, TSR buscaba una nueva línea de productos. Según Jeff Grubb "la empresa había disfrutado de un gran éxito con *DRAGONLANCE*, pero no se sabía lo que podía durar. Tenían miedo de que el público empezase a buscar algo nuevo y querían estar preparados."

Cuando TSR empezó a buscar una idea desde la que partir, Grubb examinó una serie de artículos publicados en la *DRAGON* escritos por un librero canadiense llamado Ed Greenwood, en los que poco a poco iba describiendo un mundo de fantasía rico en historia y cultura, un escenario perfecto para TSR. "Así que llamé a Ed" recuerda Grubb. "Le pregunté si había escrito más cosas de ese escenario o si las iba escribiendo según se publicaban los artículos." Cuando Greenwood dijo que tenía bastante material, Grubb le preguntó si estaría interesado en vendérselo a TSR. "Bueno", respondió pausadamente Greenwood, "me figuraba que al haber sido publicado en la *DRAGON*, ya era propiedad vuestra".

Grubb se quedó pensativo un momento. "No le diré a *nadie* que me has dicho eso. Déjame pensar cómo podemos negociar este asunto."

Y se produjo el acuerdo que acabó con los *REINOS OLVIDADOS* en manos de TSR a cambio de una modesta cantidad de dinero, un ordenador Apple Macintosh y una promesa de trabajo.

"Y empezaron a llegar paquetes" recuerda Grubb. "El primero tenía un montón de papeles de 8'5 x 11 que, al unirlos, formaron el primer mapa de los Reinos. También incluía una pila de notas que Ed había tomado sobre el escenario. "Pensé '¡Es verdaderamente genial!'. Y a continuación llegó el segundo paquete; y un tercero; y también un cuarto. Y no se trataba de paquetes cualquiera, sino de los paquetes especiales sellados herméticamente de Ed."

Cualquiera que haya trabajado en los *REINOS OLVIDADOS* o en la *DRAGON* conoce los paquetes de Ed: "Son gruesos sobres acolchados" dice Grubb. "En su interior hay una capa extra de acolchado sellado con papel de plata, y dentro está cada objeto (disquetes, CDs, papeles impresos... todo) sellado con su propia envoltura de papel de plata, e incluso algunos cubiertos de celofán."



podrá alcanzar un espacio vital y causar daño no letal adicional. Si el caballero posee la aptitud de ataque furtivo, el daño procedente de éste también será no letal si la espada con la que ataca ha sido elegida con la dote Soltura con un arma (en condiciones normales un personaje no puede causar daño no letal con los ataques furtivos que realice con un arma que cause daño letal) y el daño no letal adicional que se obtiene de esta aptitud se acumula con el daño procedente de los ataques furtivos. Para emplear la hoja de la compasión se requiere concentración; el caballero no puede usar un arma en su mano torpe ni llevar un escudo al atacar de esta manera, aunque sí podrá usar ambas manos para esgrimir una espada que se pueda manejar a dos manos. Este ataque está sujeto a todas las restricciones que afectan al ataque furtivo de los picaros y sólo será efectivo contra las criaturas que puedan sufrir daño no letal.

**Voz de la serenidad (Sb):** a nivel 3, la voz del caballero del penacho plateado adquiere una tonalidad amistosa que ofrece confianza a los suspicaces y elimina las dudas de aquellos con los que interactúa. Obtiene un bonificador +2 sagrado a las pruebas de Diplomacia y Engañar. Además, todos los conjuros de encantamiento que lance disfrutan de un bonificador +1 sagrado a la CD de la salvación.

**Consumir pecados (Sb):** a nivel 5, el caballero del penacho plateado puede realizar un misterioso ritual que le permitirá intentar cambiar el alineamiento de una fata, gigante, humanoide o humanoide monstruoso malvado a neutral. El caballero debe mantener contacto físico ininterrumpido con el objetivo durante un número de minutos igual a los Dados de golpe del objetivo y dicho objetivo debe permanecer consciente durante todo el ritual, aunque no es necesario que la víctima se someta voluntariamente al mismo. Habitualmente suele ser atada fuertemente, pero el caballero del penacho plateado puede disfrazar lo que está haciendo a través de un éxito en una prueba de Engañar opuesta a una prueba de Averiguar intenciones del objetivo; hay que realizar una nueva prueba de Engañar cada minuto. Al final del ritual, el objetivo sufre 10d6 puntos de daño no letal como consecuencia del peso de los pecados sobre su conciencia y debe superar una salvación de Voluntad (CD = 10 + nivel de clase del caballero + modificador de

Carisma del caballero) para evitar que su alineamiento cambie a neutral.

Si el objetivo consigue superar la salvación de Voluntad, su alineamiento seguirá igual, pero los pecados abrumarán al lanzador y lo llenarán de rabia, tristeza y desesperanza. El caballero del penacho plateado inmediatamente obtiene una cantidad de niveles negativos igual a la mitad de Dados de golpe del objetivo más el modificador de Carisma del objetivo. Si con ello se reduce el nivel del caballero a 0, morirá inmediatamente y se levantará como un fantasma con el mismo alineamiento que la criatura cuyos pecados ha consumido. Si los niveles negativos no acaban con la vida del caballero, este último caerá en un coma durante 24 horas, al final de las cuales se despertará y tendrá que superar salvaciones de Fortaleza para evitar que los niveles negativos se conviertan en permanentes (tal como sucede normalmente con los niveles negativos; consulta la página 291 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Los niveles negativos obtenidos como consecuencia de un fallo al usar la aptitud de consumir pecados se pueden eliminar normalmente con un conjuro de *restablecimiento*, pero al hacerlo se liberan esos pecados "no digeridos", que conceden al objetivo original un bonificador +1 profano por cada nivel negativo negado a las pruebas de habilidad, tiradas de ataque y salvaciones de Voluntad durante las siguientes 24 horas. Una vez que haya finalizado el coma de 24 horas, se pueden recuperar los niveles negativos permanentes con un conjuro de *restablecimiento mayor* sin que se produzcan otros efectos sobre el caballero ni el objetivo.

Si el objetivo falla la salvación de Voluntad destinada a resistir el cambio de alineamiento, los pecados serán absorbidos por el alma del caballero del penacho plateado y eliminados por su pureza y su devoción a Eilistréy. El alineamiento del objetivo cambiará inmediatamente a neutral, y el caballero obtendrá un bonificador sagrado de +4 a su Carisma y un bonificador sagrado de +1 a su nivel de lanzador para lanzar conjuros que tengan el descriptor de bueno. Estos bonificadores persistirán durante tantas horas como la mitad de los Dados de golpe de la víctima más el bonificador de Carisma de dicha víctima (si lo tiene).

Una criatura cuyo alineamiento haya cambiado a neutral a través de esta

aptitud sobrenatural será libre de realizar sus propias elecciones al respecto de sus acciones futuras. La mayoría de las criaturas verán los errores de sus métodos malignos y no recuperarán los patrones de comportamiento malvados. Muchos cambiarán el alineamiento para imitar el del caballero del penacho plateado como consecuencia de la gratitud que sienten por el servicio proporcionado.

Consumir pecados es una aptitud sobrenatural enajenadora y un efecto de miedo. Un caballero del penacho plateado puede intentar consumir pecados una vez a la semana. Los drow son unas criaturas particularmente susceptibles a esta aptitud, y por ello sufren un penalizador -2 a las salvaciones realizadas para resistir el cambio de alineamiento. Un mismo objetivo nada más puede verse afectado por un intento de consumir alineamiento una vez por año.

**Ex caballeros del penacho plateado:** un caballero que voluntariamente cause la muerte de un drow (ya sea de manera directa o indirectamente) debe buscar una *expiación* en las próximas 24 horas, que debe preceder de un clérigo de Eilistréy. Si el caballero no expia sus actos en ese plazo, si actúa de forma grosera desoyendo las enseñanzas de la Doncella oscura, o si cambia a otro alineamiento que no sea caótico bueno, perderá todas las aptitudes especiales y todos los conjuros concedidos por sus niveles de caballero del penacho plateado. Podrá recuperarlos más tarde llevando a cabo una misión importante para la iglesia, a cambio de la cual recibirá posteriormente un conjuro de *expiación* por parte de un clérigo de Eilistréy de nivel igual o superior al nivel de personaje del caballero.

### CONJUROS DE LOS CABALLEROS DEL PENACHO PLATEADO

Los siguientes conjuros han sido desarrollados por la orden de los Caballeros del penacho plateado para servir como apoyo a sus misiones de redimir a los drow. Sin embargo, también pueden ser utilizados por otros lanzadores de conjuros benignos que tengan la intención de perdonar y salvar a los seres perversos de sus vidas destructivas.

#### DESPERTAR PECADOS

Encantamiento (compulsión) [miedo, bueno, enajenador]



Nivel: Clr 3, Pld 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una fata, gigante, humanoide o humanoide monstruoso malvado

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad parcial

Resistencia a conjuros: sí

Los caballeros del penacho plateado usan este conjuro para mostrar a los individuos malvados (sobre todo los drow) los errores de su nefanda forma de ser. Si el objetivo resiste los efectos del conjuro, el repentino brote de pecaminosos recuerdos causa una momentánea distracción que le provoca un penalizador -1 a las pruebas de habilidad y tiradas de ataque durante 1 asalto. Un fallo indica que los actos de crueldad y odio que el objetivo ha infligido a lo largo de su vida se vuelcan de pronto sobre su mente, haciéndole sufrir los dolores y tormentos de todos aquellos a los que ha herido. El receptor sufre de inmediato 1d6 puntos de daño no letal por nivel de lanzador (máximo 10d6) y queda aturdido durante 1 asalto. Si eso le hace quedar inconsciente, también sufrirá 1d6 puntos de Sabiduría de daño.

Este conjuro está ganando rápidamente adeptos entre otras religiones que apoyan a los devoradores de pecados; en concreto entre los paladines de Ilmáter.

#### GRACIA DE EILISTRÉY

Transmutación [bien]

Nivel: Brd 4, Clr 5

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción gratuita

Alcance: Personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Con una única palabra puedes convocar el poder y la gracia de Eilistréy, bañando

tu cuerpo con energía divina. Tu cuerpo resplandece con luz plateada proporcionando iluminación en un radio de 60'. Sufres un penalizador -20 de circunstancia a las pruebas de Esconderte realizadas bajo el efecto de este conjuro.

Durante la duración del conjuro, obtienes un bonificador +2 sagrado a tu Destreza y tu velocidad terrestre base se incrementa en +10 pies.

Tus ataques de toque y cualquier arma cuerpo a cuerpo que portes también quedan infundidas con este poder. Son consideradas armas con alineamiento benigno a los efectos de sobrepasar la reducción del daño.

Lanzar este conjuro es una acción gratuita. Lanzar este conjuro cuenta al respecto del límite de un conjuro apresurado por asalto.

#### RAYO LUNAR

Evocación

Nivel: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Objetivo: una criatura viva o muerta viviente, o dos criaturas vivas o muertas vivientes que no estén separadas por más de 15' (ver texto)

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza mitad (objetivo vivo) o Voluntad niega (objetivo muerto viviente)

Resistencia a conjuros: sí

Creas un rayo de brillante luz de luna que parte desde tu mano extendida e impacta sobre cualquier criatura viva o muerta viviente dentro del alcance. Los rayos lunares siempre impactan a su objetivo.

Una criatura viva impactada por un rayo lunar sufre 1d4 puntos de daño a la Fuerza por cada 3 niveles de lanzador

(máximo 5d4). Si el objetivo supera una salvación de Fortaleza, el daño a la Fuerza se reduce a la mitad.

Una criatura muerta viviente impactada por un rayo lunar debe superar una salvación de Voluntad o caerá tumbado y quedará inmóvil e indefenso durante 1d4 asaltos, tras los cuales ya no estará indefenso y podrá ponerse en pie, pero sufrirá un penalizador -2 a las tiradas de ataque y salvaciones de Voluntad durante 1 minuto adicional.

Si lanzas este conjuro en el exterior durante la noche, podrás generar un segundo rayo lunar dirigido al mismo objetivo o a un segundo objetivo que se halle a 15' o menos del primer objetivo.

#### LUTURIA POR LA LUTIA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Clr 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro induce a un objetivo una fascinación por la luna. Si falla la salvación, sufrirá una fijación por la luna y se considerará fascinado durante la duración del conjuro (consulta la *Guía del DUNGEON MASTER*, pág. 300-301).

Si en el momento de lanzar el conjuro la luna no es visible y el objetivo falla la salvación, se quedará preocupado y distraído, pero no fascinado. En lugar de ello, la criatura sufrirá un penalizador -1 a todas las tiradas de ataque y pruebas de habilidad durante la duración del conjuro.

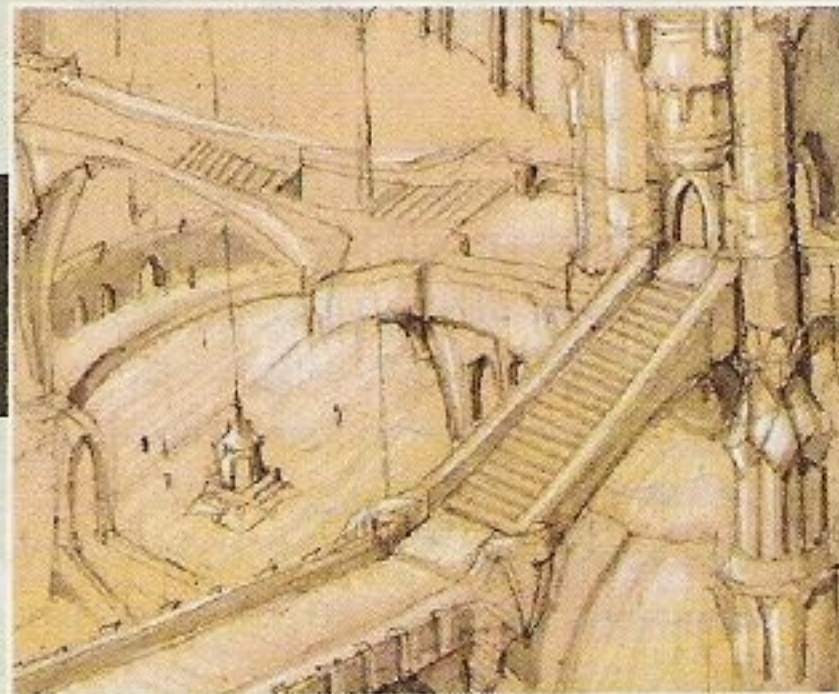
Las criaturas incapaces de ver no son afectadas por este conjuro.

Foco: un lingote de plata por valor de 5 po.

## la tira de dragonadas







# CUENTA ATRÁS PARA **EBERRON** *Preparando el escenario*

por Mat Smith • ilustrado por Dana Knutson, Steve

Prescott y Mark Tedin • traducido por Andrés Moon

**E**n 2002, Wizards of the Coast comenzó a buscar un nuevo escenario de campaña de D&D. Se hizo un llamamiento, y un aluvión de cartas procedentes de todo el mundo llenaron el buzón, dejando pasmado al comité de búsqueda. Después de examinar cada una de las más de 11.000 propuestas de una página de extensión, el comité seleccionó 11 de esos mundos para examinarlos más a fondo. Más tarde, se pidió a sus autores que presentaran artículos de diez páginas con una perspectiva general de sus mundos. Después de otra criba, sólo quedaron los tres escenarios de campaña más interesantes. En la ronda final, los creadores tuvieron que desarrollar su mundo con mucho detalle, en un libro de 125 páginas. Tras muchas reuniones y deliberaciones, finalmente se eligió al ganador; de entre los más de 11.000 mundos destacó la creación de Keith Baker: EBERRON.

## PUNTOS DE ACCIÓN

Con los puntos de acción, un jugador tiene un recurso con el que puede alterar las tiradas d20 en situaciones dramáticas, reflejando la suerte que a veces ayuda a convertir el fracaso más obvio en un éxito lleno de heroicidad. En EBERRON, tu personaje tiene un número limitado de puntos de acción, y tienes que usarlos con prudencia, ya que no vuelves a reponerlos hasta que tu personaje sube de nivel.

## ACCIONES ESPECIALES

En vez de alterar una tirada de d20, puedes usar un punto de acción para realizar una acción especial. Además, algunas dotes o clases de

prestigio te permiten gastar un punto de acción para obtener o activar aptitudes específicas. Aquí debajo se describen algunos de los usos alternativos de los puntos de acción:

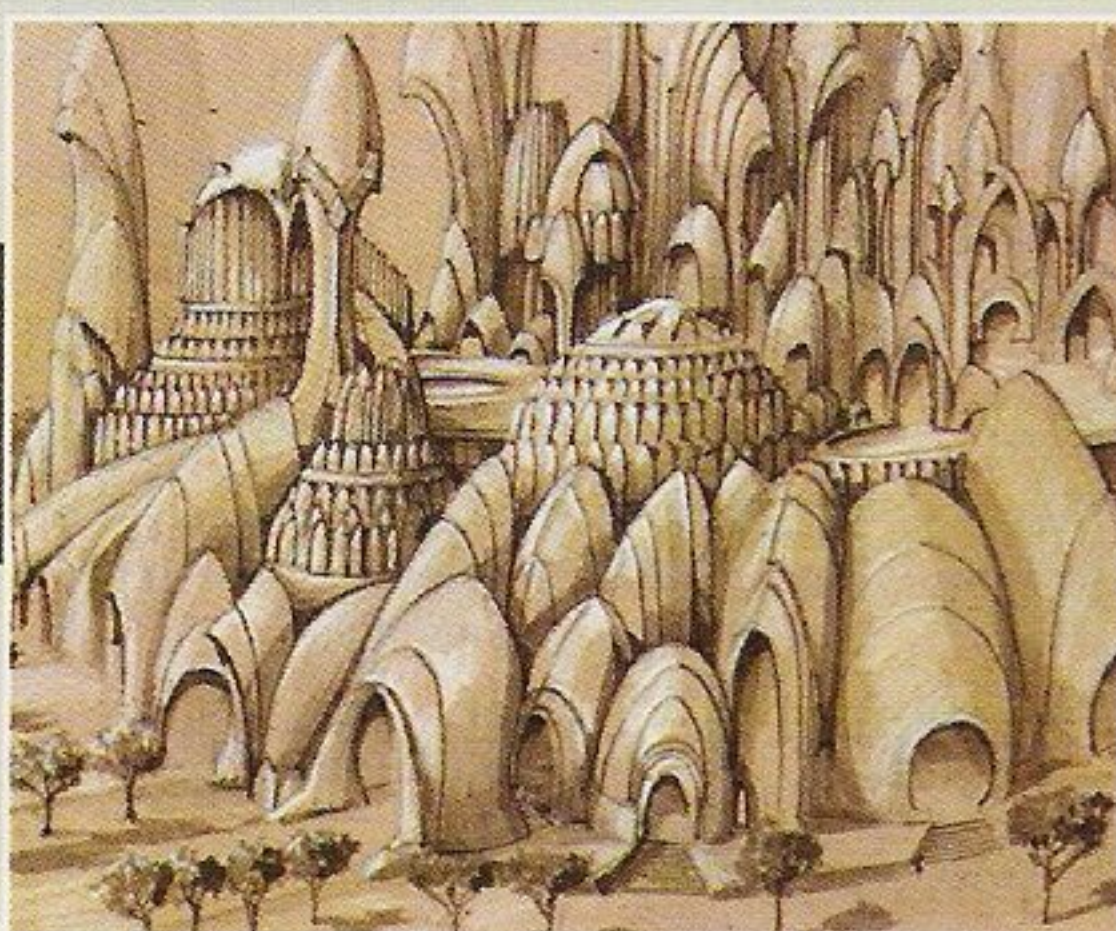
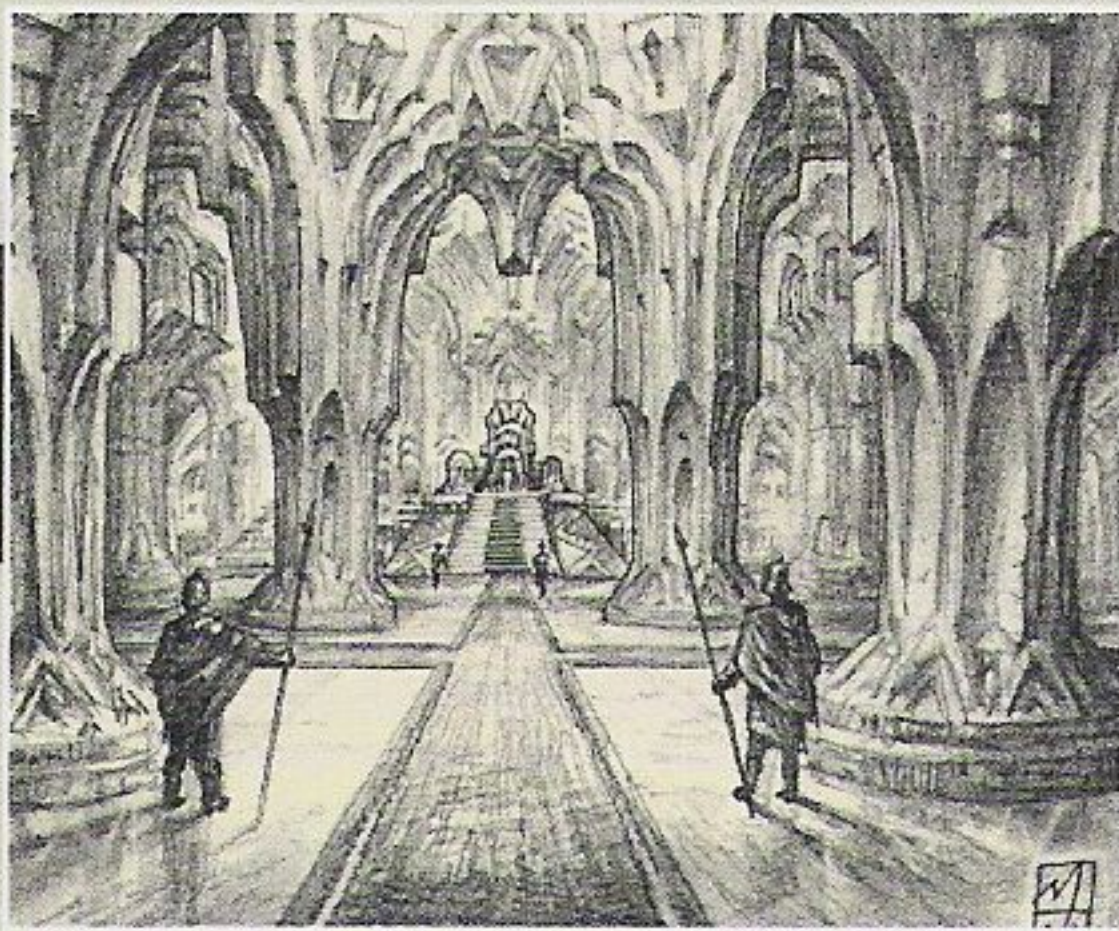
**Activar rasgo de clase:** puedes gastar un punto de acción para obtener otro uso de un rasgo de clase que tenga un número limitado de usos por día. Por ejemplo, un bárbaro puede gastar un punto de acción para usar de nuevo su furia bárbara, o un paladín puede gastarlo para realizar un ataque de castigar después de haber gastado su número de ataques de castigar del día.

**Recordar conjuro:** los lanzadores de conjuros que preparan sus conjuros pueden gastar un punto de acción para recordar un conjuro que acaban de lanzar. Esto se realiza como acción

gratuita y sólo puede hacerse en el mismo asalto en el que el conjuro se ha lanzado. Los lanzadores de conjuros espontáneos, como los artifices (una nueva clase de personaje detallada en el *Escenario de Campaña de EBERRON*), hechiceros o bardos pueden gastar un punto de acción para lanzar un conjuro sin usar uno de sus espacios de conjuros diarios. Esto se realiza como acción gratuita en el momento en el que se lanza un conjuro.

**Estabilizar:** en cualquier momento en el que tu personaje se esté muriendo, puedes gastar un punto de acción para estabilizarte en el total de puntos de golpe que tengas en ese momento. No te servirá de nada gastar un punto de acción si ya estás muerto.





## ¿QUÉ PUSO A EBERRON EN EL PRIMER LUGAR DE LA LISTA?

Como *DRAGONLANCE* y los *REINOS OLVIDADOS*, *EBERRON* ofrece un vasto mundo que incorpora todo lo que hace grande a *DUNGEONS & DRAGONS*: orcos, dragones, ruinas antiguas, grandes tesoros, espadas, magia y mucho más; de hecho, todo aquello que aparezca en todo libro de reglas o accesorio de *DUNGEONS & DRAGONS* puede darse en *Eberron*, al igual que todo el material e ideas que aparece en el *Escenario de campaña de EBERRON* puede usarse en cualquier mundo en el que juegues. Pero son precisamente las diferencias de *EBERRON* con los otros escenarios de campaña lo que propició que el comité seleccionador lo eligiese entre las más de 11.000 propuestas recibidas.

### Tono y personalidad

El escenario de campaña ofrece un mundo tradicional medieval fantástico lleno de acción y aventuras "pulp" y de género negro, con cierto regusto cinematográfico. Keith lo describió en su propuesta original como si fuese "una mezcla entre *El señor de los anillos*, *En busca del arca perdida* y *El halcón maltés*." Si puedes imaginarte cómo sería tu aventura favorita de

*DUNGEONS & DRAGONS* si se convirtiese en una superproducción de Hollywood cargada de acción y aventura, podrás tener una idea del tipo de experiencias que tendrán tus personajes en *EBERRON*.

Para ayudar a fusionar la pantalla del Dungeon Master con la pantalla del cine, el *escenario de campaña EBERRON* introduce los puntos de acción en las partidas de *D&D*. Creados en un principio para el *Escenario de campaña D20 MODERNO*, los puntos de acción tienen en *EBERRON* un papel más extenso e importante. No sólo puedes usar un punto de acción para añadir 1d6 al resultado de una tirada d20 (ayudándote a conseguir más margen para que consigas realizar un ataque crucial, un TS o una prueba de habilidad, de característica, o de nivel de lanzador), sino también ciertas dotes y clases de prestigio te permitirán gastar tus preciados puntos de acción de otras muchas formas. A medida que comiences a aventurarte por el mundo de *EBERRON*, te irás dando cuenta paulatinamente de que las situaciones en las que decides gastar tus puntos de acción te hacen sentir como si sonara una banda sonora totalmente acorde con lo que esté haciendo tu personaje.

### La magia está en todas partes

de tu acción. Puedes también gastar 1 punto de acción en una tirada o prueba, y 1 en una acción especial en el mismo asalto, siempre y cuando puedas llevar a cabo ambas acciones ese asalto.

#### Mascota de la suerte [general, acción]

Tienes la asombrosa habilidad de afectar a la suerte de aquellos que te rodean.

**Prerequisito:** incremento de acción.

**Beneficio:** puedes gastar 1 punto de acción para influenciar positivamente en cualquier tirada que se realice para resolver una acción que se lleve a cabo a 30' de ti, te afecte o no. Añade el resultado de tu dado de punto de acción a la tirada d20 del otro personaje.

## UN POCO DE HISTORIA

Ya han pasado bastantes cosas en *EBERRON* antes de que tu grupo entre en acción. En el momento en el que transcurre el Escenario de campaña *EBERRON*, el continente de Khorvaire se encuentra saliendo de una devastadora guerra civil que ha durado un siglo. Aunque los últimos resquicios del conflicto abierto se van calmando, la mella que han dejado las grandes consecuencias de la Última guerra durará décadas.

Para ponerte al corriente: hace mucho tiempo, el reino de Galifar se expandió por todo Khorvaire, y se componía de cinco naciones, regentadas por cada uno de los cinco herederos del rey Jarot. Al morir el rey, los cinco descendientes rehusaron seguir la tradición: en vez de permitir al primogénito tomar la corona, los cinco reunieron a sus vasallos e intentaron tomar el trono por la fuerza.

En los siguientes 102 años, las Cinco naciones lucharon entre ellas, formando y rompiendo alianzas según los intereses de cada una. Cuando los años de la guerra comenzaron a hacer efecto en Khorvaire, el conflicto comenzó a ser conocido como la Última guerra, porque todo el mundo imaginaba que cuando se acabara, no se volvería jamás a derramar sangre. En el transcurso de esta guerra tumultuosa, las Cinco naciones se dividieron lentamente mediante varios tratados y peticiones, hasta llegar a ser las doce naciones reconocidas de Khorvaire. Los líderes de esas doce naciones pusieron fin a la Última guerra en la antigua capital de Galifar con la firma del Tratado de Tronofirme.

Hoy, las naciones de Khorvaire están reconstruyéndose. Mientras se extiende la prosperidad y continúa la paz en todas las naciones, éstas se disputan la supremacía económica y política. De cuando en cuando se producen algunas escaramuzas en las fronteras más cuestionadas, así como en las regiones más remotas del continente. Sin embargo, el espionaje, los sabotajes, y otros métodos más sutiles son los medios más usados para intentar conseguir la hegemonía en Khorvaire.

### DOTES DE ACCIÓN

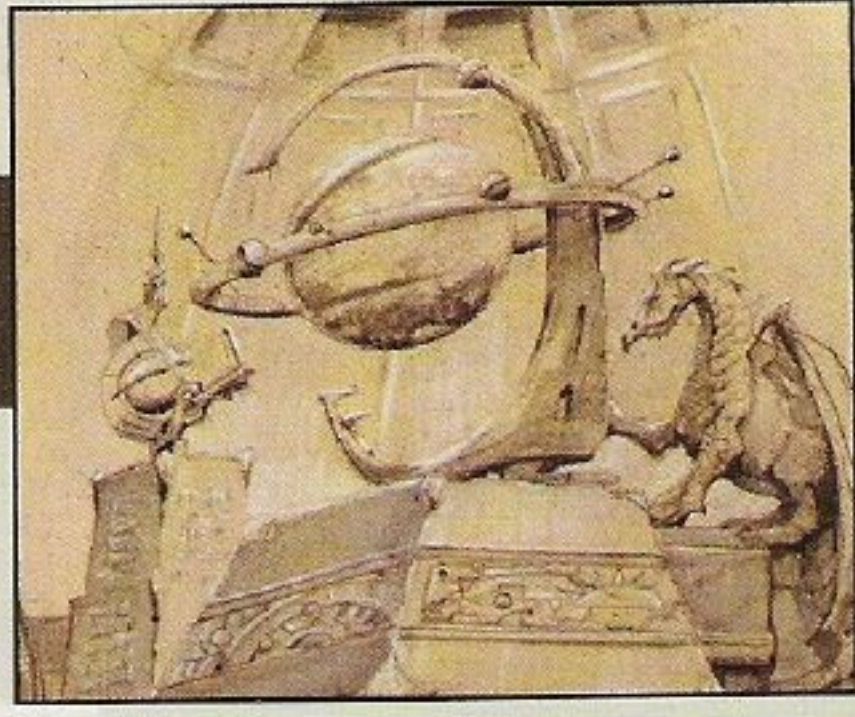
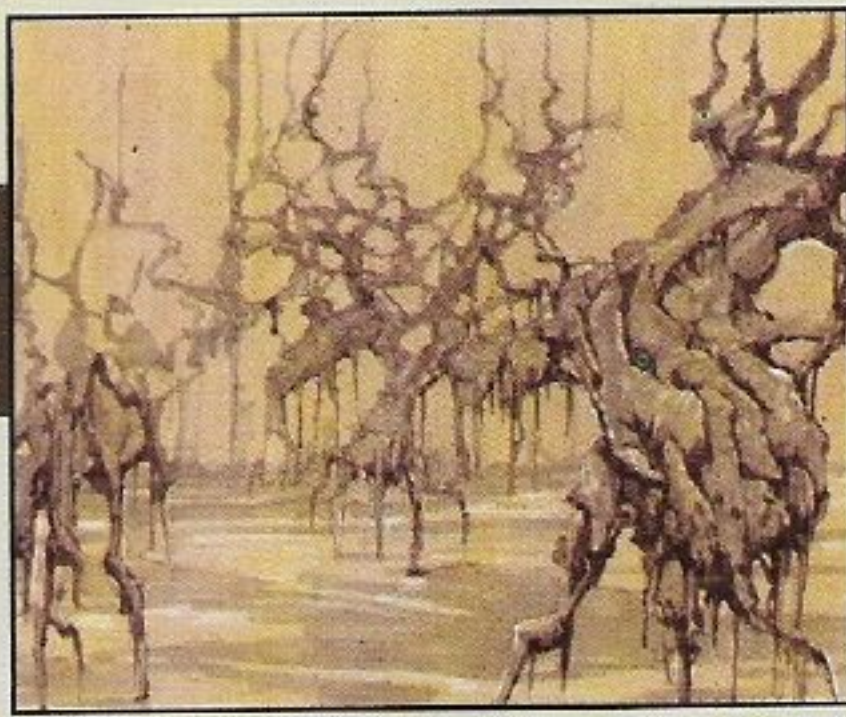
Hay un par de dotes de acción que puede escoger tu personaje, que te permitirán usar los puntos de acción de otras maneras más dramáticas.

#### Incremento de Acción [general, acción]

Tienes la habilidad de alterar drásticamente tu suerte en circunstancias muy adversas.

**Beneficio:** puedes gastar 2 puntos de acción en un asalto para mejorar una tirada o una prueba. Puedes gastar 1 punto de acción, tirar tu dado de punto de acción y entonces decidir si gastas un segundo punto, siempre y cuando lo hagas antes de que el DM revele el resultado





## INSPIRACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Mientras trabajaban en la creación del escenario de campaña de EBERRON, los diseñadores tenían ciertas películas proyectándose dentro de sus cabezas; es lógico que queramos que tengas estas mismas películas (o tu propia selección) en mente o en tu TV cuando estás creando tus personajes, ideando la próxima aventura o incluso cuando estás jugando. Esto es lo que respondieron cada uno de los diseñadores cuando les preguntamos cuáles eran las tres primeras películas que realmente les ayudaron para entrar en la dinámica de la creación del *escenario de campaña EBERRON*.

### BILL SLAVICSEK

"Mientras diseñábamos el *escenario de campaña EBERRON*, tenía tres películas en mente: *En busca del arca perdida*, *La momia* y *El nombre de la*

La magia ha sido siempre uno de los elementos claves en toda partida de DUNGEONS & DRAGONS. En el *Escenario de campaña de EBERRON*, la magia tiene un papel aún más esencial, puesto que EBERRON es un mundo donde la sociedad civilizada ha tomado forma, se ha visto ayudada y ha avanzado gracias al dominio de la magia arcana, en vez de con el desarrollo de ciencias físicas. La magia inunda virtualmente cada aspecto de la vida cotidiana, desde la arquitectura y la ingeniería hasta el transporte.

Hay una nueva clase de PNJ, el artesano mágico, un mago de clase obrera que emplea la magia con propósitos utilitaristas, como iluminar una ciudad entera con farolas en las que se ha lanzado un *llama continua*. Incluso los granjeros pueden usar herramientas encantadas.

Claro que toda la magia de EBERRON no es tan mundana. Todavía te encontrarás (y crearás) magos, hechiceros, bardos, clérigos, druidas, paladines y exploradores que portan armas, objetos y conjuros poderosos. Casi seguramente te encontrarás con individuos poderosos que llevan improntas poco comunes conocidas como marcas del dragón, además de que

rosa. Usé partes de estas películas, sobre todo el tono y la atmósfera que tienen como inspiración mientras trabajaba en el proyecto.

De *En busca del arca perdida*, intenté mantener la banda sonora en mi cabeza para esa atmósfera llena de acción y pulp. Imaginaba héroes de D&D luchando contra monstruos en dungeons y haciendo frente a trampas sorprendentes mientras la música se acrecenta con el peligro y la emoción.

De *La momia*, (la versión donde sale Brendan Fraser), realmente pienso que el combate con espadas contra el ejército de momias estaba sacado de EBERRON. Otros elementos, como los escarabajos y las trampas, inspiraron más de una cosa mientras estaba desarrollando el mundo.

De *El nombre de la rosa*, la manera oscura y realista de presentar lo medieval me recordó las partes de D&D que quiero que se mantengan,

probablemente te embarques al menos una vez en una búsqueda angustiosa para hallar y recuperar los objetos poderosos conocidos como cristales dragontinos. Y, dado que se invoca y enjaeza de manera rutinaria a criaturas elementales para crear aeronaves, barcos y rayocarriles, viajar de un rincón a otro del mundo es una tarea bastante simple.

### El mundo está a tus pies

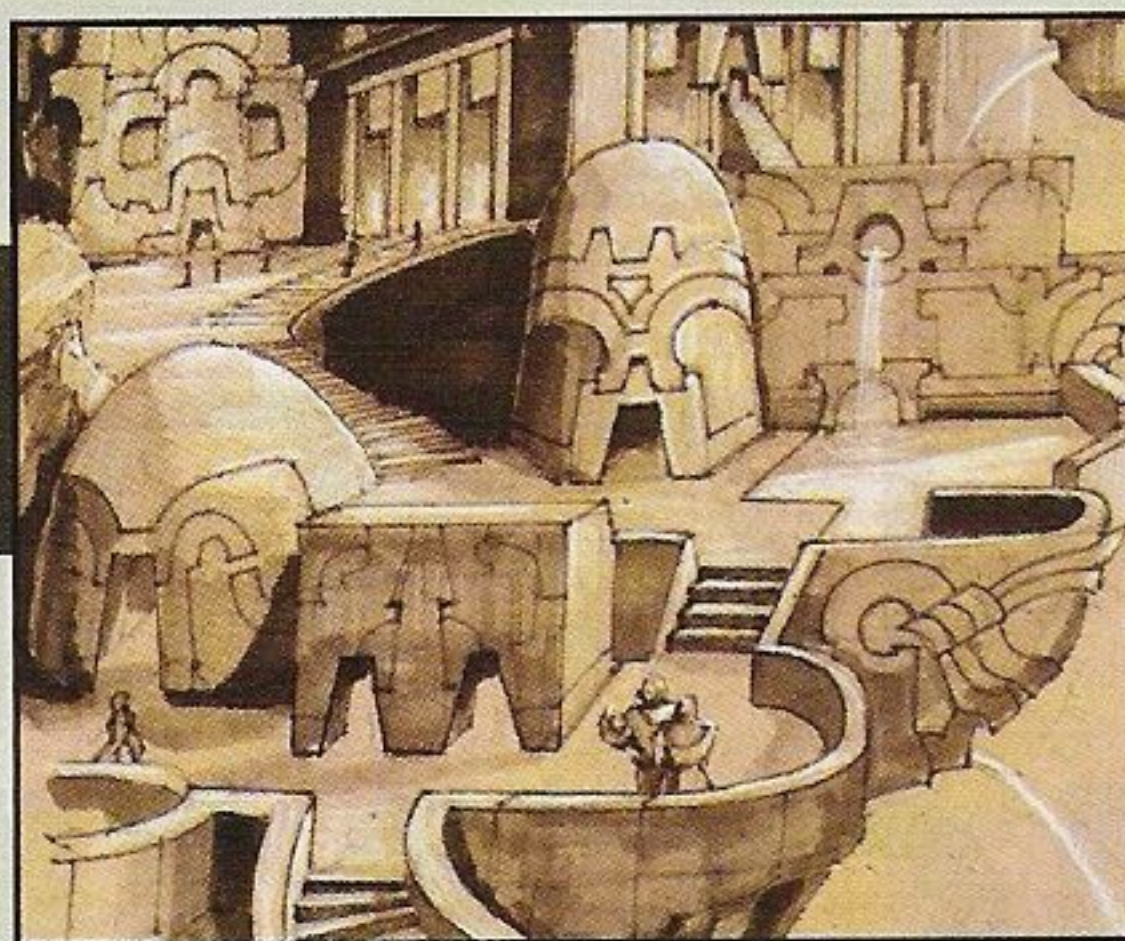
Al tratarse del primer escenario de campaña de DUNGEONS & DRAGONS en abarcar múltiples continentes desde el principio, EBERRON es un mundo inmensamente rico, lleno de lugares exóticos, desde las encumbradas agujas de Sharn y la desolada extensión de las tierras Enlutadas, hasta las ruinas antiguas de Xen'drik y las traicioneras aguas e islotes de los principados de Lhazaar. Cada región, país y ubicación de EBERRON tiene su propia apariencia y atmósfera, que influye en su sociedad, cultura, arquitectura, tradición, moda, etc. Mientras que el corazón de Khorvaire (el continente principal y el centro del escenario de campaña) es metropolitano y sofisticado con toda clase de lujos y

sin importar lo lejos que nos perdamos en otras direcciones. Por mucha magia y avances arcanos que tuviera, debía seguir siendo una sociedad medieval. Y esta película, aunque el monje actúe como un detective, se mantiene firmemente arraigada a la sociedad que intenta retratar"

### JAMES WYATT

"Otro voto para *En busca del arca perdida*, más por la música que por otra cosa. Aunque hay algo más de esa película que también me venía a la mente: las escenas del mapa con una línea roja que iba dibujándose mientras Indy viajaba a lo largo del planeta en sus aventuras. Las aventuras en EBERRON pueden ser a veces algo así: Después de frustrar el plan perverso que estaba tomando lugar en Sharn, saltáis sobre una aeronave y os dirigís hacia Karrn'ath... Solo que a veces la línea roja se rompe durante el transcurso del viaje.





*“Una mezcla entre El señor de los anillos, En busca del arca perdida y El halcón maltés”*

—Keith Baker

comodidades, las regiones más lejanas y las áreas sin descubrir son más salvajes y exóticas.

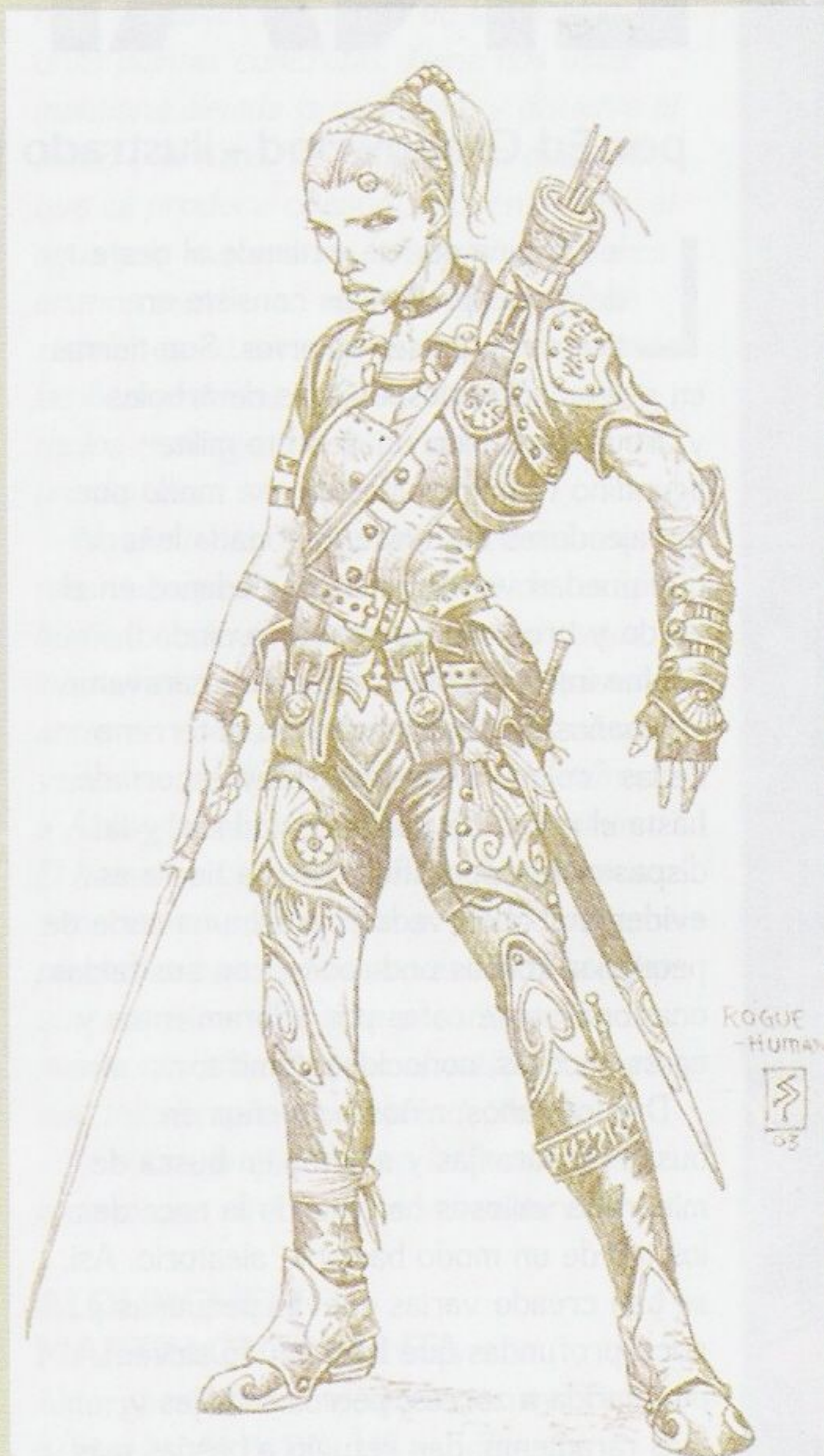
Lo realmente excitante de lo que ofrece la extensión y diversidad del *Escenario de campaña de EBERRON* es la esperanza de visitarlo todo.

Puesto que la magia facilita viajar a cualquier punto del mapa (mediante aeronaves, rayocarriles, etc.), en Eberron es bastante probable que en una aventura concreta se vea a un grupo de aventureros yendo de un lado para otro, para volver después a donde estaban antes. Esto significa que tu grupo podría empezar adentrándose en un pantano oscuro, viajar después a través de una exuberante pradera, surcar los cielos desde el desierto hasta llegar a una montaña cubierta de nieve, y después montar en barco para dirigirse a la otra orilla antes de que la aventura haya comenzado de verdad. En tu campaña de Eberron, moverse de un lado a otro puede ser una aventura excitante en sí, mientras los personajes se enfrentan a nuevos entornos, monstruos desconocidos, y otros desafíos inciertos. Por otro lado, los viajes de

grandes distancias pueden manejarse como si fuesen una viñeta que deja a los personajes justo en el siguiente “capítulo”, como la línea roja que se dibujaba en el mapa en las películas de Indiana Jones.

### Monstruos como nunca has visto antes

Para empezar, ten seguro que en EBERRON se puede luchar contra orcos. Cuando te adentres en EBERRON podrás encontrarte con azotamientos, dragones, kobolds, carroñeros reptantes, necrófagos, y todo aquello que puedas encontrar en cualquier libro de D&D de tu estantería. Son las otras cosas que te encontrarás ahí fuera lo que te recordará que estás en un mundo totalmente nuevo. Puedes tropezarte con criaturas extrañas, casi lovecraftianas, monstruos formados o mutados por la magia, e incluso conjuros que han tomado vida. Ya sean creadas por accidente, por las circunstancias, por el orden natural, con un diseño, o mediante otra fuerza inexplicable, muchos de los nuevos monstruos con los que se enfrentarán tus personajes en EBERRON seguramente dejarán su propia marca. **D**



*El halcón maltés* es otra película que tenía en mente. Tramas y engaños, muertes repentinas y paquetes misteriosos, esa atmósfera intensa llena de terror mientras que las cosas llegan a un climax... Espero que hayamos capturado al menos una fracción de la grandeza de esa película para el escenario de campaña.

Finalmente, he de mencionar las distintas versiones de *Los tres mosqueteros*. Esa acción de capa y espada, más cercana a nuestra atmósfera medieval que *En busca del arca perdida*, es una parte clave en EBERRON. Queremos que los personajes hagan esgrima en puentes estrechos lejos del suelo, balanceándose con ayuda de una lámpara hasta saltar sobre la banda de enemigos, intentando (y consiguiendo) acrobacias imposibles para hacer las partidas mucho más (a falta de otra palabra mejor) cinematográficas.

### KEITH BAKER

“Todas las películas mencionadas por Bill y James estarían en mi lista, ya sea para trabajar ahora en EBERRON, o porque inspiraran la idea en primer lugar. En mi propuesta original, describí el mundo como si fuera “una mezcla entre *El señor de los anillos*, *En busca del arca perdida* y *El halcón maltés*”. Pero ha pasado mucho tiempo desde la primera propuesta de EBERRON, y los comentarios de Bill sobre *El nombre de la rosa* (la necesidad de preservar la sensación medieval, pese a las influencias *pulp* y la presencia más extendida de la magia) son muy importantes. Por tanto, considerando las elecciones de Bill y James como mi primera opción, os dejo dos películas más que tuve en mente mientras seguíamos desde ese punto de partida.

*El pacto de los lobos* tiene acción de capa y espada de primera calidad, pero al mismo

tiempo contiene misterio, intrigas políticas y religiosas, cultos siniestros y conspiraciones, y, bueno, monstruos. ¡Lo único que le falta son los medianos montados en dinosaurios!

“Para terminar, tendría que escoger *Enrique V* (no quiero ser irrespetuoso con Sir Laurence Olivier, pero estoy pensando más bien en la versión de Kenneth Branagh). La guerra ha jugado un papel importante en EBERRON, destruyendo naciones y forjando alianzas. Esta película realiza un trabajo excelente retratando el drama y el horror de la guerra en un mundo medieval (además de contar con una impresionante banda sonora). Aunque tu campaña se centrará en las hazañas de héroes individuales, la sombra de la guerra se cierne extensamente sobre EBERRON, y hay muchas posibilidades de que tenga impacto en tus aventuras.”



# LA MINA DEL ENANO NEGRO

por Ed Greenwood · ilustrado por by David Day · traducido por Juan A. Cuadra

La campiña que se extiende al oeste de Aguas profundas consiste en tierras de pastos abiertos. Son tierras en gran medida despobladas de árboles y arbustos, debido un decreto militar agundino (y mantenidas de ese modo por forrajeadores en busca de toda la leña que puedan vender a los ciudadanos en el gélido y brumoso puerto de la ciudad).

Una interminable sucesión de caravanas y rebaños de paso mantienen el terreno de las "colinas Desnudas" muy recortado, hasta el punto de quedar enlodado, y la disposición topográfica de esta tierra es evidente al observador casual: una serie de pequeñas colinas onduladas, con sus falda ocasionalmente rotas por afloramientos y caras rocosas, conocidos como tor.

Durante años, niños pequeños en busca de baratijas y adultos en busca de minerales valiosos han picado la roca de los tor de un modo bastante aleatorio. Así, se han creado varias cuevas pequeñas y poco profundas que ha menudo sirven de guarida a zorros, perros salvajes y, más raramente, dan refugio a bestias más peligrosas (hasta que se corre la voz y los soldados salen de nuevo de la ciudad a "limpiar los agujeros"). No fue hasta hace unos seis veranos cuando se inició una exploración a fondo de las colinas, y los que se dedicaron a ello fueron un puñado de enanos que habían sido desplazados desde las montañas del Ocaso, a causa de los ataques zhentárim.

Estos enanos no podían aceptar la idea de que las rocas de tantas colinas no contuvieran nada de valor, y pasaron tres años excavando agujeros, en los cuales los agundinos más emprendedores rápidamente empezaron a descargar ciertos desechos comprometidos (como cadáveres y objetos robados demasiado identificables como para ser vendidos con facilidad). Finalmente, los enanos avanzaron con sus trabajos hasta un punto a unas 7 millas al este de Aguas profundas, donde encontraron una cresta

larga y baja que ocultaba en sus raíces una veta amplia y muy pura de mena de hierro, momento en el que lo que ha llegado a conocerse como la mina del Enano negro comenzó sus operaciones legítimas.

El nombre viene del principal negociador comercial de los cinco enanos, Aldurghen Martillotormenta (N enano Cmb 3/Exp 6). De tono brusco aunque jocoso, este enano es fácilmente distinguible por dos rasgos: una burda armadura casera (un camisote de mallas que le llega hasta las rodillas, tachonado con placas de armadura y completado con un yelmo de hierro) y una barba que le llega hasta los tobillos (y siempre presenta un aspecto asqueroso). Martillotormenta rara vez es visto sin su armadura, y cuando se quita el yelmo revela un rostro totalmente oscurecido (no se sabe si por una pigmentación permanente o por no lavarse nunca), de donde viene su apodo: el Enano negro.

Martillotormenta suele ir a Aguas profundas acompañado al menos de otros dos enanos. Debe señalarse que la agotadora tarea que llevan a cabo les ha vuelto no sólo fuertes, sino totalmente intolerantes respecto a los bromistas y los ladrones. De todos modos, no muchos tienen la fuerza necesaria para robarles: normalmente venden mineral de hierro y objetos de hierro fundido, como vasijas, cacerolas, planchas para ropa, calzadores, "dragones" de puerta (calzadores ornamentales que mantienen las puertas abiertas) y trébedes. Transportan estas mercancías en una carretilla de mano, con los objetos terminados almacenados bajo un fondo reforzado, aplastado bajo cientos de libras de mineral de hierro. Al final de un viaje a Aguas profundas, la carretilla volverá llena de lomos de carne ahumada y de varios barriles de bebida fuerte, dejando tras de sí el cargamento de hierro y algunas palabras murmuradas por Martillotormenta en unos pocos oídos astutamente escogidos, comentando qué hay en la "trastienda" de su mina (descrita más adelante).


## LO QUE SALTA A LA VISTA

La mina del Enano negro comprende una serie de túneles taladrados en la parte superior de la cara occidental de una cresta de roca desnuda, con senderos de grava uniéndolos a una zona con railes y un horno. Los enanos trabajan en la mina con zapapicos y carretillas que pueden volcarse, llevando mineral y restos de roca fuera de los túneles hasta el horno o la escombrera, respectivamente. Hay otros dos caminos que llevan fuera de la mina: uno conecta con una senda de boyeros, que desciende hasta el desvío del camino del Comercio que llega a Aguas profundas conocido como "la Carrera"; y el otro lleva hacia el oeste a través de las colinas hasta una cantera de piedra caliza.

Además, hay dos grandes cobertizos de madera, bastante desvencijados pero de techo impermeable. Uno de ellos, justo bajo el horno, cubre los moldes de fundido donde se vierte el hierro derretido. El otro, a un lado, almacena carbón, carretillas y pilas de materias primas. Los enanos no los usan para refugiarse del clima húmedo, sino que duermen con el hierro ya trabajado en uno de los túneles de trabajo. Su incesante labor de forja sólo puede ser detenida por el agotamiento, nunca por las tormentas.

El horno es una chimenea de piedra plana revestida con ladrillos refractarios, situada junto a un rápido arroyo que mueve una rueda hidráulica. Su eje acciona dos pistones de madera verticales a través de una serie de engranajes. Los pistones suben y bajan dentro de cilindros que recuerdan a enormes barriles rectos, aunque con sujeciones mucho más fuertes y con válvulas móviles en su parte superior que permiten a los cilindros "respirar" al moverse. Los pistones fuerzan el aire a través de tuberías hasta un colector, y desde allí, mediante un delgado tubo de cobre, hasta las profundidades del bulboso horno, para mantener el fuego caliente.





Los enanos vuelcan carretillas de mineral de hierro, piedra caliza de la cantera cercana y carbón en el horno, lanzándolos desde la parte superior a través del "buche", un agujero en el lado de la chimenea y por encima del nivel del fuego. La piedra caliza sirve de fundente: durante el fundido se combina con las partes no metálicas del mineral para formar una escoria cristalina (desperdicios del fundido). Los enanos compran carbón a los leñadores humanos y medianos de los márgenes del bosque Alto, ya que, aunque saben fabricar carbón de leña ellos mismos, no tienen tiempo para ello. Día y noche, los enanos alimentan el buche descargando capas de mena, fundente y carbón sobre el fuego crepitante. Dos toneladas y cuarto de mineral, una tonelada y media de fundente y cien carretillas de carbón dan una tonelada de hierro del Enano negro (si son menas menos ricas, hacen falta 2 toneladas y media de mineral y 150 carretillas de carbón). Además, deben cuidar de que la pila nunca tenga más de 35' de altura, o el peso del mineral aplastaría el carbón y asfixiaría el fuego hasta apagarlo.

El metal se funde y baja hasta el fondo del horno, a un pequeño crisol llamado el "corazón", donde se acumula tras un tapón de arcilla. Los enanos abren un gran agujero cilíndrico justo encima del corazón cada hora para barrer la escoria que se va depositando por encima del hierro fundido. Cada 12 horas, el tapón se rompe para dejar que el hierro fundido fluya, bajando hasta un canal excavado profundamente en la arena bajo el cobertizo adyacente, donde llega a un gran foso central (la "marrana") que se divide en ramas, como los nervios de una hoja, y alcanza filas de pequeños fosos laterales (los "cochinillos"). Cuando todos están llenos, la presa del corazón es sellada de nuevo. Después de que el burbujeante metal se enfríe y endurezca, los enanos usan martillos para desgajar los cochinillos de la marrana, levantando el hierro fundido con garfios para preparar los fosos para el siguiente vertido. Un cochinillo de hierro del enano Negro pesa 75 libras, y una marrana 250 libras.

Salidas más pequeñas del corazón llenan moldes de arcilla endurecida al fuego, enterrados en la superficie de la arena para hacer vasijas y cazuelas, o fluyen sobre cucharas de fundición revestidas de barro. Una cuchara de fundición es una cazuela de asa larga con un pitorro con forma de pico en un lado, que se levanta cuando está llena para verter el hierro en moldes más pequeños y delicados.

Los cochinillos de hierro son duros y quebradizos, ya que contienen mucho carbón. Producir hierro forjado maleable requiere eliminar el carbón, y los enanos han empezado a hacerlo ellos mismos. Justo al norte del horno han construido tres forjas más pequeñas, con fogones abiertos que queman carbón, ventilados con aire producido por otro trío de ruedas hidráulicas y sistemas de cilindros.

Muchos enanos consideran todo esto un trabajo agotador y demasiado tosco para ellos ("dejadle eso a los gnomos" es una expresión común de los enanos), pero estos exiliados sin patria no son tan orgullosos como para rechazarlo, y además disfrutan con ello. Al no tener gastos de transporte, pueden situar sus precios por debajo de los de los demás herreros y hacerse con el mercado. En unas pocas estaciones, los cinco miembros del Enano negro han logrado una situación bastante acaudalada, aunque no sólo por el hierro, sino también por su trabajo "en la trastienda".

### "EN LA TRASTIENDA"

Durante su primer año de operaciones, mucha gente de Aguas profundas se dejó caer cerca de la mina del Enano negro por curiosidad (y suspicacia). Al extenderse oscuros rumores sobre "hombres de metal andantes" y otras peligrosas armas, muchos quisieron ver por sí mismos qué tramaban los enanos. La mayoría volvieron con la impresión de que Martillotormenta y sus amigos trabajaban demasiado duro como para tener tiempo de estar metidos en nada. Tan empapados en sudor que a menudo se tambalean hasta el arroyo para beber y refrescarse, los enanos se afanan sin descanso con sus martillos y tenazas en un entorno austero que recuerda más a una cueva que a un edificio, y con un calor y un estrépito tan feroz que llaman la atención desde una buena distancia.

Y, sin embargo, la mina realmente realiza una actividad paralela secreta muy rentable: el almacenamiento durante cortos periodos de objetos que la gente quiere ocultar, a cambio de unas elevadas tarifas. A esto se refieren los miembros del Enano negro cuando hablan de "tener en la trastienda". Los objetos de valor se almacenan en las cavernas posteriores, ya en desuso, a menudo tras muros de escombros apilados que dan la impresión de que la excavación termina ahí. Los cadáveres, partes de cuerpos de monstruos y bienes más peligrosos casi siempre se entierran bajo montones de escoria, cubiertos por una carretilla puesta al revés si son frágiles.

### NOTAS DE ELMINSTER

*Sabed que lo que hace que la armadura y la piel de Aldurghen Martillotormenta estén negras no es el hierro, sino un mugriento aceite conservante en el que regularmente sumerge sus herramientas y armadura. Este aceite, nutritivo pero de nauseabundo sabor, llamado "zhaolet" por los enanos, es una mezcla de polvos de roca y aceites derivados de la cocción de unas plantas concretas. Tiene dos usos: mantiene alejada la humedad, y disuelve el óxido y el tizne, deshaciendo la oxidación que se produce cuando se unen el aire, el agua y la mayoría de los metales. Muchos enanos mantienen un pequeño barril de zhaolet en su zona de trabajo para guardar las herramientas o para limpiar la sangre de los enemigos de las armas después de una batalla.*

*No obstante, la mayoría prefieren no tener el aspecto de un montón de carbón húmedo cuando tratan con los humanos, y limpian el zhaolet con aceites transparentes antes de colocarse su armadura para ser vistos en público; cosa que, evidentemente, a Aldurghen no le importa lo más mínimo. El humor y la extravagancia le gobiernan, aunque tras sus bromas y su aire de picaresca hay una mente astuta. No dejes que sus actos te hagan pasar por alto una mente tan afilada como el más fino acero, y una mirada que nunca pierde detalle.*

*Y sobre lo que hay en la "trastienda", todo lo que diré es: os sorprenderéis.*


### ALDURGHEN MARTILLOTORMENTA

Aldurghen Martillotormenta, enano Cmb 3/Exp 6: VD 8; DG 3d8 + 6d6 + 27; pg 62; Inic +0; Vel 150; CA 17, toque 10, desprevenido 17; Atq base +7; Prs +10; Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+4, *martillo de guerra* +1); Atq completo +11/+6 (1d8+4, *martillo de guerra* +1); AL N; TS Fort +10, Ref +3, Vol +7; Fue 16, Des 11, Con 17, Int 11, Sab 12, Car 13.

**Habilidades:** Artesanía (fabricación de armaduras) +4, Artesanía (fabricación de armas) +6, Averiguar intenciones +5, Avistar +5, Engañar +5, Intimidar +7, Oficio (herrero) +13, Tasación +5, Trato con animales +3, Tregar +5, Uso de cuerdas +4.

**Dotes:** Aguante, Gran fortaleza, Negociador, Soltura con una habilidad (Oficio [herrero]).

**Idiomas:** común, enano.

**Pertenencias:** cota de mallas con púas de gran calidad, *martillo de guerra* +1, *daga* +1, *amuleto de armadura natural* +2, 2 *pociones de fuerza de toro*, 47 po. 





## LA MINA DEL ENANO NEGRO

1. Tras varios montones de escoria hay cuevas vacías (galerías de la mina abandonadas hace tiempo). Los enanos las emplean para almacenar carretillas, piezas de repuesto de las ruedas hidráulicas, cadenas, poleas y otros objetos de valor que no quieren que les roben.

2. Si los enanos necesitan esconder contrabando rápidamente o prevén que pueden sufrir un registro, suelen excavar un agujero en uno de los caminos (construidos para los railes), entierran el botín y vuelven a colocar los railes, tras lo que vuelven a la minería, empujando un flujo continuo de carretillas cargadas con mena, fundente y carbón justo por encima de lo que han oculto.





3. Más de un mercader deshonesto ha sido inducido a confesar o revelar secretos tras pasar horas suspendido boca abajo de una polea en una de estas forjas. Los miembros del Enano negro aterrizan a estos cautivos moviéndolos para que cuelguen directamente sobre el metal derretido o sobre un yunque donde sus martillos están golpeando con fuerza.

4. Este pasaje que ya no se emplea está lleno de barriles de cerveza vacíos, traídos desde la ciudad. Los enanos, sin gasto alguno para ellos, los revenden a los viajeros que quieren reutilizarlos (o esconder contrabando en ellos).



AMENAZAS DE CRÍTICO

# EVARD

INTERMEDIARIO DE INFORMACIÓN ADULTERADA

POR EL PERSONAL DE LA REVISTA — ILUSTRADO POR LOS ESTUDIOS UDON — TRADUCIDO POR MARCO SAONER

AMENAZAS  
DE CRÍTICO

Ya desde su juventud como noble de bajo rango, el mago Evard se dedicó a descubrir todo tipo de secretos arcanos para luego moldearlos a su voluntad. A medida que se incrementaban sus aptitudes mágicas, pensó que podría inscribir su nombre en la historia al igual que otros lo habían hecho antes que él, planeándolo

minuciosidad con todo para conseguir que tanto los magos como la gente común conocieran el nombre de Evard y lo susurraran con temor.

El arma principal de Evard es la información. Su conocimiento de asuntos arcanos e históricos es comparable al de la mayoría de sabios (muchos de los cuales le envían informes a cambio de respuestas a sus propias investigaciones), y ofrece sus servicios tanto a clientes buenos como malignos. Si no sabe algo es muy probable que alguien de su organización lo sepa.

Las motivaciones más profundas de Evard se basan en el deseo de traicionar incluso a sus aliados más cercanos simplemente con el objetivo de forzar a sus inferiores a confiar en él y a temerlo.

## TACTICA

Aunque Evard no es precisamente una persona indefensa en combate cuerpo a cuerpo, hace todo lo posible para evitar encontrarse en una situación donde se vea forzado a utilizar sus ataques sin armas. Prefiere lanzar de forma sucesiva el conjuro por el que es conocido, *tentáculos negros de Evard*, para impedir que sus enemigos se muevan y después les lanza monstruos convocados y conjuros a distancia para eliminarlos.

## DESARROLLO

Evard suele estar disponible cuando los héroes necesitan conocer oscuros secretos o consejos destructivos difíciles de averiguar dentro de sus círculos. Tiene agentes en la mayoría de las grandes poblaciones occidentales y no le importa vender a antiguos aliados si el precio es adecuado o piensa que con ello aumenta su mística y su reputación de persona egoísta y sin escrúpulos. No esconde su buena disposición



a traicionar a aquellos que buscan su ayuda, sabiendo que éstos suelen necesitarle más que lo que él les necesita a ellos. Es suficientemente encantador como para desactivar debates acalorados, pero suele hacer preguntas apremiantes a aquellos que le buscan por sus conocimientos. Si los PJs llegan a confiar en su red de espías durante la campaña, aumenta la cantidad y

➤ **Evard, humano Cjr 10:** VD 16; humanoide Mediano (humano); DG 15d4+45; pg 90; Inic +1, Vel 30'; CA 18, que 14, desprevenido 17; Atq. base +8; Pre +12; Atq. cuerpo a cuerpo +13 (1d4+5, sin arma); Atq. Completo +13/+8 cuerpo a cuerpo (1d4+5, sin arma); AE conjuros; CE *contingencia*, conjuros permanentes; AL NM; TS Fort +9, Ref +7, Vol +10; Fue 10, Des 13, Con 16, Int 23, Sab 8, Car 13.

**Contingencia:** en caso de que Evard se encuentre imposibilitado de manera que no pueda realizar ninguna acción de movimiento o estándar, se activa un conjuro de *transmigración* que le permite intentar poseer a algunas de las criaturas cercanas.

**Conjuros permanentes:** Evard se ha lanzado los siguientes conjuros permanentes: *vista arcana*, *visión en la oscuridad*, *colmillo mágico mayor* +5, *resistencia*, *don de lenguas*.

**Habilidades:** Concentración +22, Conocimiento de conjuros +27, Descifrar escritura +19, Nadar +10, Saber (arcano) +16, Saber (arquitectura) +11, Saber (dungeons) +13, Saber (geografía) +11, Saber (historia) +11, Saber (local) +11, Saber (naturaleza) +11, Saber (nobleza) +11, Saber (los Planos) +11, Saber (religión) +11. Dotes: Aumentar convocación, Extender conjuro, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Impacto sin arma mejorado, Inscribir rollo de pergamino, Presa mejorada, Prolongar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Conjuración), Soltura con una habilidad (Saber [arcano]).

**Idiomas:** común, trasgo, infracomún.

**Conjuros preparados** (5/7/7/6/6/6/5/4/3; CD base = 16 + nivel de conjuro o CD base = 17 + nivel de conjuro para los conjuros de la escuela de conjuración): 0—*detectar magia*, *mano del mago*, *salpicadura de ácido* (2), *toque de fatiga*; 1.—*animar una cuerda*, *comprensión idiomática*, *grasa* (2), *identificar*, *niebla*

especificidad de las preguntas, sobre todo si se refieren a asuntos que normalmente ningún PNJ debiera conocer. No utilices este truco en exceso, pero deja claro a tus jugadores que Evard conoce cosas sobre ellos que no debería saber, implicando con ello que tiene ojos en todas partes. Ω

*de oscurecimiento*, *rayo de debilitamiento*; 2.—*armadura de mago* (prolongado; Evard se lanza este conjuro cada día), *convocar plaga\**, *detectar pensamientos*, *Flecha ácida de Melf* (2), *partículas rutilantes\**, *truco de la cuerda*; 3.—*corcel fantasmal\**, *nube apestosa\**, *partículas rutilantes* (prolongado), *rayo relampagueante*, *tormenta de aguanieve\**, *volar*; 4.—*ancla dimensional*, *convocar monstruo IV\**, *escudo de fuego*, *escudriñamiento*, *polimorfarse*, *tentáculos negros de Evard\**; 5.—*el gusano que todo lo ve\**, *exorcismo*, *muro de fuerza*, *nube aniquiladora\**, *polimorfar funesto*, *tentáculos negros de Evard\** (prolongado); 6.—*bruma ácida\**, *convocar monstruo VI\**, *muro de hierro\**, *rayo relampagueante* (extendido), *rayo zigzagante*; 7.—*convocar monstruo VII\**, *destierro*, *teleportación mayor\**, *tentáculos negros de Evard* (extendido); 8.—*horrible marchitamiento*, *laberinto\**, *tentáculos negros de Evard\** (prolongado y extendido).

\*Sortilegio de la escuela de conjuración.

Las escuelas prohibidas de Evard son encantamiento e ilusión.

**Libro de conjuros:** Evard conoce todos los conjuros del *MANUAL DEL JUGADOR* (excepto los de encantamiento e ilusión), además de algunos conjuros oscuros más que se dejan a elección del DM.

**Pertenencias:** *anillo de libertad de movimiento*, *anillo de protección* +3, *anillo de caída de pluma\**, *anillo de nadar\**, *anillo de escudo mental\**, *anillo de escudo de fuerza\**, *anillo de sustento\**, *amuleto de salud* +2, *diadema del intelecto* +4, *babuchas de trepar cual arácnido*, *varita de tentáculos negros de Evard* (48 cargas), *varita de nube apestosa* (13 cargas), *varita de telaraña* (22 cargas), *poción de curar heridas moderadas* (4), *poción de astucia de zorro* (4), *un diamante valorado en 4.000 po* (para utilizarse con los conjuros de *transmigración*), *la estatuilla para el contingencia valorada en 2.000 po*.

\*Este anillo no tiene limitación de espacio.

## EL GUSANO QUE TODO LO VE

Conjuración [creación]

**Nivel:** Hec/Mag 5

**Componentes:** V, S, M

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto

**Alcance:** 0'

**Efecto:** un gusano mágico de 2''

**Duración:** 1 día/nivel (ver texto) (D)

**Tiro de salvación:** Fortaleza niega

**Resistencia a conjuros:** no

Evard creó este conjuro inusual como medio de asistencia a sus aliados o para "ayudar" a aquellos que pagan por sus servicios, y para conseguir aumentar su propia habilidad de aprender sobre asuntos potencialmente peligrosos sin inmiscuirse directamente en el sendero del peligro. Al ser lanzado, el conjuro crea un retorcido y pequeño gusano negro en la mano del lanzador. El gusano puede vivir hasta un asalto por nivel del lanzador. Tras ese tiempo muere y se pierden los efectos del conjuro.

Si antes de morir el gusano es introducido en la boca de una criatura viva, se aferra inmediatamente al cerebro de la misma. La criatura tiene derecho a una salvación de Fortaleza para intentar resistirse (en cuyo caso el gusano muere) pero si no lo consigue

sufre un punto de daño y quedará mareada durante 1d6 asaltos. Tras desaparecer los efectos de la náusea, el gusano le concede un bonificador de capacidad +4 a las pruebas de Saber (el tipo de prueba de Saber se decide en el momento que se lanza el conjuro) durante toda la duración del sortilegio.

Además, el lanzador siempre sabe la localización y el estado de la criatura, como si hubiera lanzado *situación*. El lanzador puede sentir los alrededores de la criatura a través de sus órganos sensoriales concentrándose. Durante la duración del conjuro, el lanzador también obtiene el bonificador de capacidad +4 a la misma prueba de Saber. Finalmente, durante todo el tiempo que el gusano esté en el cerebro de la criatura, ésta sufre un penalizador -4 en todos los TS contra los sortilegios del lanzador.

La duración del conjuro puede acortarse mediante un *quitar enfermedad* o un *sanar*, pero las criaturas inmunes a enfermedades no son inmunes a los efectos del conjuro. Los efectos no pueden ser disipados, ni tampoco deshará el efecto un romper encantamiento. Si el conjuro completa su duración y expira de forma natural (o si el lanzador lo deshace), el gusano se arrastra hacia la boca de la criatura, produciéndole un punto de daño y quedará mareada durante 1d6 asaltos.

**Componente material:** una *poción de astucia de zorro*.





JOHNSON



# PSICOSIS DE LOS DRAGONES

## Delirios y demencia dragoniles

por Steven Palmer Peterson • ilustrado por Scott Johnson • traducido por Andrés Moon

Por la sangre de los dragones corre poder elemental en estado puro. La manifestación de tales energías produce una deformación en la mente, y cuando una mente de semejante poder estalla ante la presión, la furia que se desata puede ser realmente terrible.

Las psicosis aquí descritas surgen de la interacción de la magia con el poder de un cerebro dragonil. Se muestra a cada una de ellas con un conjunto de rasgos genéricos, que además de la información habitual incluye una descripción breve del desorden, explica cómo la podría contraer un dragón, uno o más métodos para curar la enfermedad, y un par de ideas para aventuras. Las barras laterales proporcionan información para los DMs que quieran usar estos desórdenes mentales en sus campañas y hacer que los personajes entren en contacto con los dragones que los sufren. Aunque contraer y curar la psicosis puede ocurrir fuera de la partida, también se dan sugerencias de interpretación para los DMs que quieran utilizarlos.

Aquellos DMs que encuentren útiles estos rasgos genéricos podrían también ampliar sus restricciones de tipo de criatura y aplicarlos a otras criaturas que no sean dragones. Sin embargo, antes de hacer esto asegúrate de comprobar el ajuste para el Valor de desafío de los

rasgos genéricos deseados y mira si necesitan algún ajuste acorde con tus propósitos.

### SIN NOMBRE

Los practicantes de magia saben que los nombres se encuentran entre las palabras más poderosas. Un dragón que sufre este desorden mental borra intencionalmente toda referencia a su nombre como una manera de autodefensa. Además, deja de utilizar otras palabras de poder, hasta llegar a perder también su capacidad de lanzar conjuros.

### CÓMO CONTRAER EL DESORDEN

Los dragones también sienten miedo. Del mismo modo que los asesinos veteranos, son poderosos y peligrosos; pero su renombre los convierte en objetivos de aquellos que buscan fama y fortuna. Cuando el miedo de un dragón crece demasiado comienza la psicosis; en las primeras fases del desorden el dragón empieza a borrar toda evidencia de su existencia: busca y destruye libros que contienen información sobre él, y puede perseguir y matar a aquellos con los que ha interactuado en el pasado. Se niega a decir su propio nombre, incluso en la privacidad de su guarida, hasta que al final lo olvida.

### GRAVEDAD DE LA PSICOSIS

Cada conjunto de rasgos genéricos expuesto en este artículo detalla la forma más avanzada de la psicosis. Para representar las fases anteriores de la enfermedad, o aquellos casos de menor gravedad, simplemente tienes que dividir por la mitad los beneficios y penalizaciones numéricos allá donde puedas hacerlo.

### DIAGNOSTICANDO LA ENFERMEDAD

La descripción de cada desorden incluye una barra lateral para tu personaje que detalla algunos métodos que pueden utilizar los personajes para adivinar si un dragón sufre de una enfermedad específica. Además de estos métodos, el personaje puede intentar una prueba de Averiguar intenciones (CD 25) para determinar si el dragón sufre de un desorden, seguido de una tirada de Saber (arcano) (CD 30) para determinar la naturaleza de este desorden.



## DRAGONES SIN NOMBRE PARA TU CAMPAÑA

Un dragón sin nombre caza por la noche para evitar ser detectado. Si descubre que un objeto con el que tiene una conexión personal estrecha (es decir, que podría usarse para averiguar cosas sobre él) ha sido robado en su ausencia, lo localizará y matará a aquellos que lo cogieron o tuvieron un contacto amplio con él.

**Notas para la interpretación:** los dragones sin nombre hablan poco, puesto que al hacerlo se les puede escapar información sobre ellos. Puede que su manera de expresarse tampoco tenga marcas características y dan la impresión de tener una personalidad "plana".

## DRAGONES SIN NOMBRE PARA TU PERSONAJE

Los dragones sin nombre jóvenes pueden ser muy difíciles de identificar. No usan magia, y pocos han tenido la oportunidad de ganarse algún tipo de reputación. Si un dragón prefiere ser cauteloso, parece nervioso y no tiene la arrogancia general de un dragón, es bastante probable que sea un sin nombre. Si te encuentras con un dragón más viejo del que no has oído hablar con anterioridad, puede que también se trate de un dragón sin nombre, especialmente si no usa magia alguna.

**Tácticas:** no preguntes mucho sobre un dragón sin nombre, puesto que es muy probable que persiga y mate a aquellos que se muestren curiosos sobre él. No obstante, a menudo puedes usar el miedo de un dragón sin nombre contra él mismo. Por ejemplo, puedes convencerlo para que ataque a tu enemigo haciendo que una de sus posesiones personales caiga en manos de esa persona.

## Cómo crear un dragón sin nombre

"Sin nombre" es un conjunto de rasgos genéricos adquiridos que puede añadirse a cualquier dragón auténtico (al que nos referiremos de aquí en adelante como criatura base) de edad adulta o mayor. Un dragón sin nombre usa todos los valores y aptitudes especiales de la criatura base además de las aquí anotadas.

**Aptitudes especiales:** un dragón sin nombre pierde todas sus aptitudes sortilegas y de lanzador de conjuros. Mantiene todas las otras aptitudes especiales de la criatura base, y también obtiene las descritas debajo.

**Ausencia (Sb):** el dragón sin nombre funciona como si estuviera constantemente bajo el efecto de un conjuro de *indetectabilidad* lanzado por un lanzador de conjuros de 20.º nivel.

**Inmunidad a efectos enajenadores (Ex):** un dragón sin nombre es inmune a todos los efectos enajenadores.

**Nombre inviolado (Sb):** aunque un dragón sin nombre haya olvidado su nombre, sabe automáticamente cuándo se ha pronunciado en voz alta en un radio de 100 millas. Conoce la dirección y la distancia al lugar donde su nombre fue dicho y si dicho lugar se encuentra en otro plano. La conciencia del lugar donde una criatura pronunció su nombre desaparece después de 1 día.

**Desconexión mágica (Ex):** la misma desconexión de la magia que privó al dragón sin nombre de sus aptitudes sortilegas y de lanzador de conjuros incrementa también la RC de la criatura base en 5. Si la criatura base no tenía RC, la desconexión le otorga una resistencia a conjuros de 15.

**Desaparición de la historia (Ex):** cualquiera que intente una prueba de Conocimiento de bardo, Reunir información, o de Saber que involucre a un dragón sin nombre tiene que superar una tirada con una CD igual a la RC del dragón más 10.

**Habilidades:** un dragón sin nombre tiene una penalización -10 en todas las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia debido a la pérdida de la memoria. También gana un bonificador racial +10 en las pruebas de Escondarse y Moverse Silenciosamente debido a su dedicación a pasar inadvertido delante de otras criaturas. Por lo demás, las habilidades de

un dragón sin nombre son las mismas que las de la criatura base.

**Valor de desafío:** la misma que la criatura base -1 por cada 5 niveles de lanzador de conjuros perdidos mediante la aplicación de este conjunto de rasgos genéricos; o la misma que la criatura base +1 si la criatura base no tiene nivel de lanzador de conjuros.

## CÓMO CURAR LA ENFERMEDAD

El modo para curar la psicosis de un sin nombre es convencer al dragón de que quiere volver a tener su nombre. Conseguirlo requiere el uso de la razón, el engaño, o una combinación de las dos posibilidades.

### Los preliminares

A veces es posible convencer a un dragón sin nombre de que el no tenerlo tiene más desventajas que ventajas. Al superar una prueba de Diplomacia, los PJs pueden demostrarle que vive sólo la superficie de una vida, desprovista de emoción y esperanza. Por otro lado, un personaje puede hacer una prueba de Engaño para convencer al dragón que necesita su nombre para obtener algo de gran valor que sin él no se podría conseguir, como un compañero, un tesoro especial, o alguna otra recompensa tangible o intangible que el DM crea conveniente.

### La curación

Una vez que el dragón quiera tener su nombre de nuevo, los PJs deben prepararse para proporcionárselo. Si todavía no conocen el nombre del dragón, pueden, o bien intentar encontrarlo, o bien intentar dar al dragón una identidad totalmente nueva que ellos escojan. La ventaja de la última opción es que los héroes pueden construir una identidad al dragón que sea flexible para sus propósitos, y por consiguiente, proporcionándoles así un aliado poderoso.

Descubrir o construir una identidad creíble para el dragón requiere un examen de textos históricos o una reunión de pruebas, con la posibilidad de falsificar algunas de ellas. Los personajes deben encontrar un fragmento con información importante (como un libro viejo, un pergamino, un testigo, o una obra de arte) por cada categoría de edad



del dragón. Si se desea, el DM puede crear aventuras enteras que traten de localizar y obtener este tipo de pruebas. Después de reunir cada fragmento de información clave, los personajes deben llevar a cabo una investigación para encontrar o construir información adicional que lo apoye. Superar una prueba de Saber (historia), Conocimiento de bardo, o Falsificar (CD igual a la RC del dragón) significa que la información es adecuada; fallar significa que la prueba no se sostiene, y el dragón podrá detectar el "agujero" aplicando la lógica.

Una vez que se reúna toda la información necesaria, los aventureros deberán presentársela al dragón y probar su historia. Si la identidad presentada es falsa, los PJs necesitarán superar una prueba de Engañar para convencerle; si se trata de la verdadera identidad del dragón, el personaje que la presente deberá superar una prueba de Diplomacia enfrentada con el dragón, en la que éste recibirá un bonificador de circunstancia de +5. En ambos casos, cada prueba necesaria que falte o que no esté apoyada de manera adecuada impondrá una penalización de -3 a la prueba del personaje, y cada fragmento extra de información apoyada dota de un bonificador de circunstancia de +1.

### IDEAS PARA AVENTURAS

Las siguientes ideas para aventuras pueden utilizarse para introducir un dragón sin nombre en la partida.

**No quería decirlo:** un PNJ conocido por los personajes encontró un libro raro con el nombre del dragón escrito y accidentalmente lo leyó en voz alta. Ahora necesita que los aventureros le ayuden a defenderse de los ataques persistentes del dragón enloquecido y escurridizo. Un PNJ sin escrúpulos podría compartir con los personajes el nombre del dragón, y asegurarse de que lo pronuncian en alto si necesita convencerlos para que le ayuden.

**Un asesino reptiliano:** hay veces en las que no tener nombre puede venir bien. Un dragón sin nombre puede ser un asesino excelente puesto que prefiere actuar con cautela, y su falta de pasado tiende a romper su conexión con sus emociones. Un dragón sin nombre (incluso uno metálico) podría asesinar a otros dragones, o incluso a miembros poderosos de otras razas, estando a la orden de alguien que

tenga el suficiente dinero como para pagarle.

### RAPAZ

Los dragones suelen hacer dos cosas bien: acumular tesoros y comer. Ambas vienen dadas por su naturaleza, pero acumular tesoros rara vez se convierte en un desorden. Sin embargo, de vez en cuando el apetito de un dragón crece demasiado. El hambre de un dragón que sufre de rapacidad no tiene límites. Sus intentos de saciar ese hambre sin fin lo llevan a efectuar con frecuencia devastaciones donde se come a todo ser vivo que encuentre en su camino. Durante estas devastaciones, el dragón puede usar sus poderes y su arma de aliento con más frecuencia de lo normal dado el exceso de combustible que almacena su cuerpo.

### CÓMO CONTRAER EL DESORDEN

La mera intensidad del apetito no provoca este desorden, sino que se requieren tanto el hambre como un uso excesivo de energía. Cuando un dragón quema una comida reciente mediante el combate y la destrucción, el sentimiento embriagador de la energía fluyendo libremente por su cuerpo le lleva a comer más, que a su vez le conduce a destruir más. La mayoría de los dragones logran contenerse en este punto, pero unos pocos continúan el ciclo sin cesar. Si un dragón lucha casi constantemente durante una semana o más, usando sus poderes y su arma de aliento de manera intensa y parando sólo con el fin de reponer sus fuerzas comiendo, debe superar una prueba de Sabiduría (CD 10 +2 por cada semana de conflicto) o sucumbir a esta enfermedad.

### Cómo crear un dragón rapaz

"Rapaz" es un conjunto de rasgos genéricos adquiridos que puede añadirse a cualquier dragón auténtico (al que nos referiremos de aquí en adelante como criatura base). Un dragón rapaz usa todos los valores y aptitudes especiales de la criatura base además de los aquí anotados.

**Ataques especiales:** un dragón rapaz mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los descritos debajo.

**Poder antinatural (Sb):** un dragón rapaz puede usar su arma de aliento durante

### DRAGONES RAPACES PARA TU CAMPAÑA

Un dragón corroído por este desorden no suele durar mucho. Dado el ritmo al que debe comer, tiene que estar cazando casi de manera constante, y no puede permitirse ser caprichoso en cuanto a su presa. Al final, termina muriéndose de hambre o amenazando a alguien capaz de matarlo.

**Notas para la interpretación:** un dragón rapaz alterna la furia avivada por el hambre con una adicción que apenas controla. Cuando se encuentran bajo control son siempre suspicaces. Desconfían de los demás y vigilan constantemente su comida asegurándose de que ésta se encuentre a salvo.

### DRAGONES RAPACES PARA TU PERSONAJE

La manera para distinguir a un dragón rapaz de uno que simplemente está hambriento es ver si caza sin pausa alguna o simplemente come y vuelve a su guarida. Mientras luches contra un dragón del que sospeches que sufre este desorden, lleva la cuenta de las veces que use su arma de aliento e intenta determinar si su efecto de escudo elemental viene dado por un conjuro.

**Tácticas:** gracias a sus potentes aptitudes físicas, uso frecuente de armas de aliento y su aura maligna e hiriente, un dragón rapaz es un enemigo tan poderoso que luchar contra él en combate cuerpo a cuerpo es sinónimo de suicidio. Por tanto, es siempre preferible buscar un método alternativo.

A veces puedes atraer a un dragón rapaz a un lugar de tu elección (por ejemplo, una fortaleza enemiga) con comida. Por otro lado, también puedes agotar toda la comida de una zona y esperar que la energía del dragón lo mate por dentro.



## DRAGONES OBSESIONADOS CON LOS ACERTIJOS PARA TU CAMPANA

En las etapas avanzadas de esta enfermedad, un dragón obsesionado con los acertijos reorganiza su entorno. Si vive bajo tierra, podría cavar un laberinto que se hace cada vez más y más intrincado. Uno de montaña, por otro lado, podría crear diseños similares a los círculos que "aparecen" en los cultivos modernos, o incluso obras de arte a gran escala que podrían ser solamente visibles desde el cielo (como los dibujos de animales gigantes en Nazca, Perú). Diseños como estos son simplemente acertijos de mayor tamaño.

Los PJs pueden responder al "acertijo" de un círculo en un cultivo añadiéndole nuevos diseños, o aumentándolo para cambiar el significado inscrito en su geometría. Ambas opciones necesitan una tirada con éxito en una prueba de Descifrar Escritura (CD 25) para poder ser llevadas a cabo de manera correcta. Responder acertijos de esta naturaleza puede ser parte del proceso que se necesita para curar al dragón enfermo (ver cómo curar la enfermedad).

**Notas para la interpretación:** un dragón obsesionado con los acertijos habla como si de un "monólogo interior" se tratase. Puede cambiar de tema rápidamente y salir de repente por una tangente confusa, como si estuviera constantemente dando saltos guiados por la intuición.

## DRAGONES OBSESIONADOS CON LOS ACERTIJOS PARA TU PERSONAJE

Los acertijos y las adivinanzas fascinan a muchos dragones, por lo que identificar a un dragón que realmente es un obseso puede ser

(sigue en la página siguiente)

3 asaltos consecutivos, y después debe esperar los 1d4 asaltos normales antes de poder usarla de nuevo durante otros 3 asaltos consecutivos. La CD del TS contra su arma de aliento se incrementa en +2.

**Poder salvaje (Sb):** el poder elemental que aviva al dragón rapaz explota fuera de control. El exceso de éste se filtra por los poros de la criatura, destrozando todo allá por donde pasa. Trata este efecto como si fueran los efectos de daño del conjuro *escudo de fuego*, esto es, cualquier criatura que golpee al dragón usando un arma natural o empuñada infligirá el daño normal, pero a la vez sufrirá 1d6 puntos de golpe +1 por cada nivel de lanzador que posea el dragón (hasta un máximo de +15). El tipo de daño es el mismo que el tipo de energía del arma de aliento del dragón. Usa el nivel de lanzador del dragón como si fuera el nivel del conjuro. Si no tiene especificado ningún nivel de lanzador, no tiene esta aptitud. Las armas con alcance no ponen en peligro a sus usuarios.

**Aptitudes especiales:** un dragón rapaz mantiene todas las aptitudes especiales de la criatura base y obtiene la aptitud especial "come o muere" descrita debajo.

**Come o muere (Ex):** un dragón rapaz debe consumir una cantidad enorme de comida (mucho mayor que la que un dragón normal necesita). Cada día, un dragón rapaz debe comer una cantidad de criaturas de masa corporal igual a la suya o sufrir 1 punto de consunción de Constitución, puesto que los poderes elementales que avivan su cuerpo lo destruyen por dentro. Asigna puntos de comida a cada criatura que consume el dragón según su categoría de tamaño, siguiendo los valores siguientes: Diminuto o Minúsculo 0, Menudo 1/16, Pequeño 1/4, Mediano 1, Grande 4, Enorme 16, Gargantuesco 64, Colosal 256. Si al final del día el dragón no ha consumido los puntos de comida equivalentes a su tamaño, sufre la consunción de Constitución. Si ha estado sufriendo la rapacidad por algún tiempo, supón que ya ha perdido 1d6-1 puntos de Constitución por este motivo.

Cuando ha terminado de comer, un dragón rapaz puede buscar nuevos campos para cazar o intentar asegurar una zona que ya se encuentre en su poder. La criatura puede hacer uso de la paciencia y el ingenio durante ese tiempo, como si de un dragón normal se tratase.

Sin embargo, si lo intenta un día en el que no ha comido lo suficiente, pierde el control y se dirige directamente hacia cualquier presa capaz de saciarlo. Un dragón rapaz puede intentar realizar una prueba de Sabiduría (CD 10 + 2 por cada día sin comida suficiente) hasta dos veces al día. Superarla le permite recobrar el control durante 1 hora. Fallarla lo deja en un estado de frenesí. Mientras esté fuera de control, tiene que superar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) cada vez que intente lanzar un conjuro o perderlo. Una vez que coma lo suficiente por los días que se saltó comidas, vuelve a recobrar la compostura.

**Características:** cambia las de la criatura base según lo siguiente: Fue +4, Sab -4 (puntuación mínima 1). El exceso de energía que fluye a través del cuerpo del dragón rapaz le dota de un gran físico, pero disminuye su autocontrol.

**Valor de desafío:** el mismo que el de la criatura base +1, -1 por cada 4 puntos de Constitución perdidos por falta de comida.

## CÓMO CURAR LA ENFERMEDAD

Un dragón rapaz nunca se sacia por mucha comida que consuma. Darle de comer más de lo que necesita simplemente incrementa sus reservas de combustible y no consigue que pare de tener hambre. Para librar al dragón de esta enfermedad, los PCs deben privarlo de la comida.

### Los preliminares

El primer paso de este proceso es encontrar al dragón. Los dragones rapaces buscan grandes fuentes de comida, como un rebaño de ganado, pero al ser criaturas astutas, rara vez vuelven al mismo lugar donde se alimentaron y, además, se desplazan lejos de su guarida. Después, los PJs deben controlarlo y aprisionarlo, permitiendo que la necesidad de comida del dragón realice su mortal trabajo.

### La curación

Una vez que al dragón le queden menos de 10 puntos de Constitución, debe lanzarse un conjuro de quitar enfermedad sobre él. Después tiene que restituirse su constitución de manera completa en el mismo día, normalmente mediante un conjuro de *restablecimiento*.



## IDEAS PARA AVENTURAS

El conjunto de rasgos genéricos "rapaz" puede usarse de varias maneras.

**Salvar al dragón:** después de meses de actuar como aliado del rey durante una guerra, un dragón de alineamiento bueno ha empezado a arrasar los campos del enemigo, a pesar del final de la guerra y la firma de un tratado. Las acciones del dragón pueden acarrear la vuelta de la guerra.

**La devastación:** un héroe trabó batalla con un dragón maligno en un conflicto continuado, quedándose con sus recursos de tal manera que al final el dragón sucumbió a la enfermedad. Ahora el dragón ha matado al héroe y ha salido de su guarida para alimentarse.

## OBSESIONADO CON LOS ACERTIJOS

La soledad, el poder, y un cerebro nacido para la magia pueden ser las causas por las que muchos dragones se vuelven meditados. Este tipo de dragones recurren a los acertijos durante los largos periodos de descanso para estimular sus facultades mentales. Sin embargo, a veces estos acertijos se convierten en una obsesión.

## CÓMO CONTRAER EL DESORDEN

Esta psicosis de difícil diagnóstico empieza con la fascinación. El dragón da vueltas a unos pocos problemas difíciles o trabaja en aumentar su repertorio lingüístico, mientras explora los acertijos que sus pensamientos producen de manera inevitable, reúne unas pocas preguntas que no puede resolver. Estas preguntas sin resolver se acumulan hasta que al final crean una estructura mágica en la psique del dragón que toma la forma de un superacertijo.

## Cómo crear un dragón obsesionado con los acertijos

"Obsesionado con los acertijos" son un conjunto de rasgos genéricos adquiridos que pueden ser añadidos a cualquier dragón auténtico (al que nos referiremos de aquí en adelante como criatura base). Un dragón obsesionado con los acertijos usa todos los valores y aptitudes especiales de la criatura base además de los aquí anotados.

**Tamaño y tipo:** si es posible, la criatura gana el subtipo legal, perdiendo en el proceso el subtipo caótico.

**Aptitudes especiales:** un dragón obsesionado con los acertijos mantiene todas las aptitudes especiales de la criatura base, y obtiene las descritas debajo.

**Mente analítica (S):** aunque el dragón todavía lanza conjuros como un hechicero, usa la Inteligencia en vez del Carisma para determinar sus conjuros adicionales y las CDs de los TS para todos sus conjuros. Sin embargo, una parte de su poder mágico es absorbido por el complejo de acertijos que hay en su cerebro, por lo que pierde un espacio de conjuro de cada nivel.

**Fascinación por los acertijos (Ex):** superando una prueba enfrentada de Saber (del tipo en el que el dragón tenga rangos), un oponente puede fascinar temporalmente a un dragón obsesionado con los acertijos. El dragón se pierde

en sus pensamientos y queda fascinado por idiosyncráticos asaltos. Una amenaza potencial u obvia rompe la fascinación automáticamente.

**Vulnerabilidad a los laberintos (Ex):** la fascinación del dragón por los acertijos lo hace más susceptible de lo normal a conjuros de *laberinto*. El dragón tiene que superar tres pruebas de Inteligencia (CD 20) para escapar.

**Salvaciones:** un dragón obsesionado con los acertijos gana una bonificación de +4 en los TS contra conjuros y efectos enajenadores.

**Características:** cambia las de la criatura base según lo siguiente: Int +6, Sab -4. La agudeza mental de un dragón obsesionado con los acertijos se incrementa debido al tiempo que pasa resolviéndolos, pero se vuelve más vulnerable a las distracciones.

**Alineamiento:** siempre legal (cualquiera).

**Valor de desafío:** el mismo que el de la criatura base.

## CÓMO CURAR LA ENFERMEDAD

La única manera de curar a un dragón obsesionado con los acertijos es desenredar el complejo de acertijos de su cerebro. Los PJs pueden conseguirlo resolviendo los puzzles que propone. Sin embargo, el proceso no se realiza sin riesgos dado que el complejo de acertijos ha reemplazado la estructura normal de la psique del dragón.

### Los preliminares

El proceso comienza de manera relativamente segura porque el dragón disfruta observando cómo los demás resuelven las adivinanzas que él ha desplegado. Si el complejo de puzzles queda desenredado, el dragón se vuelve inestable porque el núcleo de su psique se está derrumbando.

### La curación

El complejo de puzzles de la mente de un dragón obsesionado con los acertijos es enorme, pero los PJs pueden curarlo resolviendo sólo unos pocos de ellos. Cada adivinanza o acertijo contiene el concepto clave necesario

(viene de la página anterior)

muy difícil. La guarida de un dragón obseso contiene a menudo numerosos acertijos y adivinanzas que no tienen la doble función de cerraduras o protecciones. Un dragón que se sale de lo común al presentar acertijos o adivinanzas a las criaturas de los alrededores está probablemente obsesionado.

**Tácticas:** antes de abordar a un dragón del que sospechas que está obsesionado, deberías asegurarte de que tienes preparados algunos acertijos y adivinanzas. Poder iniciar tus negociaciones con un acertijo tiene el doble beneficio de, por un lado, comprobar la condición del dragón, y por otro, de proporcionarte la ocasión de hacer un trato con él. Incluso los dragones más malignos que sufren este desorden pueden volverse aliados si eres capaz de mantenerlos entretenidos. En el peor de los casos, tener acertijos preparados te da tiempo para organizar tus recursos para luchar o huir, dependiendo de lo que sea apropiado.



## DRAGONES ACUMULADORES DE CONJUROS PARA TU CAMPAÑA

Este tipo de dragón es más social y viaja más que los demás dragones, puesto que su constante búsqueda del conocimiento lo lleva fuera de su guarida (de hecho, no hay razón para quedarse ahí cuando su propio tesoro puede viajar con él).

Un dragón acumulador de conjuros suele usar un conjuro de *polimorfarse* para viajar disfrazado de humanoide y poder interactuar con otras razas. Pasa mucho tiempo en ciudades, llegando incluso a unirse a gremios de magos o aliarse con regentes o lanzadores de conjuros poderosos. Puede incluso acompañar a PJs en una expedición, usándolos para ganar acceso a un libro de conjuros raro. Cuando se manifiesta un posible acceso a un conocimiento prohibido la curiosidad del dragón acumulador de conjuros puede ponerlo en peligro fácilmente.

Lo que más le gusta a un dragón acumulador de conjuros son los conjuros inusuales y raros, y este hecho los convierte en un vehículo excelente para introducir nuevos conjuros en una campaña. Sin embargo, un dragón acumulador de conjuros odia tener que ceder sus conocimientos secretos, y siempre pone un alto precio a cualquier información que comparta.

Notas para la interpretación: a estos dragones les encanta interactuar con los demás. Los de alineamiento bueno usan la diplomacia para conseguir saber arcano, y los de alineamiento maligno usan subterfugios para ello.

## DRAGONES ACUMULADORES DE CONJUROS PARA TU PERSONAJE

Un dragón acumulador de conjuros en su forma auténtica puede ser identificado por las runas y las

(sigue en la página siguiente)

para resolver el grupo aún más grande de puzzles que alberga la mente del dragón.

Para curar al dragón, los jugadores deben resolver un acertijo por cada 3 DG que tenga el dragón en un mismo día. Para conseguirlo, un PJ debe superar una prueba enfrentada de Saber del tipo elegido por el dragón. Si el DM quiere usar acertijos reales, debería tener un gran número de ellos recopilados antes de que comience el intento de curación. Hay una gran cantidad de puzzles de ejemplo en libros o en sitios on-line; si quieres, adáptalos o úsalos como fuente de inspiración.

Por cada acertijo que los aventureros resuelvan con éxito, hay un 5% de posibilidades (que se va apilando) de que el dragón pierda los estribos debido a un colapso psíquico. Un dragón frenético ataca a todo aquel que tenga a la vista, pero continúa presentando acertijos mientras lo hace. La siguiente solución calma al dragón, aunque puede darse el caso que en esta misma solución el dragón pierda los estribos de nuevo.

Cuando los PJs resuelven el acertijo final, el dragón debe realizar un TS de Voluntad (CD 10 + 4 por cada solución). Si lo supera, el dragón se cura; si lo falla, su psique se colapsa completamente, reduciendo su valor de Inteligencia a 1 y cambiando su alineamiento a neutral. Ni un conjuro de *deseo* o de *milagro* puede devolver al dragón su Inteligencia o alineamiento originales.

### IDEAS PARA AVENTURAS

Los dragones obsesionados con los acertijos dan lugar a encuentros de interpretación excelentes, aunque pueden ser también oponentes muy peligrosos. Un dragón de este tipo puede también ser la justificación de una aventura orientada a acertijos.

**La guarida del acertijo:** un dragón obsesionado con los acertijos ha preparado su guarida con una serie de trampas, laberintos y acertijos para atrapar a los incautos. Sólo un grupo verdaderamente perspicaz podrá adentrarse de manera segura.

**No puedes cogerme:** un dragón obsesionado con los acertijos que esté fuera de su guarida puede ser como el villano loco de los cómics o de las historias detectivescas. Por ejemplo, puede telegrafiar sus crímenes en

forma de códigos o preparar trampas para sus perseguidores. Este tipo de incidentes puede usarse para anunciar un futuro enfrentamiento con el dragón. Dado que los héroes no necesitan enfrentarse directamente con el dragón para derrotarlo, el DM puede preparar una serie de aventuras orientadas hacia la confrontación final con el dragón obsesionado con los acertijos, en las que los héroes resuelven los acertijos, luchan con algunos monstruos y afinan sus habilidades para resolver problemas.

### ACUMULADOR DE CONJUROS

Cada dragón auténtico tiene tanto una tendencia natural a acumular tesoros como una conexión innata con la magia. En escasas ocasiones estas dos fuerzas impulsoras se combinan, engendrando la creencia de que los materiales pasajeros del mundo (incluso los objetos mágicos) conducen a un tesoro pobre, y que lo único que merece la pena reunir es el saber arcano. Estos dragones buscan y acumulan conjuros y otros fragmentos de sabiduría arcano en vez de los tesoros convencionales. Después de todo, los conjuros son fórmulas, y en algunas filosofías estas fórmulas existen en un espacio sin tiempo, esperando solamente a ser descubiertas por el practicante arcano. El conocimiento en sí es eterno, y la sabiduría arcano representa el conocimiento en su forma más alta. Un dragón afectado por este desorden sacrifica su tesoro normal por el conocimiento de nuevos conjuros y prácticas arcanas.

Este tipo de fascinación por el conocimiento arcano produce un cambio físico en el dragón, convirtiéndolo en una especie de libro de conjuros viviente. Cada conjuro que conoce aparece como una runa o impronta en una de sus escamas. Estas escamas alteradas por la magia constituyen su "tesoro de conjuros".

### CÓMO CONTRAER EL DESORDEN

Este desorden conocido como acumulación de conjuros puede afectar a cualquier dragón que pueda lanzar conjuros y cuya puntuación en Inteligencia sea de al menos 3 puntos mayor que la normal de su especie, pero



no basta solamente con tener la inteligencia alta: el dragón tiene que tener gusto por el conocimiento de la magia para ser susceptible a acumular conjuros.

### Cómo crear un dragón acumulador de conjuros

"Acumulador de conjuros" es un conjunto de rasgos genéricos adquiridos que puede ser añadido a cualquier dragón auténtico (al que nos referiremos de aquí en adelante como criatura base) con una puntuación de Inteligencia de al menos 3 puntos mayor que la normal de su tipo de edad y especie, un nivel de lanzador de 1.º nivel o mayor, y los rangos máximos posibles en Saber (arcano).

Un dragón acumulador de conjuros usa todos los valores y aptitudes especiales de la criatura base además de los aquí anotados.

**Ataques especiales:** un dragón acumulador de conjuros mantiene todos los ataques especiales de la criatura base y gana los descritos debajo.

**Lanzamiento desde el tesoro de conjuros (Sb):** en caso de necesidad, el dragón puede lanzar conjuros directamente desde su tesoro de conjuros, del mismo modo que un lanzador de conjuros corriente puede lanzarlos desde un pergamino. El número de conjuros por día que un dragón puede lanzar de esta manera es igual a su nivel de lanzador más su modificador por Inteligencia. Este tipo de conjuros funciona como si el dragón los hubiera lanzado normalmente, esto es, el conjuro es lanzado al nivel de lanzador del dragón y se aplica cualquier beneficio que el dragón podría obtener normalmente procedente de dotes u objetos. Un conjuro lanzado de esta manera se borra del tesoro de conjuros del dragón, del mismo modo que un conjuro se borra al lanzarlo desde un pergamino. Sin embargo, un dragón puede reemplazarlo después inscribiendo una nueva versión en su tesoro.

**Aptitudes especiales:** un dragón acumulador de conjuros mantiene todas las aptitudes especiales de la criatura base y gana las descritas debajo.

**Lanzamiento de mago:** un dragón acumulador de conjuros prepara y lanza conjuros como si fuera un mago, no un hechicero. Usa su puntuación de Inteligencia en vez del de su Carisma para determinar las CDs de los TS, los conjuros adicionales, y el nivel de los conjuros disponibles para su lanzamiento.

Los dragones acumuladores de conjuros no usan libros de conjuros; memorizan los conjuros desde sus tesoros de conjuros.

**Tesoro de conjuros (Sb):** Cualquier conjuro que aprenda el dragón toma forma física en su cuerpo como si fuera una runa o un símbolo arcano inscrito encima de una de sus escamas. El dragón puede preparar los conjuros tomándolos de los que se encuentran en su tesoro de conjuros de la misma manera que un mago prepara los conjuros tomados de su libro de conjuros. Para añadir un conjuro a su tesoro de conjuros, el dragón debe completar un proceso similar al que realiza un mago para inscribir conjuros en su libro de conjuros.

**Quema del tesoro de conjuros (Sb):** un dragón

acumulador de conjuros puede quitar un conjuro de su tesoro de conjuros para proporcionar los costes de PX y po para un conjuro que sea especialmente costoso como acción gratuita. Cada conjuro quemado para este propósito genera el equivalente de 20 PX o 100 po. El dragón pierde el conjuro que haya quemado de su tesoro de conjuros aunque puede reemplazarlo inscribiendo otra copia. Todos los equivalentes de PX y po obtenidos de esta manera se mantienen disponibles hasta que sean usados como componentes para lanzar o atrapar conjuros (ver debajo). No pueden gastarse con otros fines.

**Atrapar conjuros (Sb):** atrapar conjuros es una forma mejorada de contraconjuros. Funciona como lo hacen los contraconjuros normalmente, excepto que el dragón puede usar cualquier conjuro del mismo nivel o mayor que el hechizo contrarrestado, siempre que sean de la misma escuela o tengan un descriptor común. Por ejemplo, cualquier conjuro de 3.º nivel o mayor con el descriptor de fuego o de la escuela evocación puede usarse para atrapar un conjuro de bola de fuego. El dragón también tiene que gastar al menos una gema cuyo valor sea de al menos 100 po por nivel del conjuro, o quemar conjuros de su tesoro de conjuros para generar el mismo valor en po. Si se tiene éxito en el intento de atrapar conjuros, el dragón contrarresta el conjuro y lo añade inmediatamente a su tesoro de conjuros.

**Características:** cambia las de la criatura base según lo siguiente: Int +2, Sab -4 (puntuación mínima 1). La fascinación que siente este dragón en reunir saber arcano disminuye su percepción, pero su concentración en ello le dota de una perspicacia poco común.

**Habilidades:** debido a su extenso elenco de conjuros, el dragón obtiene un bonificador racial +5 en pruebas de Conocimiento de conjuros. Por lo demás, las habilidades de

(viene de la página anterior)

improntas arcanas inscritas en sus escamas. En forma humanoide normalmente se disfrazan de mago o hechicero. Para determinar si un "mago" podría ser en realidad un dragón acumulador de conjuros intenta negociar con él para realizar un intercambio de conjuros. Que el mago no quiera dar parte de sus conocimientos arcanos y resulte extremadamente difícil conseguirlo es un buen indicio de que en realidad se trate de un dragón acumulador de conjuros. Si un dragón tiene la reputación de vivir en paz entre razas humanoides es también muy probable que sufra este desorden.

**Tácticas:** puedes hacer de un dragón acumulador de conjuros un aliado muy poderoso si sabes qué es lo que quiere. Les encantan sobre todo los conjuros raros (incluso los que no son nada prácticos). Este afán por coleccionar conjuros los convierte en grandes socios para el intercambio, aunque su avaricia hace difícil conseguir un buen trato puesto que normalmente tendrás que darles un conjuro de al menos un nivel mayor que el suyo. Cualquiera que acepte pagar dichos términos puede tener en un dragón acumulador de conjuros un socio firme y frecuente.



## DRAGONES ERRANTES PARA TU CAMPAÑA

Un dragón errante no tiene guarida. Su necesidad moverse constantemente le lleva a visitar con frecuencia las diferentes partes del mundo que presentan las características de su tipo de terreno predilecto. Aunque el instinto acumulador del dragón se mantiene intacto, su carencia de una guarida permanente lo fuerza a ocultar su tesoro en pequeños escondites a lo largo de su ruta de viaje.

La psicosis errante modifica cómo los PJs se encuentran con el dragón. Generalmente, los héroes pueden prepararse para el encuentro con un dragón, pero un dragón errante a menudo aparece en el aire y sale al encuentro de los PJs de manera repentina. El hecho de poder hacer uso completo de su movilidad también provoca el aumento de la letalidad de sus encuentros.

**Notas para la interpretación:** al igual que una persona que ha estado despierta durante 24 horas o más, un dragón errante se siente separado del mundo. Ve y oye, pero ni se fija en nada ni escucha. Su memoria inmediata se deteriora, llevándole a formular las mismas preguntas una y otra vez, y a realizar conexiones mentales extrañas.

## DRAGONES ERRANTES PARA TU PERSONAJE

Para saber si el dragón con el que te has encontrado en el viaje es errante, simplemente síguelo durante un rato. Si pasa más de una semana viajando, es probable que sufra este desorden. Otro síntoma clave de esta enfermedad es la aparición de ilusiones espontáneas alrededor de él, y puedes encontrarte con éstas antes de ver al dragón realmente.

**Tácticas:** cuando te enfrentes con un dragón errante no puedes

(sigue en la página siguiente)

un dragón acumulador de conjuros son las mismas que las de la criatura base.

**Dotes:** un dragón acumulador de conjuros obtiene las siguientes dotes adicionales: Abstención de materiales e Inscribir rollo de pergamino

**Valor de desafío:** la misma que la criatura base.

**Tesoro:** divide por la mitad las monedas; dobla los bienes (sólo gemas); divide por la mitad los objetos (sólo pergaminos y libros de conjuros, pero mira debajo).

Los dragones acumuladores de conjuros intercambian los contenidos de sus tesoros normales por conocimientos mágicos adicionales. También guardan dinero normal (generalmente en forma de gemas) para comprar saber arcano. Las escamas de un dragón contienen una fortuna en conjuros arcanos.

En caso de que un dragón acumulador de conjuros muera, cada conjuro en su tesoro de conjuros tiene un 20% de posibilidades de supervivencia. Aquellos que fallan simplemente se evaporan. Cada conjuro que sobrevive ocupa una escama del dragón (1 lb.) y funciona como si fuera un pergamino arcano.

## CÓMO CURAR LA ENFERMEDAD

Al contrario que la mayoría de las demás psicosis, acumular conjuros no impone penalizaciones significativas al dragón. De todos modos el dragón, al estar concentrado firmemente en el saber arcano, a menudo toma riesgos estúpidos y sacrifica la seguridad de una guarida permanente con el fin de obtener conjuros. Los dragones buenos pueden caer en la tentación si se les ofrece la oportunidad de obtener conocimientos secretos, dando a las criaturas malignas los medios perfectos para manipularlos.

### Los preliminares

Para comenzar la curación, los personajes deben desligar al dragón de su dependencia de la magia. La mejor manera para conseguirlo es sumergiéndolo en un *campo antimagia* o en una zona de magia muerta durante al menos un día por cada año que lleve sufriendo este desorden. El dragón luchará contra este tratamiento con todo su poder y artimañas, aunque haya dado su consentimiento para cooperar con esta curación.

### La curación

Conseguir que el dragón sea menos dependiente de la magia de manera psicológica es sólo el primer paso. Dado que el tesoro de conjuros del dragón es un recordatorio constante del poder y el potencial del saber arcano, éste tiene que ser destruido completamente. Los conjuros de disyunción, como *disyunción de Mordenkainen*, pueden limpiar el tesoro de conjuros del dragón (el dragón debe realizar un TS de Sabiduría por cada conjuro del tesoro de conjuros), aunque también podrían funcionar otros métodos.

Una vez que se haya acabado con el tesoro de conjuros, el dragón debe intentar una prueba de Sabiduría (CD 15). Si tiene éxito está curado; si falla significa que el desorden no se puede curar en ese momento. Cuando la Sabiduría del dragón aumente se podrá realizar otro intento para curar el desorden.

## IDEAS PARA AVENTURAS

La acumulación de conjuros proporciona una excusa para aumentar la interacción de los PJs con un dragón.

**El mago del barrio:** en la misma ciudad donde residen los PJs vive un dragón acumulador de conjuros, ya sea de manera abierta o de otro modo, y recibe a los aventureros tal y como lo haría un mago. A veces puede estar enfrentado con los héroes y otras, aliarse con ellos. Esta táctica la realizan tanto los dragones buenos como los malignos, ya que su deseo de conocimiento les lleva a menudo a ignorar los dictados de su alineamiento.

**Conseguirme ese libro:** un dragón acumulador de conjuros podría contratar a los héroes para que recuperen un tomo perdido, o bien podría competir con ellos en la búsqueda de un libro raro o algún fragmento de conocimientos prohibidos.

**Quiero ese conjuro:** la reina necesita un conjuro en concreto para curar a su marido, por lo que contrata a un grupo de aventureros para buscar al dragón que lo conoce. Los personajes no sólo tienen que negociar para conseguir ese conjuro, sino que también deben conseguir otro conjuro raro para intercambiarlo por él.

## ERRANTE

Los dragones normalmente intercalan largos periodos en los que duermen, con cortos periodos de actividad frenética. Sin embargo, en algunas ocasiones



(viene de la página anterior)

persiste la energía que mueve al dragón en el periodo en el que está despierto haciendo que brote en él la necesidad de consumirla viajando por el mundo sin descanso alguno. El dragón deja de dormir, y la falta de descanso le sumerge de manera incluso más profunda en su psicosis.

## CÓMO CONTRAER EL DESORDEN

El desorden de errante ocurre casi de manera aleatoria: el dragón simplemente se despierta y descubre que no puede conciliar el sueño. La posibilidad de que esto ocurra es muy pequeña (alrededor de 1 de cada 10.000). Si el dragón se despertó por algún acontecimiento peligroso, la posibilidad de que adquiera esta psicosis aumenta en un 5%. En cualquier caso, el dragón puede intentar una prueba de Sabiduría (CD 10) para resistirla.

## Cómo crear un dragón errante

"Errante" es un conjunto de rasgos genéricos adquiridos que puede añadirse a cualquier dragón auténtico (al que nos referiremos de aquí en adelante como criatura base). Un dragón errante usa todos los valores y aptitudes especiales de la criatura base además de las aquí anotadas.

**Aptitudes especiales:** un dragón errante mantiene todas las aptitudes especiales de la criatura base, y obtiene las descritas debajo.

**Magia quemada (Ex):** Divide a la mitad el número de conjuros por cada nivel que el dragón puede lanzar al día, redondeando hacia abajo. Este potencial mágico sin usar es el que aviva sus ilusiones espontáneas (ver debajo).

**Energía sin descanso (Sb):** un dragón errante puede producir un efecto de *acelerar* (igual que el conjuro) sobre sí mismo como acción gratuita. Esta aptitud puede usarla tres veces al día, y el efecto dura 1 asalto por cada nivel de lanzador del dragón. Si el dragón no tiene especificado el nivel de lanzador para sus conjuros, no obtiene ningún beneficio de esta aptitud.

**Ilusiones espontáneas (Sb):** un dragón que sufre de la psicosis errante sublima la energía que normalmente usaría para soñar, canalizándola en poder mágico y envolviéndose constantemente en ilusiones espontáneas y cambiantes. Este efecto se expande, tomando como centro el dragón, en un radio en pies igual a su DG multiplicado por 10. Todos los ataques realizados dentro de la zona de las ilusiones, incluidos los del dragón, sufren un 20% de posibilidad de fallo. Dado que las ilusiones generan tanto efectos visuales como audibles, esta posibilidad de fallo también se aplica a las criaturas que tengan vista ciega o sentido ciego basados en el sonido. Además, cualquier criatura que realice una prueba basada en Destreza, Fuerza o Constitución dentro de la zona, sufre una penalización de -4.

**Características:** cambia las de la criatura base según lo siguiente: Des +6, Con -4 (puntuación mínima 1). El dragón reacciona más rápido de lo normal debido a sus ganas de hacer cosas, pero la falta de sueño reduce su robustez.

**Habilidades:** un dragón errante sufre una penalización racial de -10 en todas las pruebas de Avistar, Buscar y

Escuchar. En todo lo demás, las habilidades del dragón errante son las mismas que las de la criatura base.

**Valor de desafío:** el mismo que la criatura base.

**Tesoro:** ninguno, o la mitad del normal.

## CÓMO CURAR LA ENFERMEDAD

Después de errar durante un periodo de al menos tres meses, la mente del dragón se sumerge completamente en una especie de duermevela que está alimentada en parte por sus ilusiones espontáneas. En esta existencia ilusoria, el subconsciente del dragón toma el control de la criatura, convirtiendo un errar inicialmente sin sentido en una búsqueda simbólica. La meta de esta búsqueda se debería relacionar con el tipo y el alineamiento del dragón y también reflejar algo que estaba enterrado profundamente en su psique.

### Los preliminares

Aunque no hace falta ningún tratamiento preliminar para curar a un dragón errante, forzarlo a parar durante un tiempo puede servir de ayuda para determinar su meta exacta.


### La curación

Los PJs pueden curar al dragón ayudándole a encontrar lo que busca. Una vez que los PJs descubran el verdadero propósito del dragón, podrán dar los pasos que sean necesarios para que lo consiga. Cuando lo haga, su subconsciente se verá satisfecho y el dragón se quedará dormido. La curación se completa después de que el dragón haya dormido durante dos semanas sin ninguna interrupción.

## IDEAS PARA AVENTURAS

El típico dragón vigila un territorio y se queda ahí. La psicosis errante sirve como justificación para un encuentro con un dragón que esté en movimiento por el aire.

**Lo que es mío es tuyo:** un dragón errante coge algo de valor de un pueblo, una persona o una organización y lo esconde en un lugar que se encuentra a lo largo de su ruta de viaje. Los aventureros tienen que seguir al dragón, encontrar el escondrijo correcto y recuperar el objeto perdido.

**Un nuevo vecino:** un dragón errante aterriza en una ciudad o un castillo y lo convierte en su guarida temporal. Las ilusiones espontáneas del dragón plagan la región, creando una zona donde los aventureros no pueden confiar en sus propios sentidos. 

confiar en ninguno de tus sentidos. La *visión verdadera* tiene un valor increíble en estos casos. Si tú o uno de tus compañeros puede crear ilusiones, podríais manipular al dragón añadiendo más ilusiones a aquellas que lo rodean. Dado que las ilusiones que produce el dragón reflejan su propia mente enferma, se puede alterar su subconsciente realizando unos ajustes sutiles. Los personajes en busca de tesoros también podrían seguir al dragón en su viaje, buscando los escondites con tesoros que deja atrás.



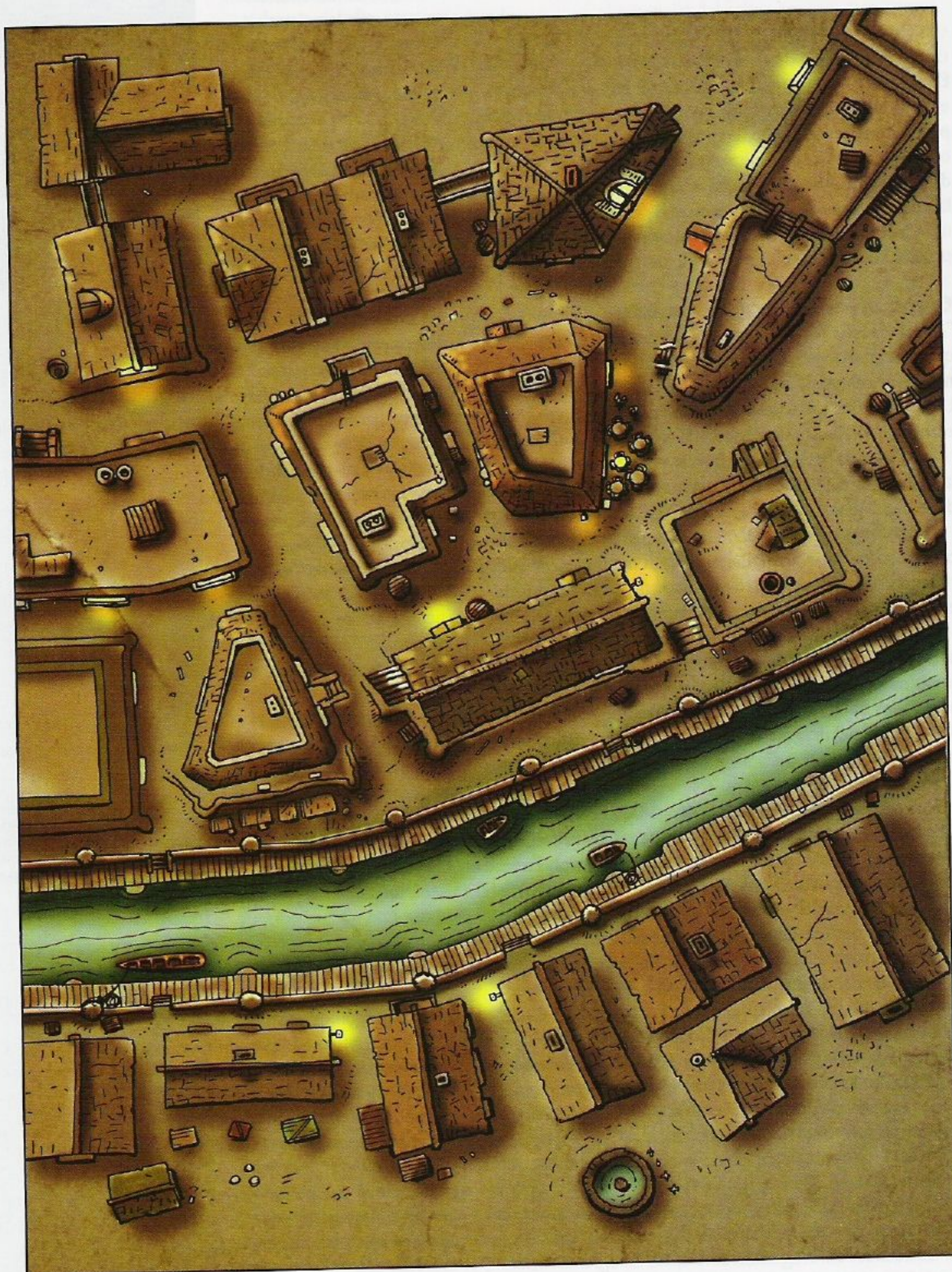
# Mapas misteriosos

POR ROBERT LAZZARETTI

INTRODUCCIÓN DEL YETI

MAPA TRADUCIDO POR INMA TORIBIO

"Mapas misteriosos" es una nueva sección que en cada número de DRAGON irá ofreciendo a los DMs diversos mapas de aventura, ambientados en los más variados entornos y a todo tipo de escalas, a fin de que pueda introducirlos en sus partidas cuando los necesite. Los mapas pueden estar desprovistos de cualquier leyenda (como el que figura bajo estas mismas líneas), o estar muy detallados (como el de la página de al lado), pero siempre intentarán ser una herramienta de juego lo más genérica posible, para poder ser ubicados con facilidad en cualquier campaña.



Mapa misterioso - EL BARRIO DEL CANAL





Mapa misterioso - LA VILLA DE VIGILIAPROFUNDA





# LA PLAGA

Una aventura en el plano de la Sombra  
para personajes de niveles 1 a 5



# LA PLAGA

POR TITO LEATI

ILUSTRADO POR BOB KLASNICH • CARTOGRAFÍA DE CRAIG ZIPSE • TRADUCIDO POR INMA TORIBIO

| Objetos mágicos   ➤ Monstruos   ➤ PNJs   ♦ Objetos   🏰 Campamentos   ↗ Trampas

"La plaga" es una aventura de D&D diseñada para 4 PJs de 1.<sup>er</sup> nivel. Un PJ enano disfrutará particularmente de esta aventura, ya que incluye dos grupos contrarios de enanos y trasgos cuyo recíproco odio racial aumentó por una vieja disputa. Además, la aventura presenta un nuevo monstruo: la araña de colmena.

## TRASFONDO

Hace 40 años, tras muchos meses de guerra entre trasgos y enanos, una expedición de búsqueda y captura liderada por Brokil Golkern (un Señor enano de las montañas de gran fama) exterminó a una tribu de trasgos saqueadores que vivían en el monte Athrof. Los trasgos demostraron ser dignos de la enemistad eterna de los enanos, ya que muchos enanos cayeron en los traidores y serpenteantes senderos que se entrecruzaban en la superficie escarpada del monte Athrof antes de que alcanzaran finalmente la victoria.

Durante la expedición, para su gran deleite, Brokil descubrió una veta enorme de mineral de hierro mal explotada, aunque en territorio enemigo. De inmediato supo que sus enanos artesanos podrían convertir este yacimiento en una rica mina. Por desgracia demasiados de los combatientes de los Señores enanos habían muerto en la reciente lucha como para dejar una guarnición decente en el área recién conquistada. Por esta razón, Brokil decidió regresar a casa. Sin embargo, antes de marcharse dibujó un mapa exacto para recordar la localización de la mina, y así su pueblo podría encontrarla de nuevo sin demasiados problemas.

En los años siguientes, la población del clan Golkern aumentó, y los hijos de Brokil alcanzaron la mayoría de edad. Ahora, cuatro décadas después de la expedición de su padre, los dos hijos de Brokil, Cenkil y Liff, con un grupo de seguidores, se han propuesto explorar las áridas laderas del monte Athrof y han decidido reclamar la mina de hierro.

Los hijos de Brokil ignoran que un trasgo superviviente del ataque de su padre (un clérigo de Maglubiyet llamado Tlukkah) no sólo sobrevivió al asalto enano hace 40 años,

sino que también ha logrado hacer que vuelva la vida a la vieja guarida de su tribu.

Tlukkah no pasó inadvertido para la expedición enana hace 40 años. Le capturaron y le torturaron. Brokil cegó al trasgo durante el interrogatorio con un hierro candente. Siendo consciente de que su ejecución era inminente, Tlukkah hizo un intento desesperado de huida, saltando por un risco y precipitándose hacia un abismo brumoso. Al ser informado de esto, Brokil dio al clérigo trasgo por muerto. Pero Tlukkah no se había matado por la caída. Un estanque subterráneo en el fondo del abismo le salvó.

Seis niños trasgos, que habían escapado de la matanza gracias a su ingenio, arrastraron el cuerpo inconsciente de Tlukkah del estanque. Gracias a ellos, Tlukkah pudo rezar a Maglubiyet para curarse las heridas superficiales. Sin embargo, perdió para siempre la vista.

Tlukkah adoptó a los jóvenes trasgos, y se convirtieron en sus ojos mientras crecía acostumbrándose a su defecto. El clérigo inculcó en sus aprendices un odio feroz hacia los enanos, por encima de todas las cosas, esperando que algún día pudiesen ayudarlo a devolver el golpe al clan Golkern.

Dos décadas después de la destrucción de la tribu de Tlukkah, un extraño monstruo arácnido, conocido como araña de colmena reina, se instaló en el área desocupada en la que los trasgos iban a comenzar a construir su nueva colonia. Respaldado por sus seguidores, Tlukkah se enfrentó con la reina, cuya aptitud de revolver la vista no tenía efecto en el clérigo trasgo. Impresionada por este hecho, la reina usó su telepatía para hablar con Tlukkah y forjar una alianza. Tlukkah permitió a la reina engendrar un gran número de zánganas y aprendió a controlarlas con su consentimiento. A causa de su unión con la reina, el clérigo trasgo pudo "ver" de nuevo a través de los ojos de las arañas de colmena zánganas que comandaba.

Con las arañas de colmena como aliadas, Tlukkah planea poner al fin en práctica su venganza contra el clan Golkern, cuyos miembros han vuelto de nuevo a ocupar el monte Athrof.



## EMPIEZA LA AVENTURA

La aventura comienza con un viaje por tierra a través de un área montañosa. Los PJs están recorriendo un sendero llamado paseo de las Cabras montesas cerca del monte Athrof. En un punto, deberán cruzar un puente de piedra construido cerca de la convergencia de dos cañones profundos ("El puente de Golkern" en el mapa). Lee en voz alta lo siguiente:

El sendero continua por encima de una profunda brecha gracias a un puente firme colocado a través de un estrecho espacio, de 20' de ancho sobre el abismo. El puente es pequeño y sencillo, pero es obvio que fue construido por un hábil pueblo artesano.

Los ingenieros de Brokil Golkern construyeron el puente hace 40 años. Cualquier PJ enano que supere una prueba de Sabiduría (CD 10), o cualquier otro personaje que realice una prueba apropiada de Arte u Oficio (CD 15) reconocerá la construcción enana. Debajo del puente, que todavía es seguro, el abismo se precipita 150' hacia el fondo rocoso de la brecha del Can trasguero.

Los trasgos del monte Athrof pueden alcanzar este lugar por un sendero oculto, cuya entrada está en medio de las rocas, a unos 180' al norte del paseo de las Cabras montesas (ver mapa). Al cruzar el puente por primera vez, los PJs no tendrán ocasión de avistar el sendero oculto.

10 millas al este del puente ("Avistamiento de la araña" en el mapa), los PJs advertirán una criatura

pequeña semejante a una araña (una araña de colmena zángana) arrastrándose entre las rocas de la pendiente de la ladera a una distancia de 50'.

**Criatura:** Tlukkah usará a las arañas de colmena zánganas para examinar las tierras del monte Athrof. Gracias a su unión con estas arañas, el clérigo trasgo será consciente de la aproximación de los PJs. La zángana desaparecerá de la vista inmediatamente. Sólo un PJ que realice con éxito una prueba de Avistar frente a la prueba de Escondarse de la araña de colmena (la araña tiene un bonificador de circunstancia +4 por grado de cobertura medio) podrá realizar un ataque a distancia antes de que desaparezca por una pequeña fisura en la roca. Si los PJs matan a la araña de colmena, podrán estudiarla.

➔ **Araña de colmena zángana:** pg 3; ver la descripción de "Araña de colmena" al final de la aventura.

**Desarrollo:** la aptitud de Tlukkah de ver a través de los ojos de las arañas de colmena le da una ventaja táctica única, pero no debes abusar de ella, ya que Tlukkah no es omnisciente. Además, una araña de colmena zángana fisona siempre podrá ser avistada por cualquier PJ que realice una prueba de Avistar (enfrentada a una prueba de Escondarse de la zángana). Eso no impedirá a Tlukkah saber la posición de los PJs, pero el grupo logrará algunos PX y reducirá el número total de arañas del área (ver área 3 de "La guarida de Tlukkah" para más detalles).

Para conocer las estadísticas de Tlukkah y cómo controla a las arañas, ver el recuadro "El clérigo trasgo".

## CÓMO MODIFICAR EL NIVEL DE LA AVENTURA

"La plaga" está diseñada para PJs de 1.º nivel, pero puede modificarse para grupos de diferentes tamaños o niveles. Si deseas adaptarla puedes usar los siguientes consejos:

**2.º nivel:** añade un nivel de experto a Tlukkah, un nivel de combatiente a los trasgos, y 10 arañas de colmena a la colmena (área 3). Aumenta a 3 DG la araña de colmena reina, y añade un promedio de 1d4 puntos de daño a cada trampa.

**3.º nivel:** además de los cambios especificados arriba, añade un nivel de clérigo a Tlukkah y otro nivel de combatiente a los trasgos. Añade 10 arañas de colmena zánganas más a la colmena (área 3), y aumenta a 4 los DG de la araña de colmena reina. Añade un promedio de 2d4 puntos de daño a cada trampa.

Si no encuentras interesante la idea de que Liff acompañe a los PJs o simplemente si no te gusta tener un PNJ acompañante en el grupo, haz que los enanos den a los PJs el mapa de Brokil y deja a su cargo toda la misión. En este caso, Cenkil prometerá una recompensa de 250 po por cada enano desaparecido que traigan de vuelta al clan Golkern, vivo o muerto. Si los PJs no tienen la ayuda de Liff, los grupos inexpertos de 2.º o, posiblemente, 3.º nivel pueden encontrar la aventura suficientemente desafiante tal y como está escrita. Si Liff acompaña al grupo, podrías adaptar su nivel al de los

PJs; mantenerlo en el nivel medio del grupo, o con un único nivel para mantener la aventura equilibrada.

**4.º o 5.º nivel:** además de los cambios especificados arriba, da a Tlukkah otro nivel o 2 de clérigo (mantenlo igual o justo por encima del nivel del grupo). También podrías considerar darle un objeto que, al ordenarlo, emita un conjuro de *oscuridad profunda* centrado en el portador. Esto hará el encuentro final mucho más desafiante.

También, aumenta a la araña de colmena reina, prestando especial atención a su tamaño. Si aumenta hasta el punto de no poder moverse confortablemente a lo largo de algunos de los túneles más estrechos, podrías considerar ensanchar algunos de los túneles para permitirle mayor libertad de movimiento. A este nivel, las zánganas no serán ningún desafío, así que permíteles aplastar a sus enemigos con acciones de prestar ayuda de presa contra los PJs.

Recuerda que cambiar los Niveles de encuentro puede aumentar o disminuir la cantidad del tesoro. Tal y como está escrita, la aventura tiene alrededor de 1.000 po de valor de tesoro, con la posibilidad de ganar una recompensa de hasta 1.000 po del clan Golkern. Consulta las páginas 51-53 en la **GUÍA DEL DUNGEON MASTER** (Tablas 3-3, 3-4 y 3-5) para determinar un tesoro apropiado para los nuevos encuentros.





## UNA DISPUTA FAMILIAR

Este encuentro tiene lugar en la localización marcada en el mapa como "Campamento de los enanos". Conforme los PJs siguen su viaje por el sendero, encontrarán un grupo de 7 enanos fugitivos que parecen supervivientes de una batalla perdida. Lee en voz alta lo siguiente:

Delante de vosotros escucháis dos voces profundas pero animadas, que refunfuñan y gritan en enano. Donde el sendero se cruza con un estrecho camino que se eleva al norte hacia la cima de la montaña, avistáis un campamento. Siete enanos armados con arcos y hachas ocupan el campamento. Dos de ellos discuten en voz alta, mientras los otros están de pie y observan. Otra figura, cubierta por una manta ensangrentada, está tendida cerca en el polvoriento suelo.

Los siete enanos que están de pie parecen sucios y derrotados. La figura que está tendida en el suelo (otro enano) está muerto. Una manta está cubriendo piadosamente su cuerpo desgarrado. Los dos enanos que discuten parecen los dos más importantes, son realmente jóvenes y se parecen. Discuten sobre qué debe hacer el grupo. Los otros enanos esperan impacientes el resultado de la disputa y, en ocasiones, echan una mirada triste a su amigo muerto.

Si los PJs preguntan qué pasa, se enterarán de que los dos enanos que discuten son Cenkil y Liff Golkern, el líder y el

### LOS HERMANOS GOKERN

**Cenkil Golkern:** Cenkil es, al igual que su padre Brokil, un enano de las montañas obstinado, bravo y fuerte. Es disciplinado hasta el punto de ser excesivamente firme en la mayoría de las cosas. Desconfía de los extraños y odia a los trasgos con pasión. También está obsesionado con cómo su padre juzga sus acciones. Cenkil respeta a su hermano Liff pero también le considera un poco bondadoso para la guerra.

☛ **Cenkil Golkern, enano de las montañas Cmb2:** VD 1; humanoide Mediano (4' y 6" de alto); DG 2d8+2; pg 13 (actualmente 9); Inic +0; Vel 20'; CA 15, toque 10, desprevenido 15; Atq +3 c/c (1d10+1/ crít. x3, hacha de guerra enana) o +2 a distancia (1d6/ crít. x3, arco corto); CE afinidad con la piedra, bonificador racial de +2 a los TS contra venenos y conjuros, bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra trasgoides, visión en la oscuridad hasta 60'; AL LN; TS Fort +4, Ref +0, Vol +0; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 11, Sab 10, Car 9.

**Habilidades:** Arte (metalurgia) +2, Saltar +4, Tasación +3, Tregar +4. **Dotes:** Competencia con arma exótica (hacha de guerra enana).

**Posesiones:** camisote de mallas, escudo de acero pequeño, hacha de guerra enana, arco corto con 20 flechas, daga, equipo de aventurero variado, *poción de fuerza de toro*, el mapa de Brokil (ver la octavilla del PJ), 4 gemas (valoradas en 50 po cada una) y 27 po en la bolsa.

**Liff Golkern:** Liff, el hermano más joven, es mucho menos orgulloso y suspicaz que Cenkil. Comparte la bravura de su hermano pero es más curioso y tolerante. "Aunque la vida de un amigo verdadero es algo perecedero," dice, "es más preciada que un montón de oro imperecedero". Es más filosófico y encantador que cualquier miembro corriente de su raza y es un distinguido cerrajero, Liff es un poco perezoso, lo que es casi una ofensa capital para muchos enanos de las montañas.

☛ **Liff Golkern, enano de las montañas Cmb1/ Ext1:** VD 1; humanoide Mediano (4' y 4" de alto); DG 1d8+2 (Cmb) más 1d6+2 (Ext); pg 12 (actualmente 10); Inic +0; Vel 20'; CA 15, toque 10, desprevenido 15; Atq +1 c/c (1d10+1/ crít. x3, hacha de guerra enana) o +3 a distancia (1d6/ crít. x3, arco corto); CE afinidad con la piedra, bonificador racial de +2 a los TS contra venenos y conjuros, bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra trasgoides, visión en la oscuridad hasta 60'; AL LB; TS Fort +4, Ref +2, Vol +1; Fue 11, Des 14, Con 15, Int 12, Sab 9, Car 11.

**Habilidades:** Abrir cerraduras +5, Arte (metalurgia) +4, Buscar +3, Saltar +4, Tasación +5, Tregar +5. **Dotes:** Competencia con arma exótica (hacha de guerra enana).

**Posesiones:** camisote de mallas, escudo de acero pequeño, hacha de guerra enana, arco corto con 20 flechas, daga, herramientas de ladrón, equipo de aventurero variado, *poción de furtividad* y 35 po en la bolsa.



segundo al mando del grupo respectivamente. El enano muerto, un individuo más mayor, era Niefald, el clérigo de la expedición (Clr2). Los enanos fueron emboscados el día antes por una banda de trasgos, que les arrojaron una extraña red (ver "Lucha de los enanos" en el mapa). A medida que los trasgos les acribillaban con flechas, una plaga de arañas cayó sobre los enanos que había pegados a la red. Para escapar de esa trampa mortal, los enanos se vieron forzados a retirarse, dejando atrás a cuatro de ellos.

Los enanos están en un dilema fundamentado principalmente en su reciente derrota. Esta es la razón de la discusión entre Cenkil y Liff.

- Cenkil, el hermano mayor (legal neutral), está preocupado principalmente por el honor de su clan, que no puede exponerse a otra derrota. También está preocupado por la pérdida de Niefald (con cuyo cuerpo ha cargado personalmente desde el lugar de la emboscada), y quiere regresar inmediatamente a la casa de su clan para que un Sumo sacerdote de Moradin reviva al clérigo. Niefald, en realidad, es un importante consejero de Brokil Golkern, y Cenkil tiene miedo de ser responsable de la muerte del clérigo. Cenkil sabe que alcanzar el hogar del clan le llevará aproximadamente el mismo número de días de viaje que lo que aguantará conservado el cuerpo del clérigo antes de que pueda ser revivido. No ve razón alguna para esperar y quiere irse a casa inmediatamente.

- Liff, el hermano menor (legal bueno), teme que alguno de los cuatro enanos que han dejado atrás sigan vivos, prisioneros de los trasgos o algo peor. Quiere al menos hacer un intento por rescatarlos antes de que sea demasiado tarde.

**Criaturas:** los enanos son los vestigios de un grupo más grande de exploración del clan Golkern. Los cinco guerreros supervivientes bajo el mando de Cenkil Golkern tienen los siguientes apodos: Frentedehierro, Narizdearcilla, Crujidor, Despiadado y Patán que se ajustan a su apariencia y comportamiento. Los cuatro enanos desaparecidos son Barbadoble, Desprevenido, Tronco y Cavador. Los enanos están todos armados con hachas de guerra enanas y arcos cortos.

♣ **Soldados del clan Golkern, enanos de las montañas Gue1 (5):** VD 1/2; humanoide Mediano (enano) (4' y 2" de alto); DG 1d10+1; pg 7, 7, 6, 8, 9 (actualmente 5, 5, 4, 3, 3); Inic +0; Vel 15'; CA 16, toque 10, desprevenido 16; Atq +3 c/c (1d10+1/ crít. ×3, hacha de guerra enana) o +1 a distancia (1d8/ crít. ×3, arco largo); CE rasgos de enano; TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; Fue 12, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 9.

**Habilidades:** Artesanía (metalurgia) +2, Avistar +2, Escuchar +2, Tasación +2. **Dotes:** Competencia con arma exótica (hacha de guerra enana), Soltura con un arma (hacha de guerra enana).

Para las estadísticas de Cenkil y Liff Golkern, ver el recuadro "Los hermanos Golkern".

## EL ATAQUE DE LAS ARAÑAS DE COLMENA! (NE 3)

Conforme continúa la disputa de los hermanos (Cenkil: "¡Mocoso irresponsable! ¡caeremos en la siguiente trampa con la mitad de nuestra fuerza!" Liff: "¡Abandonar a nuestros amigos es lo mismo que asesinarles! ¡los enanos nunca dejan atrás a sus camaradas!"), una plaga de arañas de colmena atacará, de repente, a los enanos y también, a los PJs.

**Criaturas:** las arañas de colmena se hacen visibles a una distancia de 50'. Automáticamente sorprenden a los enanos, además de a aquellos PJs que no superen la prueba de Moverse sigilosamente de las arañas con una prueba de Escuchar (con un penalizador -2 de circunstancia por la ruidosa discusión de los hermanos Golkern).

♣ **Arañas de colmena zánganas (10):** pg 2 cada una; ver la descripción de "Araña de colmena" al final de la aventura para saber las estadísticas.

**Tácticas:** las arañas de colmena lucharán descerebradamente hasta que todas sean destruidas. Tlukkah las controlará como si fueran autómatas y podrá dirigir un máximo de 11 arañas de colmena zánganas de una vez (ver el recuadro inferior "El clérigo trasgo"). Tlukkah siempre mantendrá una zángana cerca para que actúe como si fuera sus ojos.

**Desarrollo:** inmediatamente después del ataque, la áspera voz de un viejo trasgo que grita resonará en el cañón. La voz pertenece a Tlukkah, que se está escondiendo fuera de la vista, pero lo suficientemente cerca como para que su voz se oiga a través de los entrelazados cañones (fuera del alcance del encuentro). El clérigo trasgo advertirá a los enanos de que su muerte está cerca, gritando en trasgo "¡Fuera, mugrientas ratas Golkern. No podéis vencer a la plaga!" Añadirá que dos de los enanos desaparecidos siguen vivos y que ambos van a morir lenta y dolorosamente. Por supuesto, el perverso Tlukkah terminará su discurso con un alegre cacareo.

## ¿QUÉ HACER?

Después de la derrota de las arañas de colmena, los enanos supervivientes siguen enfrentados a un dilema. Sólo los PJs pueden resolverlo, al apoyar una de las dos posibles vías de acción y, probablemente, al permitir a los enanos hacerse cargo del otro. Pueden ir a revivir a Niefald (ver el apartado "Regresar por el muerto" más abajo) o tratar de salvar a los enanos desaparecidos (ver el apartado "Continuar por los vivos"). En cualquier caso, los PJs, si acompañan a los enanos, tendrán que luchar contra los trasgos y las arañas de colmena; en cualquier caso, para Tlukkah será determinante acorralar a todos los intrusos que pueda, tanto si se retiran como si avanzan o simplemente pasan cerca.



## REGRESAR POR EL MUERTO (NE 4)

Devolver el cuerpo de Niefald a la casa del clan Golkern es la elección menos "heroica" para los PJs. Ansioso por arrastrar a los héroes en esta dirección, Cenkil Golkern les ofrecerá sus cuatro gemas por escoltar el cuerpo de Niefald a la casa del clan. Así, también esperará disuadir a Liff de hacer acciones temerarias.

Si los PJs aceptan la proposición de Cenkil, Liff será lo suficientemente prudente como para renunciar a su plan y seguirá a su hermano, refunfuñando durante todo el camino de vuelta.

**Criaturas:** al saber que sus enemigos están volviendo atrás, Tlukkah recogerá todas sus tropas y avanzará hacia el puente de Golkern para cortar su retirada. El grupo que está al acecho consta del clérigo trasgo, cinco guardaespaldas y 11 arañas de colmena.

Tlukkah ha preparado una carga provisional de demolición para destruir el puente de Golkern. A medida que el clérigo trasgo ataca a los enanos acampados (ver "El ataque de las arañas de colmena"), 4 de sus guardaespaldas ponen la carga mientras el quinto vigila por si vienen enemigos. La carga es un barril de 10 libras lleno de una sustancia alquímica similar a la pólvora (ver la GUÍA DEL DUNGEON MASTER, página 145). Para hacerla estallar en el momento adecuado, los guardaespaldas de Tlukkah dispararán al barril con flechas encendidas con brea flamígera. Un afloramiento natural de 120' (2 incrementos de distancia) del puente

proveerá a los arqueros trasgos de grado de cobertura medio (bonificador de cobertura de +4 a la CA). El barril tiene CA 10 y explotará al recibir la primera flecha flamígera, debilitando el puente hasta el punto de que cualquier peso mayor de 50 lb., hará que se derrumbe.

Los arqueros trasgos esperarán hasta que los PJs estén a 60' del puente antes de disparar al barril con sus flechas. Inmediatamente después, Tlukkah ordenará atacar a sus trasgos y a sus arañas de colmena.

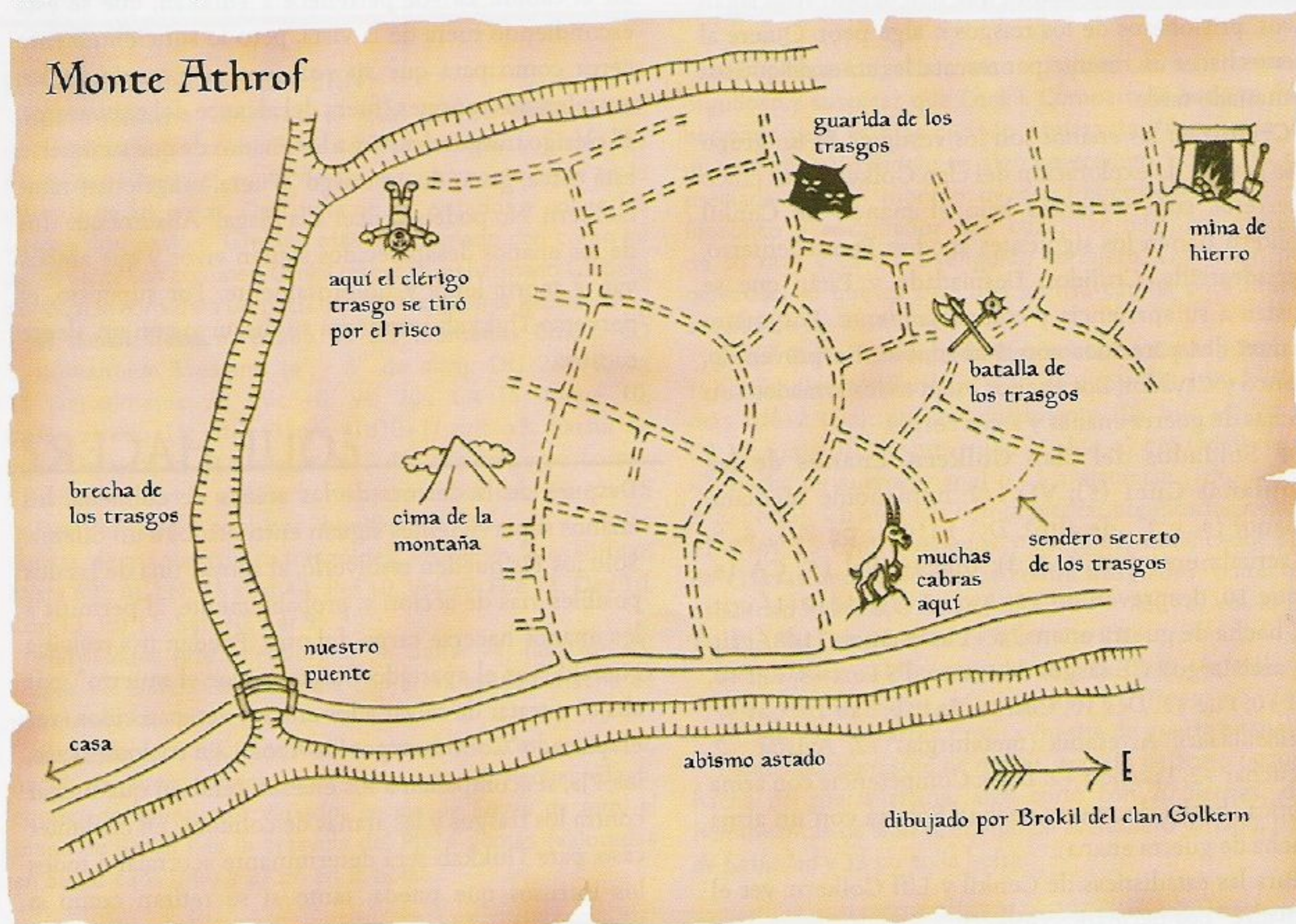
➤ **Tlukkah, trasgo varón Clr2/ Ext2:** pg 13; ver el recuadro "El clérigo trasgo" para saber las estadísticas.

➤ **Guardaespaldas de Tlukkah, trasgo varón Gue1 (5):** pg 6 cada uno; ver área 1 de "La guarida de Tlukkah" para saber las estadísticas.

➤ **Araña de colmena zángana (11):** pg 2 cada una; ver la descripción de "Araña de colmena" al final de la aventura para saber las estadísticas.

**Tácticas:** Tlukkah y sus trasgos ocuparán la mejor cobertura de la que dispongan en la localización norte del paseo de las Cabras montesas. Esto les dará un grado de cobertura medio y les situará a unos 120' (2 incrementos de distancia) de los PJs. Fuera de su guarida, los trasgos preferirán luchar sólo a distancia, dispararán flechas desde su cobertura y les enviarán 10 arañas de colmena como distracción (la 11.ª araña zángana se quedará cerca del clérigo trasgo y le servirá de "ojos"). Los trasgos se retirarán tan pronto como las arañas de colmena atacantes hayan sido aniquiladas.

## Monte Athrof





**Desarrollo:** si el puente de Golkern resulta dañado, los enanos comprenderán que no hay esperanza para arreglar el puente ni para revivir a Niefald a tiempo. Enterrarán al clérigo enano y se unirán a los héroes para destruir a los trasgos. Si no, intentarán abandonar el monte Athrof por el otro lado, viajando hacia el este a lo largo del paseo de las Cabras montesas.

## CONTINUAR POR LOS VIVOS

Esta es la opción más apropiada para PJs de alineamiento bueno, y la que presenta la historia más interesante. Si los PJs rehúsan de la oferta de Cenkil y deciden irse con Liff, éste acepta su ayuda con entusiasmo. Los otros enanos apoyarán la resolución de Liff y recordarán a Cenkil que depende de "cada enano el elegir su propio túnel".

Sobrecogido por la bravura de su hermano pequeño y al ver una solución racional al dilema, Cenkil entregará a Liff el mapa que dibujó su padre (ver la octavilla del mapa de Brokil del jugador) y le abrazará: "serás un héroe o serás otra calavera enana en el monte Athrof", dirá, e inclinará la cabeza a los PJs. Tras esto, ordenará a sus hombres cargar el cuerpo de Niefald en una camilla provisional y partirá, a la cabeza, hacia el oeste a través del puente de Golkern. Antes de marcharse, Cenkil considerará dar al clérigo del grupo el pergamino de *escudo de entropía* de Niefald. Para conseguir el pergamino, el PJ clérigo deberá superar con éxito una prueba de Diplomacia (CD 13) con un bonificador de circunstancia de +2 si el PJ puede hablar enano.

**Desarrollo:** Thlukkah no tenderá una emboscada al grupo de Cenkil en el puente de Golkern y, en vez de eso, mantendrá todas sus fuerzas para luchar contra aquellos que parecen decididos a invadir su territorio.

Con Liff a su lado, los PJs deberán explorar los senderos del monte Athrof para salvar a los enanos prisioneros antes de que sea demasiado tarde. A medida que el grupo prosigue, Liff enseñará el mapa de su padre a los PJs y les contará la historia de la expedición de Brokil (deberías decidir la información disponible de Liff, que se remite en la sección de "Trasfondo" y en el mapa del área del monte Athrof de la página siguiente).

## EL MONTE ATHROF

El monte Athrof es una masa desnivelada de árida piedra caliza que se eleva entre una montaña más alta y dos cañones que convergen: la brecha de los Trasgos y el abismo Astado. En tiempos anteriores, una fuerte precipitación desgastó la cima del monte, tallando un laberinto natural de pasajes en la maleable roca. Sólo unos pocos senderos, tallados por encima de las secciones del curso de los antiguos arroyos, permiten viajar fácilmente por las cumbres de la montaña. El sendero que bordea la zona sur del monte Athrof fue

construido siglos atrás por los trasgos, que cazaron las muchas cabras montesas que vivían en la zona sur de la montaña por su carne fresca. Hoy, la población de cabras montesas está notablemente reducida, y sólo pueden verse unos pocos especímenes trepar por las laderas cerca del sendero de vez en cuando.

Los PJs se moverán, sin impedimentos a velocidad normal por el paseo de las Cabras montesas y a mitad de velocidad en los senderos menores (que tienen unos 20' de ancho) debido al terreno quebrado y desnivelado. Ver la página 164 en el **MANUAL DEL JUGADOR** para más información sobre terrenos difíciles. Los riscos que bordean los senderos menores tienen entre 20' y 30' de altura. Esquistos sueltos, polvo y rocas en la superficie de los riscos hacen que treparlos sea difícil (prueba de Trepar, CD 20). El movimiento terrestre fuera de los senderos es casi imposible por medios normales y requerirá un uso frecuente y peligroso de las habilidades de Piruetas, Saltar y Trepar. Los senderos ocultos, marcados en el mapa del área del monte Athrof, son unas sendas muy estrechas (5' de ancho) y que sólo conocen los trasgos. Sólo uno fue descubierto por la expedición de Brokil; ver el "mapa de Brokil". Estos senderos son traicioneros, pasajes semisubterráneos que, a veces, se convierten en agrupamientos laberínticos de túneles que acaban en callejones sin salida. Encontrar las entradas a ellos requerirá superar con éxito una prueba de Buscar (CD 20, se aplica afinidad con la piedra).

A menos que dispongan de un guía (como un trasgo *hechizado*), un recorrido con éxito requerirá una prueba de Intuir la dirección (CD 15) cada hora por parte del PJ que vaya en cabeza. Si falla la prueba la primera vez, el grupo no hará un progreso significativo y tendrá un 50% de posibilidad de encontrarse con un ahogador errante. La prueba tendrá éxito automático la tercera vez.

**Criatura (NE 2):** ahogadores hambrientos rondan por los entrelazados túneles que, en ocasiones, cortan los senderos ocultos del monte Athrof. Conforme los héroes pasan por su lado, el ahogador atacará al último PJ. No tiene tesoro.

➤ **Ahogador:** pg 16; **MANUAL DE MONSTRUOS** pág. 10.

## SITIOS VIEJOS

Estas localizaciones están representadas en el mapa por puntos azules. Estos son lugares visitados por Brokil Golkern hace 40 años y están marcados en su mapa.

## EL PUENTE DE GOLKERN

Los héroes ya han atravesado este puente (ver el apartado "Comienzo de la aventura"). Aquí, si los PJs deciden acompañar a Cenkil, Thlukkah lanzará un ataque con todas sus fuerzas contra los enanos y los PJs. En este caso, una carga explosiva alquímica, que colocaron los trasgos también dañará el puente (ver el apartado "Regresar por el muerto").



## LA VIEJA BATALLA DE LOS TRASGOS (NE 2)

Hace 40 años, enanos y trasgos combatieron en este espacio abierto, que mide varios cientos de pies de ancho. También fue aquí donde Brokil y sus enanos capturaron a Tlukkah.

Fragmentos de armas y armaduras destruidas (tanto enanas como trasgoides) pueden encontrarse aquí y allá, medio enterradas en el barro. En medio del espacio abierto descansa un montón de rocas ennegrecidas que parecen un gran rúmulo. Al norte de las rocas se puede encontrar un cementerio enano. Las 23 tumbas, que originalmente estaban cubiertas con montones de piedras, han sido profanadas y saqueadas, y sólo unos pocos huesos dispersos dan testimonio de la presencia de los cadáveres de los combatientes enanos en los sepulcros destapados. Al ver esta devastación (si está con los héroes), Liff se dejará caer sobre sus rodillas e invocará vehementemente la venganza de Moradin para los sucios saqueadores. Los trasgos saquearon las tumbas, y se llevaron el botín al área 4 de la guarida de Tlukkah.

Cada vez que los PJs atraviesen este área, tendrán un 50% de posibilidad de encontrarse con un león de las montañas hambriento y muy territorial.

**Criatura:** el león se abalanzará desde uno de los rocosos salientes que cuelgan por encima del cementerio enano. Si no incapacita a un PJ con su primera acción de ataque completo, escapará en el siguiente asalto.

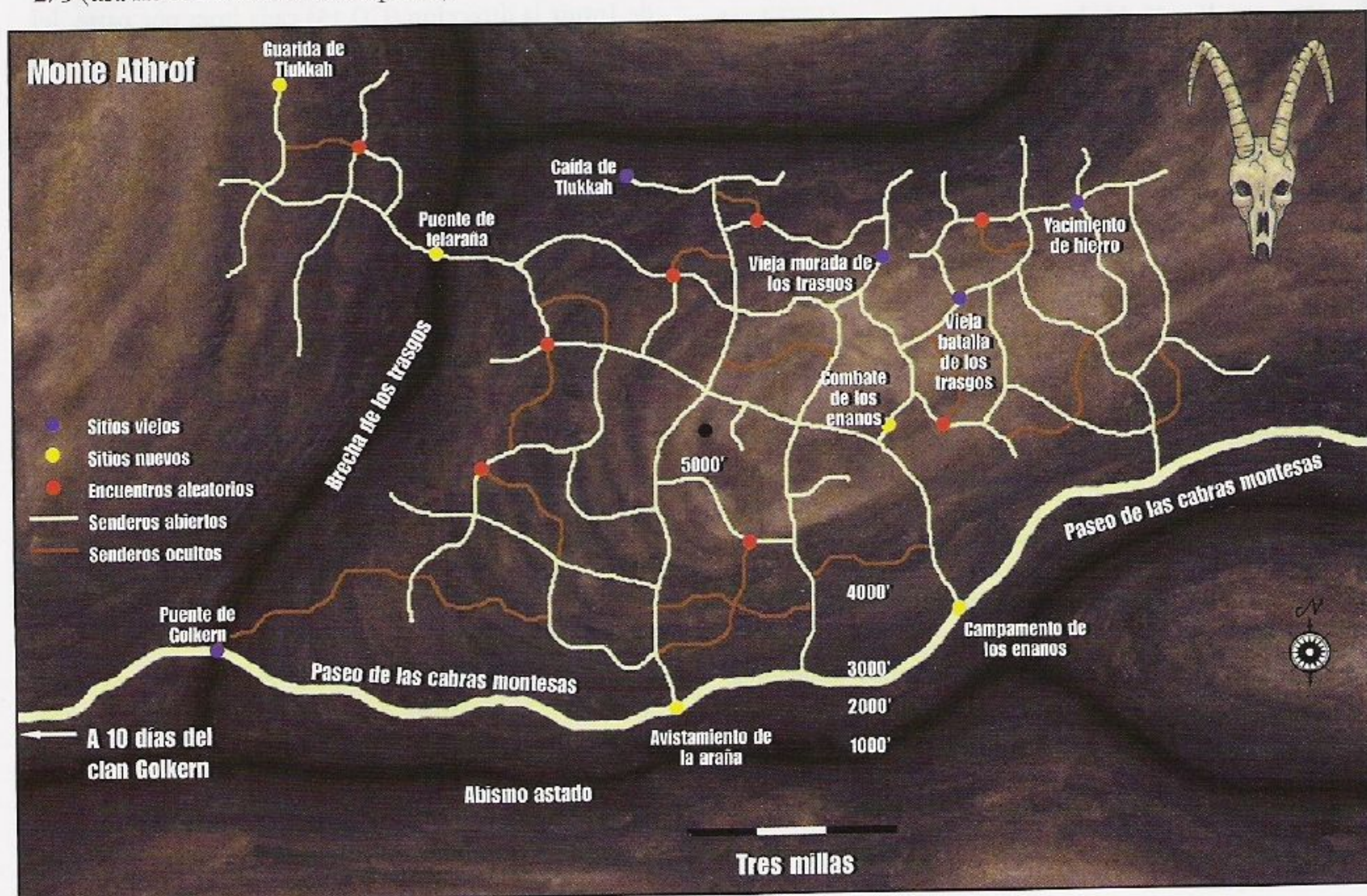
➔ **León de las montañas:** MANUAL DE MONSTRUOS pág. 275 (usa las estadísticas del leopardo).

## LA VIEJA MORADA DE LOS TRASGOS (NE 2)

La tribu de Tlukkah ocupó esta pequeña red de cuevas antes del ataque de los enanos hace 40 años. La vieja guarida tiene un cuerpo de guardia más allá de la entrada, un área común rodeada por un agrupamiento de cubículos, una cocina con una chimenea natural, una cueva de almacenaje y varios túneles estrechos, antiguamente usados como rutas de escape.

Los defensores trasgos causaron un hundimiento y dejaron no aptas para la ocupación las secciones de la guarida que no se habían derrumbado, en un torpe intento de detener a los invasores enanos. Los desnivelados techos, de 10' de alto, están llenos de amenazantes grietas, pero no hay peligro inmediato de derrumbamiento. Liff o un PJ enano avistarán las fisuras automáticamente; otros PJs pueden hacer una prueba de Avistar (CD 10) para advertir las grietas.

En uno de los cubículos, que está contiguo al área común, descansa el cadáver corrompido de una mantícora que murió hace unas semanas. Cualquier PJ que abra el pecho de la mantícora y realice con éxito una prueba de Buscar (CD 16), encontrará una punta de flecha de malaquita intacta (valorada en 100 po) atascada en la caja torácica del monstruo. Sin embargo, el PJ que haga un corte desagradable tendrá un 50% de contraer fiebre hilarante (ver GUÍA DEL DUNGEON MASTER, página 292). La posibilidad de contraer la enfermedad se reducirá a la mitad si el PJ protege su nariz, de alguna manera, del hedor de las tripas expuestas de la mantícora.





Hoy día, los únicos habitantes vivos que quedan en esta vieja guarida de trasgos son 4 estirges (ver Criaturas).

La guarida de los trasgos tenía tres rutas de escape, pero dos fueron descubiertas y tapadas por los guerreros de Brokil. La ruta de escape destapada era demasiado estrecha como para que un trasgo adulto pasase a través de ella, pero sí que era lo bastante pequeña como para que la usasen los trasgos niños que, desde entonces, se han convertido en los guardaespaldas de Tlukkah. Para encontrar la estrecha ruta de escape, los PJs deben realizar con éxito una prueba de Buscar. Sólo un PJ pequeño que tenga éxito en una prueba de Escapismo (CD 17) podrá recotterlo.

Un vial de cristal vacío (valorado en 5 po) está en el suelo, 60' por debajo de la estrecha ruta de escape. Una etiqueta en enano dice "invisibilidad". Los trasgos niños cogieron esta poción de un enano muerto y la usaron para escapar.

Aproximadamente 120' después, el estrecho túnel de escape llegará a un callejón sin salida, que hace años se hundió espontáneamente.

**Criaturas:** las estirges atacarán sólo si los héroes entran en la cueva de almacenaje, donde dormitan durante el día, o si los PJs acampan por la noche en el complejo de cuevas

➤ **Estirges (4):** pg 5 cada una; MANUAL DE MONSTRUOS pág. 118.

## YACIMIENTO DE HIERRO (NE 2)

Aquí, en la superficie de un risco, los PJs encontrarán una pequeña mina de los trasgos, hace tiempo abandonada, con una ruda herrería cerca. El pequeño equipo que usaban los mineros (palas, picos, cubos metálicos, ascensores de madera), está completamente arruinado. Nada de valor se puede encontrar aquí excepto los recursos mineros que ambiciona el clan Golkern.

**Criaturas:** dos elementales de tierra pequeños vagaban por este área y se sintieron atraídos por el olor del rico hierro mineral. Desde entonces, decidieron hacer del yacimiento su nuevo hogar y, como criaturas acostumbradas a forjarse su camino, son muy protectoras con su territorio recién adquirido.

## EL CLÉRIGO TRASGO

Tlukkah, un clérigo de Maglubiyet, recuerda el terrible sufrimiento que le infligió el clan Golkern. Su odio hacia los enanos no tiene rival, y sueña con despellejar vivos a tantos miembros de esa raza como pueda. También es un buen alquimista y ha desarrollado una especie primitiva de pólvora negra mezclando carbón y salitre, que usa para crear trampas explosivas (ver más abajo). Sin embargo, esta pólvora negra está lejos de ser apropiada para usarse como arma de fuego y pierde su potencia unas semanas después de su preparación.

Tlukkah es ciego pero siempre lleva con él una araña de colmena zángana para que le proporcione algo de visión "remota". En realidad, el vínculo de empatía con la araña reina le permite a Tlukkah "ver" a través de los ojos de cualquier zángana en los alrededores inmediatos (hasta un alcance máximo de 30'), además de recibir impresiones intensas (pero no información visual específica) de las arañas de colmena zánganas en un radio de 12 millas.

Tlukkah puede controlar un número de arañas de colmena zánganas igual a su puntuación de Carisma en cualquier momento dado, y no más del doble de ese número durante un solo día. Mientras la araña de colmena reina lo desee, el control sobre cualquier zángana puede establecerse telepáticamente en un radio de 12 millas.

Tlukkah habla común y trasgo.

➤ **Tlukkah, trasgo varón Clr2/ Ext2:** VD 3; humanoide Pequeño (trasgoide); DG 2d8-2 (Clr) más 2d6-2 (Ext); pg 13; Inic -1 (Des); Vel 20'; CA 12, toque 10, desprevénido 12; Atq +1 c/c (1d8-2/ crít. x3, hacha de batalla); CE expulsar o reprender muertos vivientes, lanzamiento espontáneo, visión en la oscuridad hasta 60'; AL NM; TS Fort +2, Ref -1, Vol +7; Fue 6, Des 9, Con 8, Int 12, Sab 13, Car 12.

**Habilidades:** Alquimia +9, Arte (fabricación de trampas) +4, Conocimiento de conjuros +4, Escondarse +3, Escuchar +6, Saber (religión) +5. Dotes: Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Alquimia).

**Conjuros de clérigo preparados (4/3+1; CD base = 11+ nivel de conjuro):** 0—curar heridas menores, detectar magia, orientación divina, remendar; 1.—acción aleatoria, bendecir, curar heridas leves, protección contra el bien\*.

\*Conjuro de dominio. Dominios: Caos (lanza conjuros de caos con un +1 al nivel del lanzador), Mal (lanza conjuros malignos con un +1 al nivel del lanzador).

**Poseiones:** armadura de cuero, hacha de batalla, daga, símbolo sagrado de madera (Maglubiyet), bolsa de maraña, 10 ramitas yesqueras, una bomba de "suicidio" personal, 3 gemas de cuarzo azul (10 po cada una), 15 po en la bolsa.

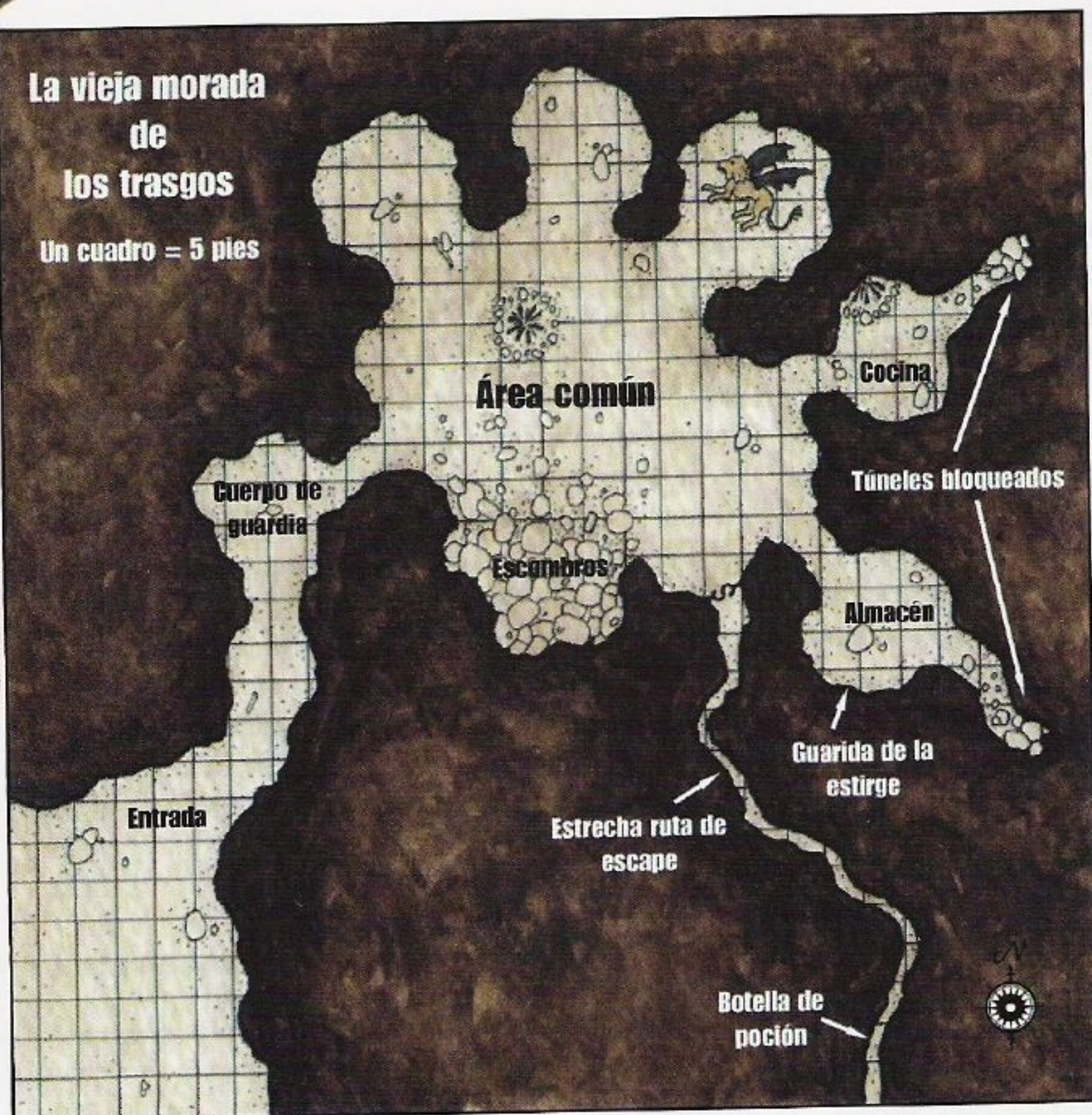
### La "bomba de suicidio" de Tlukkah

La bomba de suicidio personal de Tlukkah consta de varias ramitas yesqueras conectadas a una caja de madera llena de primitiva pólvora negra, clavos y balas de honda. Al tirar de un alambre, Tlukkah podrá (como una acción estándar) causar la explosión de la caja tras un asalto de ominoso y ridículo siseo y chispas, e infligirá 3d4 puntos de daño a cualquiera al alcance de 10' (TS de Reflejos, CD 11, mitad). Tlukkah no tendrá TS si la bomba explota en su persona. Además, las gemas y monedas de su bolsa se dispersarán en un radio de 20', será necesario realizar una prueba de Buscar para encontrarlas (CD 10 para encontrar una gema y 5 po, CD 20 para encontrar 2 gemas y 10 po, CD 30 para encontrarlo todo). Los PJs podrán parar la bomba mojándola con un cuarto de galón de agua (se requerirá un ataque de toque con éxito) o podrán escapar de su radio de explosión mientras la mecha del artefacto aún esté ardiendo.



## La vieja morada de los trasgos

Un cuadro = 5 pies



➤ **Elementales de tierra Pequeños (2):** pg 11, 12;

MANUAL DE MONSTRUOS 104-105.

**Tácticas:** los elementales atacarán tan pronto como los PJs entren en el área, y elegirán dos objetivos de forma indiscriminada. Lucharán hasta que uno de ellos caiga o los pg de ambos se reduzcan al 25%, llegados a este punto se hundirán en el suelo y desaparecerán.

## LA CAÍDA DE TLUKKAH (NE 1)

Aquí, de acuerdo con el mapa de Brokil, Tlukkah eligió su propia muerte, al saltar por el abismo que se abría al final del sendero. El único recuerdo de este trágico episodio son algunas palabras en enano, que un miembro inspirado de la expedición de Brokil grabó en la pared rocosa (prueba de Buscar, CD 9): "la ligereza de ser no te hará volar".

Si un PJ baja por el abismo durante 150', debajo del lugar donde las palabras estaban grabadas, encontrará una cueva semejante a un embudo con un estanque de agua en el fondo, aquel en el que Tlukkah cayó. Bajar por el abismo no es muy difícil (CD 15 sin cuerda, ver el MANUAL DEL JUGADOR, página 84), y el que trepe puede elegir 10 fácilmente. Si el grupo tiene cuerda suficiente, un PJ también podrá ser bajado por el abismo y transportado hacia arriba después de echar una mirada. Si un PJ escalador cae, caerá en el estanque de agua a través de la cueva (esto podría servir como pista).

**Criatura:** nadie se acerca nunca por aquí (Tlukkah evita este lugar). Un murciélago terrible joven encontró recientemente el abismo, y deja la cueva para vagar por los cañones por la noche, deleitándose con los conejos, las pequeñas cabras montesas y otros animales sabrosos que habitan por aquí. Si los personajes hacen mucho ruido en lo alto del abismo o si se resbalan al pasar por el estanque, este murciélago terrible, que tiene aproximadamente una envergadura de 6', saldrá de la boca del abismo para atacarles.

➤ **Murciélago terrible juvenil:** VD 1; animal Mediano; DG 2d8+4; pg 13; Inic +5; Vel 20', Vl 40' (regular); CA 19, desprevenido 13, toque 15; Atq +3 c/c (1d6+2, mordisco); CE vista ciega; TS Fort +5, Ref +8, Vol +1; Fue 15, Des 20, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

**Habilidades:** Avistar +8\*, Escondarse +8, Escuchar +8\*, Moverse sigilosamente +8.

\*El murciélago terrible recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierden si se le niega la vista ciega.

**Tácticas:** al murciélago terrible le gusta la tranquila cueva húmeda, pero no más que su vida. Si sus puntos de golpe se reducen a la mitad, huirá por los cañones en busca de una guarida segura.

## SITIOS NUEVOS

Estas áreas están representadas en el mapa por puntos amarillos y están ligadas a sucesos recientes y a lugares nuevos que son desconocidos para Cenkil y Liff, incluyendo la nueva morada de Tlukkah.

## EL AVISTAMIENTO DE LA ARAÑA

Aquí, los PJs avistarán por primera vez una araña de colmena zángana (ver "Comienzo de la aventura").

## EL CAMPAMENTO DE LOS ENANOS

Los PJs encontrarán a los hermanos Golkern y a sus guerreros aquí (ver "Una disputa familiar").

## EL COMBATE DE LOS ENANOS (NE 2)

En el lugar donde las fuerzas de Tlukkah tendieron la primera emboscada a la expedición de Cenkil, el sendero se estrecha hacia un desfiladero cerrado de apenas 10' de ancho. Liff puede realizar una prueba de Inteligencia (CD 15) para tratar de recordar el camino exacto desde el "Campamento de los enanos" hasta el "Combate de los enanos" en el mapa.



## ENCUENTROS ALEATORIOS

Tira 1d8 y consulta esta tabla siempre que los PJs lleguen a un punto rojo en el mapa del monte Athrof. Si un encuentro aparece por segunda vez, vuelve a tirar o elige otro encuentro.

## 1. La roca de los trasgos (NE 1)

Dos trasgos, ocultos en lo alto de un saliente, vigilan el sendero, ganarán medio grado de cobertura contra ataques desde abajo (bonificador de cobertura de +4 a la CA). Los trasgos empujarán una roca grande, usando una palanca de madera, encima del borde de la pendiente cuando el grupo pase por debajo. La roca, al caer, hará blanco en un PJ aleatorio (+1 a distancia, 2d4 puntos de daño). Tras esto, los trasgos dispararán una flecha cada uno antes de huir por el sendero oculto cercano. Si los héroes oyen o ven a los trasgos levantando la roca (mediante una prueba con éxito de Avistar o Escuchar enfrentada a las pruebas de los trasgos de Escondarse y Moverse sigilosamente, respectivamente), no estarán ni sorprendidos ni desprevenidos. En este caso, los dos trasgos se retirarán después de soltar la roca.

Para alcanzar el saliente donde están los trasgos, los PJs deberán trepar a la cima del risco de 20' de altura que se extiende al lado del sendero (prueba de Tregar, CD 20). Si no, deberán buscar la entrada del pasadizo oculto cercano de los trasgos al nivel del suelo (prueba de Buscar, CD 20). Si son atrapados en el pasadizo oculto, los trasgos intentarán esconderse. La única cosa que dejarán atrás en la huida será la palanca de madera que usaron para levantar la roca.

➔ **Trasgo varón Gue1 (2):** pg 6 cada uno; ver área 1 de "La guarida de Tlukkah" para completar las estadísticas.

**Desarrollo:** si uno o los dos trasgos son asesinados, réstalos del encuentro de trasgos en el área 4 de "La guarida de Tlukkah".

## 2. El trasgo tirador de ballesta (NE 1)

Un trasgo solitario ha colocado una ballesta pesada (que cogió a los enanos capturados) entre dos rocas y la disparará desde una estrecha hendidura en el muro a un lado del sendero, ganará 9/10 de cobertura (bonificador de cobertura de +10 a la CA). Disparará a los héroes cuando lleguen cerca de un recodo a 120' de su posición. La ballesta requerirá una acción de asalto completo para recargarla, así que el trasgo la abandonará tras el primer disparo y maldecirá a los PJs en voz alta (en trasgo). Después escapará a través del pasadizo oculto cerca de su posición.

➔ **Trasgo varón Gue1:** pg 6; ver área 1 de "La guarida de Tlukkah" para completar las estadísticas.

**Desarrollo:** si el trasgo muere, réstalo de la lista de trasgos en el área 4 de "La guarida de Tlukkah".

## 3. El trueno giratorio (NE 3)

Este encuentro tendrá lugar en una sección inclinada del sendero. Desde una posición similar a la descrita en el encuentro #1 (ver arriba), dos trasgos empujarán un pequeño barril de la pólvora de Tlukkah por la pendiente tras encender algunas ramitas yesqueras atadas a él. Los trasgos soltarán el barril para que caiga en un paso rocoso cerca de los héroes y explote a 10' de los 2 PJs que vayan a la cabeza. El barril tendrá el mismo efecto que la bomba de suicidio personal de Tlukkah (ver "El clérigo trasgo"). Tras la explosión, los trasgos dispararán una flecha cada uno (con grado de cobertura medio) y se retirarán por el sendero oculto cercano.

➔ **Bomba giratoria:** VD 1; no necesita tirada de ataque (3d4 de daño por fuego a todo el que esté dentro de 10'); TS Reflejos (CD 11) mitad.

➔ **Trasgo varón Gue1 (2):** pg 6 cada uno; ver área 1 de "La guarida de Tlukkah" para completar las estadísticas.

## 4. Plaga de arañas de colmena (NE 2)

Siete arañas de colmena atacan al grupo. Estas zánganas no están controladas por Tlukkah sino por la araña de colmena reina. Por eso se retirarán si mueren la mitad de ellas, trepando por las abruptas pendientes que flanquean el sendero y desapareciendo tras un asalto completo de movimiento.

➔ **Arañas de colmena zánganas (7):** pg 2 cada una; ver la sección de "Araña de colmena" al final de la aventura.

## 5. El discurso de Tlukkah (NE -)

Tras localizar a los PJs con sus arañas de colmena fisgonas, Tlukkah les hablará desde una distancia prudente. Sus palabras resonarán amenazadoras por todo el sendero de la montaña, burlándose de los PJs durante unos segundos, antes de que el clérigo trasgo se aleje para evitar ser detectado. Las citas podrían incluir lo siguiente:

"¡Ladrones! ¡Asesinos! ¡Por cada ojo que destruyáis, Maglubiyet me dará 20 nuevos!"

"¡La sangre de vuestros barbudos amigos será el vino de mi cena!"

"¡Esta montaña será vuestra tumba, necios intrusos! ¡Disfrutaré mordisqueando vuestros huesos cuando hayáis muerto!"

Siéntete libre para inventar otros insultos y menosprecios.

## 6. La poesía de Tlukkah (NE -)

En una pared rocosa que da al sendero, garabateados con sangre enana, los héroes encontrarán los siguientes versos (en común):

*Una docena de arrogantes enanos llegó*

*A robar un pedacito de la fama de su Señor.*

*Pero por lo que él forjó pagarán,*

*Y por nada todos perecerán.*

Después de que los héroes hayan leído la provocación poética, podrían elegir colocar a Tlukkah dentro del alcance de voz para que responda a sus comentarios y pronuncie un discurso malicioso similar al descrito en el encuentro #5 (ver arriba).

## 7. El sendero desplomado (NE 1)

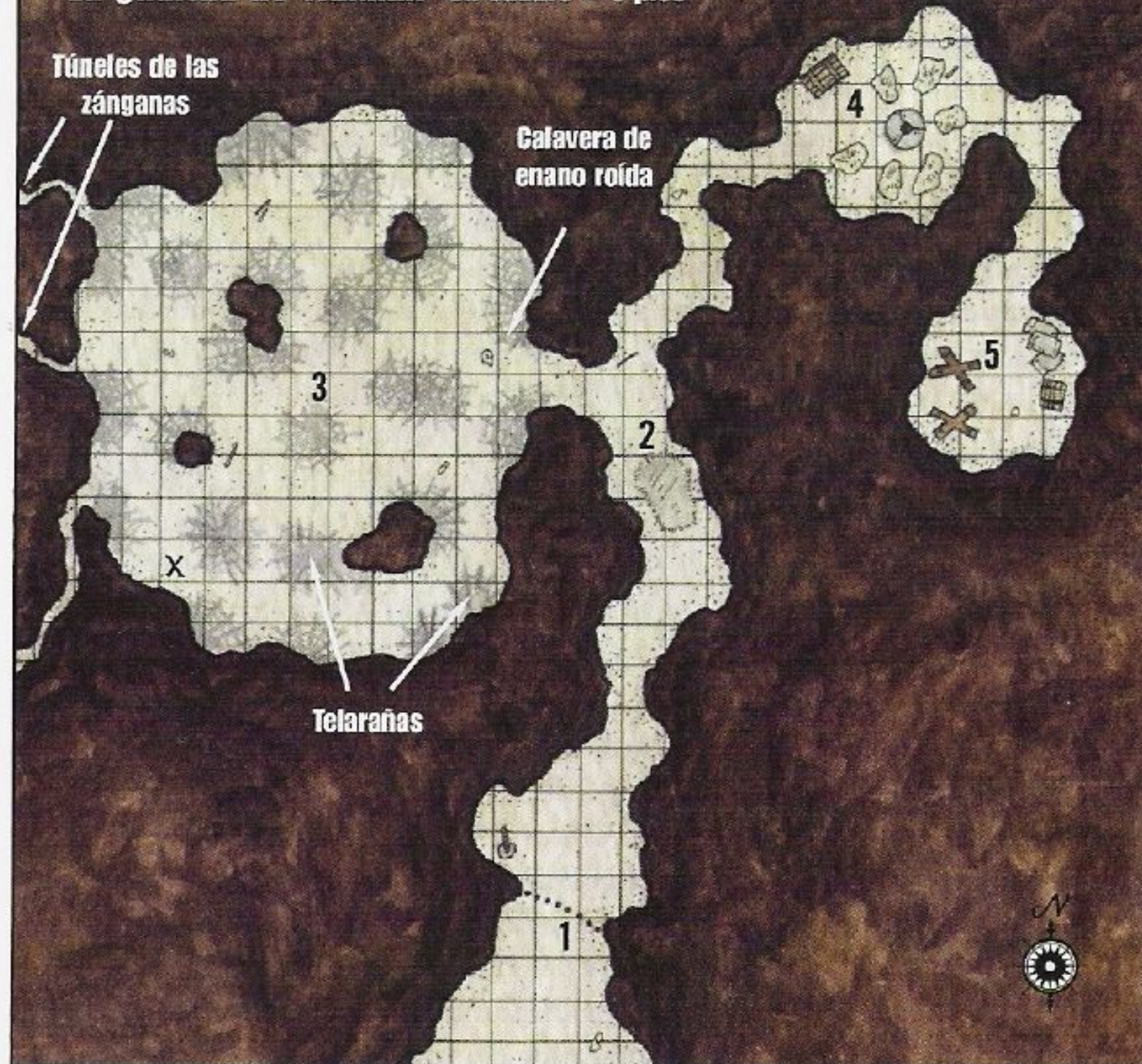
Los PJs llegarán a una sección con un sendero desplomado. Para continuar, cada PJ deberá proseguir horizontalmente durante una docena de yardas a lo largo de una cornisa de 4" de ancho que cuelga sobre un abismo de 20' de profundidad (prueba de Equilibrio o de Tregar, CD 13). Cualquiera que caiga al abismo sufrirá 2d6 puntos de daño. Si los héroes fallan al pasar el riesgo, deberán regresar y encontrar otra ruta.

## 8. Desprendimiento de roca natural (NE 1/2)

Un desprendimiento de roca menor amenazará a los héroes a medida que avancen por el sendero. Cada PJ debe superar una prueba de Piruetas (CD 10) o sufrirá 2d4 puntos de daño por los escombros caídos. Los trasgos no son responsables de esto, pero los PJs no lo saben. La afinidad con la piedra de los enanos (prueba de Buscar, CD 13) o una prueba exitosa de Escuchar (CD 18) permitirían detectar con antelación el peligro, y evitarlo.



## La guarida de Tlukkah Un cuadro = 5 pies



del área. Cuando los PJs lleguen, el lugar emboscado estará desierto, pero quedarán indicios de lo que ocurrió:

Una enorme red, manchada de sangre y desgarrada, está tendida delante del desfiladero, que lo cruza a lo ancho. Hay muchas flechas astilladas de los trasgos esparcidas por todo el rocoso suelo, donde charcos de sangre se mezclan con el sucio fluido purpúreo de al menos 10 arañas aplastadas.

Las esquinas de la red están atadas a cuatro piedras de 10 libras. Una inspección más cercana mostrará que la red es en realidad una enorme sábana de telarañas. Hebras de una pulgada de grueso han sido tejidas con multitud de pequeños hilos tan finos como el cabello humano (hilos de arañas de colmena). Las cuerdas de telarañas no están pegajosas, pero conservan su flexibilidad y su elasticidad.

No pueden encontrarse enanos muertos aquí, aunque hay dos horribles charcos de sangre. Dos de los enanos desaparecidos (Barbadoble y Tronco) han sido hechos pedazos y devorados donde cayeron. Si Liff se da cuenta de esto, derramará una única lágrima; después sus ojos se iluminarán con frías llamas, y pedirá a los PJs que le juren que le dejarán dar el golpe final al líder trasgo.

Antes de disponerse a atacar a los enanos fugados con una nueva plaga de arañas de colmena (ver "El ataque de las arañas de colmena"), Tlukkah llevó a los prisioneros y el botín desde el lugar emboscado hasta su

guarida. Los enanos supervivientes heridos fueron atados a pértigas, que el trasgo se echó al hombro y se llevó. Al ser sacudidos y colgados durante el camino, los dos cautivos vertieron un poco de sangre aquí y allá. Sólo un PJ que tenga la dote de Rastrear podrá tratar de seguir el rastro de sangre en el suelo (prueba de Supervivencia, CD 20, con un bonificador de circunstancia de +4 si el grupo tiene acceso a la aptitud de olfato). Si se realiza con éxito la prueba de Supervivencia, el rastreador podrá seguir la sangre todo el camino hasta la guarida de Tlukkah. Mientras el movimiento efectuado a través del monte Athrof se limite a los senderos, el PJ rastreador puede moverse tan rápido como le permita el suelo desnivelado sin ningún penalizador a la prueba de Supervivencia (ver el MANUAL DEL JUGADOR, página 82).

**Criatura:** una mantis religiosa gigante captó el olor de la sangre fresca derramada y fue a

investigar el área justo antes de llegar los PJs. Frustrada por la carencia de víctimas, y excitada por la proximidad de su ciclo de apareamiento, la mantis se apresurará a atacar tan pronto como los PJs se pongan a la vista.

➤ **Mantis religiosa gigante:** pg 26; MANUAL DE MONSTRUOS pág. 289.

**Tácticas:** la mantis atacará a la primera criatura que vea, usando sus ataques de agarrón mejorado y estrujamiento al máximo efecto. Si el total de sus puntos de golpe se reduce a 1/3, intentará huir por aire con cualquier presa que en ese momento sujete es sus garras. Si en ese instante no sujeta a un PJ, hará una acción de ataque para agarrar a alguien y después intentará irse volando. Si se ve privada totalmente del placer de una presa fresca, entrará en cólera y luchará hasta la muerte.

## EL PUENTE DE TELARAÑA

Aquí la brecha de los Trasgos se estrecha justo por encima de los 60' de ancho. Un puente de cuerda se extiende sobre el abismo de 120' de profundidad y consiste en telarañas de arañas de colmena trenzadas en duros cables. Los 4 cables principales que sujetan el puente son de 5" de grosor (dureza 4, pg 20, romper CD 28) y pueden soportar una tonelada de peso antes de romperse. El puente se tambalea algo pero es seguro, mientras no se exceda su peso límite. Ningún centinela trasgo vigilará el puente, pero habrá una araña de colmena zángana estacionada allí constantemente. Cuando lleguen los PJs, la zángana estará



colgada de una hebra debajo de la estructura del puente. Gracias a su vínculo de empatía con la zángana, Tlukkah podrá sentir vibraciones en el puente y estará prevenido de intrusos.

**Criatura:** esta araña de colmena no atacará a menos que sea provocada. Para verla debajo del puente, los PJs deberán realizar con éxito una prueba de Avistar enfrentada a la prueba de Escondarse de la araña. Da a la araña de colmena un bonificador de circunstancia de +4 a su prueba de Escondarse, debido a la ocultación total obtenida por la criatura.

➤ **Araña de colmena zángana:** pg 2; ver la descripción de "Araña de colmena" al final de la aventura.

## LA GUARIDA DE TLUKKAH

Tras la destrucción de la tribu de Tlukkah y el derrumbamiento parcial de la vieja morada de los trasgos, el clérigo y sus guardaespaldas se instalaron en estas cuevas. Más recientemente, la araña de colmena reina estableció aquí su guarida.

Los dos enanos capturados por los trasgos en una emboscada reciente, Desprevenido y Cavor, han sido transportados hasta aquí para ser torturados para deleite de Tlukkah. Dependiendo de cuánto tiempo les lleve a los PJs venir al rescate, uno de los dos prisioneros podría estar ya muerto (ver área 5).

### 1. ENTRADA (NE 1)

Una vez los PJs vislumbren la entrada de la guarida, lee en voz alta el siguiente recuadro:

La boca de una cueva, baja pero ancha, está parcialmente obstruida por rocas y arbustos, y da a una cuesta empinada al final del sendero de la montaña. Se pueden observar indicios del reciente paso de criaturas mugrientas por todas partes. Incluso desde cierta distancia, la oscuridad dentro de la cueva parece estremecer con la maldad de los trasgos y la prácticamente extraña naturaleza de las arañas.

La entrada a la guarida de Tlukkah es de sólo 5' de alto, y aproximadamente 10' de ancho. Antes de esto, se había construido una puerta de madera para evitar el paso de todo el mundo, menos de las arañas de colmena zánganas, que pueden abrirse paso por los espacios de 1' de ancho entre los postes con facilidad. PJs pequeños podrán pasar entre dos postes si realizan con éxito una prueba de Escapismo (CD 20). La puerta podrá ser levantada fácilmente desde dentro por una cuerda de telaraña, que está conectada a un toco torno y a un sistema de poleas.

➤ **Puerta de madera pesada:** postes de 3" de grosor; dureza 5; pg 15; romper (CD 20); levantar (CD 18).

**Criatura:** un trasgo hace guardia detrás de la puerta, que le proporcionará 1/4 de cobertura (bonificador de

cobertura de +2 a la CA, bonificador de cobertura de +1 a la TS de Reflejos). El centinela de servicio se marchará sólo para comprobar a los prisioneros en el área 3, y lo hará sólo durante unos pocos minutos en horas alternas. Mientras que un trasgo estará estacionado siempre aquí, no más de cinco de los "chicos" de Tlukkah podrán encontrarse fuera de la guarida. Estos trasgos gritarán obscenidades y epítetos a cualquier enano presente.

➤ **Guardaespaldas de Tlukkah, trasgo varón Gue1:** VD 1; humanoide Pequeño (trasgoide); DG 1d10; pg 6; Inic +1; Vel 30'; CA 15, toque 12, desprevenido 14; Atq +4 c/c (1d8+1, maza de armas) o +3 a distancia (1d6/ crít. x3, arco corto); CE visión en la oscuridad hasta 60'; TS Fort +2, Ref +1, Vol +0; Fue 12, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 8.

**Habilidades:** Avistar +4, Escondarse +5, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +4. **Dotes:** Alerta, Soltura con un arma (maza de armas).

**Poseiones:** armadura de cuero tachonado, maza de armas, arco corto con 20 flechas, bolsa que contiene 2d4 po.

**Tácticas:** si el trasgo divisa a un PJ, gritará para avisar a los otros trasgos que suelen residir en el área 4. Una vez se de la alarma, Tlukkah irá al área 3 para controlar a un grupo de arañas de colmena zánganas (para determinar cuantas quedan disponibles, ver área 3), mientras los guardaespaldas van a la entrada. Luego, el clérigo enviará a las zánganas a través de la puerta para que se enzarcen en c/c, mientras los trasgos disparan flechas desde dentro.

**Desarrollo:** si la puerta está a punto de ceder, o si el número de guardaespaldas es reducido a la mitad, los trasgos se retirarán al área 4 para su última resistencia.

### 2. PASILLO (NE 1)

Un pasillo entrelazado y toscamente excavado conduce más lejos, hacia la oscuridad. Parches de telarañas se mezclan con polvo y moho. Un hedor podrido se desliza por el paso desde abajo.

Los trasgos han cavado aquí un foso en el suelo rocoso, lo han cubierto con una red de cuerdas de telaraña (parecida a la usada en la emboscada contra los enanos). Una capa de guijarros y barro oculta la red.

**Trampa:** esta trampa es ruda pero efectiva, y su cubierta cede cuando tiene encima 50 libras de peso o más (es segura para las arañas de colmena). Para desactivarla, los PJs deberán moverse en fila india cerca de la pared oeste, en la cual hay un listón de suelo firme para este propósito. La trampa no está muy bien escondida, por lo que se puede encontrar con una prueba superficial de Buscar. Cualquiera que caiga en el foso, además del daño por la caída, queda enmarañado con el equivalente a una red de combate (ver el MANUAL DEL JUGADOR, página 121).



➤ **Trampa de foso y red de 20' de profundidad:** VD 1; no necesita tirada de ataque (2d6 más enmarañar); TS Reflejos (CD 20) anula; Buscar (CD 15); Inutilizar mecanismo (CD 20).

### 3. COLMENA (NE 2+)

Esta gran gruta, sólo parcialmente visible desde la boca del túnel, está llena de telarañas viscosas. Sólo algunos pasadizos claros permiten el acceso entre la masa de hilos lechosos y blancos que cuelgan desde el techo y rellenan las grietas en el suelo de la cueva. Las telarañas están adornadas con huesos humanos y animales despojados de carne. Cerca de la entrada, una araña mordisquea vorazmente una calavera enana fresca y sangrienta que sigue llevando los restos de un yelmo de malla.

Esta cueva es el centro de la comunidad de las arañas de colmena. La reina vive en la parte oeste de la sala, cuidando sus huevos (una marca de 4" de ancho, de globos membranosos y morados incrustados en su abdomen flácido) y comiendo toda la comida que sus engendros pueden traer. Desde que Tlukkah es el interlocutor de la reina, las arañas de colmena y los trasgos comparten las cuevas. Sin embargo, sólo el clérigo trasgo tiene permitida la entrada a esta gruta, y los otros trasgos la evitan de buen grado. Esta cueva tiene tres salidas independientes para las zánganas, dos de los túneles son lo bastante amplios sólo para que criaturas Menudas se arrastren a través de ellos.

Un surtido de chucherías y baratijas puede encontrarse entre los bienes andrajosos de las víctimas pasadas de las arañas, como figura en el apartado Tesoro de más abajo.

Al principio de la aventura, 40 arañas de colmena zánganas residían aquí, ya que 10 de las 50 originales fueron aniquiladas por los enanos de Cenkil. A lo largo de la aventura, cuando una o más zánganas mueran, réstalas del total; es probable que más de 12 hayan muerto pronto (ver "El ataque de las arañas de colmena").

Cuando los PJs lleguen a esta área, debes determinar cuantas arañas defienden a la reina (en el lugar marcado con una X en el mapa). Para hacer esto, resta las zánganas muertas y supón que 3d4 zánganas están fuera cazando y fisciando. En cualquier caso, la reina tendrá al menos 10 zánganas aquí a todas horas; ignora todos los encuentros con arañas de colmena fuera de la colmena una vez se alcance ese límite. Si el total de arañas de colmena disminuye por debajo de 21, la reina estará disgustada con Tlukkah y le dejará controlar sólo la mitad de su asignación normal (6 zánganas). Si el número de zánganas disminuye a las 10 mínimas que requiere la reina como guardia personal, Tlukkah no tendrá permiso para controlar a ninguna

más. Naturalmente, el clérigo trasgo conservará al menos una zángana controlada para su propia vista. Las últimas 10 zánganas y la reina, si las dejan tranquilas, no atacarán a los héroes fuera del área 3.

Cuando se les permite hacer una pausa de su agitada actividad de caza, las zánganas se quedan dentro de los capullos de telaraña de 3' de ancho que cuelgan del techo, donde la telaraña es más densa. Allí, sus escualidos cuerpos pueden permanecer inmóviles sin enfriarse demasiado. Para propósitos del juego, estas áreas de capullos actuarán como secciones de una telaraña de araña monstruosa Mediana, y cada área de 5' de tal telaraña maciza está marcada como tal en el mapa.

Estos riesgos son claramente visibles, pero limitan mucho la posición táctica de los héroes en la cueva. Si un héroe se mueve voluntariamente a uno de estos cuadros, queda enmarañado (ver el *MANUAL DE MONSTRUOS*, página 284, y la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*, página 300). Además, ya que muchas hebras viscosas que cuelgan se entrecruzan por los pasillos, cualquier ataque dentro de la cámara por una criatura no araña sufre un penalizador de -1. Las criaturas no arañas que estén en la sala también sufrirán un penalizador de -2 a la Destreza efectiva. Observa que ni siquiera los PJs Medianos podrán pasar por un cuadro que esté ocupado por una araña de colmena activa sin provocar un ataque de oportunidad.

Si Liff está con el grupo, debe hacer un TS de Voluntad (CD 13) cuando vea el cráneo enano mordisqueado que cuelga de las telarañas cerca de la entrada de la cueva. Un fallo significa que Liff lanzará un grito de furia y cargará temerariamente contra la araña de colmena que masca la calavera, quedando enmarañado en la telaraña en el proceso. Un PJ de tamaño Mediano o mayor que esté de pie cerca de Liff, podrá intentar detener el temerario salto del enano superando un TS de Reflejos (CD 10). Si el PJ tiene éxito, el tirón será suficiente para detener a Liff, que se ahogará y pronunciará algunas palabras obscenas en enano.

**Criaturas:** mientras su reina esté viva, las zánganas defenderán la colmena hasta la muerte. Cuando la reina caiga, las supervivientes se volverán locas y podrían tanto continuar luchando como huir al exterior por uno de los túneles diminutos (50% de posibilidades cada una).

➤ **Arañas de colmena zánganas (el número varía):** pg 2 cada una; ver la sección "Araña de colmena" al final de la aventura.

➤ **Araña de colmena reina:** pg 15; ver la sección "Araña de colmena" al final de la aventura.

**Tácticas:** la araña de colmena reina enviará a sus zánganas delante y tratará de evitar el c/c, usando su aptitud de revolver la vista con tanta frecuencia como sea posible para ayudar a sus zánganas en el combate.



Incapaces de ejecutar tácticas complejas, las zánganas confiarán en las instrucciones de su reina. Sus órdenes típicas implicarán decir a 6 zánganas que pululen y aplasten a un objetivo de una vez.

**Tesoro:** rebuscando entre los residuos de la colmena pueden encontrarse tres objetos preciosos. Un resultado de 24 en una prueba de Buscar revelará los tres tesoros, un resultado de 22 descubrirá los dos segundos y un resultado de 21 sólo revelará la daga.

- Un anillo de oro y ámbar (valorado en 200 po) en el pequeño dedo de una mano esquelética de un osgo (prueba de Buscar, CD 24).

- Una hebilla de cinturón tallada en oro (valorada en 80 po), que cuelga de una correa de cuero (prueba de Buscar, CD 22).

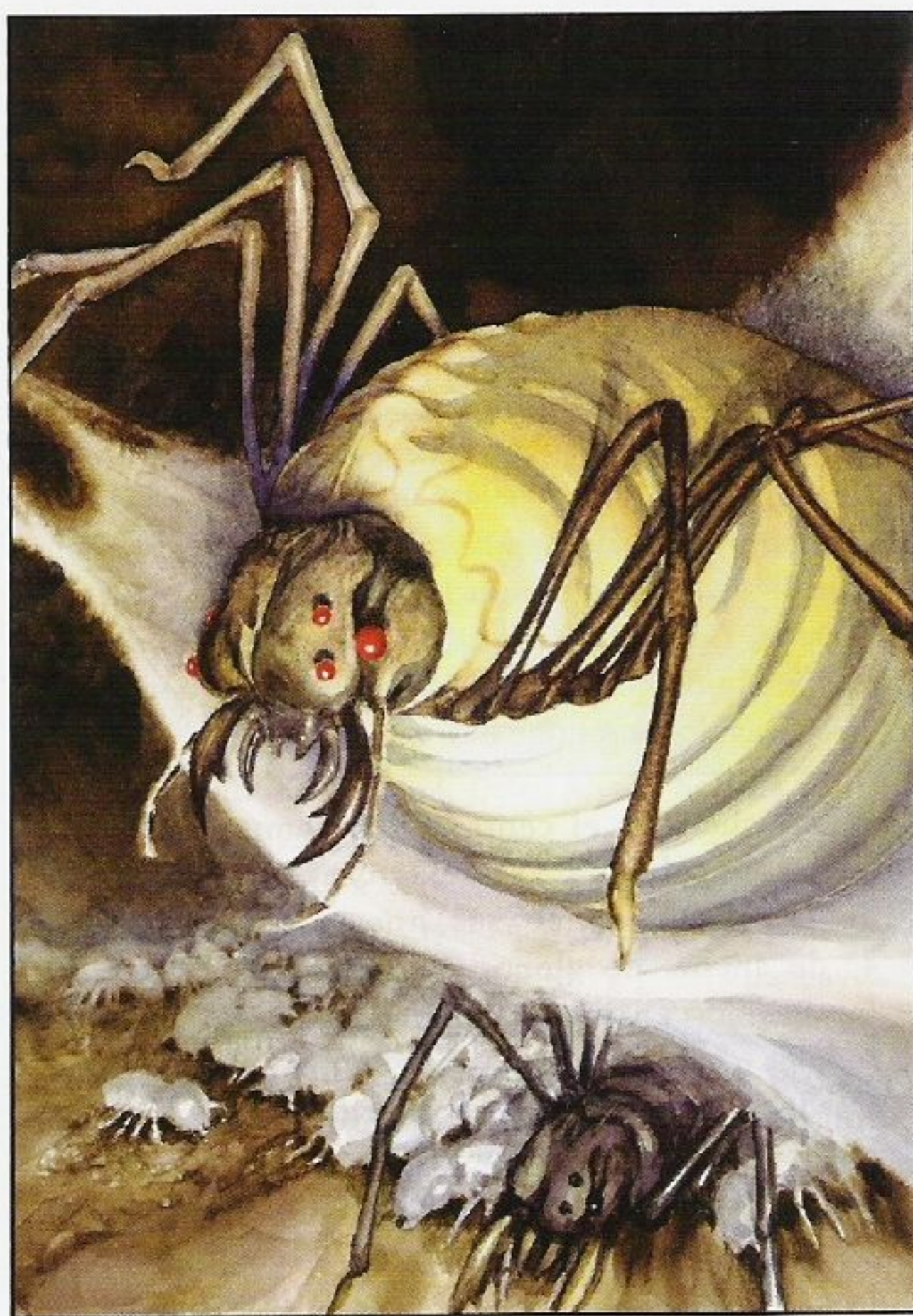
- Una daga de plata (valorada en 10 po) en una bota de cuero rota (prueba de Buscar, CD 21).

**Desarrollo:** si el número de arañas de colmena zánganas desciende hasta menos de 6, la araña de colmena reina realizará una súplica telepática a uno de los PJs (elegido de manera aleatoria, o a discreción del DM). La araña reina se ofrecerá a dejar de pelear de una vez y rogará que la permitan marchar con sus zánganas supervivientes. Si los héroes aceptan el trato, la reina saldrá por la entrada principal de la guarida del trasgo (desactivando la trampa del área 2) y se trasladará para establecer una nueva colmena a 20 millas. Los PJs ganarán todos los PX de las arañas de colmena vencidas así, y podrán conservar algunas fuerzas para los enemigos que vengan. Además, esta treta, en efecto, le quitará la vista telepática a Tlukkah.

#### 4. SALA COMÚN (NE 3+)

En esta apestosa cueva, reinan una suciedad y una confusión supremas. Entre los desperdicios de los trasgos y la basura, la cueva aloja una colección de calaveras de cabras montesas, un gran baúl de madera y media docena de catres ordenados alrededor de una estufa. La estufa es una estructura ruda de piedra conectada a una grieta en el techo con un tubo enroscado y raro de pieles de animales cosidas. En ocasiones, deja salir un soplo de humo oscuro. A través de las dos puertas abiertas de la estufa, pueden verse pequeñas llamas bailando encima de un montón de carbón y estiércol. Una barra fina de hierro rojo candente sobresale de uno de los postigos: el instrumento abandonado de una activa tortura.

Tlukkah y sus guardaespaldas comparten esta sala al estilo de vida típico y terriblemente sucio de los trasgos. También reside aquí una araña de colmena zángana con el objetivo de proporcionarle la vista a Tlukkah (ver Criaturas) a menos que la reina ya haya sido derrotada (ver Desarrollo en el área 3).



Tlukkah, como sus esbirros, lleva una túnica holgada bajo una coraza de cuero y va armado con un hacha de batalla oxidada. Tiene una venda negra sobre sus ojos, pero puede verse por toda su cara y por su verdosa calva la horrible cicatriz provocada por el hierro candente que le quemó los ojos. El baúl de madera, rudo y abierto, contiene lo único valioso en esta sala (ver Tesoro).

**Criaturas:** con toda probabilidad, los trasgos habrán sufrido pérdidas antes de tratar de organizar su último conato de resistencia en esta cueva. Cuando un trasgo guardaespaldas muera, quítalo del total de los 5 de esta sala (recuerda que un sexto guardaespaldas estará vigilando la puerta en el área 1). Cuando los héroes lleguen aquí, todos los trasgos supervivientes lucharán hasta que no quede ninguno.

➤ **Tlukkah, trasgo varón** Clr2/ Ext2: pg 13; ver el recuadro inferior "El clérigo trasgo" para saber las estadísticas de Tlukkah.

➤ **Guardaespaldas de Tlukkah, trasgo varón** Gue1 (5): pg 6 cada uno; ver área 1 para completar las estadísticas.

➤ **Araña de colmena zángana:** pg 2; ver la sección de "Araña de colmena" al final de la aventura.

**Tácticas:** Tlukkah intentará lanzarse *orientación divina* y *protección contra el bien* a antes de entrar en combate. La araña de colmena zángana que le proporciona la vista



## CUADRO DE NIVEL DE ENCUENTRO

Más abajo están resumidos los Niveles de encuentro (NE) para todos los encuentros que pueden tener lugar en "La plaga". La aventura es bastante difícil para PJs de 1.<sup>er</sup> nivel, y los encuentros suponen que Liff Golkern acompaña a los PJs.

Área	Descripción del encuentro	NE
*	➤ Araña de colmena zángana	—
*	➤ Arañas de colmena zánganas (6)	1
*	➤ Arañas de colmena zánganas (12)	2
*	➤ Ahogador	2
*	➤ León de las montañas	2
*	➤ La roca de los trasgos	1
*	➤ Trasgo tirador de ballesta	1
*	➤ Bomba de trueno giratoria	1
*	➤ Arañas de colmena zánganas (7)	2
†	➤ Elementales de tierra Pequeños (2)	2
††	➤ Murciélago terrible juvenil	1
†††	➤ Mantis religiosa gigante	2
1	➤ Trasgo Gue1	1
2	➤ Trampa de foso y red	1
3	➤ Araña de colmena reina	2
	➤ Zánganas (6) o	+1
	➤ Zánganas (12)	+2
4	➤ Tlukkah, trasgo Clr2/ Ext1	3
	➤ Trasgo Gue1 (2 o 3) o	+1
	➤ Trasgo Gue1 (4 o 5)	+2

\* Este encuentro no está en una localización específica.

† Ver la sección "El Yacimiento de hierro".

†† Ver la sección "La caída de Tlukkah".

††† Ver la sección "La lucha de los enanos".

evitará el peligro tanto como pueda (escondiéndose y cubriéndose en el techo o cerca de él). Observa que si no tiene, al menos, una araña de colmena zángana en los alrededores inmediatos (30' o menos), Tlukkah estará ciego. Si le reducen a menos de 5 los pg o si es despojado de su vista telepática, Tlukkah activará su bomba de "suicidio" personal, gritando como un maníaco y yendo en dirección a las voces de los héroes para coger en la explosión a tantos de ellos como le sea posible.

**Tesoro:** en el interior del baúl, los PJs encontrarán el equipo de cuatro combatientes Golkern (ver el apartado "Una disputa familiar"), a excepción de las dos armaduras que llevaban puestas los dos enanos que fueron hechos pedazos por las arañas de colmena. También encontrarán un saco que contiene 157 pp y objetos variados de valor diverso, cogidos de las tumbas de los enanos en el lugar de "La vieja batalla de los trasgos" (anillos de oro y plata, collares y brazaes valorados en un total de 530 po). Si los PJs devuelven estos botines enanos al clan Golkern en vez de quedárselos para ellos, los enanos les recompensarán

con hasta el 200% de su valor en oro u objetos mágicos menores. Si todavía sigue con ellos, Liff informará de este hecho a los PJs.

## 5. ALMACÉN

Esta cueva funciona como un almacén improvisado para las provisiones (las pocas que hay) de los trasgos, y también como celda en la que guardar a sus prisioneros. Aquí, delante de un sucio montón de sacos y cajas, hay colocadas un par de estructuras de madera que tienen forma de X, a las que un par de enanos andrajosos y con los ojos vendados han sido atados con cuerdas de telaraña. Los dos prisioneros están bastante malheridos y apenas se mantienen conscientes, evidentemente exhaustos por la tortura prolongada a la que sin duda han sido sometidos.

Los dos enanos crucificados son Desprevenido y Cavador. Los trasgos les han torturado con el hierro candente en el área 4 y les pusieron sal en sus ojos para cegarles. Dependiendo de cuanto tiempo les lleve a los PJs llegar hasta este lugar, uno de los enanos, o los dos, podría estar ya muerto debido a sus heridas. Fija el tiempo que ha transcurrido tras el primer encuentro que los PJs tuvieron con el grupo de Cenkil, y supón que ambos prisioneros han perdido 1 punto de Constitución cada día que haya pasado. Los dos enanos necesitarán un conjuro de *quitar ceguera* para recuperar su vista (sus ojos estarán dolorosamente secos pero aún no han sido destruidos).

**Criaturas (NE -):** incluso si se libran de sus ataduras, Desprevenido y Cavador estarán cegados y exhaustos. Serán de poca ayuda para los PJs hasta que tengan un descanso y una curación adecuados.

➤ **Soldados del clan Golkern, enanos de las montañas Cmb1 (2):** pg 5 cada uno (actualmente 1 pg cada uno); ver el apartado "Una disputa familiar" para completar las estadísticas de ambos. Recuerda que estos dos enanos estarán privados de todo su equipo, y que potencialmente estarán muy bajos en su puntuación de Constitución.

**Tesoro:** los sacos y las cajas contienen provisiones variadas (cuerdas de telaraña, carbón, salitre, frascos de brea) y comestibles (raíces, tubérculos, carne de cabra montesa seca), incluyendo 3 repugnantes abdómenes de araña de colmena zángana sazonados y ensartados como si fuesen salchichas. También pueden encontrarse aquí las rudas herramientas de alquimista de Tlukkah, pero el único objeto de valor entre ellas es un mortero tallado en un trozo de hermoso mármol (10 po). Además, puede encontrarse, garabateada en un trozo de cuero en la lengua de los trasgos, la receta para preparar la pólvora explosiva de Tlukkah.

**Recompensa de los PX concedidos:** los PJs recibirán una recompensa de PX por cada enano al que



consigan rescatar, igual que si le hubiesen vencido en un combate.

## CONCLUSIÓN

Si los PJs destruyen a Tlukkah y a sus esbirros, estarán invitados a la hacienda del clan Golkern, que está esculpida debajo de una montaña alta del mundo de tu campaña. Allí, los héroes recibirán una recompensa de 200 po por cada enano rescatado más todas las pociones mágicas que no hayan sido usadas por Cenkil y Liff durante la aventura (ver el recuadro inferior "Los hermanos Golkern" para saber sus pertenencias). Los PJs también conocerán a Niefald, al que un Sumo Sacerdote de Moradin ha revivido.

Si los héroes devuelven los botines del área 4 de "La guarida de Tlukkah", serán recompensados por las familias de los enanos caídos en el monte Athrof (el doble del valor total de los objetos recuperados). Después de devolver los botines a sus legítimos dueños, los PJs serán invitados a una animada (y bastante larga) fiesta enana, donde se espera que cada uno se trague una gran jarra de cerveza casera.

Si la aventura va particularmente bien, sin enanos perdidos aparte de Barbadoble y Tronco, Brokil Golkern dará también al grupo uno de sus anillos de oro (valorado en 100 po) y les acogerá para toda la vida en los salones de los enanos de las montañas. En cualquier caso, el viejo Señor enano, un poco borracho por su 15.<sup>a</sup> jarra de cerveza, prometerá una recompensa mayor cuando el clan comience a "sacar un provecho razonable" de la mina de hierro en el monte Athrof. Sobra decir que, para los laboriosos y avaros enanos, "un provecho razonable" sea probablemente conseguido tras décadas de trabajo, tal vez superiores a la vida de PJs efímeros tales como los humanos. Ω

## ARAÑA DE COLMENA

### ARAÑA DE COLMENA ZÁNGANA

#### Sabandija Menuda

**DG:** 1/2d8 (2 pg)

**Iniciativa:** +2 (Des)

**Velocidad:** 20', Tr 10', Ec 5'

**CA:** 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 12, desprevenida 12

**Ataque:** mordisco +3 c/c

**Daño:** mordisco 1d2

**Espacio/ Alcance:** 2 1/2 x 2 1/2' / 0'

**Ataques especiales:** telaraña

**Cualidades especiales:** rasgos de sabandija, visión en la oscuridad hasta 60'

**Salvaciones:** Fort +2, Ref +1, Vol +0

**Características:** Fue 10, Des 14, Con 11, Int -, Sab 10,

Car 3

**Habilidades:** Avistar +4, Tregar +10

**Dotes:** Sutileza con un arma (mordisco)

### ARAÑA DE COLMENA REINA

#### Bestia mágica Mediana

**DG:** 2d10+4 (15 pg)

**Iniciativa:** +3 (Des)

**Velocidad:** 30', Tr 20', Ec 10'

**CA:** 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, desprevenida 14

**Ataque:** mordisco +3 c/c

**Daño:** mordisco 1d6+1

**Espacio/ Alcance:** 5 x 5' / 5'

**Ataques especiales:** revolver la vista

**Cualidades especiales:** telepatía química

**Salvaciones:** Fort +5, Ref +3, Vol +4

**Características:** Fue 12, Des 16, Con 14, Int 4, Sab 14, Car 12

**Habilidades:** Avistar +6, Tregar +8

**Dotes:** Voluntad de hierro

**Clima/ Terreno:** tierra templada y cálida y subterráneo

**Organización:** plaga (6-25), colmena (1 más 10-200 zánganas)

**Valor de desafío:** zángana 1/6; reina 2

**Tesoro:** zánganas: ninguno; reina: monedas 1/4; bienes 70%; objetos 70%

**Alineamiento:** neutral (siempre)

**Avance:** zángana, 1 DG (Pequeña), 2-3 DG (Mediana), 4-9 DG (Grande); reina, 3 DG (Mediana), 4-9 DG (Grande), 10-23 DG (Enorme), 24-47 DG (Gargantuesca), 48-64 DG (Colosal)

Las arañas de colmena son un cruce horrible entre los arácnidos tejedores de telarañas y las termitas, que viven en complejos de colmenas subterráneas. La araña de colmena corriente tiene aproximadamente 18" de diámetro, y su caparazón blando está moteado a intervalos de color marrón y azul. La cabeza, a diferencia del tórax, luce dos juegos de mandíbulas, tres pares de ojos y dos antenas articuladas. Curiosamente, las arañas de colmena no tienen ni mordisco venenoso ni aguijón, pero sus mandíbulas son lo suficientemente fuertes para excavar a través de la roca blanda. Las arañas de colmena son omnívoras, pero prefieren carne fresca antes que cualquier otra comida.

La mayoría de las arañas de colmena son zánganas sin género, que nacen de huevos de una reina semi-inteligente que se califica como bestia mágica, no como sabandija. Las zánganas tienen una vida de 3 años, mientras que la reina puede cumplir los 15 años. Ya que no pueden existir arañas de colmena macho, el proceso que le permite a una reina fertilizar huevos hace pensar en una reproducción hermafrodita. El título de reina no es uno que ostenten las arañas;



sencillamente, les ha sido impuesto por la costumbre popular de utilizar dicho término, ya que otras sabandijas con mente de colmena tienen reina. La reina tiene unos órganos reproductivos voluminosos en vez de tejedores de telaraña. Sus brillantes ojos rojos son más grandes y más expresivos que los ojos negros y apagados de las zánganas.

La reina da órdenes a sus descerebrados engendros mediante feromonas químicas, que permiten un vínculo enfático entre ella y las zánganas a una distancia de 12 millas. Sin embargo, si las zánganas son separadas de la reina, se vuelven salvajes y se convierten en depredadores peligrosos, atacarán a cualquier cosa con un desenfreno salvaje. Una vez cada 5 años, la reina deposita un huevo especial del que nacerá una araña de colmena hembra del tipo bestia mágica. Este espécimen se convertirá en una nueva reina, que alcanzará hasta los 5' de diámetro, con un abdomen y una cabeza proporcionalmente más grandes que el resto de su cuerpo. La joven reina se marchará inmediatamente para construir otra colmena fuera del alcance de "comunicación" de su madre.

No son descerebradas y agresivas como las zánganas. La araña de colmena reina tiene un intelecto, en alguna parte, entre el perro más listo y el humano más estúpido. Puede comunicarse de un modo rudo y defectuoso, usando feromonas especiales, que los órganos olfativos de las criaturas más inteligentes pueden captar y entender como "lenguaje" telepático. Con esta aptitud, una araña de colmena reina puede incluso transferir el control de algunas de sus zánganas a su interlocutor, traduciendo señales químicas a telepáticas. En combate, la reina podrá usar sus feromonas para causar una interferencia en la visión de un enemigo (ver más adelante).

En las tierras salvajes, donde las arañas de colmena habitan, no es raro para una reina establecer una relación con el líder de una banda de humanoides (normalmente trasgos). Muy a menudo, la relación es de pura conveniencia, ya que los humanoides abastecen de comida y protección a la reina a cambio del servicio de sus zánganas. En este caso, las zánganas pueden comer basura, cavar túneles, apoyar a los humanoides en la batalla, suministrar material textil de telaraña o incluso servir como fuente de comida de emergencia.

## COMBATE

Bajo la dirección de la reina (o el interlocutor "vinculado" a ellas), las arañas de colmena pululan frenéticamente sobre los oponentes, tratando de picarles con mordiscos.

Si atacan en la colmena, la reina convocará a todas las zánganas disponibles a su lado y usará su aptitud de revolver la vista tan a menudo como sea posible cegar a los enemigos. Peleará sólo si se le acorrala en una esquina.

**Telaraña (Ex):** las arañas de colmena zánganas son demasiado pequeñas para realizar ataques de telaraña individuales efectivos. Sin embargo, al tejer juntas en grandes números, pueden crear estructuras de colmena y peligros (como aquellas tejidas por las arañas monstruosas Medianas, ver el *MANUAL DE MONSTRUOS*, página 284). Las arañas de colmena (incluyendo la reina) se mueven en sus propias telarañas a la velocidad de Trepár.

**Sabandija:** las arañas de colmena zánganas poseen inmunidad contra todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral). Observa que la reina, al ser una bestia mágica, no posee esta inmunidad.

**Revolver la vista (Sb):** en asaltos alternos, como una acción estándar, la araña de colmena reina puede concentrar sus feromonas químicas en un objetivo dentro de 50' para causar *ceguera/ sordera* como el conjuro lanzado por un hechicero de 4.º nivel. Tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13) niega el efecto. Criaturas sin sentido del olfato no pueden ser afectadas, pero aquellas con olfato sufrirán un penalizador de -4 al TS. El efecto durará 2d4 asaltos.

**Telepatía química (Sb):** la araña de colmena reina puede "hablar" telepáticamente con cualquier criatura inteligente, en 100', que tenga un idioma. También puede establecer un vínculo enfático con un interlocutor voluntario y otorgar sobre él o ella la aptitud de controlar zánganas a 20 millas de la reina. El único límite de este poder es que, en un tiempo dado, el interlocutor podrá emitir órdenes directas sólo a tantas zánganas como su puntuación de Carisma.

Una vez establecido, el vínculo enfático durará mientras la reina lo desee, a menos que el interlocutor salga del alcance, después de lo cual el contacto se romperá inmediatamente. Observa que la reina no puede controlar o afectar al interlocutor de ninguna manera; sólo las zánganas poco inteligentes son susceptibles a sus órdenes.

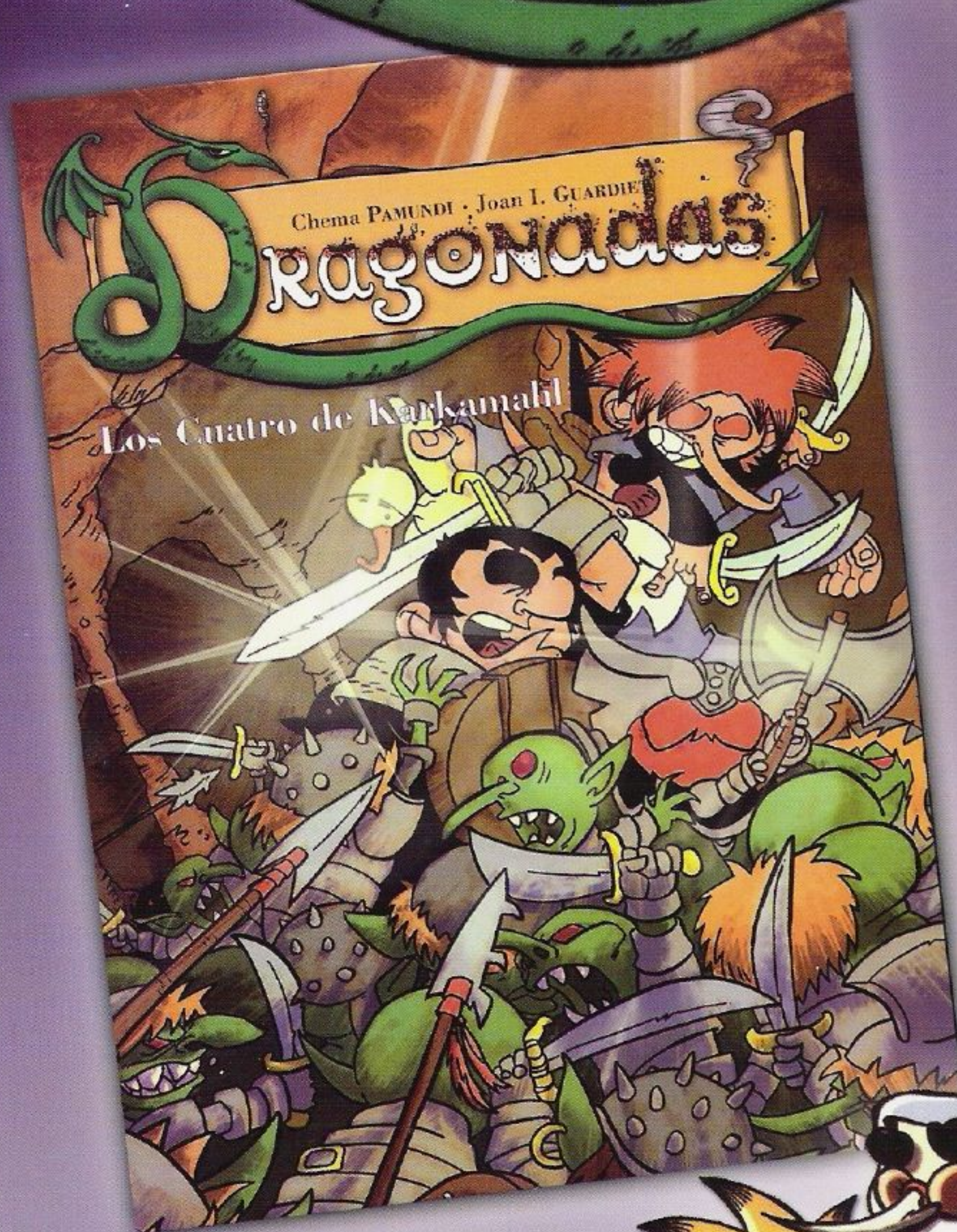
*En medio de todas las reglas cuestionables y arbitrarias que poblaban el viejo AD&D, el bonificador racial de los enanos de +1 a los ataques contra trasgos ha sido siempre una de mis favoritas. Esta aventura es un tributo a esa regla, con la esperanza de que los trasgos tengan por fin su +1 a los ataques contra enanos en la 4.ª edición de D&D.*



¿Tolkien?

¿Los Hermanos Marx? No...

# Dragonadas



Los Cuatro  
de Karkamahl  
se lanzan  
a la conquista  
de los  
Reinos Chugos

**Devir**

Rambla de Catalunya 117 Pral. 2ª  
08008 Barcelona - Tel 932 389 870  
spain@devires

Scanned by Petete



Acompáñalos en sus aventuras. ¡No pararás de reír!