

LA REVISTA OFICIAL DE DUNGEONS & DRAGONS

Dragon

CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

ADAPTA LA SAGA DE
NOVELAS FANTÁSTICAS
MÁS ESPECTACULAR
DE LA DÉCADA A TUS
PARTIDAS DE D&D

¡HEY!... ¿CÓMO HA HECHO ESO?

APRENDE A REALIZAR
INCREÍBLES PROEZAS FÍSICAS
CON CUALQUIER PERSONAJE

ARMADURAS ARCANAS

LA ÚLTIMA MODA PARA MAGOS Y
HECHICEROS ESTA TEMPORADA

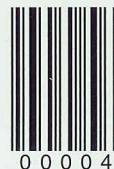
LA LLAMADA DEL LOBO

¿QUIÉN ES EL CAZADOR Y QUIÉN LA
PRESA? UNA AVENTURA EN PLENO
BOSQUE PARA PERSONAJES DE 2º NIVEL

ISBN 84-96262-41-3



9 788496 262416



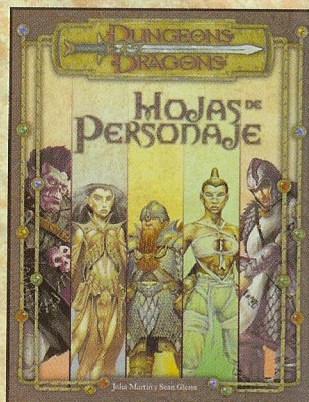
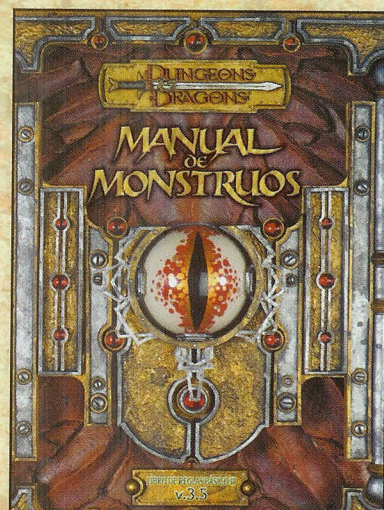
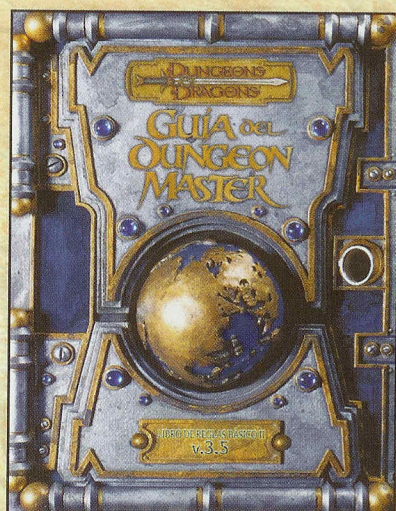
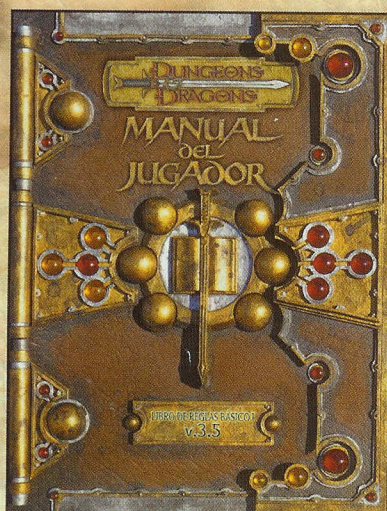
0 0 0 0 4

Nº 4 • FEBRERO/MARZO
2004 • 7,50 €

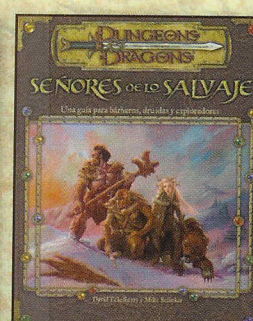
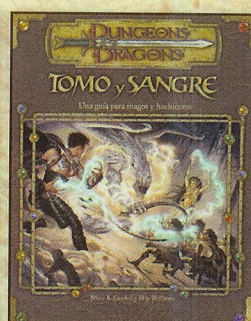
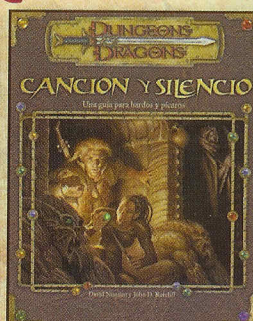
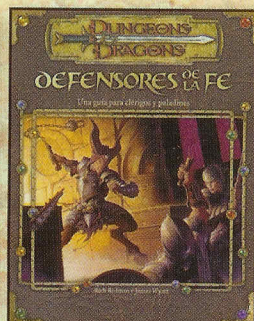
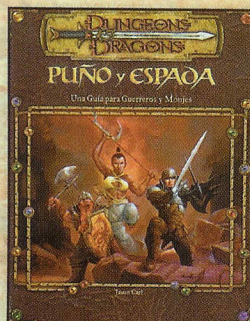


¿Te falta alguno?

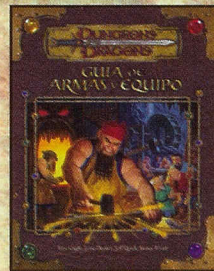
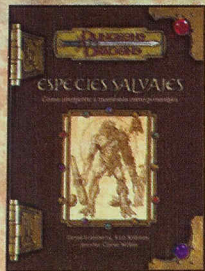
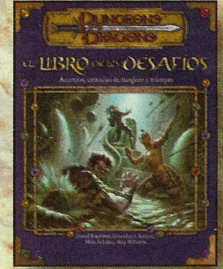
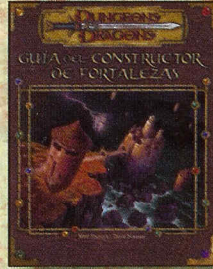
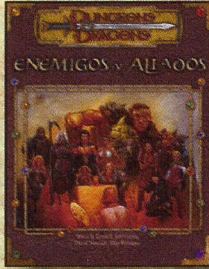
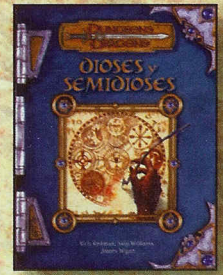
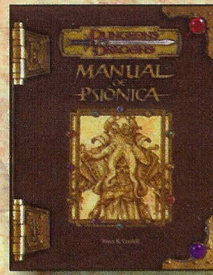
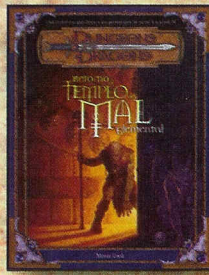
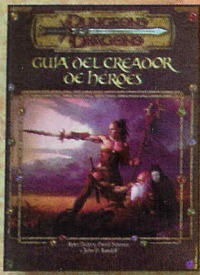
MANUALES BÁSICOS



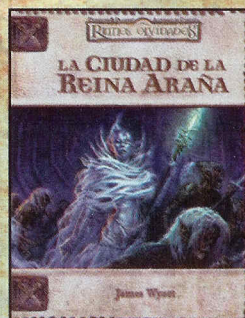
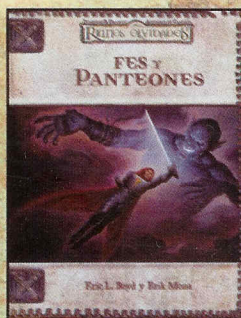
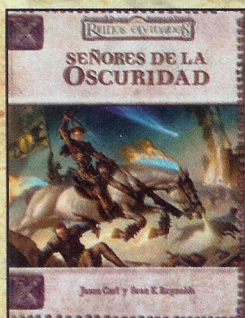
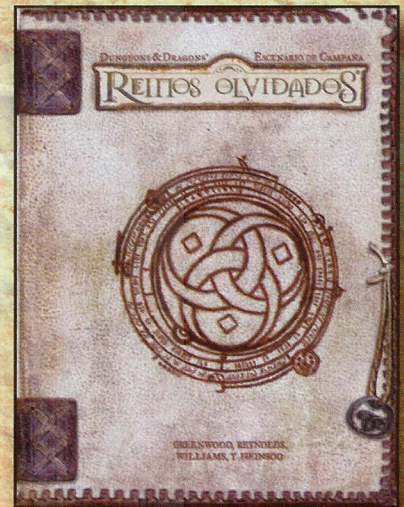
LIBROS DE CLASE



SUPLEMENTOS



REINOS OLVIDADOS®





Escaneado por Nagas



Director

Xavier Garriga

Editor

César Carracedo

Coordinador

Josep M^a Rosich

Génesis

Joaquim Dorca

Apocalipsis

Chema Pamundi y su Yeti

Sinéresis

Jordi Zamarreño

Traducciones

José Alberto Palomares

Hugo W. Serrano Ruiz

Juan Carlos Herreros

Ana López

Miguel García de la Fuente

Angel Benito

Marco Saoner

Josep M^a Rosich

Maquetación y diseño

Chema Pamundi

Verónica Ramírez

Otros colaboradores

Darío Pérez

Joan Ignasi Guardiet

Dragon nº4

Febrero/Marzo de 2004

Una publicación de Devir
Reservados todos los derechos.

Rambla Catalunya, 117, Principal 2^a.
08008 Barcelona.
Tel: 932 389 870 – Fax: 934 151 342.
Email: spain@devir.es

Publicidad: Departamento editorial de Devir

ISBN: 84-96262-41-3
Depósito Legal: B-50.303-2003
Imprime: Gráficas Barbera, 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.

© 2003 Paizo Publishing LLC. Todos los derechos reservados. Used under license.

Estamos ya en el cuarto número de la revista y ya han empezado a llovernos los primeros comentarios en forma de correos electrónicos y cartas a la redacción. La mayoría son muy elogiosas y no vamos a entretenernos a comentarlos (muchas gracias a todos por vuestros ánimos), pero también hay algunas críticas y vale la pena comentarlas.

La más frecuente es la de los lectores que se quejan de que les cuesta mucho encontrar la revista en su localidad. Con nuestro sistema de distribución actual llegamos a todas las tiendas especializadas en cómics y rol, y también a bastantes librerías generales. En Catalunya, además, nos podéis encontrar en muchos quioscos, ya que estamos haciendo una prueba que, si funciona como esperamos, extenderemos al resto del país. De todos modos, los que sigáis sin encontrarla no dudéis en dirigiros a nosotros y os indicaremos dónde comprar la revista cerca de vuestra residencia.

La otra crítica que hemos recibido es más difícil de resolver, ya que afecta al contenido de la revista; muchos nos sugerís secciones diferentes, más módulos, menos módulos, más clases de prestigio, menos conjuros, más criaturas, etc, pero como sabemos que es imposible contentar a todo el mundo, seguiremos trazando los sumarios de forma que resulten equilibrados. De momento no pondremos más de una aventura por número, ya que queremos que la revista sea lo más aprovechable posible por la mayoría de lectores. Lo que sí haremos es incluir

pequeños escenarios que los DMs puedan usar con poco esfuerzo para lanzar partidas rápidas.

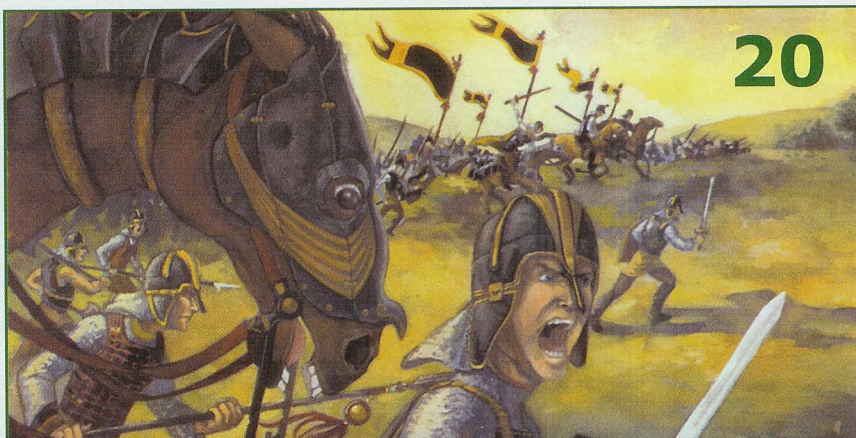
En este número, además de abrir una sección dedicada a proponer "reglas de la casa" y varios artículos sobre Reinos Olvidados, nuevas dotes y conjuros, incorporamos una aventura para personajes de niveles bajos, ideal para novatos.

La parte central de la revista está dedicada a los artículos sobre la gran saga de novelas de George R.R. Martín, "Canción de Hielo y Fuego", de la que se han publicado en castellano los dos primeros volúmenes y está haciendo furor en el público de nuestro país. La saga se compondrá de seis volúmenes, aunque por desgracia la cosa va para largo, ya que todavía no se ha publicado el 4º volumen en lengua original. Los artículos de este número servirán de aperitivo para todos aquellos que esperan la publicación a finales de año del escenario de campaña de "Juego de Tronos D20". Mientras tanto, podéis conformaros leyendo la entrevista con el autor e información sobre cómo ambientar campañas en el mundo de Poniente.

Para terminar, podemos anunciar ya que, a falta de confirmación definitiva de las fechas, se celebrará durante el mes de Julio de este año una Gen Con en Barcelona. ¿Qué es una Gen Con? Bueno, preguntad por ahí o esperad al próximo número.

Un abrazo,

Xavi Garriga



MAGE KNIGHT™

DUNGEONS

MIL Y UNA LEYENDAS...



MIL Y DOS MUERTES

DE LOS CREADORES DE MAGE KNIGHT, HEROCLIX Y MECHWARRIOR, MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID LLEVA EL JUEGO CON MINIATURAS AL INTERIOR DE LOS DUNGEONS. CADA FIGURA AUMENTA SU NIVEL CUANDO ADQUIERE EXPERIENCIA Y TESOROS. PYRAMID INCLUYE 12 NUEVOS HÉROES Y ENGENDROS DE MAGIA, ASÍ COMO NUEVOS COFRES DEL TESORO Y TRAMPAS. ADEMÁS, PYRAMID VIENE CON UN MAPA DE LAS MAZMORRAS BAJO LA PIRÁMIDE. LAS FIGURAS DE MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID SON TOTALMENTE COMPATIBLES CON MAGE KNIGHT Y MAGE KNIGHT: CONQUEST.

WIZKIDS™

©2003 WizKids, LLC. All rights reserved. Mage Knight, Mage Knight Dungeons: Pyramid, MK and WizKids are trademarks and/or registered of WizKids, LLC. Patent Pending.

PYRAMID

www.wizkidsgames.com • www.devir.es

devir

DRAGON SUMARIO

Número 4 • Febrero/Marzo 2004

4 Sumario

A ver si lo adivinas... ¡Exacto, es esta sección!

6 Info

Últimas novedades y próximos lanzamientos para D&D.

7 Cápsulas

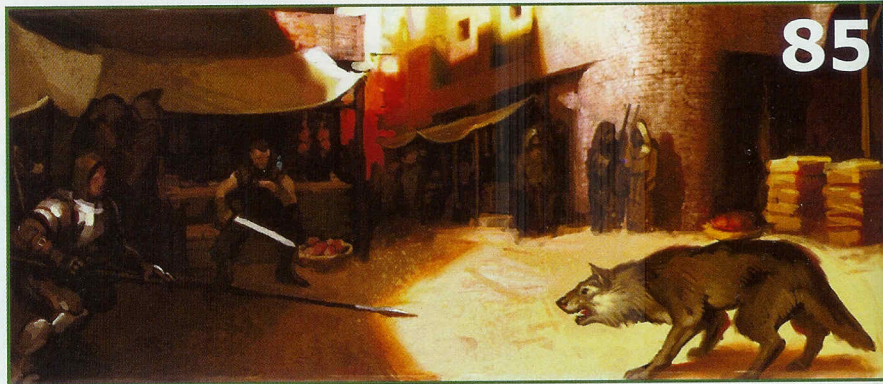
En este número estrenamos sección. Artículos breves que seguro sacarán a nuestros DMs de más de un apuro.

10 La saga de Westeros

¿De qué van las novelas de *Canción de Hielo y Fuego*? ¿Son realmente lo más grande que le ha pasado a la fantasía épica desde Tolkien? Lee y decide.

14 La campaña del Muro de Hielo

Saludos desde Invernalía. Descubre los secretos del Muro de Hielo, y de los horrores que habitan tras él.



85

20 La campaña palatina por el trono de Westeros

Las intrigas palaciegas son una parte vital de la vida en Westeros; aprende cómo aplicarlas en tus partidas.

30 Canción de dados y fuego

Una entrevista con George R. R. Martin, autor de *Canción de Hielo y Fuego*. Descubre lo que nos tiene preparado para los siguientes títulos de la saga.

34 Trampas urbanas

Cambio de tercio. 25 trampas con las que amargar la tarde a tus personajes.

40 Paladines de Falcongrís

Arquetipos para conseguir que todos esos guerreros del bien, santurrones y comeyogures, tengan un poco más de gracia.

46 Héroes de Cormyr

Clases de prestigio ambientadas en el reino más caballeresco de todo Faerun.

56 Fabricados por las sagas

Un puñado de objetos mágicos malignos que harán las delicias de cualquiera de tus villanos (o incluso de tus jugadores).

60 Armaduras arcanas

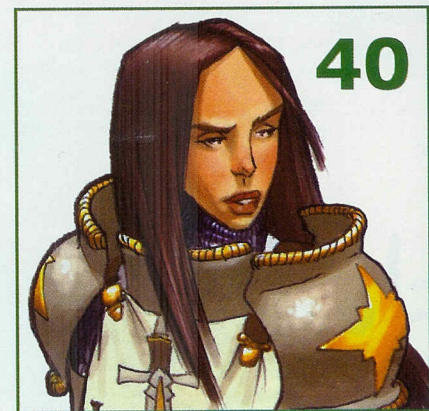
¿Eres un mago? ¿Cansado de vestir túnicas y pantalones bombachos, e ir por el mundo con CA 10? Lee este artículo. Cambia de vida.

64 Nuevos estilos de artes marciales

Emula a Bruce Lee y machaca a tu oponentes con estilo.

70 Fantasía espectacular

Maniobras circenses para D&D. Descuélgate por la cortina, balancéate por la lámpara, salta de un caballo a otro... ¿Que qué utilidad tiene? No lo sabemos, pero desde luego mola un mazo.



40

78 Herramientas siniestras

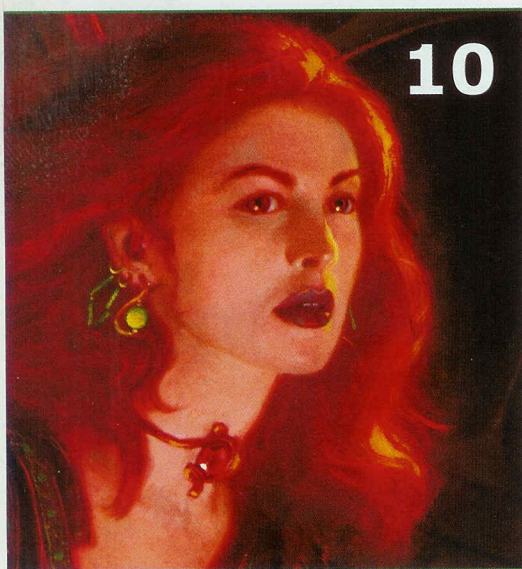
Drogas, venenos y otras marranadas creadas por los drow. Desde luego, qué asquito de gente...

85 La llamada del lobo

Una aventura en exteriores, sobre lobos con piel de cordero, y viceversa...

97 En la mesa

Marcadores para todos los tipos de personajes que aparecen en esta revista.



10

EN PORTADA

Para este cuarto número de la revista, hemos elegido un tono algo diferente al que es habitual en las portadas de **DRAGON**. Ni personajes armados hasta los dientes, ni tiparracas enseñando cacha: sólo una bella y evocadora ilustración ambientada en la saga *Canción de Hielo y Fuego*, a cargo del artista Donato Giancola.

EL CAPITÁN ALATRISTE

Un juego de tablero
para recrear las andanzas
de los personajes de
Arturo Pérez-Reverte



De 2 a 6 Jugadores
A partir de 12 años

Devir

Devir Iberia S.L.

Rambla de Catalunya 117, pral 2^a

08080 - Barcelona

Tel -932 389 870 www.devir.es

Juego de Aventuras en el Madrid de Felipe IV

NOTICIAS Y NOVEDADES

• **Draconomicon: The Book of Dragons**, uno de los mejores suplementos oficiales para **D&D** aparecidos el año pasado, está ahorita mismo siendo traducido para su próxima publicación en castellano.

Draconomicon viene a sumarse al aluvión de suplementos que últimamente han intentado resumir al REY de los monstruos de **D&D** en un solo libro (como por ejemplo, la excelente **Slayer's Guide to Dragons** de Mongoose Publishing, o el mediocre **Dragones** de AEG). **Draconomicon** es superior a todos ellos por ser más completo (casi 300 páginas de información) y más espectacular (presentación en tapa dura y a todo color, estudios anatómicos sobre cada tipo de dragón...).

• Menos excelsas pero también de pronta aparición en castellano, son una serie de novelillas (más que nada un "pasa-ratos") basadas en las aventuras más clásicas de **D&D**, esas que a pesar de haber sido escritas hace 25 años se resisten a morir, y se siguen contando entre las favoritas de los dungeoneros de pro: **Contra los gigantes**, **El templo del Mal elemental**, **La fortaleza de la frontera**, etc.

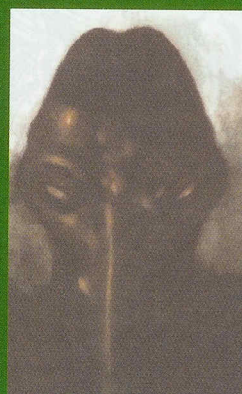
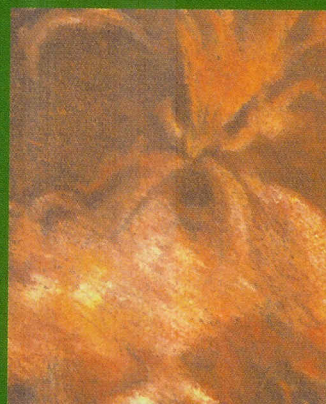
• Los fans de **Dragonlance** pueden estar tranquilos, que el mundo de Krynn no ha sido dejado de lado por Devir. Para empezar, **La Era de los mortales**, el primero de toda una serie de suplementos para el nuevo **ESCENARIO DE CAMPAÑA DE DRAGONLANCE**, está ya camino de la imprenta. La principal novedad que aporta **La Era de los mortales** es que se olvida un tanto de la Guerra de la Lanza, y permite situar las aventuras en la cronología de las novelas que se están publicando actualmente. Además, Devir tiene previsto para marzo el lanzamiento de la trilogía original de novelas (las llamadas "**Crónicas de la Dragonlance**") en lengua catalana.

• Otra novedad de **D&D**/Devir de aparición inminente es **El Este inaccesible**, un suplemento para el **ESCENARIO DE CAMPAÑA DE REINOS OLVIDADOS** que describe la zona geográfica del extremo oriental de Faerûn (Aglarond, Zhay, Rashemen, etc).

• En cambio, lo que peligra es la aparición en castellano del libro oficial **Miniatures Handbook**. Devir, al no poseer los derechos de distribución de las miniaturas de **D&D**, está pensando seriamente si le saldría a cuenta la edición en castellano de dicho libro. Así que ya lo sabéis, si queréis presionar para verlo publicado (el libro es tremendamente recomendable para cualquier DM, ya que además de un montón de nuevas dotes, clases de personaje y conjuros enfocados hacia el combate, permite resolver de forma rápida escaramuzas entre un gran número de combatientes), podéis bombardear a Devir con emails para hacer oír vuestra voz y tratar de convencernos. La dirección es devir@devir.es

EN LA PRÓXIMA DRAGON...

En el próximo número de la revista **DRAGON** (abril/mayo) tendremos cuatro artículos sobre magia elemental, cada uno de ellos dedicado a uno de los cuatro elementos: agua, aire, fuego y tierra. En ellos podrás encontrar nuevas clases de prestigio, nuevos conjuros, y nuevas reglas para manejar mejor los poderes relacionados con este tipo de energías en tu campaña. Además te hemos preparado un par de excelentes artículos, desvelando más de un secreto



inesperado sobre dos de los villanos más ridículos pero también más temidos por cualquier dungeonero: los azotamientos (esas criaturas con cabeza de pulpo y pasión culinaria por los cerebritos humanos), y los contempladores (esas pelotas de playa con ojos, tan aficionadas a desintegrar aventureros). Conjuros, dotes, objetos mágicos, clases de

prestigio y habilidades expresamente pensadas para estos dos monstruos clásicos de D&D. Imagínate la cara de cartón que se les quedará a tus jugadores, cuando tengan que enfrentarse a un contemplador con niveles en la clase de prestigio de "Maestro ocular". Por si fuera poco, también te facilitaremos una nueva tanda de conceptos de personaje para paladines de Falcongrís, varios encuentros cortos listos-para-jugar (para esas tardes en las que tienes que preparar una partida en 10 minutos), una aventura ambientada en el plano de las Sombras y adaptable para personajes de niveles 1 a 8... todo eso y mucho más, en la próxima **DRAGON**.



DRAGON CÁPSULAS

REGLAS CASERAS (I)

por Andy Collins • Traducción de J. C. Herreros

Es probable que, en una campaña de larga duración típica, tu lista de reglas caseras empiece a crecer enormemente. Después de meses e incluso años, el DJ y los jugadores desarrollan nuevas reglas para resolver las situaciones relativas a cosas concretas. Es muy fácil que llegues a tener tantas variantes de reglas en tu campaña que incluso el DJ, no digamos ya los jugadores, sea incapaz de recordarlas todas. Esta situación puede complicarse todavía más por la tendencia de la mayoría de los grupos de juego a recordar, en vez de anotar, sus reglas caseras.

Llevado al extremo, esto puede crear un juego que se parezca a un arbusto que ha crecido anormalmente: tiene tantos troncos, ramas y hojas que el juego corre peligro de ahogarse en minucias. La mejor solución para esta situación es la misma que usarías con un arbusto que hubiera crecido anormalmente: podarlo. Echa un buen vistazo a tu conjunto de reglas caseras. Si no las tienes apuntadas todas, hazlo. Siéntate, preferiblemente con el grupo de jugadores a los que se las piensas aplicar, y para cada una de tus reglas caseras trata de contestar a estas cinco preguntas:

1) ¿Cómo de importante es la regla en tu juego? ¿Es algo que afecta a los PJ directamente o han tenido varios encuentros que dependen de ella? Si no es así, deberías considerar si realmente merece la pena el tiempo y el esfuerzo de recordar y aplicar dicha regla.

2) ¿Cuan a menudo se usa la

regla? Si la regla casera no ha surgido en la partida en la última media docena de sesiones o así, es probable que nadie la recuerde, incluso si la situación vuelve a aparecer.

3) ¿Resuelve la regla el problema que se supone que debe resolver? En muchos casos, simplemente mirando una regla casera semanas o meses después, se comprueba que la regla no era necesaria.

4) ¿Crea la regla más problemas de los que resuelve? En algunos casos, una regla casera provoca la creación de muchas otras reglas caseras para paliar sus efectos.

5) ¿Hay una solución más simple? Es fácil agrupar un montón de reglas caseras menores para resolver una situación específica o un grupo de efectos relacionados. ¿Puedes consolidar las reglas caseras en una sola regla que sea más amplia y general?


Una vez hayas contestado a todas estas preguntas, empezarás a obrar con buen juicio respecto a tus reglas caseras. Intenta responder a estas preguntas para tu campaña cuando repases la regla casera que te presentamos a continuación.

REGLA CASERA: DRUIDAS CONVOCADORES

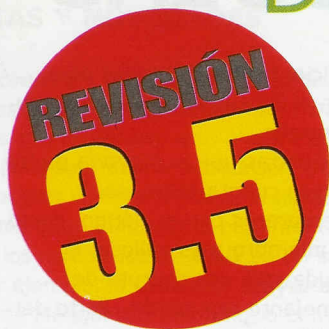
Un tema del que a todos los DJ les gusta ocuparse es el capítulo 3: clases. Desde los puntos de habilidad asignados en cada nivel, hasta la lista de habilidades de clase, pasando por los rasgos de clase y las listas del hechizo, hay

suficientes posibilidades para que el DJ pueda personalizar su campaña.

Mientras que la mayoría de los grupos cuenta entre los aventureros con el clérigo, como su miembro más valioso, el druida rara vez disfruta de semejante reputación. Parte del problema viene de un error en el papel del personaje; los druidas simplemente no pueden reemplazar al clérigo en un grupo típico, ya que no se puede esperar que aporten las curaciones necesarias. Es mejor ver al druida como un "quinto miembro" de un grupo que ya tenga un clérigo o que ya tenga a un personaje encargado de curar (como un bardo, un paladín o un explorador, armados con *varitas de curar heridas*) como parte integrante del grupo. Tal forma de verlo permite al druida utilizar mejor sus posibilidades.

Dicho esto, si el druida de tu campaña necesita un poco más de ayuda, puedes probar a poner en práctica la regla que se describe a continuación. El modelo de conjuros "intercambiables" utilizado por el clérigo parece una opción obvia para explorar. Permitir que el druida lance un *convocar aliado natural* espontáneamente convirtiendo un conjuro preparado del mismo nivel le da un claro (y bastante potente) papel en el apoyo al grupo de una forma práctica. ¿Necesita a otro combatiente? Convoca un lobo o a un oso. ¿Necesita a un explorador? Conjura a una águila o a un búho. Y así sucesivamente. La versatilidad que da la "intercambiabilidad" de *convocar aliado de la naturaleza* proporciona al druida un gran poder, que hará que rápidamente se convierta en un personaje que se saca de la manga el truco correcto. 

DRAGON CÁPSULAS



por Ed Stark • Traducción
de Miguel G. de la Fuente

Todavía recuerdo el sonido que produjo el *MANUAL DEL JUGADOR* de la 3ª edición de *D&D* cuando lo dejaron caer sobre mi mesa. Desde entonces, he estado trabajado tanto con impresiones, pilas de hojas sueltas o encuadernadas con anillas, y finalmente con las galeradas de las fotocopias, que casi he olvidado lo que es consultar un libro real, encuadernado en tapa dura y con páginas a color.

El impacto que produjo el libro en mi mesa no es nada comparado con el que produjo en el juego de *D&D* y en la industria del rol. Tras el anuncio de la "3e", los aficionados esperaron más de un año antes de poner sus manos sobre los nuevos libros. Después, la OGL, la licencia d20, y un montón de productos llegaron al mercado. Mientras, Wizards of the Coast siguió publicando productos oficiales para *D&D*: libros de clases que contenían más material centrado en los PJ que nunca. Volvió el largamente esperado *Manual de Psiónica*, y también las nuevas versiones de los clásicos favoritos, como el *Manual de los Planos y Dioses* y *semidioses*. Para aquellos que buscaban algo nuevo, el *Manual de niveles épicos* llevaba a los personajes por encima del límite de nivel 20 y ofrecía nuevos retos para todos.

Pero nadie es perfecto. Pasamos a la segunda etapa del *MANUAL DEL JUGADOR* con una reimpresión que corregía las erratas. Los lectores de la *DRAGON* americana y los asiduos a los foros de Internet nos plantearon cientos de preguntas que nunca hubiéramos podido imaginar, ni siquiera con las miles de horas que dedicamos a probar el juego.

Como ya sabrás, Devir acaba de publicar la edición revisada de las reglas de D&D. En esta columna, el director de diseño Ed Stark explica lo que supone esta revisión y cómo se ha llegado a producir, y aborda algunos de los cambios que han sufrido los tres libros de reglas básicos.

La idea de revisar las reglas actuales de *D&D* nació en un seminario de las GenCon, apenas dos años después de la aparición de la 3ª edición. Los miembros de *I+D* se sentaron frente a cientos de jugadores interesados en escuchar las novedades que habíamos pensado para el juego. Escucharon nuestros planes editoriales, y nos explicaron los problemas que tenían con las reglas.

—¿Por qué el conjuro de *dañar* no permite TS?

—¿No se puede diseñar un conjuro de *polimorf* a otro que funcione?

—¿Las plantillas de esqueleto y zombi que publicasteis en la web son oficiales?

—¿Cuándo actualizaréis el listado de erratas de los libros de reglas básicos?

Escuchamos todas sus preguntas, leímos todos sus mensajes. Miramos las bonitas cubiertas del *MANUAL DEL JUGADOR*, *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* y *MANUAL DE MONSTRUOS*. Suspiramos. De vuelta a las maquetas informáticas.

¿Cómo es?

A pesar de las muchas mejoras que hemos incluido en el juego, no caigas en el error de pensar que se trata de un cambio de edición: es sólo una revisión. Piensa en ella más bien como en la versión mejorada de un programa informático. Tus actuales "programas" (libros como *Manual de niveles épicos*, *Dioses y semidioses* y *Manual de monstruos II*) seguirán funcionando, y si hay problemas de compatibilidad te ayudaremos con parches y consejos. Nosotros también jugamos, y queremos que nuestros juguetes sigan funcionando.

LA GENERACIÓN DE PERSONAJES

Como ejemplo de los cambios y actualizaciones hechos a los libros básicos, fijémonos en la generación de personajes. Probablemente no te sorprenda leer que las reglas de

creación de personajes no han cambiado; pero sí hemos tocado detalles de algunas razas y clases, respondiendo a vuestras opiniones. También hemos aprendido unas pocas cosas desde la publicación de la 3ª edición.

Beneficios raciales

Vuestras respuestas a los cambios que hicimos a las diferentes clases básicas del "*D&D* 3.0" fueron muy positivas, pero hubo ciertos comentarios sobre razas específicas que queríamos aclarar.

Por ejemplo, nos preguntasteis: "¿por qué las armas creadas por una raza específica (como el *urgrosh* enano) son exóticas si esa raza es famosa por fabricarlas y utilizarlas?" Nosotros os contestamos: "¡Anda!" Por eso ahora los enanos tienen una nueva aptitud llamada "Familiaridad con armas" con sus armas raciales. Todos los enanos usan los *urgrosh* enanos como armas marciales. Eso no hace que los clérigos enanos sean mejores empleando un *urgrosh*, pues siguen sin tener la dote de Competencia con armas marciales, pero los enanos guerreros la obtienen gratis.

Monstruos como personajes

El *MANUAL DE MONSTRUOS* 3.0 daba a los DJ un montón de información sobre monstruos interesantes para usar en las

OBJETIVOS DE LA REVISIÓN

1. **Opciones, no restricciones.** La revisión ofrece opciones que se habían presentado en suplementos, y otras proporcionadas por las opiniones de los jugadores, y que ahora se han convertido en parte básica del juego.
2. **Herramientas, no sólo reglas.** Hemos dedicado aún más esfuerzo a indicarte cómo debes crear material propio para tus partidas.
3. **Reglas útiles.** *D&D* no quiere reglas que no vayáis a usar. Esta revisión aboga por la forma en la que vosotros jugáis, y no por la forma en la que los diseñadores creen que debería jugarse.

partidas de D&D. Pero la utilidad que tenía para los jugadores era muy limitada: si no vas a lanzar un conjuro de *convocar monstruo* o *polimorf* a otro para dar a tus compañeros la forma de alguna criatura horrible, no te será muy útil.

Con la mejora de la 3.5, algunos monstruos reciben lo que denominamos “tratamiento MdJ”. Los apartados de estos monstruos incluyen material que facilita su utilización como personajes. No se trata de material tan detallado como el que aparece en *Especies Salvajes* (que desmiembra a los monstruos individuales y organiza sus cualidades especiales en aptitudes similares a las de clase), pero ofrece un nuevo abanico de posibilidades tanto para DM como para jugadores.

Con todo esto (y otras cosas) no hubo más remedio que añadir más texto al *MANUAL DE MONSTRUOS*. El libro ha pasado de tener 224 páginas a 320, y entre el material nuevo hay apartados como el “Ogros como personajes” que tienes en la barra lateral. Si el ogro de aquí al lado se parece mucho al apartado de una raza normal del *MANUAL DEL JUGADOR*, entonces es que hemos conseguido lo que pretendíamos. Aunque aún hay muchas cosas que deberás considerar a la hora de decidir si permitirás a un jugador llevar a un monstruo como personaje —o incluso al crear un PNJ monstruo— al menos el tener que diseñar la raza a partir del monstruo ya no será una de ellas.

Clases de prestigio

Las clases de prestigio han sido una parte importante de la nueva edición del D&D, y queríamos reflejar su popularidad en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* 3.5. Por suerte, hemos añadido más páginas tanto a la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* como al *MANUAL DE MONSTRUOS* (los tres libros ahora tienen 320 páginas), de forma que podemos incorporar nuevos elementos interesantes.

Basándonos en vuestros comentarios, hemos querido integrar mejor las clases de prestigio dentro del juego de D&D. Afrontémoslo, las clases de prestigio eran un concepto nuevo en D&D, y necesitaban algo de trabajo. Por ello, no

sólo hemos vuelto a rediseñar las clases de prestigio que ya existían en la vieja *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* (todas ellas vuelven a aparecer), sino que hemos examinado el concepto genérico. Las clases de prestigio juegan un papel muy similar a las clases normales. Las hemos disgregado en los siguientes papeles:

Raza: reflejan las características y las elecciones raciales. El arquero arcano es un ejemplo de clase de prestigio “élfica”.

Papel en el grupo: satisfacen las necesidades que surgen en el grupo o a través de las experiencias individuales. El danzarín sombrío, el furtivo definitivo, es un ejemplo de estas clases de prestigio.

De situación: algunas clases de prestigio son ideales cuando concurren determinadas circunstancias. Por ejemplo, un maestro del saber, que cuando se le concede un poco de tiempo es capaz de averiguar casi cualquier cosa, es una clase destinada a recabar información.

Iconica: algunas clases de prestigio existen simplemente para reflejar la naturaleza de la ciencia ficción y del juego. Si, es el caso de tipos como los asesinos y los guardias negros.

Función en el juego: los personajes con niveles de estas clases a menudo son especialistas relacionados con reglas o efectos esotéricos. Hacen cosas que resultan imposibles para otros. Para cumplir este papel, hemos diseñado al espada sortilega (mezcla de lanzador de conjuros arcanos y combatiente cuerpo a cuerpo).

Transformación: algunas clases de prestigio convierten al personaje en otra cosa diferente. No siempre se trata de algo funesto; después de todo, el monje se transforma al llegar a nivel 20. Pero el discípulo del dragón (versión actualizada extraída del *Tomo y sangre*) se convierte en una criatura similar a un semidragón.

PERSONAJES OGROS

Los ogros más excepcionales son bárbaros o guerreros. Los personajes ogros poseen los siguientes rasgos raciales:

Características: Fue +10, Des -2, Con +4, Int -4 (mínimo 3), Car -4.

Tamaño: Grande.

Frente/Alcance: 10 pies/10 pies.

Velocidad base: 40 pies.

Visión en la oscuridad: hasta 60 pies.

Dados de Golpe raciales: un ogro comienza con cuatro niveles de gigante. Esto le proporciona 4d8 DG, un ataque base +3, y unas salvaciones base de: Fort +4, Ref +1, Vol +1.

Habilidades raciales: los niveles de gigante de un ogro le conceden tantos puntos de habilidad como (2 + modif. de Int; mínimo 1) x7. Sus habilidades de clase son Avistar, Escuchar y Tregar.

Dotes raciales: un ogro obtiene Competencia con armaduras intermedias, Competencia con arma marcial (gran clava) y Competencia con armas sencillas como dotes adicionales. Sus niveles de ogro le conceden 2 dotes diferentes más.

Armadura natural: bonificador +5 a la CA.


Idiomas: común y gigante.

Idiomas adicionales: enano, orco, térraro, trasgo.

Ajuste de nivel: +2. Un ogro tiene un nivel efectivo de personaje (NEP) de 6 más sus niveles de clase, por lo que un ogro bárbaro de nivel 3 tendría NEP 9.

Clase predilecta: bárbaro. Los DG y la clase de bárbaro de un ogro multiclase no cuentan a la hora de determinar si sufre penalizador de PX.

Específicas de un mundo: las clases de prestigio pueden (y a menudo es así) estar diseñadas en torno a culturas u organizaciones de un mundo concreto. Aunque puedes usarlas en cualquier escenario de campaña, te daremos ejemplos de diferentes mundos de D&D para explicarte cómo crear las tuyas propias. Así, el Mago rojo (una clase de prestigio original de *LOS REINOS OLVIDADOS*) aparece en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* 3.5.

Esto, por supuesto, no es todo lo que hemos hecho con las clases de prestigio en la revisión 3.5. Tendrás clases de prestigio atractivas de una gran variedad de trasfondos, y reglas expandidas para crear las tuyas propias. Los consejos que aparecían en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* original estaban bien, pero estas nuevas han superado vuestros comentarios y las pruebas de juego. 





Canción de Hielo y Fuego LA SAGA DE WESTEROS

Por Wolfgang y Shelly Baur · ilustrado por Donato Giancola

· basado en las novelas de George R. R. Martin · traducción de David Baños

Westeros está en guerra. Los señores y los príncipes luchan por el trono con acero y oro, saqueando el campo, resolviendo viejas disputas y creando nuevos enemigos en lo que una vez fue un reino unificado. Mientras que los hombres juegan a este juego de tronos, las criaturas que han pasado a la leyenda se despiertan para aterrorizar al mundo, y el malestar del pueblo aumenta sin cesar.

Westeros, el continente que sirve como ambientación y foco para la serie épica de George R. R. Martin, *Canción de Hielo y Fuego*, está repleta de peligros y traiciones, y sustenta una increíblemente rica y compleja historia. Hasta el momento, la serie incluye *Juego de Tronos*, *Choque de Reyes* y *Tormenta de Espadas*, así como otros tres libros en preparación. La revista DRAGON te ofrece una guía de la historia de Westeros y dos opciones de campaña. Si eres un jugador o Dungeon Master que disfruta de la política, la traición, el cambio de lealtades y las batallas estratégicas, juega al juego de tronos como se describe en la campaña "Choque de Reyes". Si prefieres un toque de horror arcano,

muerte en la nieve, enemigos inhumanos y vencer al destino en combate cuerpo a cuerpo, entonces opta por la campaña de "El Muro de Hielo". Por supuesto, ambas no necesitan estar separadas, y en tus partidas, al igual que en los libros, los acontecimientos de un sitio podrían tener consecuencias y afectar a los sucesos del otro.

SORPRESAS DE WESTEROS

Hemos intentado por todos los medios presentar a Westeros como aparece en el final de la tercera novela de la serie sin revelar demasiadas sorpresas de los libros, pero aun así existen en los artículos diversos datos que pueden arruinarte alguna. Quedas advertido.

LA HISTORIA DE WESTEROS CONDENSADA

Westeros es un mundo con una rica historia y una detallada línea temporal, pero equivale a la de las grandes familias y sus partidarios. La actual pugna por reclamar y mantener la corona lleva a la rotación de familias dinásticas, y la tierra de Westeros ha visto tres dinastías en los últimos años: Targaryen, Baratheon y Lannister.

La casa Targaryen

Los personajes jugadores de Westeros no pueden escapar a su historia. Los alineamientos políticos envuelven a todo el mundo sin importar cuánto luchen por evitarlos. Tus amigos y enemigos quedan determinados por quién eres y a quién sigues.

Durante siglos, los Targaryen gobernaron las tierras de Westeros. Montando sobre dragones desde la derruida ciudad de Valyria, los Targaryen destruyeron a todos los que se les opusieron. Con sangre y fuego forjaron el reino de Westeros a partir de los siete reinos independientes. Gobernaron durante siglos, pero fueron más proclives a la genialidad y a la crueldad, sobre todo debido a su tradición de matrimonios incestuosos. El último rey Targaryen, Aerys II, fue más allá y se ganó el sobrenombre de "Rey Loco". Al igual que sus antepasados, Aerys II gobernó desde el Trono de Hierro en la Fortaleza Roja de Desembarco del Rey. Los dragones Targaryen perecieron hace varias generaciones, y sin ellos, el mal gobierno de Aerys no fue consentido. Los señores de Westeros se rebelaron y la dinastía Targaryen cayó.

Las criaturas que han pasado a la leyenda se despiertan para aterrorizar al mundo, y el malestar del pueblo aumenta sin parar.

LA GUARDIA REAL Y LA MANO DEL REY

La Guardia Real es un cuerpo de caballeros de elite que ha jurado proteger a su majestad. Elegidos por su habilidad con las armas, noble cuna y el deseo de servir al rey, los miembros de la Guardia Real no pueden casarse ni recibir títulos o tierras, viviendo sólo para servir y proteger al monarca. Como los confederados del rey, pueden llegar a amasar gran influencia.

Jaime Lannister recibió recientemente el título de Lord Comandante de la Guardia Real, destacándole por encima de los demás: Boros Blount, Meryn Trant, Osmund Kettleback, Loras Tyrell, también conocido como el "Caballero de las Flores", y Arys Oakheart. Los Lannister rompieron la tradición del servicio de por vida al expulsar a Barristan Selmy de la Guardia Real; ahora acompaña a Daenerys Targaryen.

El principal consejero del monarca es la Mano del Rey. La plebe suele decir que "el Rey come y la Mano limpia la mierda". Más que nadie, la Mano sirve como el amigo del soberano, su confesor y consejero, el hombre que puede decirle al rey las malas noticias y vivir para contarlas, o que puede dirigir sutilmente el destino de toda una familia noble con unas pocas palabras susurradas en el oído del monarca. Con el gran poder llegan grandes caídas, pues muchos Manos del Rey son asesinados.

El heredero Targaryen, Rhaegar, produjo la chispa de la rebelión al raptar a Lyanna, una noble de la familia Stark. Su padre y hermano intentaron rescatarla, pero Aerys los atrapó y los mató. Finalmente, cuando Aerys reclamó la muerte del hermano menor de Lyanna, Eddard Stark, su hermano de acogida Robert Baratheon y su padre de acogida, el señor de Nido de Águilas, llamaron a sus aliados a la sublevación en lugar de rendir tributo al rey. Juntos, los Arryn, los Stark, los Tully y los Baratheon lideraron con éxito una revuelta contra Aerys. Al final, un miembro de la Guardia Real, Jaime Lannister, mató a Aerys, ganándose el sobrenombre de "Matarreyes".

Actualmente, los Targaryen son una dinastía en fuga; casi todo el mundo piensa que ha muerto hasta el último de ellos. Sólo la hija menor de Aerys, Daenerys, vive, y está escondida en tierras lejanas al este de Westeros. En su ausencia, Robert Baratheon reclamó la corona, unificando las facciones contendientes al casarse con Cersei Lannister. Ned Stark regresó a su fortaleza en el norte llevando consigo a Jon Nieve, un bastardo que reconoce como suyo.

La casa Baratheon

Tras la muerte de Aerys, las cosas marcharon bien durante varios años. La amenaza de los dragones Targaryen se había desvanecido y Westeros permanecía unido. A pesar de los miedos de algunos, el dominio no se dividió inmediatamente en los reinos que una vez habían sembrado el paisaje. El carisma del rey Robert mantuvo leales a los señores durante un tiempo, pero rigió tan poco como le fue posible. En su lugar comió, bebió y cazó, dejando el gobierno a la Mano del Rey, su padre adoptivo Jon Arryn, el señor de Nido de Águilas.

Juego de Tronos comienza con la muerte de la Mano del Rey, Jon Arryn. El rey Robert pide ayuda a su viejo amigo Eddard Stark para que dirija el reino como la nueva Mano. Stark recibe un informe de su cuñada, la señora viuda del Nido de Águilas, diciendo que su marido ha sido asesinado por la ambiciosa Casa Lannister. Aunque desea permanecer en su fortaleza del norte, Stark sabe que su deber con el reino reside cerca del trono, para así revelar cualquier evidencia del crimen.

Creyendo en la culpabilidad de la reina Cersei Lannister, Stark lucha contra el tiempo para encontrar pruebas antes de ir al rey. Pero una vez que descubre el secreto de la reina (que sus tres hijos no son del rey Robert sino del hermano gemelo de ella, Jaime), ordena su exilio.


Antes de que Eddard pueda hacer nada más, la reina Cersei se le echa encima. Rápidamente procura la muerte del rey Robert en un "accidente" de caza, se hace con la Guardia de la Ciudad, declara traidor a Eddard Stark y pone a su hijo Joffrey Baratheon en el trono. Con la ejecución de Stark, el norte se subleva. El reino que una vez estuvo unificado se divide según las antiguas líneas de lealtad, y ahora cinco reyes pugnan por los tronos de Westeros: Baratheon, Lannister, Stark, Greyjoy y Targaryen, aunque Daenerys, la heredera de esta última Casa, todavía no ha regresado a Westeros.

La casa Lannister

El pretendiente más poderoso al trono es de la Casa Lannister: el hijo del rey Robert I Baratheon y la reina Cersei Lannister. Pero su reivindicación no es tan eficaz como pueda parecer. Recientes rumores sugieren que el gemelo de la reina, Jaime, es el padre del niño. Públicamente, los Lannister pretenden aparentar que eso no es cierto, pero en privado la reina está preocupada. El hijo mayor, Joffrey, fue envenenado durante su boda. La corona fue entonces a parar al hermano menor, Tommen, un niño de ocho años. Su hermana, la princesa Myrcella, ha sido enviada a Dorne para su seguridad y para comprar el apoyo de los señores del reino. Cersei Lannister gobierna como Reina regente y Protectora del Reino en nombre del rey Tommen.

Pero existen otros pretendientes que tienen sus exigencias: Daenerys Targaryen y sus dragones, la restauración de su corona; la familia Stark, el norte y venganza contra los Lannister; Stannis Baratheon (el hermano del rey Robert), una corona que no haya sido manchada por el incesto; el rey de la Isla del Hierro, recuperar su antiguo reino. ¿A quién decidirán ayudar los PJs?

LA GUERRA SECRETA

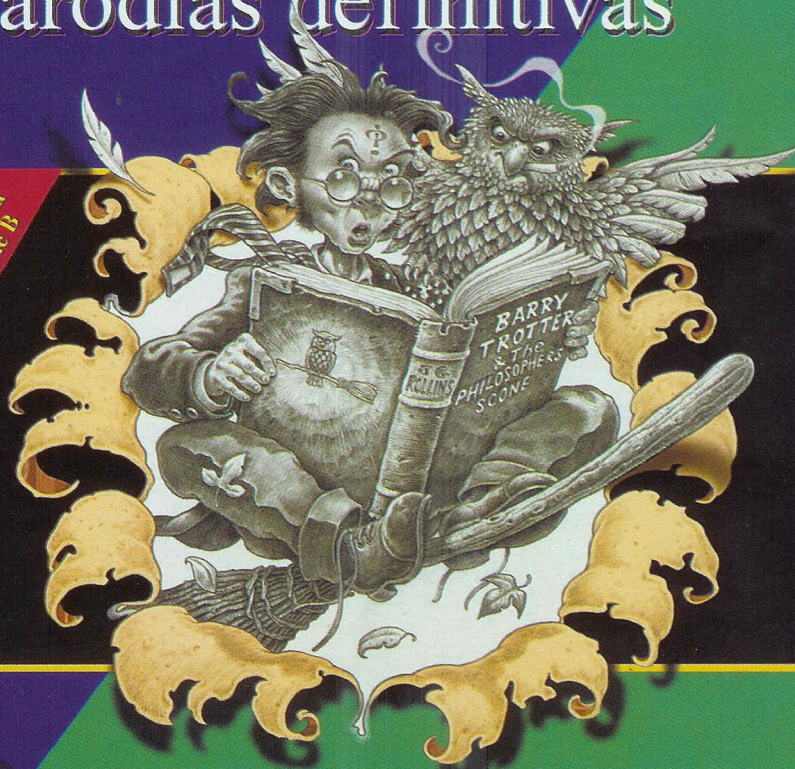
Mientras que la guerra civil comienza en Westeros, un mal mayor se alza en el norte: los antiguos mitos se levantan, monstruos invernales que incluyen espectros, gigantes y a los Otros. Pocos los conocen (sobre todo por los cuentos de niños), y menos aún creen en ellos. La Guardia de la Noche se ve presionada para defender al reino de las amenazas que emergen del helado norte. 

Si pensabas que lo habías leído todo...
¡TE EQUIVOCABAS!
Estas son las Parodias definitivas

BARRY TROTTER

La parodia
desvergonzada de
un famoso libro...

Ni siquiera
una película
de serie B



Tres volúmenes
en uno de
humor absurdo

EL SÓPOR de los ANILLOS

La parodia
definitiva de
El Señor de los Anillos

Rambla de Catalunya 117 Pral 2^a
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devir.es

devir





McG

¡CUIDADO!
DESVELA
INFORMACIÓN
AÚN NO
PUBLICADA

La oscuridad despierta LA CAMPAÑA DEL MURO DE HIELO

Por Wolfgang y Shelly Baur · ilustrado por David McClellan

· basado en las novelas de George R. R. Martin · traducción de David Baños

Un mal sin nombre acecha más allá del gran muro de hielo. Pocos saben de su existencia, y menos aún cree que vuelva a despertar para dominar todas las tierras. Su ejército, las criaturas del invierno, se agitan en las tierras del lejano norte. Por ahora, el Muro las mantiene a raya. Pero si este terrible ser consigue romperlo, la guerra civil de los hombres parecerán peleas de niños, pues tomará el fuego interno de todas las criaturas vivas, dejando sólo hielo y muerte para gobernar el mundo.

EL MURO

El Muro, una inmensa estructura de hielo y piedras, separa dos mundos. Al sur se extiende Westeros; al norte, el desconocido reino de las criaturas de hielo y las tribus salvajes a las que se llama el pueblo libre. Construido por los primeros hombres en los días de leyenda, el Muro puede ser escalado o atravesado creando un túnel, pero sólo con gran dificultad. Con un centenar de leguas de longitud, su altura varía desde los 200 hasta los 700 pies de altura. En lo alto, dos personas pueden cabalgar una al lado de otra incluso en el punto más estrecho, volviéndose más ancho cerca de su base. No se pueden construir torres de asedio lo suficientemente altas o fuertes como para romperlo. Los fuegos mueren cuando el hielo se funde sobre ellos. A parte de la protección innata del inmenso tamaño del Muro, los constructores tejieron conjuros dentro de su estructura. El Muro puede ser flanqueado en el lado oriental mediante botes a través de la Bahía de las Focas, o alcanzando la Quebrada en torno a la Torre Sombria. Un montón de túneles bien protegidos llenos de numerosos portones de hierro y cadáveres discurren por debajo del Muro. Los que hacen túneles suelen verse atrapados dentro al igual que aquellos que intentan viajar a través de las cuevas naturales de hielo que pasan bajo él.

Las patrullas de dos exploradores y dos constructores cabalgan mulos a lo largo de la cima del Muro o cerca de su base. Aunque sus recursos se han visto enormemente reducidos, los hombres de la Guardia de la Noche han jurado proteger el Muro de cualquier invasión y mantienen una constante vigilia a pesar de su menor número. Esta lenta pero progresiva erosión de la cantidad de guardias produce alarma en el norte, pero sus peticiones de ayuda han caído en saco roto dentro de la nobleza sureña.

La Guardia de la Noche

A cambio del juramento de una vida de dedicación y celibato, la Guardia de la Noche ofrece inmunidad por crímenes previos, cama, comida y años de tedio aliviados por ocasionales combates. Aparte de delincuentes, la Guardia también acoge fugados, bastardos y soldados que no tienen ningún otro sitio al que ir. Los hombres de la Guardia visten completamente de negro incluyendo su armadura de anillas; esto les hace más fáciles de encontrar en caso de romper su juramento.

Aquellos que rompen el juramento renuncian a sus vidas; se convierten en forajidos, y tales renegados son ejecutados cuando se les coge. Aquellos que escapan normalmente se van a vivir al norte del Muro, entre el Pueblo Libre.

Tres órdenes sirven bajo un Lord Comandante: los Mayordomos, dirigidos por el Lord Mayordomo Bowen Marsh; los Constructores, dirigidos por el Primer Constructor Othel Yarwyck; y los Exploradores, dirigidos por un Primer Explorador. Los hombres son destinados a una de las órdenes, y todos reciben entrenamiento de combate. Hace mucho tiempo, los miembros de la guardia ocupaban las diecisiete fortalezas a lo largo del Muro. Actualmente, la orden cuenta con menos de mil soldados, y sólo están ocupadas tres fortalezas: Castillo Negro, Guardaoriente del Mar y Torre Sombria.

Hasta hace poco, el Lord Comandante Mormont dirigía a los escasos soldados y la decreciente mano de obra lo mejor que podía, aunque sabía que la Guardia fallaría en su cometido si los sureños no enviaban refuerzos. En lugar de morir en lado sur del Muro, Mormont dirigió la mayor expedición reciente hacia el norte para intentar encontrar la mejor forma de tratar con los problemas de los muertos vivientes y el ejército del Pueblo Libre.

JON NIEVE: el bastardo Stark

Humano Guerrero 2/Explorador 3/Explorador de la Guardia de la Noche 2; VD 7; Tam M (5', 11"); DG 2d10+4 más 3d10+6 más 2d10+4; pg 52; Inic +2 (Des); Vel 30'; CA 16, toque 12, desprevenido 14; Atq +10 c/c (1d10+2 espada bastarda de acero valyriano +1/crit 19-20), +9 a distancia (1d8 arco largo/crit x3); TS Fort +11, Ref +3, Vol +2; AL LB; Fue 13, Des 14, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 16.

Habilidades: Esconderse +9*, Escuchar +11, Montar +13, Moverse sigilosamente +10*, Observar +11, Supervivencia +11, Trepas +4*.

*Incluye penalizador de armadura.

Dotes: Alerta, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Gran fortaleza, Rastrear, Resistencia, Soltura con un arma (espada bastarda).

Enemigo predilecto: muertos vivientes.

Posesiones: espada bastarda de acero valyriano +1 (Garra), lobo huargo (Fantasma), ropajes negros, material de campamento, camisote de mallas de gran calidad.

De ojos gris oscuro y agudos, Jon Nieve (de 16 años) es esbelto y rápido en lugar de brutalmente fuerte. Aunque no es caballero, ha entrenado con Robb Stark y sigue el credo de un caballero del honor y la protección. En batalla viste un casco de hierro y una cota de mallas negra por encima de cuero tratado y lana. Puede manejar el cachetero y la daga en combate a corta distancia, y dispara un arco largo en las luchas a distancia. Criado con los demás hijos de Stark, nadie sabe quiénes son realmente sus padres, aunque Lord Eddard lo reconoce como hijo bastardo suyo.

Jon es un guerrero decidido y un buen líder, y se unió voluntariamente a la Guardia de la Noche siguiendo la tradición familiar; su tío también es miembro, y los bastardos no suelen tener mejores opciones. Jon se ve como un defensor del norte y de todo el reino. Lleva consigo a Garra, una espada bastarda de acero valyriano que le concedió Lord Mormont, Lord Comandante de la Guardia de la Noche. Garra es una de las casi 200 espadas valyrianas de Westeros, cada una legada como un gran tesoro. Dicen los rumores que existen miles más allá del mar, donde vive Daenerys Targaryen. Más que excelentes armas, las hojas valyrianas son símbolos de posición. Dada su dureza y rareza, son muy valoradas por las casas nobles, incluso aquellas que han caído en la pobreza, y codiciadas por quienes no las poseen.

Las hojas valyrianas suelen ser negras como el hollín, ligeras y capaces de mantener el filo sin problemas. Aunque pueden ser reforjadas, no se sabe de nadie que pueda hacerlo hoy día, ya que los conjuros tejidos durante su forja se han perdido.

Las fortalezas

De las 17 fortalezas del Muro, 14 permanecen abandonadas. De las tres que siguen ocupadas, los cuarteles del comandante, Castillo Negro, es tanto la fortaleza más fuerte como la que tiene la mayor guarnición. Guardaoriente y Torre Sombria flanquean los dos extremos del Muro. La fuerza total de las fortalezas se sitúa por debajo de los mil hombres.

Las fortalezas abandonadas incluyen Fortaleza de la Noche, el emplazamiento del Portón Negro. Recitando su juramento, un Hermano Juramentado de la Guardia de la Noche puede abrir la puerta entre los dos lados del Muro, llevándole a un brillante y extraño bosque de las tierras de más allá.

Villa Topo

Justo al sur de Castillo Negro se encuentra la pequeña comunidad civil de Villa Topo. Las tres cuartas partes de este asentamiento se encuentran bajo tierra para así aislarse mejor durante los duros inviernos del norte. Existen sólo para proveer a la Guardia de la Noche de bienes legítimos y servicios ilegítimos.

Explorador de la Guardia de la Noche

Los guardianes del Muro se llaman a sí mismos la Guardia de la Noche, diciendo que han "tomado el negro". Protegen a la humanidad de las criaturas salvajes y del profundo invierno, monstruos como gigantes, ogros y espectros. A cambio, todos sus crímenes del pasado, sin importar su vileza, son perdonados. La Guardia de la Noche sólo acepta a hombres entre sus filas.

Aunque todos sus miembros están atentos a cualquier amenaza procedente del norte, son los exploradores de la Guardia quienes se enfrentan a las tareas más duras. Exigiéndole ser un soldado montado, un batidor solitario, un cazador e incluso un espía, es un explorador el que lleva a cabo las misiones más peligrosas en los remotos parajes del norte. Aunque cada hombre de la guardia toma el juramento y se viste de negro, sólo los mejores llegan a exploradores.

Rasgos de clase

Los siguientes son rasgos de la clase de prestigio explorador de la Guardia de la Noche.

Competencia con armas y armaduras: los exploradores de la Guardia de la Noche son competentes con todas las

EL JURAMENTO DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

"La noche se avecina, ahora empieza mi guardia. No terminará hasta el día de mi muerte. No tomaré esposa, no poseeré tierras, no engendraré hijos. No llevaré corona, no alcanzaré la gloria. Viviré y moriré en mi puesto. Soy la espada de la oscuridad. Soy el vigilante del muro. Soy el fuego que arde contra el frío, la luz que trae el amanecer, el cuerno que despierta a los durmientes, el escudo que defiende los reinos de los hombres. Entrego mi vida y mi honor a la Guardia de la Noche, durante esta noche y todas las que estén por venir".

armas simples y marciales, armaduras ligeras e intermedias, y escudos.

Soportar frío (Ex): los exploradores de la Guardia de la Noche saben cómo evitar la congelación y la hipotermia. Obtienen un bonificador de capacidad +4 a los tiros de salvación que tengan que ver con frío normal o mágico.

Gran fortaleza: el explorador de la Guardia de la Noche obtiene la dote de Gran fortaleza como dote adicional.

Zancada forestal (Ex): comenzando al 3.º nivel, un explorador de la Guardia de la Noche se puede mover a través de cualquier tipo de maleza (como arbustos espinosos, brezos, malezas, etc.) a su velocidad normal y sin sufrir daño. Sin embargo, los arbustos espinosos, brezos y malezas encantados o mágicamente manipulados seguirán obstaculizando el paso del personaje.

Rastreo rápido: comenzando al 4.º nivel, el explorador de la Guardia de la Noche puede moverse a velocidad normal mientras rastrea, sin padecer el habitual penalizador -5, y sufre sólo un penalizador -10 al moverse al doble de su velocidad base (en lugar del -20 habitual).

Liderazgo: todos los exploradores de la Guardia de la Noche obtienen Liderazgo como dote adicional. Si ya poseen la dote, obtienen un bonificador +2 a su puntuación de Liderazgo.

LOS STARK DE INVERNALLA

Siendo una Casa señorial durante más de ocho mil años, la casa Stark ayudó a construir y defender el Muro. El lema Stark, "Se acerca el invierno", refleja qué les tiene preparado el mundo. La familia dice ser descendiente de los primeros

hombres (una antigua raza de hombres que se asentaron en Westeros antes de la caída de Valyria), y ciertamente las épicas y antiguas historias del norte corroboran lo que afirman los Stark. Pero se avecina una nueva era; los Stark encontraron una camada de lobos huargo, uno por cada hijo de Lord Eddard. Dos lobos han muerto, pero los demás niños que todavía los conservan han establecido lazos místicos con ellos, viendo a través de sus ojos y ocasionalmente teniendo sueños proféticos.

Los seis hijos Stark poseían lobos huargo protectores, criaturas más grandes que los ponis con brillantes ojos amarillos. Los sabios creen que estos lobos son un regalo de los antiguos dioses del norte. El lobo blanco de Jon Nieve, Fantasma, es preternaturalmente tranquilo. Los dos vagan juntos por el Muro y por el norte, compartiendo un lazo que enerva a algunos miembros de los exploradores.

EXPLORADOR DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

Prerrequisitos
Para convertirse en un explorador de la Guardia de la Noche, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +4.

Saber (local [Muro de Hielo]): 4 rangos.

Montar: 6 rangos.

Dote: Resistencia.

Especial: hacer el juramento de la Guardia de la Noche (ver la entrada de El juramento de la Guardia de la Noche), seguir sus restricciones y permanecer obediente a los oficiales y a sus órdenes.

EXPLORADOR DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del explorador de la Guardia de la Noche (y su característica clave) son:

Fue: Nadar, Saltar, Tregar.

Des: Escondarse, Montar, Moverse sigilosamente.

Con: —

Int: Arte, Oficio, Saber (local: Muro de Hielo), Saber (naturaleza).

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Intuir la dirección, Sanar, Supervivencia.

Car: Engañar, Intimidar, Trato con animales.

Puntos de habilidad cada nivel: 6+ modificador de Int.

Rickon, Brandon (Bran), Arya y Jon parecen desarrollar ténues lazos místicos con sus lobos, viendo a través de sus ojos y escuchando lo que oyen. La gente se refiere a aquellos con las aptitudes que parecen desarrollar los niños como wargs, cambiapielos o hijos de las bestias.

“En el Muro, todos pertenecemos a la misma Casa” —Lord Mormont

A Bran Stark (druida de 1.^{er} nivel/aristócrata de 1.^{er} nivel), de nueve años de edad, le gustaba trepar por los tejados de su hogar, Invernalía, hasta que vio algo que no debía y sufrió una terrible caída debido a ello. Bran no murió, pero el jovencito sufrió una parálisis y el estar al borde de la muerte le despertó el don de la profecía, llamado Sueños Verdes. Debido a la parálisis, su esperanza de convertirse en caballero se desvaneció, pero aún puede disfrutar de las cortesías señoriales como el auténtico heredero de Invernalía. Tras huir de esta ciudad antes de que fuera arrasada, fue al norte a través del Muro para intentar liberar sus poderes. Le acompañan el joven lacustre Jojen (druida de 3.^{er} nivel) y su hermana Meera Reed (exploradora de 2.^o nivel). Las habilidades de supervivencia de Meera y las profecías de Jojen ayudan a Bran a mantenerse con vida. Dado su extraño trasfondo, los PJs podrían encontrarse con él en casi cualquier lugar del norte, y ayudar al joven noble en su viaje hacia las tierras del norte podría ser una campaña por sí misma.

La magia del Norte

A medida que avanza la historia de Westeros, cada vez se revela más extraña magia de los bosques. Quizás su más intrigante expresión son los verdevidentes, hombres sabios que poseen extraños poderes relacionados con la naturaleza. Sus visiones son más fuertes cuando son

guiados por sus animales totémicos o familiares; en el caso de los niños Stark, son los lobos huargo, pero los demás con el don de la visión tienen lazos con ciervos, venados, perros, halcones, etc.

Los arcianos son árboles de tronco blanco y hojas de un color rojo oscuro.

Algunos, llamados árboles corazón, tienen caras talladas que sangran savia roja de sus ojos. En los emplazamientos norteños como Invernalía aún se encuentran lugares en los que hay arcianos con un árbol corazón, llamados bosques de dioses. Como parte de la antigua religión de Westeros, los árboles blancos son sagrados para todas las razas del norte y para familias como los Stark. Los sacerdotes de los Siete, los nuevos dioses sureños, han talado la mayoría de arcianos al sur del Cuello. La excepción es la Isla de las Caras, que alberga una gran cantidad de arcianos, lo que le da gran poder místico. Algunos dominios del sur poseen bosques de dioses formados por árboles normales, tales como Desembarco del Rey. Los entendidos debaten si estos bosques de dioses retienen su poder sin un árbol corazón de arciano.

Los grandes verdevidentes pueden ver a través de los ojos de los arcianos. Los norteños que siguen las viejas tradiciones pronuncian sus juramentos vinculantes ante un árbol corazón, pues piensan que pueden detectar mentiras. Los típicos ejemplos incluyen los votos de matrimonio y el juramento de la Guardia de la Noche.

REY STANNIS I BARATHEON

[Aunque hemos evitado por todos los medios desvelar sorpresas a lo largo de este artículo, algunas han sido inevitables. A pesar de nuestros esfuerzos, existen grandes revelaciones en esta sección. —Ed].

EXPLORADOR DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

Avance por niveles

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Soportar frío
2	+2	+3	+0	+0	Gran fortaleza
3	+3	+3	+1	+1	Zancada forestal
4	+4	+4	+1	+1	Rastreo rápido
5	+5	+4	+1	+1	Liderazgo

“Y Joramun sopló el Cuerno del Invierno, y despertó a los gigantes de la tierra.” — Leyenda del norte

MELISANDRE, SACERDOTISA ROJA DE R'HLOR

Humana Clrg: VD 9; Tam M (5' 6"); DG gd8; pg 44; Inic +2 (Des); Vel 30; CA 12 (+2 Des); toque 12, desprevénida 10; Ataque +7/+2 c/c (1d4 daga/crit 19-20); AE expulsar muertos vivientes, reprender criaturas de fuego, expulsar criaturas de agua; TS Fort +8, Ref +5, Vol +11; AL LE; Fue 11, Des 14, Con 11, Int 12, Sap 16, Car 16.

Habilidades: Concentración +12, Diplomacia +15, Saber (religión) +15, Conocimiento de conjuros +13.

Dotes: Voluntad de hierro, Conjuros penetrantes, Conjuración en combate, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Saber [religión]).

Dominios: Fuego, Ley.

Conjuros (6/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1; salvación base CD 13 + nivel de conjuro): 0—*detectar magia* (x2), *detectar veneno*, *purificar comida y bebida*, *virtud*; 1°—*bendecir* (x2), *manos ardientes**, *orden imperiosa*, *fatalidad*, *santuario*; 2°—*ayuda*, *augurio*, *oscuridad*, *inmovilizar persona*, *flamear**; 3°—*llama continua*, *disipar magia*, *plegaria*, *resistencia a los elementos*; 4°—*adivinación*, *neutralizar veneno*, *muro de fuego**; 5°—*escudo de fuego**, *convocar sombras*.

*Denota un conjuro de dominio.

Posesiones: ropajes rojos, daga de gran calidad.

Algunos encuentran sugerentes la cara en forma de corazón, el cuerpo femenino y los ojos rojo brillante de Melisandre. Viste vestidos rojos, con una joya de rubí entorno a su cuello.

Stannis confía en el poder de Melisandre, la Sacerdotisa Roja, adoptando en su bandera el signo de su dios, R'hllor. Ella le proporcionó una hoja llameante, Portadora de Luz, llamada así por la espada de las leyendas. Los PJs sacerdotes harían bien en escoger a R'hllor y trabajar (al menos en algún momento) para Melisandre. Los PJs que quieran jugar en ambas campañas podrían seguir la bandera de Stannis en el norte y el sur.

Tras liderar un grupo más allá del Muro para enfrentarse al Pueblo Libre y cualquier otra amenaza que acechara en el Norte, Lord Mormont y los hombres de la Guardia de la Noche fueron atacados por criaturas de hielo. Enfrentado a un enemigo más allá de su comprensión, Mormont se replegó. Antes de retomar el Muro, algunos de sus hombres llevaron a cabo un motín, asesinando a Mormont y forzando a los pocos que le seguían siendo leales a volver rápidamente a Castillo Negro.

Cuando el Pueblo Libre alcanzó el Muro, descubrieron que estaba ocupado por menos del número normal de miembros estacionados en Castillo Negro. Pero en el momento en que Jon Nieve y el resto de los maltrechos defensores parecían perdidos, un nuevo grupo de defensores, liderados por el rey Stannis Baratheon, llegó para dispersar a la gran hueste de hombres libres y reforzar las defensas del Muro.

Después de años de esperar refuerzos para sus filas, Stannis cumplió los deseos de la Guardia de la Noche más allá de las expectativas de cualquiera. Siente que la carga de proteger el norte de las malignas criaturas de hielo recayó sobre sus hombros al ser el legítimo rey del reino. Los demás reyes luchan entre ellos más al sur.

Desde su llegada, Stannis participó en una gran confrontación con los pueblos libres, derrotando a su ejército de bárbaros y gigantes a pesar de sus arietes y equipo de asedio (usado en los túneles, no el muro en sí).

Sólo Mance Rayder mantuvo unido al ejército del Pueblo Libre añadiendo estrategia y armas de asedio a su coraje y fuerza. Tras ser capturado Mance por Stannis, estos hombres se dividieron en tribus indisciplinadas. Melisandre, una Sacerdotisa Roja, guía las decisiones de Stannis, prestándole su poder y carisma a su ejército.

La religión en el norte

La gente de Westeros sigue tres creencias distintas. Generalmente, el sur adora a los Siete; cristales y luz son la norma en sus servicios. La mayoría de los dominios sureños poseen un septon (sacerdote), y las jóvenes damas son entrenadas por una septa (niñera).

Las tierras del norte todavía adoran a los viejos dioses, salvajes y sin nombre. Aunque saquear un sept aporta oro, gemas y reliquias, saquear los árboles sagrados de los antiguos dioses no proporciona más que madera.

A medida que los días se vuelven más fríos y desoladores, la gente se vuelve hacia el recién llegado de más allá del mar: R'hllor, Señor de la Luz, Dios de la Llama y la Sombra. Los sacerdotes de R'hllor demuestran sus poderes alzando a los muertos, escudriñando las llamas, creando monstruos de sombras y creando espadas igneas. Sus magias más poderosas requieren sangre cuando no muerte, especialmente de reyes o su progenie. La Portadora de Luz original (no la espada del rey Stannis) fue templada en el cuerpo moribundo de una mujer del creador. Las leyendas hablan de un nuevo héroe, portando la reforjada Portadora de Luz, en quien reside el destino del mundo. Stannis podría ser ése hombre, pero aún existen dudas.

MÁS ALLÁ DEL MURO

Generalmente, ningún señor o rey posee dominio alguno en los salvajes territorios de más allá del muro. Sólo las tribus salvajes llamadas gentes libres, las bestias resistentes y las criaturas de leyenda viven allí.

Estas gentes libres, o salvajes, son tribus nómadas que dicen ser independientes de Westeros. Diferentes familias más allá del Muro operan como clanes autónomos: son bravos, sobreviviendo solamente con armas primitivas y en las condiciones más duras. La mayoría de los salvajes nacen más allá del Muro, pero unos pocos forajidos llegan al sur. Con el frío y la hambruna como constantes amenazas, el Pueblo Libre vive de la caza y el ganado en lugar de la agricultura. Su independencia lleva al caos cuando despliegan ejércitos. Sólo los líderes más carismáticos que se han ganado el respeto del Pueblo Libre pueden gobernarles. Hasta el momento, nunca han tenido éxito a la hora de derribar el Muro, a pesar de llevar varias generaciones intentándolo. La mayoría de los salvajes se convierten en bárbaros, druidas o exploradores.

Además del Pueblo Libre, los bosques, la tundra, los glaciares y las montañas albergan razas más antiguas como gigantes, espectros y los Otros. Se dice que los hijos del bosque, personajes de leyenda que están de alguna manera relacionados con los arcianos, viven aquí. Las criaturas que los PJs se encontrarán al norte del Muro

incluyen lobos huargo, ciervos enormes, osos polares, águilas y mamuts lanudos.

Ahora que el rey Stannis y la Guardia de la Noche han roto la fuerza conjunta de salvajes bajo el mando de Mance Rayder, el Rey más allá del Muro, el destino del Pueblo Libre podría ir en casi cualquier dirección. Quizás la amenaza de los Otros unirá a los dos bandos; quizás el Muro sea tomado antes de que se pueda intentar la alianza. Los PJs pueden ayudar a reconciliar estas dos culturas.

Mance se viste como un bárbaro en lugar de como un rey. Es un hombre de mediana estatura, ojos castaños y pelo largo del mismo color pero con mechas grises. Su mujer murió al traer al mundo a su hijo (todavía no tiene nombre). Mance puede convencer hasta al más testarudo de los salvajes para que coopere con él, y utilizó este don para formar un ejército de salvajes y gigantes. Abandonó su juramento y huyó de la Guardia de la Noche porque quería "libertad de elección"; se le podría considerar más bien un forajido hambriento que un respetado miembro de la sociedad.

Mance pasó muchos años aprendiendo la historia del norte que le permitió encontrar el Cuerno del Invierno, y todavía más años reuniendo el ejército. Conoce, como muchos otros, la historia, canciones y cuentos del norte y de más allá del Muro. Es confiado, recurrente y conoce los trucos que los demás podrían utilizar contra él. Pero Stannis derrotó a su ejército y le capturaron. La sacerdotisa de Stannis quiere quemar a Mance, puesto que la sangre de reyes es un poderoso componente para su magia. Los PJs bárbaros podrían intentar rescatarle.

ESPECTROS, GIGANTES Y LOS OTROS

Para la mayoría de la gente, los gigantes y otras criaturas son cuentos de críos; sólo los niños y los tontos creen en ellos. Aquellos que han estado en el Muro y más allá saben que existen realmente. Cabalgando mamuts, los gigantes llegaron junto a los salvajes como parte del ejército de Mance Rayder. Al igual que el Pueblo Libre, los gigantes están siendo cazados por criaturas más oscuras del frío: los espectros y los Otros.

Mance Rayder y los salvajes excavaron en diversos cementerios buscando (y encontrando finalmente) el Cuerno del Invierno. Construido a escala gigante, mide más de 8' y es de color negro

ribeteado de oro. Las leyendas cuentan que si se sopla derribará el Muro, proclamando el fin del mundo. La mujer de Mance le persuadió de que usarlo sería demasiado peligroso, ya que los salvajes quieren que el Muro los proteja de los Otros y los espectros. Como ella dijo: "La hechicería es una espada sin empuñadura. No hay forma segura de

momento, los espectros se han mantenido más allá del Muro, a menos que alguien traiga los cuerpos al otro lado.

Si el blanco y el frío tienen un sonido, entonces sería el de los Otros. Altos y escuálidos como huesos viejos, son guerreros silenciosos cuya armadura cambia de color a medida que se mueven. Portan espadas largas de metal

"Un hombre de la Guardia de la Noche vive sólo por el reino." —Lord Mormont

portarla". Por lo tanto, Mance decidió combatir para intentar llevar a los salvajes al lado sur del Muro. Tras su captura, Stannis Baratheon reclamó el cuerno.

Desde la batalla, la amenaza proveniente de fuentes inhumanas se ha aumentado terriblemente. Los espectros y los Otros aterrizan a las criaturas vivientes. Los espectros son muertos vivientes, con algo de inteligencia y el deseo de matar. No dan cuartel y no negocian. El fuego es la única arma efectiva contra ellos. Los sabios recomiendan quemar a los muertos inmediatamente para no arriesgarse a que se conviertan en espectros. Hasta el

desconocido, un fino cristal brillante azul que atraviesa la cota de malla y destroza las espadas de acero. Sus ojos son de un profundo color azul hielo. Cuando se les golpea con obsidiana, los Otros y su equipo se funden rápidamente. Ni Mance Rayder ni los antiguos historiadores saben más acerca de los Otros o por qué están alzándose de nuevo. Tanto las leyendas como los sacerdotes de R'hllor creen que existe un Señor del Hielo en lo más profundo del norte, cuyo resurgimiento está ligado a los Otros y los espectros.

AVENTURAS EN EL MURO DE HIELO

El norte puede ser utilizado como la base de diversas aventuras. Las siguientes ideas podrían servirte para una única aventura o como la semilla de campañas enteras.

Los PJs bárbaros podrían querer viajar por las tierras septentrionales, evitando el creciente número de criaturas peligrosas que emergen desde el norte, abriéndose paso hasta el otro lado del muro, y luchando contra la Guardia de la Noche.

Los aventureros podrían unirse a la Guardia de la Noche como exploradores. Se enfrentarían a los espectros, a los Otros, al Pueblo Libre y a otros incursotes del norte, y buscarían la ayuda de los reyes del sur. Sus hazañas generarían nuevas historias y nuevos héroes. Podrían incluso implicarse en el reasentamiento del Pueblo Libre y entrar en conflicto con las órdenes de Stannis. Quizás los aventureros sean fieles a los Stark, buscando al bastardo Jon Nieve, ayudando a reforzar la guarnición del Muro o explorando el norte en busca de Bran y sus compañeros.

El Cuerno del Invierno fue encontrado en el norte, y quizás existan otros tesoros, objetos o seres de gran poder refugiados en los grandes bosques del norte. ^D

EQUIVALENTES DE MONSTRUOS

Aunque la mayoría de enemigos a los que se enfrentarán los jugadores en una campaña de Westeros serán humanos, hay algunos animales y monstruos lo bastante peligrosos para amenazar a los aventureros. La siguiente lista presenta los equivalentes de D&D para la ambientación. Aunque estos monstruos difieren de manera cosmética de sus contrapartidas de Westeros, los DG, tamaño y otras estadísticas son buenas representaciones de sus aptitudes.

Westeros	Equivalente D&D
Lobo huargo	Lobo terrible
Mamut	Elefante terrible
Gatosombra	León terrible
Dragón	Dragón rojo joven
Espectro	Tumulario*

*Los espectros de Westeros poseen una regeneración de 8 y tratan todo el daño excepto el del fuego como daño atenuado. Además, dobla todo el daño de fuego realizado a un espectro.



Choque de Reyes

LA CAMPAÑA PALATINA POR EL TRONO DE WESTEROS

Por Wolfgang y Shelly Baur · ilustrado por David McClellan

· basado en las novelas de George R. R. Martin · traducción de David Baños

En una tierra desgarrada por la guerra civil, cualquiera puede reunirse en torno a una causa y reclamar tierras y gloria. Sin un heredero legítimo y enormes ejércitos de hambrientos soldados y forajidos vagando por el campo, todos ansían un poco de paz y seguridad. Esa esperanza se desvanece aún más a medida que los grandes ejércitos se enfrentan y saquean el campo, ya que cada familia noble intenta escrutar el futuro y escoger el lado ganador, amontonando traición tras traición. La reconciliación es un sueño; los bardos cantan sobre venganza o gloria, pero no sobre la paz.

Cinco grandes contendientes han dado un paso adelante para reclamar el trono en nombre de sus antiguas líneas de sangre. La campaña de Choque de Reyes gira en torno a estos pretendientes y ofrece a los jugadores muchos combates, intriga y una gran variedad de causas por las que luchar y morir. Cinco reyes buscan gobernar: Lannister, Stark, Baratheon, Greyjoy y Targaryen (aunque su pretendiente todavía no ha regresado a Westeros).

LOS LANNISTER

Posiblemente la facción más poderosa de Westeros, la familia Lannister mantiene el control de Desembarco del Rey (la capital del reino) y la poderosa ciudad de Lannisport, así como Roca Casterly.

Historia: dirigidos por el rey Tommen, de ocho años, y su madre, la reina Cersei (aristócrata de 12.º nivel), los Lannister controlan la zona sur del reino, incluida la capital, Desembarco del Rey. Su lema, "¡Oye mi rugido!", suma tanto su orgullo como su ambición. La reina regente dirige a la facción más destacada. Su belleza le

permite manipular a los hombres, y se esfuerza por mantener el control. Prefiere a la gente bella que entiende la dura realidad de la política. Lleva las riendas del poder, pero su ambición todavía podría jugarle una mala pasada.

Su hermano, Tyrion, iguala a Cersei como astuto político, espía y noble. Atrapado en medio está el gemelo y amante de Cersei, Jaime (guerrero de 16.º nivel), quien se preocupa por ambos. Al igual que su hermana, posee un sedoso pelo de oro y ojos verdes. Como Lord Comandante de la Guardia Real, consciente de los grandes hombres que también ostentan el cargo, Jaime Lannister parece tomarse muy en serio sus obligaciones.

Poder y posesiones: en batalla, los Lannister pueden desplegar en el campo al menos una gran hueste experimentada, y su poderío financiero les proporciona la aptitud de comenzar a reunir otra cuando prevén un conflicto prolongado. La casa Lannister compra la lealtad de las casas nobles y de ejércitos mercenarios. Hasta la fecha, su riqueza ha destruido a muchos enemigos, pero un ejército cuya fidelidad se compra es voluble, y la mayoría de los mercenarios se rinden antes que luchar hasta el último de ellos.

La mayor parte de la armada real se quemó durante luchas recientes, por lo que los Lannister cuentan con mandar sobre la flota igualmente grande propiedad de su aliado, el Señor de Arbor. Sólo la armada de la Isla del Hierro rivaliza con la de los Lannister en tamaño.

Objetivos: tanto Cersei como Jaime Lannister apoyan al joven rey Tommen. Buscan recuperar las tierras de los ríos centrales a los bandidos, eliminar al rey

Stannis Baratheon como pretendiente al trono, retomar las Islas del Hierro de los Greyjoy y consolidar el dominio sobre sus aliados. Quizás conozcan los planes de Daenerys Targaryen de invadir Westeros (sus espías están por todas partes) y podrían estar intentando asesinarla. Cualquiera de los demás pretendientes vería con buenos ojos la muerte de los Lannister y recompensarían a los asesinos.

Ideas para aventuras en torno a los Lannister

Retomar Westeros requiere mantener unidos a los aliados de los Lannister y avances en los campos de batalla de las Islas del Hierro y las tierras de los ríos centrales. Cualquiera de las siguientes ideas podría funcionar para aventuras que implicaran a la casa Lannister.

Caza de bandidos: existen zonas peligrosas y sin ley tras el despertar del conflicto que ha desgarrado todo Westeros. Restaurar el orden implicaría cazar a los forajidos de las tierras de los ríos en torno al Tridente. Los PJs podrían infiltrarse en una de las bandas, quizás trabajando como agentes dobles. Presta especial atención al camino real, que los Lannister necesitan para reemprender el comercio, y el río Tridente, que se inunda y congela durante el invierno.

Soldados de fortuna: los Lannister usan más mercenarios que cualquier otra Casa. Los PJs podrían ser parte de una compañía libre a su servicio, lo que les permitiría interactuar con diversos PNJs importantes de la ambientación, visitar gran parte del campo entre Desembarco del Rey y el Tridente, y sentir los efectos de la agitación política que plaga Westeros.

Maniobras cortesanas: los DMs también pueden añadir actividades cortesanas tales como torneos, perseguir ascensos o hacer de celestinas. Las bodas y los funerales se suceden frecuentemente, y pueden ser usados para demostrar los cambios de poder en el reino, mediante la selección de quién cena en la mesa alta con los Lannister, quién se sienta en el Salón Principal de Desembarco del Rey, y quién es expulsado al Salón Pequeño con los señores menos poderosos. El nacimiento es la mejor forma de garantizar la posición, pero en tiempos de guerra el avance a través de las hazañas suele ser más rápido.

Abanderados de los Lannister

Los siguientes individuos y casas menores son aliados de la casa Lannister.

Los Clegane: una casa ennoblecida recientemente, los Clegane hacen el trabajo sucio que los Lannister quieren ver realizado sin que se una a su nombre. Gregor (guerrero de 13.º nivel), apodado "la Montaña que Cabalga" debido a sus dos metros cuarenta de estatura, heredó el señorío. Sus aficiones incluyen la violación, el saqueo y el pillaje. Su enemigo mortal y hermano, Sandor (guerrero de 14.º nivel), ejercía como el guardaespaldas personal de los Lannister hasta que huyó en medio de una batalla. Visto por última vez en las tierras de los ríos, la gente reconoce a simple vista su cara llena de cicatrices.

Casa Frey: el viejo Lord Frey (aristócrata de 4.º nivel/guerrero de 4.º nivel) ha apadrinado suficientes hidalgos y bastardos como para comandar un pequeño ejército estratégicamente situado de 4.000 hombres y 1.000 jinetes. La fortaleza de los Frey, llamada los Gemelos, custodia un paso importante sobre el Tridente; el resultado de la contienda entre norte y sur depende en parte de quién controle ese emplazamiento. Los Lannister saben que la Casa Frey podría cambiar de bando nuevamente, sobre todo si se consuma algún matrimonio ventajoso para uno de sus muchos retoños.

Casa Martell: el lema de esta Casa, "Nunca Doblegado, Nunca Roto", refleja su independencia, proezas en guerra y orgullo en su tierra de Dorne. Para obtener su lealtad, los Lannister enviaron a la princesa Myrcella Baratheon (la hija de Cersei) a los Martell como seguro, convirtiéndola en el centro de una peligrosa lucha de poder. Mandarla a Dorne fue la única manera de asegurar la alianza con esta Casa, pero irónicamente Myrcella podría convertirse en una excusa para que los Martell se hagan con el trono debido a que incluyen a las mujeres en su línea sucesoria. A su modo de ver, Myrcella, la primogénita, debería heredar en lugar de su hermano, el rey Tommen. Los Lannister y los Martell mantienen una tensa alianza en el mejor de los casos.

Casa Tyrell: con las riquezas de Altojardín y Antigua, la casa Tyrell puede alzar un enorme ejército de espaderos, incluyendo a muchos de los mejores caballeros del reino. La gente llama a la matriarca de la familia, Lady Olenna (aristócrata de 7.º nivel/picaro de 5.º nivel), la Reina de las Espinas.



Ilustración de Dave McClellan

TYRION LANNISTER

Humano Ari6/Gue5; VD 10; Tam M (4'); DG 6d8+12 más 5dio+10; pg 76; Inic +7; Vel 20'; CA 22, toque 12, desprevenido 21; Atq +11/+6 c/c (1d8+1 maza pesada de gran calidad) o +14 a distancia (1dio+2 ballesta pesada de gran calidad/crit 19-20); TS Fort +9, Ref +7, Vol +9; AL LN; Fue 13, Des 16, Con 14, Int 17, Sap 14, Car 9.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +7, Diplomacia +6, Disfrazarse +5, Engañar +6, Escuchar +7, Falsificar +8, Germanía +4, Intimidar +4, Montar +13, Reunir información +5, Saber (historia) +9, Saber (nobleza y realeza) +9, Trato con animales +7; Combatir desde una montura, Desenvainado rápido, Disparar desde una montura, Disparo a bocajarro, Especialización en armas (ballesta pesada), Iniciativa mejorada, Pericia, Pisotear, Soltura con un arma (ballesta pesada).

Poseiones: armadura completa, escudo grande de acero, ballesta pesada de gran calidad, maza pesada de gran calidad, 500 po, ropas de viaje, ropas de noble, daga, *anillo de protección* +1 (sello de los Lannister).

La gente reconoce instantáneamente a Tyrion por su estrabismo, su pelo negro y dorado, y su pequeño tamaño (poco más de metro veinte). En batalla se desenvuelve bastante bien, luchando valientemente y con gran habilidad. De hecho, perdió su nariz y obtuvo una gran cicatriz en la cara defendiendo la causa de los Lannister. De acuerdo a como Tyrion se describe, "Soy generoso. Leal a aquellos que lo son hacia mí. He demostrado que no soy un cobarde. Y soy más listo que la mayoría; seguro que el ingenio sirve para algo. Puedo ser incluso agradable". Se ha tomado muy a pecho el dicho popular "Un Lannister siempre paga sus deudas". Tiene varias cuentas pendientes, y da la bienvenida a aquellos aventureros que le quieran ayudar. Sin embargo, es a la vez cauto y listo; no es un hombre fácil de engañar.

Tyrion quiere derribar a Cersei y mantener a su sobrino, el rey Tommen, en el trono. Se cree lo bastante listo para lograr ambos objetivos. Contratará casi a cualquiera por dinero, que intentará pagar como pueda. Además, quiere saber quién mató realmente a su primer sobrino, porque se le acusa a él. Finalmente, quiere conocer a dónde ha huido su esposa Sansa Stark.

Manipula los acontecimientos con la misma maestría que la reina Cersei, pero no padece de la naturaleza impetuosa de la joven mujer. Olenna aparenta tener planes para diversas contingencias, y cualquiera que desee gobernar en Westeros tendrá que medirse a ella y su poderosa familia.

Fortaleza: Desembarco del Rey

Desembarco del Rey es una de las ciudades más grandes de Westeros. Los PJs que se inclinan por las urbes, como puedan ser los pícaros y los alquimistas, seguramente vivan aquí. Cualquier pretendiente serio del trono debe capturar la ciudad y desenraizar a los Lannister. Una muralla la protege, pero un gran ejército podría abrirse paso echando abajo una de las siete puertas.

Además de los muros, las defensas de la ciudad también incluyen los rápidos del río Aguasnegras en el lado sur. Con los tornos de dos torres situadas a ambos lados del río se puede alzar una cadena de hierro con la que bloquear los navíos que entren o salgan, y las rocas del fondo marino hacen que un ataque desde la bahía Aguasnegras sea algo poco probable.

La casa real y gran parte de la nobleza vive en la Fortaleza Roja en lo alto de una de las pequeñas colinas de la ciudad. Abundan los pasajes secretos en la fortaleza y en varios de los edificios más antiguos de la ciudad; los que se encuentran por debajo de las cocinas llevan al sótano en el que se almacenan cráneos de dragón de los tiempos en los que gobernaban los Targaryen. Cuatro niveles de mazmorras albergan a los criminales. La Guardia Real, incluyendo a Jaime Lannister, vive en el edificio de cuatro plantas Torreón de la Espada Blanca. Cersei y el rey Tommen viven en la fortaleza interior, llamada Torreón de Maegor. Rodeado por un foso seco, hay puentes que conectan ese edificio con el resto de la Fortaleza Roja.

Sobre otra colina se asienta el Gran Sept de Baelor (la gran iglesia de Desembarco del Rey), adornada con siete torres de cristal. Aquí tienen lugar las bodas y funerales de la nobleza y realeza, así como algún disturbio ocasional.

Una tercera colina da cabida a la decrepita Pozo Dragón, donde los Targaryen retenían a los dragones en el interior de un coliseo abovedado. También se pueden encontrar en Desembarco del Rey los establecimientos habituales, como burdeles, posadas y

similares. Lo peor de lo peor se puede encontrar en el Lecho de Pulgas, el barrio bajo de la ciudad.

Dirigidos por el carismático Addam Marbrand (guerrero de 8.º nivel), la Guardia de la Ciudad cuenta con más de 4.000 hombres indisciplinados, que pueden romper filas durante la batalla si el conflicto se vuelve en su contra. Su lealtad es de aquel que pague más.

El Gremio de Alquimistas de Desembarco del Rey es un importante recurso de la ciudad, y su fuego griego es una poderosa arma en la guerra. A parte de crear esta sustancia transmutan metales, invocan monstruos de llamas y practican magia orientada al fuego.

Además de Desembarco del Rey, los Lannister poseen la fortaleza de Roca Casterly, su inexpugnable hogar ancestral tallado dentro de una gigantesca roca que se alza sobre la ciudad de Lannisport. Si los Lannister pierden Descanso del rey, es de imaginar que se retiren aquí.

REY STANNIS I BARATHEON

Uno de los más determinados adversarios de los Lannister es Stannis Baratheon quien, junto con Jon Arryn, descubrió que el rey Robert no era el padre de los hijos de Cersei Lannister. De acuerdo a las leyes del reino, Stannis Baratheon es el legítimo rey de Westeros, pero tal afirmación se sustenta en las evidencias de la incestuosa relación entre Cersei y Jaime.

Historia: ya que el rey Robert murió sin dejar descendencia, la reivindicación de los Baratheon recayó sobre el hermano menor, Stannis. Cuando Stannis falló a la hora de hacerse con la capital, Desembarco del Rey, la mayoría de sus partidarios iniciales le dejaron por los Lannister. Por lo tanto, se retiró a su fortaleza en la isla de Rocadragón. Stannis cree firmemente que los verdaderos reyes no se limitan a organizar torneos y confabular en busca de poder como hacen los Lannister. Poco ha escapado en la historia reciente de Stannis a la influencia de su más notorio seguidor, la sacerdotisa Melisandre.

Poder y poseiones: el ejército disciplinado y fanático de Stannis Baratheon incluye 5.000 hombres de armas y 400 caballeros montados. Su sacerdotisa, Melisandre (clérigo de 9.º nivel), ostenta gran poder divino. El fervor religioso le ayuda a reclutar hombres sin tener que pagarles, que entrarán en frenesí si es necesario, y serán sostenidos por su furia hasta que Melisandre muera o caiga postrada.

Los aliados de Stannis también dirigen una pequeña flota a cargo del antiguo contrabandista Davos Seaworth. Siendo mejor empleada en campañas costeras alrededor de la isla Rocadragón, también sería de utilidad si Stannis intentara tomar nuevamente Desembarco del Rey.

Ideas para aventuras en torno a los Baratheon

La intriga y la batalla rodean a Stannis en su lucha por arrebatar lo que ve como su legítimo reino, de los usurpadores que reclaman el trono. Cualquiera de las ideas siguientes sirven para una aventura que implique a Stannis y a sus seguidores.

Destruir a los Lannister: las contiendas con los Lannister son una constante para Stannis y sus abanderados. Agentes, amigos y mercenarios que busquen atraer el patrocinio del poderoso rey deberían implicarse en cualquier misión o intriga contra la reina Cersei y sus aliados.

Defender Rocadragón: los enemigos de Stannis son numerosos y nadie sabe cuándo podría necesitar defender el dominio de Rocadragón.

Romper un asedio: es seguro que se den más conflictos en las desgarradas tierras de los Siete Reinos, y los seguidores de Stannis Baratheon son tan proclives como cualquier otro a entrar en acción.

Matrimonio concertado: los hijos de los nobles son peones en el juego de tronos, y la joven hija de Stannis, Shireen, es un objetivo y un recurso importante de los enemigos y aliados de Stannis. Proteger a Shireen es una de las diversas aventuras que podrían tener que ver con la niña.

Abanderados de los Baratheon

Los siguientes individuos notorios deben juramento a la casa Baratheon.

Davos Seaworth (pícaro de 6.º nivel): en otro tiempo un contrabandista, salvó la isla

“Sólo la muerte puede pagar una vida, mi señor.

Un gran poder conlleva un gran sacrificio.”

—Melisandre de Asshai

de Rocadragón al llevarle a Stannis comida durante un asedio. Por su lealtad e ingenio fue ascendido a Mano del Rey. Encargado de proteger la fortaleza mientras Stannis lucha en el Muro de Hielo, puede ser una fuente de información accesible para PJs.

Salladhor Saan (guerrero de 5.º nivel/pícaro de 5.º nivel): como príncipe mercader navegando por el mar Angosto a bordo de su buque insignia, el Valyriano, Salladhor no es exactamente respetable, pero Stannis necesita las naves, hombres y suministros que le proporciona. Los aventureros de la mar encuentran un amigo en Salladhor: un hombre dispuesto a compartir el botín tomado a los enemigos de Stannis. Puede ayudar a los PJs que se aventuren en torno a Rocadragón.

Melisandre de Asshai: usando la magia del fuego, esta sacerdotisa de R'hllor, dios de la llama y la sombra, puede escudriñar el futuro, sondear mentes, y crear sombras asesinas o armas de luz y fuego.

Fortaleza: Rocadragón

La isla se alza desde el activo volcán Montedragón cuyo cono yace más allá de la fortaleza. Unas escaleras secretas llevan hasta el corazón del volcán. Los Baratheon usan Rocadragón como su dominio mientras conquistan Westeros; tomar la posición sin dragones sería extremadamente difícil, necesitando ayuda del interior o poderosa magia. Una flotilla que lo asediara tendría que mantener la posición durante mucho tiempo y podría ser roto por contrabandistas. Cientos de

gárgolas se alinean en los muros del castillo; algunos rumores afirman que un dragón de piedra se despertará en algún lugar de la isla cuando aparezca un legítimo rey, mientras que otros dicen que todas las gárgolas cobrarán vida.

SANDOR CLEGANE “EL PERRO”

Humano Gue14; VD 14; Tam M (5' 9"); DG 14dio+28; pg 105; Inic +7; Vel 30'; CA 16, toque 13, desprevenido 13; Ataque +18/+13 c/c (Idio+7 espada bastarda/crit 19-20); TS Fort +13, Ref +7, Vol +6; AL N; Fue 16, Des 16, Con 15, Int 14, Sap 10, Car 7.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +3, Avistar +4, Escondarse +8, Escuchar +4, Intimidar +7, Montar +14, Moverse sigilosamente +8, Saber (nobleza y realeza) +7, Saltar +13, Trato con animales +8; Aguante, Alerta, Ataque al galope, Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Especialización en armas (espada bastarda), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pisotear, Soltura con un arma (espada bastarda), Voluntad de hierro.

Poseiones: visera a la moda como un perro rabioso, armadura de cuero tachonado de gran calidad, espada bastarda, 5 po.

La mayoría de nobles no se refieren a Sandor por su verdadero nombre; le llaman el “Perro”, un apodo que se ha ganado por su lealtad y el historial de su familia como maestros de las casetas de perros de los Lannister. Quemado por su hermano, Gregor, el lado izquierdo de su cara está horriblemente deformado. Su miedo al fuego le ha llevado a desertar recientemente de los Lannister durante la batalla en Desembarco del Rey. Convertido en una espada de alquiler yace herido, posiblemente moribundo, en las tierras de los ríos cercanas al Tridente. Aunque el Perro no es un buen hombre, ha ayudado a ambas hijas de Ned Stark. Se considera alguien realista que reconoce el poder que pueden otorgar las armas.

EL JEFE DE LA MONEDA

Algunos señores menores se dejan llevar por las punteras de sus botas; Lord Petyr Baelish (aristócrata de 2.º nivel/pícaro de 5.º nivel) es uno de ellos. Surgió desde su humilde nacimiento en una destartada torre de los Dedos para dominar la contabilidad de la Corona, y ahora está a punto de convertirse en uno de los nobles más poderosos del reino. Aparte de manipular dinero también manipula a la gente. Las culpas de sus mentiras y asesinatos siempre han apuntado en otra dirección, y los PJs serían las perfectas cabezas de turco para sus planes. Se le puede reconocer por su baja estatura, barba en punta y ojos grises verdosos.

Lord Baelish decidió casarse con la señora del Nido de Águilas, trasladándose a su dominio, la tierra ancestral de la familia Arryn. La fortaleza está situada en lo alto de una montaña accesible sólo por una estrecha y empinada escalera, haciendo al Nido de Águilas formidable en defensa. Feroces miembros de clanes realizan incursiones en el paso hasta sus puertas, haciendo difíciles las llegadas y salidas sin una gran hueste.

"A lo máximo que podemos aspirar es a morir con la espada en la mano."

—Jaime Lannister

REY STANNIS I BARATHEON

Humano Pato; VD 10; Tam M (6"); DG 10d10+30; pg 85; Inic +0; Vel 20; CA 20, toque 10, desprevenido 20; Atq +16/+11 c/c (1d8+5 *espada larga* +2/crit 18-20); CE *imposición de manos, detectar el mal, aura de valor, castigar el mal, quitar enfermedad* 3/semana, expulsar muertos vivos; TS Fort +13, Ref +6, Vol +7; AL LB; Fue 17, Des 11, Con 16, Int 11, Sap 12, Car 17.

Habilidades y dotes: Diplomacia +13, Intimidar +9, Montar +13, Trato con animales +7; Ataque al galope, Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Liderazgo, Soltura con un arma (*espada larga*).

Conjuros (2/1; CD base 11 + nivel de conjuro): 1º—*bendecir, curar heridas leves*; 2º—*lentificar veneno*.

Posesiones: *Portadora de Luz, espada larga* +2 (es una hoja de profecía, y podría tener poderes aún no revelados), armadura completa, escudo grande de acero.

Stannis hace lo que cree que debe hacer por su causa, sin desviarse. Hombre difícil de complacer, no puede ser sobornado o engatusado para hacer otra cosa más que su deber. Algunos de sus seguidores admiran esta devoción por sus principios; otros le consideran una pesadilla diplomática y estratégica. Pero mientras que él esté convencido de llevar la razón, seguirá la lucha para defender su corona y su reino. Hasta el momento ha antepuesto las necesidades de su soberanía a las suyas propias.

La espada de Stannis, *Portadora de Luz*, puede acarrear el cumplimiento de una profecía, la espada de un auténtico rey. Melisandre la creó, pero algunos dudan de si es la verdadera *Portadora de Luz* o si meramente lleva su nombre.

Nota: al igual que toda la magia descrita en este artículo, las habilidades de paladín de Stannis no son réplicas exactas de las aptitudes del personaje de las novelas. Busca más detalles sobre esto en la barra lateral de "Magia en Westeros".

LA PROLE TARGARYEN

Aunque no está todavía en Westeros, Daenerys Targaryen continúa amasando poder, sabiduría y deseo de reclamar el reino que le corresponde como derecho de nacimiento.

Historia: hija del loco rey Aerys I, la reivindicación de Daenerys proviene de los reyes Targaryen que gobernaron antes de que los "usurpadores" Baratheon asumieran el poder. Ha sido casada, envidiada, traicionada y forzada a crecer más allá de sus quince años. Después de formar un ejército, tomó diversas ciudades libres en la zona oriental del continente. Tras capturar la ciudad estado de Meereen, decidió permanecer en ella para aprender cómo gobernarla.

Poder y posesiones: Daenerys posee tres dragones jóvenes, eclosionados de huevos que le fueron ofrecidos el día de su boda. Los dragones son su símbolo más importante de poder y legítimo gobierno. Sus conquistas la han reportado una gran cantidad de dinero que necesita para pagar a su ejército. Conoce mercaderes que pueden venderle embarcaciones. A su lado se sienta uno de los mayores caballeros y estrategas de Westeros, el antiguo Lord Comandante de la Guardia Real, Barristan Selmy. Actualmente, su ejército incluye tanto tropas de a pie como a caballo.

Objetivos: Daenerys considera que le corresponde gobernar Westeros por derecho de nacimiento. Cree que podría ser el mejor gobernante que haya tenido, bendiciéndolo con su reinado iluminado. Esperará paciente la ocasión oportuna para la invasión. También le gustaría encontrar un consorte adecuado y traer descendencia para perpetuar la línea Targaryen.

Abanderados de los Targaryen

Los siguientes grupos e individuos son algunos de los seguidores más importantes de Daenerys Targaryen.

Dothraki, el pueblo a caballo: los dothraki se congregan en torno a líderes fuertes que ganan batallas. Actualmente, Daenerys tiene a tres que han jurado protegerla, y casi ochenta más permanecieron a su lado después de que su marido, un poderoso

líder del clan dothraki (un khal en su idioma), fuera asesinado. Un dirigente adecuado podría formar un ejército de cientos de miles de dothrakis a caballo. Los PJs bárbaros que procedan de los dothrakis podrían unificar las tribus bajo su propia bandera o la de Daenerys.

Los Inmaculados: ejército de soldados eunucos entrenados desde su juventud para luchar con lanza, escudo y espada corta. Son inmunes al dolor o al placer, deseando sólo obedecer a Daenerys.

Tropas mercenarias: los mejores mercenarios sirven como "Cuervos de la Tormenta" para Daario Naharis (guerrero de 8.º nivel). Los PJs que sean espadas de alquiler, y en especial los espadachines, podrían provenir de sus filas.

Barristan Selmy (guerrero de 18.º nivel): sus conexiones con la gente de Dorne podrían hacer que los Tyrell cambiaran al bando de Daenerys. Hasta el momento la ha salvado de asesinos y suele aconsejarla en sus decisiones. Es de esperar que lidere las tropas de Daenerys en batalla.

Fortaleza

Daenerys todavía no ha regresado completamente a Westeros, la tierra que dejó siendo niña. A medida que crece en poder y reúne más seguidores, es plausible que vuelva a la tierra que la vio nacer con un ejército a su espalda.

EL REY DE LAS ISLAS DEL HIERRO

Antiguos saqueadores, el pueblo de las Islas del Hierro son duros, crueles y tan peligrosos a su propia manera como cualquier otra amenaza de Westeros. Aquí abunda la aventura en forma de escaramuzas con las fuerzas continentales, incursiones e intriga política.

Historia: los Greyjoy de las Islas del Hierro siempre han liderado a gente fiera e independiente, y sólo el poder de los dragones Targaryen les mantuvo alejados del resto de Westeros. La historia de las islas (y su futuro en caso de que puedan escoger su propio destino) es el de las contiendas, las incursiones y el desorden. A diferencia de los señores del resto de las grandes casas de Westeros, los Greyjoy consiguieron la posición de familia predominante en las Islas del Hierro como resultado del gobierno Targaryen. En la antigüedad, los capitanes y jefes de las islas escogían a su propio rey a través de un rito llamado concilio real.

Balon Greyjoy, cansado del yugo de los gobernantes de Desembarco del Rey, se declaró Rey de las Islas, y dirigió a su pueblo en una revuelta. Tras una breve

campana militar, cayó desde uno de los altos puentes de Pyke (fortaleza ancestral de los Greyjoy), y su sucesor, Asha Greyjoy, obtuvo bastantes apoyos, sobre todo el de los capitanes de los barcos. Pero mientras capturaba en el continente Bosquespeso, el hermano pirata de Balon, Euron Greyjoy (bárbaro de 7.º nivel/guerrero de 5.º nivel), tomó la capital de Isla del Hierro, Pyke, y se proclamó rey. Euron compró la lealtad de sus seguidores con gran parte del botín que había acumulado; dicen los rumores que porta un cuerno mágico de ligar dragones, armas mágicas y anillos, además del conocimiento para usarlos. El hermano de Balon, Victarion (guerrero de 8.º nivel), comandante de la Flota de Hierro, controla el Cuello, incluido Foso Cailin, una parada estratégica entre el norte y el sur a lo largo del camino real. Arenas movedizas y ciénagas defienden Foso Cailin mejor de lo que lo hacen sus tres musgosas torres en ruinas. Sólo los lacustres, abanderados de los Stark, saben cómo rodear la calzada.

El hermano de Balon, Aeron Pelomojado, ha sido llamado a un "concilio real", una reunión de todos los capitanes y señores de las Islas del Hierro que se llevará a cabo en Viejo Wyck para escoger al próximo rey. Los contendientes se apresuran a llevar regalos y su más convincente discurso para ganarse a los capitanes.

Poder y posesiones: la Flota de Hierro rivaliza con la de la Corona. Más allá de sus navíos, poseen poca riqueza a parte de la pesca y la extracción de minerales.

Cuatro capitanes concentran la mayor parte de los apoyos. Asha impera en tierra y dirige cerca de treinta naves repartidas por el Cuello y Bosquespeso. Victarion, un fuerte líder, controla la Flota de Hierro de más de cincuenta naves en torno al Cuello. Euron domina Pyke y la flota que todavía

está estacionada allí, y su oro ha comprado el apoyo de muchos de los capitanes menos escrupulosos (algunos de ellos pueden realizar y realizan individualmente cambios de lealtades en cualquier momento dependiendo de quién les guste más).

Objetivos: Euron Greyjoy quiere que Pyke se convierta en la base pirata definitiva desde la cual tomar todo Westeros. Asha Greyjoy quiere pugnar por el trono de su tío Euron y retomar el control de Pyke y las otras tres islas; le gustaría controlar la costa del continente al norte del Cuello para proporcionar a los hijos del hierro ricas tierras costeras donde reasentarse. Victarion vacila entre el deseo de seguir el camino abierto por su joven hermano, mantenerse al mando de la Flota de Hierro y la necesidad de mantener el trono lejos de una mujer (Asha), o su ateo pariente que le ponía los cuernos (Euron). Victarion y Asha se preocupan el uno por el otro, esperando que alguno de ellos se convierta en el aliado del otro en vez de en su contendiente.

AVENTURAS EN LAS ISLAS DEL HIERRO

Las siguientes ideas de aventura podrían ser usadas como parte de una campaña ambientada en las Islas del Hierro o como un corto hilo argumental de una campaña mayor en Westeros.

Señor de las islas: una campaña corta centrada en quién conquista el trono de la Isla del Hierro ofrece diversas posibilidades. Los líderes de las facciones de las Islas del Hierro necesitan fuertes guerreros, consejeros capaces y sirvientes inteligentes como los personajes jugadores.

Defender las islas: después de ser escogido el sucesor del Reino de Hierro, podrían darse cierta cantidad de

DAENERYS TARGARYEN

Humana Hcr6; VD 6; Tam M (5'); DG 6d4+6; pg 21; Inic +0; Vel 30'; CA 10, toque 10, desprevenida 10; Atq +3 c/c (1d4 daga/crit 1g-20) o +3 a distancia (1d4 daga/crit 1g-20); TS Fort +3, Ref +2, Vol +g; AL NB; Fue 11, Des 11, Con 12, Int 14, Sap 14, Car 15.

Habilidades y Dotes: Concentración +10, Diplomacia +13, Engañar +6*, Saber (historia) +6*, Saber (nobleza y realaleza) +6; Esquiva, Soltura con una habilidad (Diplomacia), Voluntad de hierro.

*Denota una habilidad transclásea en la que Daenerys posee 4-5 rangos.

Conjuros (6/7/6/3; salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0—*atontar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, perturbar muertos vivos, remendar, resistencia*; 1º—*causar miedo, hechizar persona, manos ardientes, soportar los elementos*; 2º—*pauta hipnótica, visión en la oscuridad*; 3º—*sugestión*.

Posesiones: daga, corona de oro, tres dragones, diversos ropajes.

La sangre de los antiguos valyrianos corre por las venas de Daenerys, lo que le proporciona sus ojos violetas, pelo argénteo y dorado y la aptitud de controlar dragones. Es extranjera en Westeros, y pasó la mayor parte de su vida en un continente al este. Su juventud evita que comprenda todas las repercusiones de sus actos, aunque tenga las mejores intenciones. Pero aprende rápido y nunca repite sus errores.

"Fuego y Sangre", el lema de los Targaryen, indica lo que el futuro le tiene guardado a Daenerys. Posee aptitudes que rozan lo mágico, y ha usado su poder para incubar los huevos de dragón y escudriñar visiones del futuro. Es especialmente resistente a las ilusiones, aptitud que ha empleado junto al fuego de dragón para derrotar a una cofradía de magos. Un grupo interesado en los dragones o la magia podrían ser de utilidad a su lado. Aunque sea joven, ha reunido a un importante ejército y un gran número de seguidores civiles bajo su bandera, prometiendo ser una gobernante sabia y capaz.

Nota: al igual que toda la magia descrita en este artículo, son sólo meras sugerencias para intentar captar el espíritu de las aptitudes que poseen algunos de los personajes de Westeros. Tienes más detalles sobre esto en la barra lateral "Magia en Westeros".

LOS DRAGONES DE WESTEROS

Daenerys entró en la pira funeraria de su marido junto con varios huevos de dragón y salió sin un rasguño y con tres bebés de dragón vivos. El más pequeño, Rhaegal, posee brillantes escamas verdes con motas de bronce; Viserion tiene escamas de color crema con vetas doradas; y el más grande, Drogon, es negro. Los tres brillan como el metal pulido. Son los aliados e hijos de Daenerys; la ayudan a través de las ilusiones e intimidación de sus enemigos.

Los dragones poseen unas largas alas translúcidas y un apetito por la carne cocinada. Tienen ojos rojos y diamantinos dientes negros más afilados que el acero. Respiran fuego y son mantenidos bajo control mediante su lazo con Daenerys. Siendo los primeros dragones con vida que se ven desde hace un siglo, su nacimiento podría anunciar el regreso de poderosas fuerzas, y la magia parece funcionar mejor ahora que los dragones han regresado. Los huevos de dragón son raros; parecen estar hechos de porcelana lacada pero son tan pesados como la piedra. Se rumorea que los dragones provienen del lejano este, incluso más allá de los reinos orientales en los que vive Daenerys.

EN QUÉ ES DIFERENTE WESTEROS

Westeros es un mundo tan variado e interesante como cualquiera de los que ha visto la literatura de fantasía, por lo que catalogar la rica historia de la ambientación, los atractivos personajes y los imaginativos elementos únicos está más allá de lo que puede comprender un juego de rol completo, y mucho menos el material aquí presentado. Sin embargo, los jugadores que quieran experimentar y aventurarse en la ambientación pueden, a grandes rasgos, crear al menos la sensación de consistencia con las novelas. Un buen sitio por el que comenzar este proceso es centrarse en qué es diferente en el mundo de Westeros con respecto al típico mundo de campaña de D&D, y llevar esos cambios al juego.

Estaciones: las estaciones de Westeros duran varios años, haciendo que el invierno sea un momento peligroso para todos debido a la hambruna y los peligrosos depredadores; incluso las amenazas sobrenaturales de más allá del Muro se quedan sin reservas de comida y defensa.

Historia: con tres novelas escritas en inglés y una más a punto de ser publicada, Westeros posee una historia más profunda y detallada que la mayoría de los mundos de campaña de D&D. Si los jugadores están dispuestos a ello, leer las novelas proporciona al grupo los cimientos de la historia de la ambientación que simplemente no pueden hallarse en ningún otro lugar.

Combate de masas: la guerra es un elemento interesante e importante de la ambientación, y las consecuencias de las batallas y los asedios deberían llamar la atención hasta de los personajes que no sean guerreros. Al menos algunas de las aventuras de la campaña deberían implicar esquivar a los batidores de un gran ejército, introducirse en un castillo asediado o espiar las posiciones de un enemigo al servicio de un señor feudal.

Clases sociales, seguidores y riqueza: el poder en Westeros suele ser sinónimo de riqueza, y dotes como Liderazgo y Señorío (descrita en la *Guía del constructor de fortalezas*) proporciona a los personajes los medios de ascender en el mundo a pesar de la ausencia de magia en diversas campañas (ver la barra lateral 'Magia en Westeros' para más información sobre la magia y los niveles de riqueza de los personajes). Además, la riqueza en Westeros está expresada a través de los seguidores, las fortalezas y la habilidad de reclutar soldados mercenarios en lugar de mediante los objetos mágicos personales. Se pueden encontrar algunos precios de asistentes y tropas mercenarias en la *Guía del Dungeon Master*, pero en la *Guía de armas y equipo* se encuentra una lista mucho más detallada. Con esto en mente, es relativamente sencillo adherirse a la riqueza media por nivel de la *Guía del Dungeon Master*: simplemente proporciona fortalezas, títulos y seguidores a los personajes en lugar del típico tesoro del D&D.

escaramuzas en las que pueden participar los PJs tanto en el bando de las fuerzas continentales como en la marina de la Flota de Hierro.

El cuerno del Kraken: se rumorea que se han avistado krakens gigantes en torno a Pyke. La leyenda de los hijos del hierro dice que existe un cuerno mágico para invocar a estas criaturas. Los PJs han sido contratados para buscarlo y sofocar la amenaza de los krakens.

Abanderados de los Greyjoy

Los siguientes individuos y casas menores son los aliados de los Greyjoy o representan un papel importante en las Islas del Hierro.

Aeron Pelomojado: Aeron (clérigo de g.º nivel), sacerdote del Dios Ahogado, despierta gran respeto en muchos habitantes de las Islas del Hierro. Aeron sigue las viejas tradiciones, invocando al Dios Ahogado para presentar al auténtico rey. No tolera flaquezas en la fe y considera una blasfemia poner a una mujer, un cobarde o un pirata ateo en el trono. Apoyará a Victarion a menos que surja una mejor opción, como pueda ser un devoto PJ. Dejando aparte los prejuicios personales, transferirá su lealtad a cualquier otro hijo del hierro antes de arriesgarse a ser derrotado por los extranjeros.

Lord Harlow: el tío materno de Asha, usa su cultura para ayudarla a entender cómo aplicar la historia y la leyenda a la época actual. Su biblioteca no tiene rival en las islas. Entre las Islas del Hierro, la civilizada Harlow posee la mayor población y concentración de riquezas.

Fortaleza: Pyke, capital de las Islas del Hierro

Ya castigados en una guerra previa, los muros del castillo no detendrán a un ejército invasor. Construido



sobre tres islotes y diversos arrecifes, el castillo incluye grandes torreones conectados por estrechos puentes de madera y cuerda, de suelo escurridizo. Tanto el rey como la Silla de Piedramar residen en la Torre del Mar. Los escultores dieron forma de kraken gigantesco a la Silla de Piedramar; nadie sabe si tiene poderes mágicos. Un sendero en un acantilado conecta Pyke con el fondeadero de Puerto Noble, que alberga la flota.

LOS STARK, REYES DEL NORTE

Señores del norte, los Stark poseen la sangre de los primeros hombres fluyendo por sus venas, y el destino de Westeros parece estar ligado al de los cinco hijos de Eddard Stark.

Historia: casi al final de la rebelión Baratheon, Catelyn Tully se casó con Eddard Stark y su unión unificó el Norte y las tierras de los ríos. Eddard y Catelyn tuvieron cinco hijos. De mayor a menor edad, son: Robb, 16; Sansa, 13; Arya, 11; Brandon (llamado Bran), 9; y Rickon, 5. Por parte de Eddard Stark tienen un hermanastro, Jon Nieve, de 16 años.

Ya considerada una belleza, Sansa Stark (aristócrata de 1.º nivel) tiene el pelo castaño rojizo y todas las habilidades que necesita una dama. Vivió en la Fortaleza Roja de Desembarco del Rey como rehén forzada a casarse con Tyrion Lannister. A pesar del peligro y el poder político que la rodeaba, Sansa escapó de su prisión, ocultándose en Nido de Águilas del Valle de Arryn. Allí está

“Grande o pequeño,
debemos cumplir con nuestro deber.”

—Stannis Baratheon

aprendiendo las artes del espionaje y el engaño del maestro de la infirga Lord Petyr Baelish. Los Lannister creen que asesinó al rey Joffrey, y han puesto precio a su cabeza.

Dos de los hijos de Stark, Sansa y Rickon, son importantes peones en las luchas políticas actuales. Sansa Stark continúa al sur del Muro, en Nido de Águilas, y aunque Rickon posee un futuro importante y lleno de eventualidades, es todavía demasiado joven como para influenciar los acontecimientos por sus propios medios. Puede encontrarse con la salvaje Osha, una mujer de los pueblos libres cautiva en Invernalía, que ayudó a Bran y a Rickon a escapar del saqueo de la ciudad.

A través de la espada, el sigilo y la suerte, Arya Stark (guerrera de 1.º nivel) consiguió escapar de los Lannister tanto en Desembarco del Rey como en las tierras de los ríos desgarradas por la batalla. Su lema personal, “Clávales el extremo puntiagudo”, refleja claramente su amor por la espada. Viajando por sí sola a bordo de un barco hasta el norte, busca a su medio hermano, Jon Nieve, un miembro de la Guardia de la Noche. [Lee el

LA HERMANDAD SIN BANDERA

La Hermandad, una compañía de forajidos que se mueve a lo largo de la zona sur del Tridente y al norte de los rápidos de Aguasnegras, es una fuerza en ascenso en la región. Ser Beric Dondarrion (paladín de 4.º nivel) y Thoros de Myr (clérigo de 5.º nivel) dirigen a la banda, quienes en sus corazones pretenden proteger a los plebeyos que no lo pueden hacer por sí mismos. Para mantener a sus hombres con vida, Ser Beric ha ordenado que viajen en pequeños grupos, golpeando rápidamente y regresando de manera furtiva a terreno seguro. Este tipo de organización les hace fascinantes para una campaña corta o como pequeña sección del hilo argumental de una campaña mayor; los jugadores pueden interpretar fácilmente a miembros o aliados de los forajidos enviados como un pequeño grupo para emboscar a pequeñas partidas de viajeros, algunas de las odiosas tropas de los Lannister o incluso destacamentos de los abanderados de los Tully.

Aunque no es un abanderado de Robb Stark, Ser Beric siente más simpatía por su familia que por las demás facciones. La hermandad posee diversas guaridas secretas, incluyendo Colina Cuerno, un pequeño dominio notable por permanecer intacto en las tierras de los ríos desoladas por la guerra.



“¿Por qué nombran reyes y reinas los dioses si no es para proteger a aquellos que no se pueden proteger?”

— Daenerys Targaryen

artículo sobre el Muro de Hielo si quieres conocer más detalles sobre Jon Nieve y los hijos de Stark que todavía se encuentran en el norte].

Arya, Brandon y su hermano bastardo Jon Nieve luchan en la “Campaña del Muro de Hielo”. Aunque demasiado joven para guiarse sólo, Rickon Stark, de cinco años, podría convertirse en el Rey del Norte junto a Catelyn Stark como regente. Rickon viaja actualmente junto a su lobo huargo y una mujer salvaje.

Los jugadores que se sientan atraídos por las costumbres más antiguas y bárbaras de los señores independientes, y por las magias espirituales, podrían aventurarse en las tierras del norte y encontrarse con los Stark. A los DMs les debería resultar sencillo integrar las campañas del Muro de Hielo y Choque de Reyes usando a los legitimistas Stark. Los PJs podrían moverse entre ambas

campañas mientras intentan reunir a los desperdigados hijos Stark.

Poder y posesiones: los Stark ostentan el dominio de Invernalía y sus tierras. Todos los norteños considerados honorables siguen su liderazgo. La magia y los dioses de los bosques se ponen del lado de los Stark.

Abanderados de los Stark

Si el norte se alza para apoyar nuevamente a los Stark, podrían reunir un ejército de norteños que incluyera miles de jinetes.

Los Tully: los aliados más poderosos de los Stark en el sur son los Tully, quienes proporcionan un gran número de hombres a su causa y fortines estratégicos a lo largo del Tridente.

Lady Brienne de Tarth (guerrera de 16.º nivel): una dama extremadamente alta, Brienne porta una *espada larga de acero valyriano* +1 llamada Juramentada. Brienne

entabló amistad con Catelyn Stark y le ha prometido rescatar a Arya y Sansa.


Los Manderly de Puerto Blanco: fuerte en la tradición de caballería, los recursos de Puerto Blanco la permiten equipar a un ejército de 1.500 individuos incluyendo 200 jinetes. Aquí se podría construir una armada para derrotar a las naves de los hijos del hierro, pero tales esfuerzos a gran escala llevarían mucho tiempo.

Los Reed: Howland Reed, el señor de la Atalaya de Aguasgrises, dirige a los lacustres que viven en el pantano al norte del Cuello. Como sus abanderados, todos los lacustres ayudarán a los Stark, pero Lord Reed y su hijo irán más allá arriesgando sus vidas y sus tierras por ellos.

Los lacustres suelen conocer la magia de la naturaleza, que incluye respirar barro, correr sobre hojas, cambiar la tierra en agua y viceversa, hablar con los árboles y tener sueños proféticos. Llevan camisotes de escamas de bronce y cazan con tridentes y redes. Algunas veces emplean veneno extraído de las plantas del pantano para matar en silencio, y conocen maneras secretas de sortear o atacar a cualquiera que domine el Cuello.

Fortaleza: Invernalía

El castillo Stark, Invernalía, está situado en los bosques centrales entre el Muro y el Cuello. Según los estándares de Lannisport o Desembarco del Rey, Invernalía es un remanso rústico, pero uno de los pocos grandes puntos de paso hacia el norte.

El castillo está construido encima de manantiales de aguas calientes que proveen de calor ternal todo el invierno. En un tiempo el castillo incluyó elementos civilizados como casetas de perros de caza, una gran casa, una fortaleza, un primer torreón, una torre del maestre, criptas, un bosque de dioses, un campanario, un salón de la guardia, casetas y establos. Pero el castillo se quemó durante la reciente confrontación con los Greyjoy, y la mayor parte de sus habitantes han sido asesinados o se han marchado. Las torres de piedra y los muros de granito siguen en pie, aunque en ruinas. No importa cuál sea su condición, los Stark intentarán regresar a su fuente de fuerza, Invernalía. Y Catelyn Stark, nacida Tully, intentará capturar Aguasdulces, su hogar ancestral. 

MAGIA EN WESTEROS

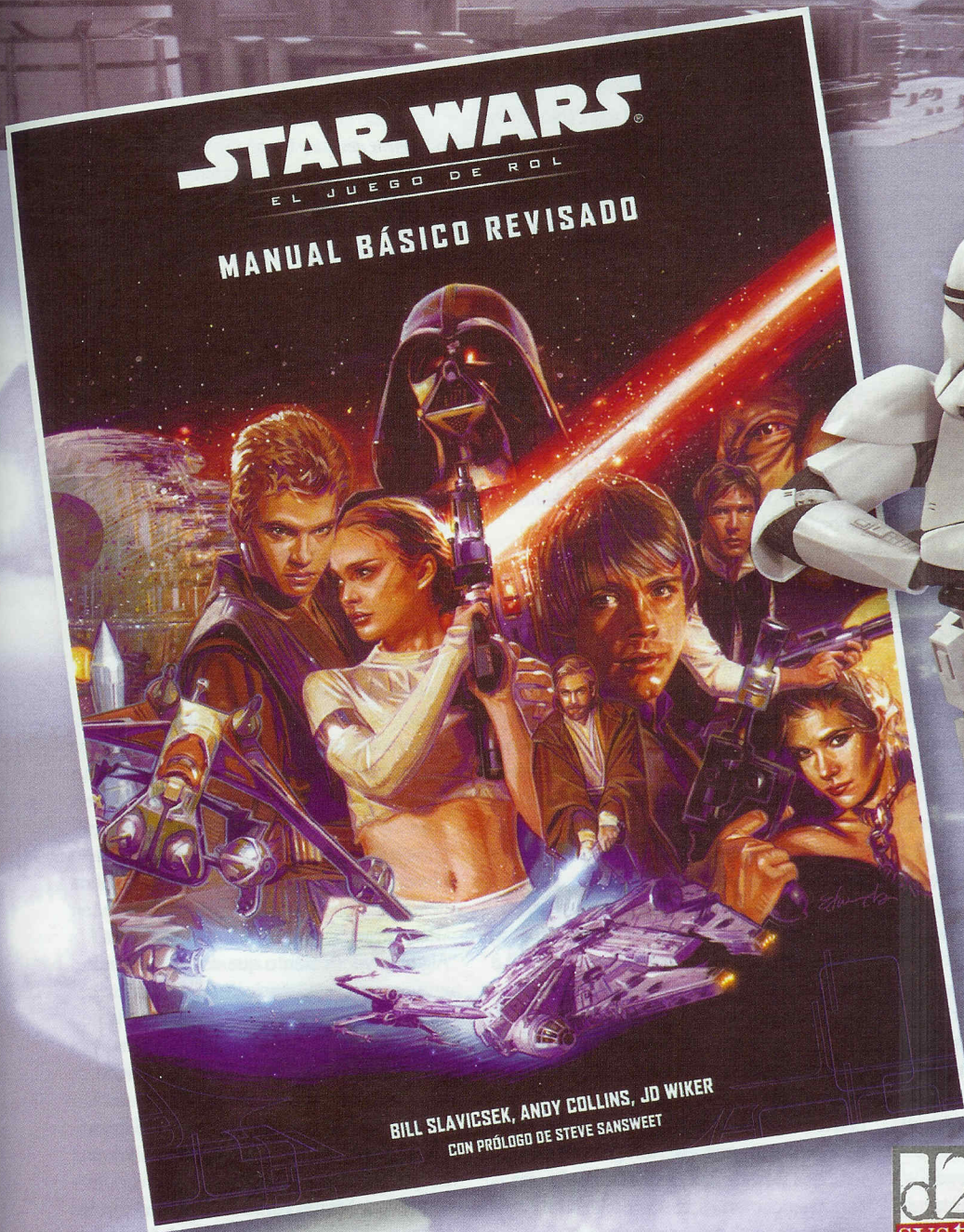
Una de las cosas más evidentes sobre Westeros es su relativa falta de magia. El aumento gradual de los efectos mágicos, aptitudes y criaturas reveladas a medida que progresa la serie la convierte en una grata lectura, dotándola de un sentido de maravilla y misterio. Dejando a un lado estos puntos fuertes, es difícil trasladar algunos aspectos de las reglas de D&D a este mundo. Las pautas que siguen a continuación deberían facilitarte algunas ideas de cómo usar la magia durante las partidas en Westeros a la vez que mantienes el ambiente de las novelas.

Apenas existe magia: con esta opción, la magia es la provincia única de los PNJs y los muy escasos objetos mágicos. Los PJs se encuentran restringidos a tres clases del MANUAL DEL JUGADOR: bárbaro, guerrero y pícaro. Como variante interesante, esta ambientación podría ser jugada usando sólo cuatro de las clases de PNJ de la GUÍA DEL DUNGEON MASTER (aristócrata, plebeyo, experto y combatiente) y las tres clases arriba mencionadas que podrían tener el mismo papel que las clases de prestigio en una campaña normal, siendo sólo accesibles tras alcanzar el 5º nivel en una clase de PNJ. Debido a que esta opción es la que está más en línea a la ambientación como se expone en los libros, los PNJs en estos artículos son descritos con los bajos niveles de equipo personal que la tipifican. Los PJs y PNJs no deberían tener más de un cuarto de la riqueza media disponible para personajes normales de su nivel.

Magia restringida: con esta opción, todas las clases del MANUAL DEL JUGADOR están disponibles para los PJs y PNJs, pero los conjuros por encima de cierto nivel (el 4º en la mayoría de los casos) no están disponibles y los PJs y PNJs no deberían tener más de la cuarta parte de la riqueza media disponible para personajes normales de su nivel.

D&D puro y duro: para los admiradores de las novelas de Westeros, esta opción podría parecer fuera de lugar, pero es la más sencilla de implementar con jugadores inexpertos. Así pues, las novelas proporcionan nombres, geografía y una interesante estructura política, pero todas las opciones normales de D&D están disponibles para los jugadores. Los lanzadores de conjuros provienen de lejanas ciudades, pero su magia funciona, y los guerreros portan armas y objetos mágicos típicos de D&D. El DM debería sentirse libre de incluir monstruos y equipar a los enemigos con magia que desafíe a los PJs y haga interesantes las partidas.

EL JUEGO QUE TODOS ESTÁBAMOS ESPERANDO



Rambla Catalunya, 117 Pral. 2ª • 08008 Barcelona
Telf.: 93 238 98 70 • e-mail: spain@devir.es • web: www.devir.es

Canción de Dados y Fuego

por Dave Gross · traducción de David Baños



CON LA M DE MARTIN

Mucho antes de *Canción de Hielo y Fuego*, Martin cosechó admiradores por trabajos tales como *Muerte de la luz* (1977), *Refugio del viento* (con Lissa Tuttle, 1981), *El sueño del Fevre* (1982), y *Armageddon Rag* (1983). Su pasión por los cómics (por no mencionar los juegos) se vio recompensada cuando fue el editor de la popular serie *Wild Cards*, y ganó cuatro premios Hugo, dos Nebula, un Bram Stoker y un World Fantasy Award por historias que iban desde la ciencia ficción hasta el horror y la fantasía, un género colectivo al que le gusta llamar "material fantástico". Si quieres ver la bibliografía completa de Martin así como muchas otras cosas, visita su página Web en www.georgerrmartin.com.

George Richard Raymond Martin no es muy diferente a otros jugadores... salvo por su faceta de escritor galardonado.

Nacido en Nueva Jersey en 1948, Martin demostró un talento precoz para la escritura vendiendo sus historias de monstruos a otros niños por un níquel, lo que sin duda ayudó a financiar su creciente afición por los cómics. Aumentó sus tarifas al realizar su primera venta profesional a la revista *Galaxy* a la edad de veintiún años. Después de licenciarse en la Universidad del Noroeste, Martin continuó escribiendo en sus ratos libres mientras enseñaba periodismo, hasta 1979 en que se convirtió en escritor a jornada completa y se trasladó a Santa Fe. Siete años después se unió a la CBS para trabajar en la serie *Twilight Zone* y posteriormente en la de mayor éxito *Beauty and the Beast*. Después de pasar diez años en Hollywood, volvió otra vez a escribir novelas.

Allí empezó a trabajar en serio en un proyecto que había iniciado hacía varios años, una serie de novelas conocidas como *Canción de Hielo y Fuego*. La saga fundia intriga política, venganza y acción con un hábil tratamiento de la magia comparable al de otro autor de fantasía con otras dos erres en su nombre. Su primer volumen, *Juego de tronos*, demostró que la fantasía épica seguía teniendo vitalidad e hizo que Anne McCaffrey denominara la serie como

"fantástica" por su ambientación y personajes realistas. Con *Choque de reyes*, tanto el público como el número de páginas se incrementaron a proporciones colosales, y la tendencia continuó con *A Storm of Swords* (inédito en castellano). Ahora una legión de admiradores está esperando ansiosamente el siguiente volumen, *A Feast of Crows* (inédito en castellano).

LA GRAN HISTORIA

Con una serie que engloba tres libros, cada uno lo bastante grande para aturdir a un lobo terrible, cuesta imaginar cómo George R. R. Martin mantiene el control de todas las familias, alianzas, sucesos históricos, localizaciones y hasta los nombres de las espadas. Sus admiradores podrían esperar que poseyera una vasta biblioteca con mapas y referencias, pero él asegura que no es así. "He tomado algunas notas. Tengo algunos resúmenes y líneas temporales. La mayoría se encuentra todavía entre mis orejas. Que Dios nos ayude".

Tales aseveraciones explican por qué un admirador quiso saber qué planes había realizado Martin para que otro autor finalizara la serie en caso de que falleciera de manera prematura. Aunque rechaza tentar al destino preparándose para una contingencia tan espantosa, Martin promete que el diseño del resto de la historia se encuentra vivo y en buena

forma dentro de su propia imaginación. "En algunos sentidos, me acuerdo mejor de Westeros y los Siete Reinos de lo que lo hago en mi vida real", comenta. "Recordaré detalles de personajes secundarios, pero no necesariamente de alguien que haya conocido en la última convención".

Escribir una historia tan amplia como *Canción de Hielo y Fuego* es un reto, pero no sólo por su longitud sino también por su complejidad. Cada volumen previo incluye al menos ocho personajes en el punto de mira, y el siguiente promete más, incluyendo a los del prólogo extendido. Tener tantos personajes focales permite a Martin mostrar acontecimientos que tienen lugar en todo el mundo, aunque pueda ser complejo. "Lo que hace un personaje obviamente afecta a lo que les ocurre a los demás, y deben reaccionar a ello", dice. "Por lo tanto, es un juego de malabares. Algunas veces siento que estoy montando en una cuadriga: empiezo con dos caballos, luego tengo cuatro y ahora tengo como dieciséis; todos quieren ir por caminos diferentes, y estoy sujetando las riendas para mantenerme con vida. Pero en las inmortales palabras de superpollo 'Sabías que el trabajo era peligroso cuando lo aceptaste'. Así que ahí estoy".

Aunque Martin está familiarizado con los esbozos debido a sus años en Hollywood donde es necesario realizarlos, no lo hace

GEORGE R. R. MARTIN

sobre la Literatura, la Historia y los juegos

con sus novelas. "Tengo mi destino en mente", dice, "pero no conozco necesariamente cada giro y vuelta de la ruta que me va a llevar hasta allí. Y algunas veces los personajes te sorprenden; te llevan por otros caminos que son más ricos y edificantes de lo que tenías previsto".

"Desafortunadamente", añade, "algunas veces te llevan a callejones sin salida. Es una desventaja de la forma en que trabajo". Lo que significa que de vez en cuando Martin escribe largos pasajes antes de decidir volver atrás y rehacer los acontecimientos instigados por un personaje advenedizo, dejando capítulos completos de historias irreales en su disco duro. Antes de que te entusiasmes por un "montaje del director" de *Canción de Hielo y Fuego*, Martin explica que puede funcionar para las películas pero no para los libros. "No se trata de escenas escindidas sino más bien rumbos alternativos o que nunca han ocurrido. Algunas veces la historia da un giro y usas el capítulo más adelante o pedazos de él, pero siempre se pierde algo".

Sin soportar los caprichos de sus personajes mandones, Martin tiene en mente una conclusión específica para la saga, incluyendo el destino de cada uno de los personajes principales. Admite que es posible que cambie de idea antes del final, pero insiste en que "no es posible cambiar de idea por el correo de un admirador, gente que me escribe e intenta abogar por un personaje u otro. Aun así, siempre me alegra escuchar lo que tengan que decir, pese a que no creo que vayan a influir en la historia. Esto no es *Supervivientes*; no tienes que nominar a nadie de la isla".

Como amante de las convenciones y autor que aprecia a sus admiradores, Martin sabe que no puede escapar completamente de la influencia exterior. Pese a todo, disfruta de la soledad de sentarse solo en frente de su ordenador para escribir la historia. En ese momento "tienes que olvidarte de ellos [los admiradores] y también de tus editores, las editoriales y tus agentes. Olvidarte de todo lo que tenga que ver con estas cosas y simplemente ir con los personajes, ir con la historia y lo que te están diciendo que hagas. Esa es la auténtica voz".

Esa auténtica voz lleva tiempo conseguirla cuando cada volumen es mayor que el anterior. "Sí, es un problema", dice entre risas. "A *storm of*

swords rozó lo grande que puede ser un libro, y ha sido dividido en dos en la edición de bolsillo de Inglaterra. Bantam intentará sacarlo en rústica en un sólo volumen, pero Dios, va a ser un libro gordo. Vas a padecer el síndrome del túnel carpiano si intentas sostenerlo en la ducha".

AQUELLOS QUE RECUERDAN EL PASADO

Martin es tanto un lector voraz como un autor prolífico. Dentro de sus temas preferidos se encuentra la Historia, la cual ha influenciado enormemente *Canción de Hielo y Fuego*. "Quería hacer una que estuviera cercana a la ficción histórica", comenta. "Incluso estuve jugando con la idea de no incluir elementos de fantasía. Finalmente decidí rechazarlo, e introduje los dragones y la magia, elementos que

Creo que la magia tendría que ser mágica. Debería ser misteriosa y maravillosa. —George R. R. Martin

participan de los elementos tradicionales de fantasía, pero en menor cantidad si la comparamos con otras historias de fantasía". Aunque los admiradores han notado reminiscencias a la Guerra de las Dos Rosas y la Guerra de los Cien Años en los conflictos de Westeros, Martin muestra interés por diversos periodos históricos. "Mi atención se centra en las [eras] anteriores a la pólvora. Creo que una vez que se introducen las pistolas y los cañones, pierdo el interés. Por lo tanto, las eras de las espadas y las anteriores son mis periodos favoritos".

A pesar de su profundización en la autenticidad histórica, la saga de Westeros es indudablemente una fantasía, con elementos mágicos tales como dragones, los terroríficos Otros, y los horribles conjuros del dios rojo R'hllor. Al principio, la magia era tan sutil que parecía inexistente, pero es algo que está cambiando. "En cada libro, el nivel de magia está aumentando ligeramente, por lo que al final será mucho mayor. Algunos de los lectores asiduos a la fantasía que están leyendo libros en los cuales hay magos lanzando bolas de fuego no la encontrarán 'espectacular' ni en su mayor nivel".

Martin ve los elementos mágicos como algunos de los que más le cuesta escribir.

"Es muy difícil hacerlo bien. Poseo grandes sentimientos hacia la magia; creo que está mal utilizada en la mayoría de la fantasía. Hasta cierto punto regresé hasta Tolkien y miré lo que hizo, porque aún creo que lo ha hecho mejor que nadie. Tiene dragones, claro está, y diversas criaturas míticas, como el Balrog. La mala fantasía trata a los magos y a otras criaturas sobrenaturales casi como a superhéroes: vuelan de un lado a otro, tienen poderes, poseen esta y la otra magia. El poder de Gandalf y Saruman reside en el conocimiento: saben cosas, conocen la Historia, la sabiduría popular, la antigua verdad que la gente ha olvidado, y no les verás lanzando demasiados conjuros. Al conservar la magia como algo sutil, manteniéndola fuera de escena, sin decir gran cosa acerca de ella, creo que se convierte en más poderosa. Creo que la magia tendría que

ser mágica. Debería ser misteriosa y maravillosa: la ves y tus ojos... brillan".

El nivel de magia es una de las diferencias entre la ficción fantástica y los mundos de juego de fantasía. Algunas veces, Martin piensa que los

autores cometen el error de incluir estereotipos de juego en sus mundos. "Ahora mismo hay muchísima fantasía en la que desarrollan sistemas de magia", dice. "Incluso me hacen muchas veces esa pregunta en las convenciones: '¿Nos puedes comentar algo sobre tu sistema de magia?' Creo que es un error. Hace que la magia sea un método alternativo a la Ciencia. Puedes tener diagramas de cableado mágico en un sitio y recetas mágicas en las que mezclando tal cantidad de ojos de sapo con esa otra de leche de virgen obtienes aquel efecto. Eso no es realmente magia, ¿no es así? Sólo es Ciencia que no funciona.

DÍAS DE JUEGO

Martin ha sido jugador de rol durante más de veinte años. Actualmente está en un grupo de juego que incluye compañeros escritores como Walter Jon Williams, Melinda Snodgrass, Vic Milan y Jane Lindskold. Al igual que muchos otros se reúnen una vez a la semana, con interrupciones ocasionales para realizar viajes o cumplir fechas de entrega. Aunque pueda chocar a los jugadores de *D&D*, el sistema de juego del grupo de Martin no es el *d20*. Martin defiende su herejía:

"Cuando comencé a jugar a principios de los ochenta, usábamos distintos juegos. Probamos *Morrow Project*. Entonces pasamos a *La llamada de Cthulhu*, que fue uno de nuestros favoritos durante años, y después *Superworld*, un juego de superhéroes, lo que dio lugar en última instancia a la serie *Wild Cards*. Todos fueron entretenidos y pasamos buenos ratos con ellos, pero cada uno poseía su propio sistema. Lo que nos resultaba molesto es que cada vez que cogías uno nuevo, tenías que aprender reglas diferentes. Entonces apareció *GURPS*. Nos atrajo enormemente debido a que era un sistema de juego bueno para cualquier ambientación".

El director de juego de Martin es su amigo escritor Walter Jon Williams, que dirige una campaña histórica situada a finales de la república romana. "Es una partida muy realista, en la que no existen elementos de fantasía. Es similar a los libros de John Maddox Roberts o Steven Taylor. Muchas veces nos encontramos resolviendo asesinatos, y si fallamos en ello, dirigiendo ejércitos en el campo de batalla o tratando con problemas políticos en un intento de preservar la república y mejorar nuestras carreras personales".

No debería causar demasiada sorpresa que un grupo de juego consistente sobre todo en escritores tienda a poner más énfasis en sus personajes que en el combate. "Pasamos noches enteras sin lanzar dados. Nuestras partidas están muy centradas en la parte interpretativa del juego, Walter actuando como sus personajes y nosotros como los nuestros, y ahí reside la diversión: la interpretación de personajes".

Como todos los buenos jugadores, Martin no pierde la oportunidad de hablar sobre su personaje, o más bien el último de ellos. "Mi primer personaje se llamaba Séptimo Sempronio Graco", dice, asegurándose de que tengamos que pasar varias horas en *Google* comprobando la ortografía. "Existieron dos políticos romanos muy importantes: los hermanos Graco. Eran radicales que querían reformar la tierra y fueron elegidos tribunos; ambos murieron. Se les podría considerar los hermanos Kennedy de la antigua Roma.

Séptimo era un descendiente suyo, por lo que también estaba a favor de esa reforma. Era extremadamente inteligente, pero igual de expresivo, como suelen serlo todos mis personajes ya que tengo una

gran boca y me gusta hablar. Roma poseía un complejo sistema del deber hacia tu señor, y él lo tenía a raudales. Por desgracia, los acontecimientos le llevaron a una situación en la que tenía que traicionar o a su señor o a Roma. Y no existía respuesta con su sistema ético, por lo que según la costumbre romana, sin tener otra salida, se dejó caer sobre su espada".

Como todos los buenos jugadores, Martin no maldice a su DJ por ponerle en tan difícil posición. "Era una situación insostenible, pero de cierta forma era justa dada la política de aquel tiempo y el modo en que había creado a mi personaje. Pero fue traumático, ya que le adoraba y había jugado con él durante año y medio. Era un gran personaje y me había metido en el papel, pero para ser coherente con él, sentí que tenía que hacer eso".

Y, como todos los buenos jugadores, Martin echa la culpa a sus colegas por no salvarle de su fallecimiento en última

Aunque pueda chocar a los jugadores de D&D, el sistema de juego del grupo de Martin no es el d20.

instancia. "Los otros jugadores podrían haber sido un poco más inteligentes al respecto. Intenté darles pistas. Séptimo iba de un lado a otro diciendo '¿Cuál es el mejor lugar en el que apuñalar a un hombre para que no duela?' Escribió su testamento, adoptó al hijo de su hermana e hizo todos los demás preparativos de su muerte, pero ninguno de los otros personajes se dio cuenta ni remotamente de sus intenciones, por lo que todos se quedaron alucinados".

Al igual que cuando escribe el fallecimiento de un personaje en *Canción de Hielo y Fuego*, Martin sabía que era adecuado para la historia, aunque no lo hace más llevadero. "Fue muy duro matar a Séptimo en el juego, y es igual de duro matar a personajes en la ficción cuando has invertido mucho en ellos y son algo en lo que has trabajado durante largo tiempo".

LITERATURA Y JUEGOS DE ROL

Incluso peor que la muerte de un personaje de una partida fue escribir un suceso sangriento en *A Storm of Swords*. Martin lo relata con nostalgia y tristeza: "Ciertamente, la boda del tercer libro fue lo más duro que he tenido que hacer. Ese capítulo tiene lugar en mitad del libro, un

poco después, pero no al final del mismo. Cientos de páginas le dan continuación, aunque fue el último capítulo que escribí. Concluí todo el material tras ello. Fue un muy duro de escribir".

Ver sus creaciones de ficción cuantificadas para un juego no es algo que le preocupe, incluso si sabe que los diseñadores suelen tener que adivinar cosas que no han sido todavía reveladas. "[Los misterios] serán revelados por primera vez en los libros", dice. "Por lo tanto, los diseñadores tendrán que bailar a su alrededor". Martin ha visto cómo su ficción ha sido trasladada a términos de juego con la publicación de *GURPS Wild Cards*, editado por Steve Jackson Games. Irónico, puesto que las historias de *Wild Cards* estaban inspiradas en sus propias experiencias jugando a *Superworld*.

Aunque disfruta tanto de los juegos como de la ficción, Martin se asegura de no mezclarlos. "Debes tener claro que el juego es un juego y que el libro es un libro, y que no son la misma cosa. De otro modo, podrías disgustarte mucho. Roger Zelazny siempre parafrasearía a M. Cain sobre este tema. Cain vio a Hollywood adaptar muchos de

sus libros, siendo bastante liberales con los cambios que les realizaron. Un periodista le preguntó: '¿Qué piensas de lo que Hollywood le ha hecho a tus libros?', a lo que Cain respondió: 'Hollywood no les ha hecho nada. ¿Los ves? Están sobre aquellas estanterías, tal y como los escribí'. Las películas son algo distinto. Roger siempre parafrasearía aquello cuando le preguntaron algo parecido: '¿Qué piensas de *Damnation Alley*?'. Creo que es sensato. Mis libros son mis libros, y será interesante ver qué sacan de ellos para un juego, aunque no debes confundir ambas cosas".

El verdadero peligro de mezclar los juegos y la literatura es que una cosa puede robarle tiempo a la otra. "Cuando estoy muy implicado en un libro, puedo jugar en alguna partida pero no dirigirlas. Creo que ser director de juego requiere de mucho más tiempo. Al iniciar la campaña de *Superworld* a principios de los ochenta que dio lugar a *Wild Cards*, perdí como un año por ello. Me metí tanto en ese juego que Parris, mi novia, estuvo a punto de pedir que alguien interviniera. Pasaba todo el día en la oficina inventando supervillanos y lanzando dados. Finalmente, nos dimos cuenta de un modo de obtener buenos libros de

todo aquello e indirectamente hacer dinero, pero durante mucho tiempo estuvimos jugando de forma compulsiva”.

Si esa confesión no es suficiente para demostrar el caché de jugador que posee Martin, hay otra incluso más reveladora. ¡Es un mini-max! Para crear la versión jugable de Turtle, que se convirtió en el personaje estrella de la serie *Wild Cards*, Martin llevó hasta el límite las reglas de *GURPS Superworld*. “Para conseguir que la armadura de Turtle tuviera el grosor que quería en su caparazón para que los villanos no pudieran dañarle, y para que su telequinesia tuviera el poder suficiente como para hacer daños considerables, acepté diversas desventajas mayores, por lo que Turtle en el juego era básicamente un deforme bebé talidomida dentro del caparazón. No tenía brazos ni piernas, sólo aletas. Y era enano, medio ciego... ¡pero los puntos le salían por las orejas! Y eso generó un poderoso personaje para la campaña de *Superworld*”.

Siendo correcto y adecuado para una campaña de superhéroes, este monstruoso personaje presentó al autor

ciertos problemas. “Quería escribir sobre un personaje mucho más realista, por lo que creé a Tom Tudbury, que de alguna forma es un personaje autobiográfico, probablemente más que cualquier otro que haya creado jamás, debido a que cuando se crió en Nueva Jersey (su trasfondo en el proyecto) todo aquello era mi propia historia. Por lo que consigues un personaje que es mucho más normal, equilibrado y

realista que el personaje extremo que fue creado para el juego”.

JUGANDO EN LOS SIETE REINOS

No es sorprendente que Martin sospeche que una buena campaña en Westeros sería parecida a sus experiencias de jugador. “Creo que una buena partida en los Siete Reinos debería tener grandes reminiscencias a una buena partida medieval realista con la ventaja de que tienes libertad para crear la historia. El problema con la ficción histórica es que si has leído mucha Historia, sabes cómo termina. Por lo que lees la verdadera Guerra de las Dos Rosas y sabes qué les va a suceder a esos dos príncipes en la torre y quién va a ganar la batalla de Bosworth. No hay demasiado *suspense*”.

El DJ de Martin se enfrenta a estas cuestiones en cada sesión. “Cuando Walter está dirigiendo la partida de Roma, tiene que caminar por la cuerda floja debido a que ninguno de nuestros personajes existió

Para tener una gran experiencia de juego, se necesita un grupo de grandes jugadores, un buen director de juego y un buen sistema.

realmente en aquel periodo, aunque estamos interactuando con gente que sí lo hizo, como Pompeyo Magno, Julio César, Claudio, Catalina, Cicerón y algunos de los pesos pesados de finales de la república, cuyas acciones, fallos y triunfos son parte de la Historia. Por lo tanto, Walter está desarrollando partidas en torno a estos acontecimientos históricos reales. ¿Hasta qué punto tenemos libertad para

cambiarlos? ¿Qué ocurre si matamos a Julio César? ¿Qué sucede si ganamos una batalla que se debía haber perdido, o perdemos una batalla que debíamos haber ganado? Eso es estar en la cuerda floja.

“Una partida de *Hielo y Fuego* también tendría la misma estética, pero además algunas cosas interesantes que no tienes, como dragones, el Muro, los Otros y las estaciones. Y no estaría limitada; puedes cambiar la Historia debido a que la estás creando a medida que avanzas”.

Para grupos que favorecen el combate, Martin sugiere el Muro como una localización perfecta para la aventura; los que prefieran la intriga, ¿qué mejor sitio que Desembarco del Rey? Con el material contenido en este número, los lectores que hayan ansiado un papel en los Siete Reinos al fin pueden formar parte de la saga, la cual se presta tan bien a juegos de aventura que han comenzado a aparecer partidas de *Canción de Hielo y Fuego*. Se

ha publicado un juego de cartas y su primera expansión, y se están vendiendo bien. Martin ha firmado un contrato para un juego de rol que debería aparecer

en las estanterías de las librerías a finales de año. Unas cuantas compañías le han propuesto hacer un juego de ordenador, pero todavía no hay ningún trato cerrado. En el momento en que prospere, Martin tiene esperanzas específicas sobre el tipo de juego que será. “No me gustaría que fuera del estilo de corto y sajo, en el que los monstruos saltan de sus escondites, les golpeas con tu espada y sus cabezas salen volando con grandes gorgoteos de sangre. No sería lo que quiero”.

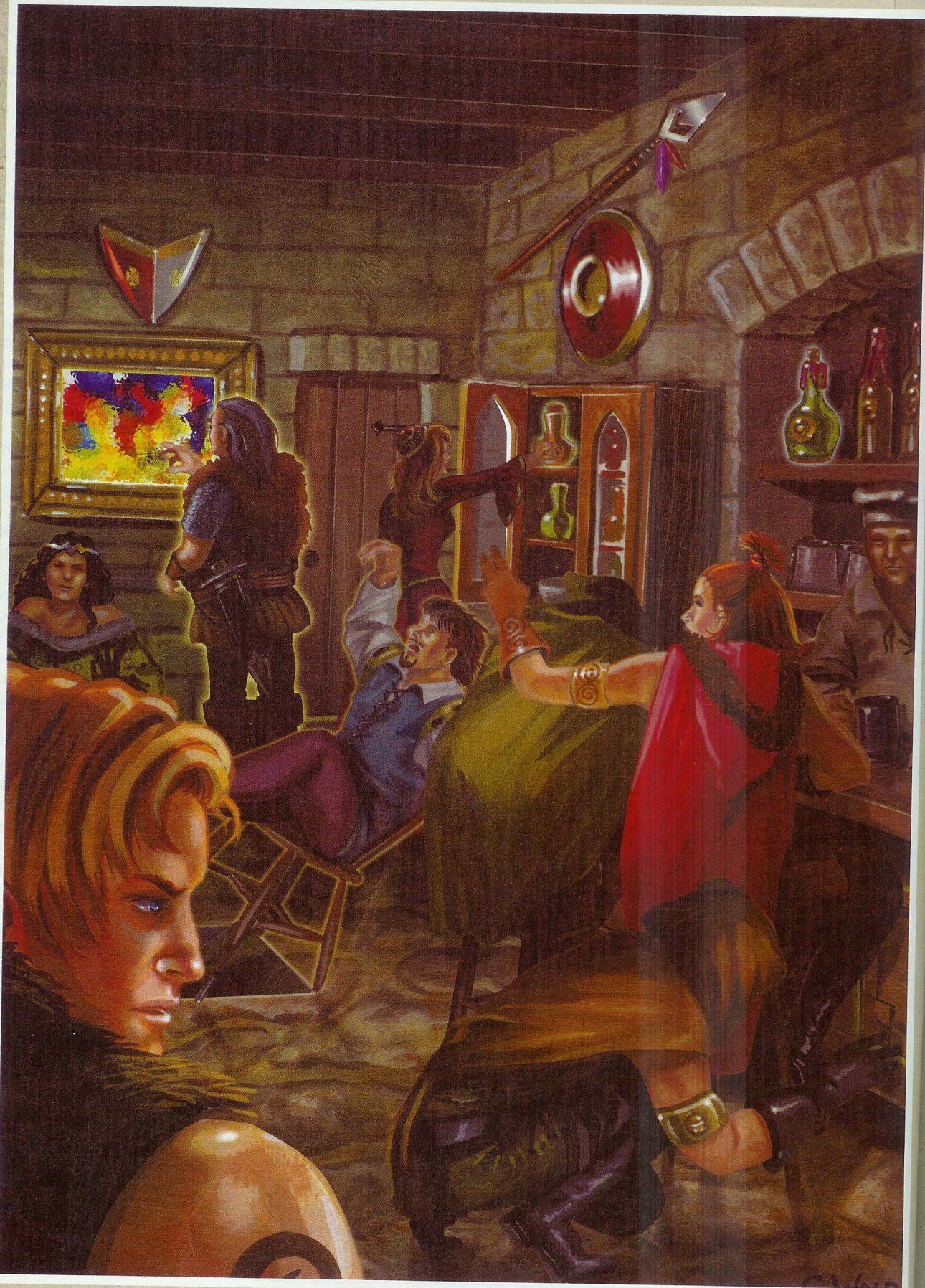
En lugar de una experiencia de acción sin sentido, Martin cree que los juegos de rol requieren un acercamiento más sofisticado, uno no muy diferente al que tienen en su grupo. Cuando se le pregunta qué se requiere para ser un gran jugador, contesta: “Creo que ingenio, imaginación y aptitud para interpretar tu personaje”.

¿En qué sentido son diferentes de las cualidades necesarias para ser un gran escritor?

Responde: “Quizás en ninguno”. ^D

GEORGE R. R. MARTIN HABLA SOBRE LOS JUEGOS Y LA LITERATURA

“Para tener una gran experiencia de juego, se necesita un grupo de grandes jugadores, un buen director de juego y un buen sistema, del mismo modo que una película requiere de un buen guión, un buen director y buenos actores. Todos los elementos deben unirse perfectamente. Incluso con uno o dos elementos malos no funcionará correctamente y no obtendrás esa gran experiencia. Leer es un acto mucho más solitario: es el autor el que interactúa con el lector. Creo que eso lleva a una experiencia más profunda debido a que, por mi experiencia en Hollywood, la colaboración puede ser divertida y puedes obtener algunas cosas buenas de ello, como dar vueltas a algunas ideas, pero finalmente en cualquier forma de arte cooperativo tiene lugar un proceso de compromiso. Quieres X; él quiere Y; intentas acordar el término medio. O eso o tenéis una lucha de poder, la cual siempre resulta desagradable. No puedes obtener esa claridad de visión cuando un autor está al cargo de todo. Por lo tanto, me gusta decir que soy el guionista de mis libros, pero también el director, todos los actores, el chico de los efectos especiales, el diseñador de decorados. Lo soy todo. Te proporciono una experiencia completa. No me limito a dibujar un diagrama como si fuera un guión y depender de otra gente para que rellene los huecos en blanco”.



TRAMPAS URBANAS

25 MECANISMOS DE ASTUTA FABRICACIÓN

por Penny Williams • ilustrado por Christina Wald • traducción de Andrés Moon



Con un andar pesado que ocultaba su cautela natural, el fabricante de trampas volvió a sus habitaciones situadas detrás de la tienda del reparador de carros. Asegurándose de que no había ningún vigilante oculto detrás de él, desactivó como de costumbre las tres trampas de su propia puerta y entró. Soltó un fajo de pergaminos encima de la mesa y con un suspiro se dejó caer sobre su silla.

Había sido una tarde ajetreada. Un nuevo gremio de ladrones había empezado una serie de robos que amenazaba con empobrecer a nobles y mercaderes. El viejo gremio vendía su protección a algunos, y era al menos lo suficientemente hábil como para dejar a sus otras víctimas con los recursos necesarios para sobrevivir hasta el siguiente robo. Pero esta organización era diferente; su desconocido líder parecía tener en mente un orden del día más agresivo. Como de costumbre, la gente del pueblo (los que habían sido robados o simplemente tenían miedo) empezó a venir al anciano fabricante de trampas para que les ayudara a proteger sus objetos de valor.

Este trabajo adicional, muy por encima del negocio estimulante que normalmente hacía con trampas personalizadas cuyos destinatarios eran clientes entendidos, amenazaba con sobrepasar sus posibilidades. "Voy a tener que conseguir que mis asalariados hagan horas extras," pensó.

Dejando de lado estas preocupaciones, cogió uno de los pergaminos y empezó a revisar sus notas de las entrevistas de la semana. "Tengo que seguir diciendo a esta gente que las trampas urbanas son diferentes a las trampas de dungeon", se murmuró a sí mismo. "No deberían estar diseñadas para matar en la mayoría de los casos. Cualquiera podría tropezar con ellas (familia, amigos, o incluso el propietario), pero todo el mundo quiere algo letal cuando se trata de una trampa."

"El tabernero," pensó, recordando su entrevista con el propietario de la Posada del Dragón Negro, "quiere una trampa nueva para su caja fuerte. Nada de venenos, claro está; él y su familia tienen que abrir esa caja fuerte como cincuenta veces al día. Quizá un simple chillón podría

servir... no, ya tiene uno. Dice que molesta a los parroquianos cuando se activa. Quizá debería ser una que se active sólo cuando el que intente robar toque la caja. Fabricaré una con un efecto inmovilizante que llame también al propietario. Probablemente coja al hijo más pequeño un par de veces, creo que ese crío coge dinero de la caja para gastarlo en su chica. Pero es hora de que la gente joven aprenda a ser responsable, he dicho."

Trampa de inmovilizar persona/mensaje: VD 5; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); sin rearme; trampas múltiples (una trampa de *inmovilizar persona* y otra trampa de *mensaje* que notifica al tabernero y a su familia cuando salte); efecto del conjuro (*inmovilizar persona*, a 10.º nivel de mago, Salvación de Voluntad [CD 14] niega, 10 asaltos de duración), efecto del conjuro (*mensaje* a 10.º nivel de mago, hasta 10 destinatarios; Buscar (CD 28); Inutilizar Mecanismo (CD 28). Coste: 2.100 po, 168 PX.

Nota: esta trampa es realmente una trampa con VD 4 que produce un efecto

de *inmovilizar persona* y una trampa con VD 2 de *mensaje* que susurra, "alguien está intentando robar la caja", al tabernero y a su familia, o a aquellos que estén en el alcance del conjuro (2000 pies) en ese momento. Estos efectos son independientes uno de otro y deben ser detectados y desactivados por separado.

"Además quiere una para su bodega. Tiene algunos vinos raros, de eso no cabe duda. Entonces, ¿debería estar en la puerta de la pequeña habitación donde guarda las cosas raras, o directamente sobre la mercancía? Quizá en ambas, pero no tiene tanto dinero, por lo que trampas individuales de botellas serían lo más barato y lo más

"Para acabar, quiere una habitación trampa arriba que pueda darle a cualquiera con un historial de escabullirse sin pagar la cuenta (una que no deje salir a su inquilino sin su intervención). Podría hacer una jaula blindada, pero no podría permitírsela. Quizá sólo valga con una puerta "atascada". Tengo un adorable modelo pequeño que un druida me ayudó a crear. Claro, no es tan útil habiendo ventanas, por lo que se usa mejor en una habitación interior sin ellas. Es mejor que también le dé la llave mágica que disipa el efecto para dejar salir al pobre granuja". El maestro fabricante de trampas escribió una nota para contactar con el druida la semana siguiente.

hierro recortada por la barra. Podría encajar en un hueco puesto en el techo y caer hasta cubrir todo el área de detrás de la barra con sólo dar a un interruptor. Más que una trampa es en realidad un mecanismo para la seguridad del personal, aunque podría dejar inconsciente a alguien que esté en el sitio equivocado".

Trampa de la pantalla descendente: VD 3; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; Salvación de Reflejos para evitar (CD 15); pantalla descendente (2d6, pantalla); objetivos múltiples (todos en un radio 5 por 10 pies en frente de la barra y un cuadrado de 5 pies de lado a ambos lados de la barra); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 25). Precio de mercado: 7.500 po.

"La otra nueva adición que quiere el propietario es un poco menos saludable: unos pocos sitios en la pared donde las sillas se inclinan hacia atrás para depositar al ocupante en compartimentos secretos donde un gas les dormirá. Dice que es una precaución para deshacerse de los alborotadores, pero es más probable que esté vendiendo "reclutas" inconscientes a barcos que parten".

Trampa de la silla que se inclina: VD 2; mecánica; disparador de contacto; rearme automático; Salvación de Reflejos para evitar (CD 20); encerradero; Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 28). Precio de mercado: 8.600 po.

Trampa de gas: VD 6; mecánica; disparador de localización; rearme manual; gas; nunca falla; activación retardada (1 asalto); veneno (niebla de sueño*, Salvación de For para resistir [CD 18], dormir 1 hora/dormir 6 horas); Buscar (CD 18); Inutilizar Mecanismo (CD 18). Precio de mercado: 9.600 po.

*La niebla de sueño es una toxina incolora e inodora que se inhala (Fort CD 18). Se deriva de un particular tipo de hongo originario de las áreas forestales. Su daño inicial es dormir por 1 hora, y el daño secundario es dormir por 6 horas. La niebla de sueño cuesta 200 po por dosis.

"El siguiente es el orfebre. Necesita nuevas cerraduras para sus puertas. Eso es fácil, una trampa de contacto herrumbroso en una cerradura puede serle una buena elección. Todo lo que que necesito hacer es construir dentro un garfio pequeño que agarre todo lo que sea insertado, y las ganzúas del intruso no valdrán para nada. El conjuro no

Las trampas urbanas son diferentes que las trampas de dungeon, no deberían estar DISEÑADAS PARA MATAR EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS.

usado en pocas cantidades. Los miembros de la familia van allí a menudo, por lo que tampoco debe ser letal, y no debería ser incluso dañina, pero podría... asustar. Una trampa con un disparador de clarividencia para que sólo el tabernero y su mujer puedan entrar a esa habitación debería bastar para deshacerse del ladrón ocasional."

Trampa de miedo: VD 5; dispositivo mágico; disparador visual (*clarividencia*); sin rearme; efecto del conjuro (*miedo* a 7.º nivel de mago, Salvación de Vol [CD 13] niega); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). Coste: 2.150 po, 172 PX.

"Si quiere protección adicional para ciertas botellas, podría embadurnarlas con un veneno paralizante, eso sí, tendrá que recordar llevar guantes cuando vaya a por ellas. El líquido cerebral del carroñero reptante no va a afectar a ladrones realmente experimentados y además, teniendo ya una trampa más efectiva en la puerta, podría suponerle una pérdida de dinero usar esta protección adicional."

Botella de vino con veneno de contacto: VD 1; mecánica; disparador por contacto (adjunto); sin rearme; veneno (líquido cerebral del carroñero reptante, Salvación de For [CD 13] resiste, parálisis); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 18). Precio de mercado: 400 po.

Trampa de puerta atascada: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar pensamientos*); sin rearme; trampas múltiples (una trampa de *madera férrea* y otra de *transformar madera*); efecto del conjuro (*madera férrea*, a 11.º nivel de druida, 10 días de duración), efecto del conjuro (*transformar madera*, a 11.º nivel de druida); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismos (CD 31). Coste: 5.000 po, 400 PX.

Nota: esta trampa es realmente una trampa con VD 7 que transforma la puerta y el marco en madera férrea y otra trampa de *transformar madera* con VD 2 que funde la puerta con el marco, haciéndola imposible de abrir de la manera normal. La puerta resultante tiene un ancho de 3 pulgadas y tiene una dureza 10, 90 puntos de golpe, y una CD 34 a Romper. Los efectos de los conjuros son independientes uno del otro y deben ser detectados y desactivados separadamente.

"También está la Taberna de la Sirena Borracha, abajo por el paseo marítimo. Su propietario quiere una pantalla descendente para cerrar el acceso a la barra y la caja en el momento en que haya una pelea, algo que, como tengo entendido, pasa cuatro o cinco veces por noche. Es bastante fácil: una lámina de

afecta a metales no ferrosos, así que todo lo que se tiene que hacer es una copia de la llave en oro”.

Trampa de contacto herrumbroso: VD 5; dispositivo mágico; disparador de contacto (adjunto); sin rearme; efecto del conjuro (*contacto herrumbroso*, a 7.º nivel de druida, Atq de toque cuerpo a cuerpo +15); Buscar (CD 29); Inutilizar Mecanismo (CD 29). Coste: 1.450 po, 116 PX.

“También quiere un nuevo sistema para sus estuches de muestra. Tengo que convencerle de que no necesita tener las joyas y demás cosas dentro de estuches de muestra. Lo que necesita para venderlos es una ilusión de los objetos. Puede producir interés al cliente sin poner en peligro su mercancía. Claro que no podrá poner nada nuevo en el estuche sin tener que renovar el conjuro. Pero no costará tanto si la trampa no necesita una función de rearme”.

Estuche de muestra con mercancía ilusoria: VD -; dispositivo mágico; disparador de localización; sin rearme; efecto del conjuro (*imagen permanente*, a 11.º nivel de mago, Salvación de Vol para descreer [CD 19]); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). Coste: 3.400 po, 264 PX.

“La cámara es la que realmente necesita protección”. Continuó hablando consigo mismo el maestro fabricante de trampas. “Para la cámara, quizá lo mejor sea una habitación móvil. La montaré como 2 conjuntos de puertas que llevan a una cámara doble, con una pared común de piedra pero sin ninguna puerta que conecte. Cualquiera que abra la puerta de la cámara exterior sin desactivar la cerradura escondida causa el cambio de la segunda habitación, por lo que la puerta interior da a una cámara falsa llena de trastos. Una vez dentro, las dos cámaras vuelven a sus posiciones originales, dejando la puerta por la que entraron los ladrones dando a una pared de piedra sólida. Si pongo ahí un *campo antimagia*, no podrán salir teleportándose. Tengo que poner una alarma de luz para que el orfebre sepa que ha cogido a alguien. Si los deja más de unas pocas horas, es probable que se afixien”. Después de trazar un pequeño dibujo, el maestro fabricante de trampas pasó a la siguiente hoja de pergamino.

Trampa de doble cámara: VD 5; dispositivo mágico; disparador de localización; rearme manual; desactivación por cerradura escondida (Abrir cerraduras [CD 25], Buscar [CD 25]); habitación móvil (sin daño; Salvación de Ref para saltar antes de que la habitación se mueva [CD26]); objetivos múltiples (todos los que estén en la cámara de 20 por 20 pies); Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 28). Precio de Mercado: 33.500 po.

“Veamos ahora. La guardia local quiere un nuevo sistema de trampa para la cárcel, para que el nuevo gremio no pueda ayudar a sus miembros a escapar fácilmente. Los miembros de ese gremio parecen usar muchas mejoras mágicas, por lo que la primera cosa que hay que hacer es equipar a la entrada del edificio, a las celdas y a todas las ventanas que dan al exterior con un efecto disipador. El disparador debería ser visual (probablemente *visión verdadera*, y así podrá ver a intrusos invisibles) y debería fijarse de tal manera que no dispare la trampa a cualquiera que vea un uniforme de guardia”.

Trampa de puerta disipadora: VD 7; dispositivo mágico; disparador visual (*visión verdadera*); sin rearme; efecto del conjuro (*pantalla disipadora de Otiluke*, a 7.º nivel de mago; duración 7 asaltos); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). Coste: 72.000 po, 3.760 PX.

“Puedo hacer también algunas trampas de pantalla en las celdas de los criminales más importantes. Cuando alguien toque la cerradura de la puerta de la celda sin dar al interruptor, una pantalla bajará de golpe sobre la puerta de la celda, bloqueando el acceso a la cerradura, a la puerta, y a la persona dentro. Puede incluso hacer un poco de daño a cualquiera tan tonto como para tocarla, si el incauto no es lo suficientemente rápido. No es que sea lo mejor para los guardias, pero les enseñará a ser cuidadosos”.

Trampa de pantalla: VD 10; mecánica; disparador por toque (adjunto); rearme manual; desactivar interruptor escondido (Buscar [CD 35]); Salvación de Ref para evitar (CD 25); (2d6 más sujetar, pantalla descendente, bonificador de +25 a presa para mantener la sujeción), Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 31). Precio de Mercado: 96.000 po.

“Hum... una nueva trampa de pasillo para la casa del capitán de la guardia. Apuesto a que piensa que es un objetivo de venganza del nuevo gremio. Dice que quiere a su hija protegida de un secuestro, pero esa niña es muy traviesa, por lo que seguro que también quiere que esté protegida de ella misma. Preguntó de manera específica por algo que pudiera impedir a cualquiera que entre en su habitación, e impedir a la niña que salga de ésta sin ayuda. Suena bien para poner aquella trampa de balancín...”

“Hay un pasillo de 60 pies de extensión que lleva a su habitación, y una niñera que vive en el conjunto de habitaciones con ella. Pondré un interruptor escondido para dejar pasar a la anciana mujer. Si ese interruptor no es activado, el suelo actuará como un balancín con

PANTALLA DISIPADORA DE OTILUKE

Abjuración

Nivel: Hch/Mag 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

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

Efecto: muro cuya aura es hasta un cuadrado de 10'/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1'/nivel
Duración: 1 minuto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas una pantalla opaca, brillante e inmóvil de energía violeta. Cualquier criatura u objeto que pasa a través de la pantalla está afectado por un *disipar magia* dirigido lanzado a tu nivel de lanzador (ver el *MANUAL DEL JUGADOR*).

Realizas una prueba de disipación contra el conjuro o contra cada conjuro en curso cuyo efecto esté actualmente en el objeto o criatura. Una prueba de *disipar* es 1d20 +1 por cada nivel de lanzador (máximo +10) contra una CD de 11 + el nivel del lanzador. La pantalla no tiene ningún efecto en cualquier objeto que lleve una criatura.

Si un objeto mágico solo pasa a través de la pantalla, realizas una prueba de *disipar* contra el lanzador del conjuro de ese objeto. Si tienes éxito, todas las propiedades mágicas del objeto son suprimidas por 1d4 asaltos.

Los efectos de conjuros que no actúan sobre objetos o criaturas no pueden traspasar la pantalla. Un *desintegrar* o un conjuro de *disipar magia* con éxito elimina la *pantalla de disipación de Otiluke*, mientras que un *campo antimagia* impedirá su funcionamiento.

Componente material: una lámina de un cristal fino de plomo.

el eje central en el punto de 30 pies de distancia. La única manera de pasar con seguridad es teniendo dos pesos casi iguales, que no se lleven más de 20 libras cada uno, a la misma distancia del eje central. Si se mueven, lo tendrán que

Nota: Cuando sea disparada, esta trampa produce una imagen de la difunta esposa del capitán, que empieza a dar a gritos una reprimenda durante 11 asaltos. Si es la hija del capitán la que se encuentra en la celda, la imagen la

ceguera [CD 22]); objetivos múltiples (todo lo que esté en el radio de explosión de 150 pies; Buscar (CD 33); Inutilizar mecanismo (CD 33). Coste: 6.050 po, 484 PX.

"Y después está Sir Edward, que quiere un carruaje con trampa para usarlo como cebo para matar a los ladrones que robaron su apreciado faetón. Es un carruaje de dos caballos con cuatro ruedas. Puedo amañarlo para que los radios de las ruedas se desprendan cuando se mueva a gran velocidad. El reparador de carros es amigo mío; seguro que sabe cómo hacerlo. Solo necesito un conjuro para asustar a los caballos. Dijo que quería que el disparador activase la trampa después de que el carruaje haya estado fuera del granero durante 4 horas. Más o menos lo que tarda su madre en hacer la compra. Me pregunto..."

Trampa de sonido fantasma: VD 2; dispositivo mágico; disparador temporal; sin rearme; efecto de conjuro (*sonido fantasma*, a 5.º nivel de mago); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 26). Coste: 125 po, 10 PX.

Trampa de carruaje a la fuga: VD 7; mecánica; disparador temporal; sin rearme; Salvación de Reflejos para evitar (CD 20); (10d6, destruir el carruaje); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismos (CD 22); Precio de mercado: 41.300 po

"También está Sir Trent, ese joven noble sin ninguna fuente de ingresos visible. Quiere una trampa para la puerta y ventanas de su habitación de invitados. Lo más probable es que esté teniendo una relación clandestina con una dama rica. Las trampas en las ventanas son sencillas, están en la segunda planta, por lo que no es fácil que sean disparadas por los sirvientes o por los miembros de la familia, al menos si solo se activan cuando se entra desde fuera. Ceguera servirá aquí de manera más que suficiente, y las montaré con un disparador de proximidad que activará la trampa en cuanto alguien se acerque a 5 pies de la ventana, desde la parte de fuera. Puede decirle a un sirviente de confianza la palabra clave para que pueda limpiar las ventanas de vez en cuando".

Trampa de ventana de ceguera: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto del conjuro (*ceguera/sordera*, a 3.º nivel de mago, versión de ceguera, Fortaleza [CD 13] niega); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). Coste: 3.500 po, 240 PX.

Sin pensárselo dos veces, el anciano LANZÓ CUATRO DAGAS, clavando al suelo las ropas del intruso.

hacer ambos a la vez y a la misma velocidad para que se mantenga el equilibrio. Si los pesos no son iguales en los dos lados, como en el caso de que uno se mueva más rápido que el otro, o si no hay ningún peso que contrarreste, todo el suelo del pasillo se inclina hacia la dirección del que más pese o del que esté a más distancia de los dos, tirando a esa persona a un foso. La persona de la otra mitad puede ser aplastada contra el techo".

Trampa del pasillo balancín: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; desactivar interruptor oculto (Buscar [CD 25]); Salvación de Ref para evitar (CD 25); 40 pies de profundidad (4d6, de caída y 4d6 de aplastamiento contra el techo de cualquiera en el extremo que sube); objetivos múltiples (todos en el pasillo de 60 por 10 pies); fondo de foso (celda de contención, ver debajo); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 20). Precio de mercado: 11.600 po..

"Quiere que se tire al intruso a una celda en el sótano, y que se le atormente con una imagen de su difunta esposa. Esto me dice que va a ser la hija la que posiblemente vaya a caer en la trampa más a menudo. ¡Creo que el daño de la caída va a ser una pequeña molestia comparada con la reprimenda que la seguirá!"

Trampa de imagen programada: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*clarividencia*); sin rearme; efecto del conjuro (*imagen programada*, a 11.º nivel de mago), objetivos múltiples (todos los que estén en la celda de contención de 10 por 10 pies); Buscar (CD 31); Inutilizar Mecanismo (CD 31). Coste: 4.050 po, 324 PX.

reprenderá por ser una niña tan mala y por ponerla en evidencia. Terminará mandando a su hija a quedarse en su habitación por un mes. Si es un extraño a la casa, la imagen gritará para avisar al capitán y reprenderá al incauto por sus malos modos. Terminará el rapapolvo diciendo que el capitán arrestará al intruso y lo hará colgar.

El maestro de trampas pasó a otra hoja de pergamino y reflexionó sobre el siguiente trabajo. "El templo de Pelor quiere una trampa en la cripta situada debajo del edificio que impida entrar a los muertos vivientes. Evidentemente tienen razones para creer que un culto de vampiros y otras criaturas muertas vivientes está intentando asaltar las tumbas de los feligreses para añadir a más "conversos" a la no-vida. Creo que una buena *interdicción* será suficiente para la entrada al área, con *explosión solar* en cada cripta".

Trampa de interdicción: VD 7; conjuro; dispositivo mágico; rearme automático; efecto del conjuro (*interdicción*, a 11.º nivel de clérigo, protegido por palabra clave, Salvación de Voluntad [CD 19], ver descripción del conjuro para detalles); Buscar (CD 31); Inutilizar Mecanismo (CD 31). Coste: 5.660 para contratar a un lanzador de conjuros.

Trampa de explosión solar: VD 9; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar muertos vivientes*); rearme automático; efecto del conjuro (*explosión solar*, a 15.º nivel de clérigo, ceguera más 3d6 o 15d6 a muertos vivientes más destrucción de los muertos vivientes que específicamente estén afectados por la luz solar, Salvación de Ref para la mitad de daño y negación de la

"La trampa de la puerta es otra cuestión", continuó. "Hay muchos sirvientes en ese sitio, y no estaría bien que cegara a uno de ellos sólo porque se olvidara de la palabra clave. Además, probablemente agradecerá que sus sirvientes puedan subir comidas y esas cosas". El maestro fabricante de trampas dejó el pergamino en su regazo y clavó su mirada en el techo, pensativo. "Hum... He oído hablar a mi amiga Agava acerca de un conjuro que es capaz de borrar de la memoria al sujeto lo que acaba de ver. Haré que lance el conjuro. Si Trent activa la trampa de manera accidental, tanto mejor (será divertido cuando de repente no se acuerde de que la dama está allí)". Se rió suavemente mientras llevaba a cabo otras anotaciones.

Trampa de modificar memoria: VD 5; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*; limitado a cualquiera a 5 pies o menos de la puerta cuando está abierta); rearme automático; efecto del conjuro (*modificar memoria*; el sujeto no puede acordarse de lo que vio en la habitación, a 10.º nivel de bardo, Salvación de Voluntad [CD 16] niega); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). Coste: 58.500 po, 1.640 PX.

El fabricante de trampas dejó sus papeles sobre su regazo con una expresión pensativa. "Quizá esté en el negocio equivocado; Podría hacer un montón de dinero mediante chantajes sólo con presentar mis sospechas a las personas adecuadas."

En ese momento, el techo se hundió con un sonoro estrépito mientras un cuerpo caía al suelo. Sin pensárselo dos veces, el anciano lanzó cuatro dagas, clavando al suelo las ropas del intruso. "Así que planeando robarme algunos planos de trampas, ¿eh?" dijo esbozando una sonrisa. "Ese tejado está montado con

un tablón que se hace pedazos en cuanto alguien lo toca. El área inclinada está engrasada, por lo que casi nadie puede evitar caerse".

Trampa de grasa y estallar: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto del conjuro (*grasa*, a 10.º nivel de mago, 10 asaltos de duración, Salvación de Ref [CD 10] niega); efecto del conjuro (*estallar*; a 3.º nivel de mago); objetivos múltiples (todos los que se encuentren en un radio de 30 pies del cuadrado de 5 pies del tejado afectado por *estallar*); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). Coste: 9.000 po, 720 PX.

Trampa del techo que se hunde: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; Salvación de Reflejos para evitar (CD 27); 30' de profundidad (3d6, caída); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 26). Precio de mercado: 22.500 po.

Un grito de dolor sonó procedente del vestíbulo. "Eso tiene que ser algún aliado tuyo, cogido por mi amigo que guarda la puerta delantera", dijo el maestro fabricante de trampas. "Y dentro de un momento tendremos noticias de más compañeros tuyos".

Trampa de mano aferradora de Bigby: VD 8; dispositivo mágico; disparador visual (*visión verdadera*); rearme automático; efecto del conjuro (*mano aferradora de Bigby*, a 15.º nivel de mago; Atq cuerpo a cuerpo +32, bonificador +37 a presa); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). Coste: 110.500 po, 6.840 PX.

Justo entonces, se oyó un sonoro maullido procedente de la cocina. "Debe de ser la gata Tasha, que ha conseguido una buena comida de un ladrón polimorfo. Le encanta esa trampa:

convierte a los intrusos en ratas". El ladrón preso en el suelo palideció al menos dos tonos.

Trampa de polimorfar a otro: VD 7; dispositivo mágico; disparador visual (*visión verdadera*); rearme automático; efecto del conjuro (*polimorfar a otro*, a 7.º nivel de mago; Salvación de Fortaleza para resistir [CD 16], convierte al sujeto en una rata); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). Coste: 72.000 po, 2.760 PX.

"Adivino, por la manera en que han parado los ruidos de pasos ahí arriba, que alguien debe haber caído víctima de mi trampa de pauta hipnótica", dijo el maestro fabricante de trampas con una sonrisa de oreja a oreja. "No te preocupes, los guardias estarán aquí de un momento a otro para echarte el guante. Tengo varias alarmas puestas para que suene un timbre en el cuartel de la guardia".

Trampa de pauta hipnótica: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto del conjuro (*pauta hipnótica*, Salvación de Voluntad [CD 13] niega, 10 asaltos de duración); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). Coste: 35.00 po, 280 PX.

Después de que los guardias trasladaran a los desdichados intrusos, el anciano maestro fabricante de trampas se sirvió un vaso de vino y se puso cómodo en su silla. "No, el chantaje no esta hecho para mí. Ya no soy tan ligero de pies como era antes, y los chantajistas se granjean muchos enemigos. Seguiré con lo que mejor se me da".

la tira de dragonadas



PAMUNDI + GUARDIET

PALADINES DE FALCONGRÍS

GUERREROS SAGRADOS DE FLAENIA

Por Gary Holian • ilustrado por Jake Parker • traducción de Andrés Moon

¿Qué motivo puede tener un dios al otorgar, mediante el estatus de paladín, un fragmento de su esencia divina a un mortal cuando un clérigo podría aparentemente servir de la misma manera, siendo incluso este último la opción de muchos dioses? La respuesta es que un paladín no es sólo la encarnación de la religión y de sus enseñanzas, sino también un guerrero de la fe y un portaestandarte de la deidad de una manera en que muchos clérigos no lo pueden ser. No es la mano, sino el puño de la voluntad de la deidad.

—Citado de los comentarios de Herdan, sabio de la ciudad de Radigast.



Los paladines representan a algunos de los aventureros más aventajados de Flaenia, y son una de las opciones más interesantes para los jugadores de Falcongrís. Este artículo y otros posteriores perfilarán las creencias, costumbres, y atuendos de algunos de los paladines más comunes nativos del mundo de Falcongrís. Cada uno de los apartados debajo situados ofrecen información histórica y filosófica para ayudarte a crear e interpretar un guerrero sagrado dedicado a una de las deidades más justas de Oerth. Cada fe que puede profesar un paladín incluye una dote especial propia de los guerreros sagrados de esa orden, permitiéndote personalizar tu paladín de Falcongrís.

SOBRE EL FORMATO

Cada apartado comienza con el nombre del dios, seguido de los títulos entre paréntesis sugeridos para los paladines de ese dios. Debajo de los títulos sugeridos hay un enunciado en cursiva que describe brevemente la filosofía de los paladines dedicados a esa deidad, seguida por una lista de los aliados y enemigos más frecuentes de dichos paladines. Generalmente, se supone que los paladines legales buenos se llevan bien con otros paladines que comparten su alineamiento, por lo que aquellos listados como aliados representan lazos significativos de amistad y ayuda entre fes, órdenes de caballería, e individuos. De igual manera, los listados como enemigos incluyen a los que son notablemente comunes para todos los paladines de una misma fe. Es obvio que todo paladín, sin importar su deidad, desprecia a los infernales, muertos vivientes y clérigos malignos, pero por ejemplo, los paladines de Pelor y de S. Cuthbert pueden tener ideas radicalmente diferentes acerca de marchar de aventuras con un clérigo de Pholtus.

MÁS PALADINES EN EL FUTURO

Este artículo resume cinco fes para paladines. En próximos números de la revista *DRAGON* podrás encontrar más información sobre los paladines de Heironeous, Al'Akbar, Azor'alq, Pholtus y Allitur,

así como anotaciones sobre los guerreros sagrados consagrados a Trithereon y Hextor.

MAYAHEINE (Valientes)

Fortaleza en el interior y valor en el exterior
Aliados: seguidores de Pelor
Enemigos: luz, infernales

Son pocos los paladines de Mayaheine. Su orden es joven, apenas tiene unos años de existencia, habiendo surgido tras la reciente llegada de su deidad tutelar a Flaenia durante las guerras de Falcongrís. Según la doctrina de su fe, Mayaheine fue una vez una paladina mortal de Pelor (aunque de otro mundo o plano), un hecho que llevó a muchos paladines de dicho dios a ponerse a su servicio cuando llegó a Oerth. Aunque la mayoría de sus paladines surgieron de las filas de las órdenes de caballería de Pelor ya existentes, la fama de Mayaheine se hace cada vez más fuerte cada año. Su doctrina tolerante propugna la igualdad entre hombres y mujeres (tres de cada cinco de sus paladines son mujeres).

La fe de Mayaheine está consagrada a la protección de los fieles, los buenos, los oprimidos y los inocentes. Según sus enseñanzas, la mejor manera de conseguirlo es mediante fuerzas armadas cuyo fin es la protección de los indefensos. Al hacerlo, el paladín se convierte en un baluarte humano contra el mal. Los paladines de la Doncella del escudo se inclinan por búsquedas y actitudes más bélicas que sus primos de Pelor, careciendo del enfoque del dios del sol en cuestiones de luz y oscuridad.

Los paladines de Mayaheine suelen llevar tabardos de mucho vuelo sujetos a la cintura por un cordón o faja dorada. Orgullosos de su incipiente fe, la mayoría de los seguidores de Mayaheine llevan el símbolo sagrado de su patrona inscrito en sus tabardos. Los paladines se inclinan por el azul claro, verde y marrón claro, pero no tienen aún un uniforme normalizado. Los valientes de la Doncella del escudo se inclinan por armas con hoja, particularmente la espada bastarda. Siempre llevan escudo.



Puedes canalizar energía y otorgar bendiciones y calma espiritual a tus compañeros.

Deidad tutelar: Mayaheine.

Prerrequisitos: expulsar muertos vivos, gracia divina.

Beneficios: gasta uno de tus intentos de expulsión de muertos vivos para dotar a una criatura tocada de la protección de tu gracia divina. Al tocar a la criatura aplica tu modificador por Carisma como bonificador a todos sus TS. La gracia de la Doncella del escudo dura tantos asaltos como tu bonificador por Carisma. No puedes usar la dote Acelerar expulsión (ver *Defensores de la fe*, pág. 20) para aumentar la velocidad de esta dote. El bonificador por esta aptitud no se apila con la gracia divina de un paladín.

La llegada de Mayaheine viene rodeada de un alto grado de optimismo, sentimiento compartido y apoyado fieramente por el ejemplo que dan sus paladines. Estos guerreros sagrados actúan frecuentemente solos o en pequeños grupos compuestos por clérigos y guerreros con ideas similares. La religión aún tiene que desarrollar sectas significantivas o sub-sociedades. Tampoco ostenta una jerarquía establecida, aunque su Iglesia está relacionada estrechamente en sus orígenes con la fe a Pelor, lo que conduce a la estrecha cooperación de las dos religiones. El clero* de Mayaheine afirma que la doncella del escudo habita en Flaenia, aunque no ha sido vista por ningún otro que no sea un fiel desde el fin de las guerras de Falcongrís. Si es cierto que ampara una fortaleza oeridia, ésta no ha sido vista. En lugar de eso, su religión tiene su centro de operaciones en los alrededores del Nyr Dyv, con su capítulo más grande y casa de entrenamiento en Radura. Los paladines de Mayaheine refuerzan el frente contra luz en Furyondia y las islas Escudo, haciendo lo posible para escudar a los indefensos de los estragos del Señor oscuro de Dorakaa.

MURLYND

(Los Paladines blancos)

La tecnología es un instrumento de justicia siempre que la mano que la maneja sea Verdadera

Aliados: seguidores de Heironeous

Enemigos: seguidores de luz, enemigos de la tecnología

Los paladines de Murlynd son los guerreros sagrados más exóticos de toda Flaenia. Son, de hecho, una secta inconfundible y extremadamente rara de paladines de Heironeous y por tanto, no consagrada verdaderamente al propio Murlynd (ya que el Paladín blanco original todavía sirve al Invencible). Sin embargo, al igual que su fundador, son una orden fuera de la sociedad. Comparten el peculiar interés de Murlynd en los artefactos mecánicos y armas que parecen de otro mundo, así como su devoción al uso de esta tecnología para ayudar en el conflicto de los buenos y los justos contra las fuerzas del mal. Aunque los Paladines blancos comparten fuertes lazos con la fe de Heironeous y probablemente fueron aspirantes normales a su orden, su inconformidad les condujo a las enseñanzas de Murlynd. Sus medios pueden resultar extraños pero aun así, tienen un fuerte sentido del honor y un deseo insaciable de hacer justicia y de que el mal sea vencido.

Los paladines de Murlynd son todos individuos únicos, hecho que refleja su apariencia. Su excentricidad les impidió someterse al código de conducta normal de la fe de Heironeous, y se entregaron a las extrañas enseñanzas de Murlynd, el Paladín blanco. Sus seguidores generalmente llevan una mezcla de armaduras extrañas y prendas de vestir, casi todo ello hecho por sí mismo y construido con propósitos que sólo ellos conocen. Son comunes sombreros extranjeros, corazas extrañas, o camisas de mallas combinadas con mallas o pantalones de cuero. Pueden emplear un guante de cuero combinado con un guantelete, junto con botas herradas con acero además de otros objetos curiosos convertidos en otros de manera imposible. No hay límites en cuanto a dar color a su ropa y sin embargo, siempre encuentran una manera de incorporar la estrella de seis puntas de Murlynd. Sus armas son casi tan raras como su vestimenta, y entre éstas se incluyen ballestas extrañas así como otras armas a distancia únicas. Cuanto más compleja u orientada a la tecnología sea un arma, más la desean estos paladines. Los inventos de los paladines guardados con más recelo son los llamados disparahierros, artefactos extraordinarios (algunos piensan que son mágicos) que



pueden disparar pequeñas bolas metálicas con una fuerza suficiente como para agujerear la piel y atravesar la carne a grandes distancias.

Murlynd se hizo importante en Flaenia hace ya más de dos siglos y tuvo como compañeros a iluminados como Zagig Yragerne y Keogthom (sus aventuras se relatan en el tomo *Historias de la Compañía de los siete* por el mago-bardo Heward). El Paladín blanco tiene ahora la compañía de su señor, Heironeous, así como de Celestian y de otras deidades, y viaja de vez en cuando a través de los planos de existencia buscando conocimientos y tecnología que puedan servir en sus excéntricas correrías. Murlynd fue parte del plan (con S. Cuthbert y el mago Zagig) que confinó por un tiempo al semidiós luz a las mazmorras de Falcongrís. Por esa obra se ganó la enemistad duradera del Señor oscuro de Dorakaa, y el Paladín blanco todavía ambiciona su caída. Por otro lado, luz ha ordenado la destrucción de su secta. Murlynd está actualmente ocupado en un percance con el infernal S. Kargoth por el control de un arma conocida como el Quannon, que le ha apartado de Oerth por un tiempo. En menor grado, los guerreros sagrados de Murlynd comparten su meta. Viajan por Flaenia buscando conocimientos y tecnología que ayudará en su batalla contra las fuerzas del mal. Los disparahierros son sus mejores armas y tienen un precio alto.

PELOR (Cruzados)

Equidad para los mansos con perseverancia y fuerza

Aliados: seguidores de Mayaheine, seguidores de Heironeous, seguidores de Zodal.

Enemigos: muertos vivientes, seguidores de Nerull.

Siendo Pelor el dios de la bondad, de la fuerza, y de la curación, ¿es acaso sorprendente que los paladines del dios del sol se cuenten entre los más apasionados y fervientes en la protección y defensa de los débiles e inocentes? Los paladines de Pelor tienden a ser cruzados altruistas y desinteresados. Ponen sus considerables habilidades en contra del mal y la oscuridad que amenaza a los que están a su cargo, los habitantes inocentes de Oerth. Siempre dispuestos a realizar grandes sacrificios para

El secreto de los disparahierros

Murlynd te habla en sueños, susurrándote formulas alquímicas arcanas y otorgándote la aptitud para hacer y manejar armas de fuego.

Deidad tutelar: Murlynd.

Prerrequisito: gracia divina.

Beneficio: puedes comprar y usar las armas (que llamas "disparahierros") listadas en la tabla 6-3: Armas renacentistas y la tabla 6-4: Armas deflagradoras renacentistas del *MANUAL DEL DUNGEON MASTER*. Estas armas no están generalmente disponibles, pero los fieles a Murlynd mantienen un mercado de contrabando con reservas de armamento apropiado que sólo venden a otros fieles.

Si tienes la habilidad Artesanía (fabricación de armas), puedes crear estos objetos. Las pistolas y los mosquetes tienen un CD en Artesanía de 20. Las balas tienen un CD de 10. Las bombas y las bombas de humo tienen una CD de 15.

La pólvora es una sustancia no mágica que debe ser comprada o creada para hacer que las armas funcionen. Tiene un CD en Alquimia de 25. Es necesaria una onza de pólvora para propulsar una bala. El coste de la pólvora en relación con las bombas y las bombas de humo está incluido en los precios listados en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*. La pólvora se vende en pequeños barriles (15 libras de capacidad y 20 libras de peso total, valen 250 po cada uno) y en cuernos de pólvora resistentes al agua (2 libras de capacidad y peso total, 35 po cada uno). Si la pólvora se moja, no puede ser usada para propulsar una bala.

Normal: todavía no se ha descubierto la pólvora en Oerth.

Especial: si las armas de fuego están muy extendidas en tu campaña, esta dote otorga un bonificador de +1 a las tiradas de ataque realizadas con armas de fuego.

ayudar a los desvalidos, los paladines de Pelor son reverenciados por las clases bajas de Flaenia. Los paladines consideran de gran ayuda la mayoría de las leyes, pero saben que el sufrimiento del mundo no se evita sólo con las leyes, y que algunas veces puede abusarse de ellas y convertirse en un síntoma del problema en vez de una cura. Para los seguidores de Pelor, la emoliente luz del sol es el mejor bálsamo para las dolencias de Oerth. Sólo la perseverancia interminable y el sacrificarse por los demás pueden lograr la verdadera libertad y justicia. Dado que valoran la bondad sobre todas las cosas, los paladines de Pelor tienden a ser éticamente bienintencionados y siempre son moralmente firmes.

Como se pueden encontrar paladines de Pelor en prácticamente cada nación de Flaenia, su vestimenta varía extensamente de cultura a cultura. La mayoría se visten con armaduras de placas o cota de mallas y llevan las armas apropiadas según sus necesidades como guerreros y caballeros. Algunos paladines de Pelor se visten con ropas corrientes, particularmente cuando están sirviendo como sanadores de la comunidad o cuando están disfrazados mientras llevan a cabo sus objetivos en un entorno urbano o rural. Los seguidores de Pelor se inclinan por las túnicas de colores suaves (especialmente azul cielo, verde pálido o gris) cuando se visten de manera informal, y siempre honran al dios del sol con el símbolo sagrado de un orbe dorado en alguna parte de su cuerpo, generalmente inscrito de manera llamativa en el pecho o en los escudos. Cuando van ataviados de esta manera, los seguidores de Pelor se mezclan con la oscuridad, pareciendo soles flotantes que cargan en batalla.

Los paladines de Pelor son combatientes destacados, nunca temerarios, que nunca se arriesgan a poner en peligro a los inocentes cuando algo se puede arreglar con prudencia y negociaciones. En conjunto no se inclinan por el uso de unas armas sobre otras, pero individualmente se concentran en dominar la espada, maza o hacha durante el transcurso de su vida. Los más destacados empuñan las legendarias hojas solares o mazas disruptoras.

El mayor enemigo de Pelor era el dios oscuro, Tharizdun, hasta que ese poder fue desterrado del plano Material en tiempos inmemorables. Desde ese momento, el señor de la luz se hizo cargo de la tarea de proteger la vida mortal de las fuerzas de la oscuridad y de la corrupción. "Pelor" no es más que el nombre de los flaenios para el dios del sol (Flaenia y su rica historia presumen de muchos otros). Las leyendas de los que fueron una vez los grandiosos Señores del sol, una orden de paladines ahora perdida que precedió a las migraciones, inspiran la historia de las tribus aeridias y todavía son populares. El vasto océano Solnor (literalmente "el lugar de nacimiento del sol") toma su nombre en honor de Pelor, aunque ahora el uso es arcaico. Sin embargo, durante las migraciones, la gloria correspondió a los guerreros sagrados de Heironeous y Hextor, que asumieron en gran parte el papel tradicional del paladín de Pelor en la sociedad oeridia. S. Benedor de la mano pálida, patrón de los Caballeros protectores del Gran reino, permanece como un santo muy venerado en la orden del dios del sol.

Un paladín de Pelor fundó la prelatura de Almor en los años posteriores a la batalla de los Quince días, y aunque muchas religiones florecieron dando lugar a una teocracia de diversos credos, Almor poseyó la mayor parte de seguidores de Pelor en Flaenia hasta que las guerras de Falcongris le llevaron a su sometimiento. Como respuesta a esto, Pelor envió a su sirviente Mayaheine a proseguir la lucha junto a figuras ya existentes como el legendario S. Bane, del que se dice que es el mayor cazador de

mueitos vivientes de la historia de Flaenia. Los paladines de Pelor son enemigos jurados de los muertos vivientes y su religión considera su presencia como una amenaza a toda criatura viva. Desprecian a Nerull y a otros dioses oscuros que crean dichas abominaciones. Reservan su ira mayor a los príncipes vampiro, caballeros de la muerte, y otras formas de liches a los que ansían



Fe ferviente del Sol

El poder y la gracia del señor del Sol han mejorado tu aptitud de expulsar muertos vivientes.

Deidad tutelar: Pelor.

Prerrequisitos: expulsar muertos vivientes, gracia divina.

Beneficio: expulsar muertos vivientes como un clérigo de tu nivel.

Normal: un paladín expulsa muertos vivientes como haría un clérigo de dos niveles inferiores.

destruir. Aunque son más comunes en Nyrondia, los Estados de Urnst, y el valle Sheldomar, se pueden encontrar paladines de Pelor en cualquier lugar donde haya un inocente necesitado de socorro y protección.

RAO

(Enviados, Heraldos)

Paz mediante la fuerza de las palabras y el peso de la razón

Aliados: seguidores de S. Cuthbert

Enemigos: seguidores de Incabulos.

Rao es la deidad suprema de la paz y la razón. Muchos creen que sus partidarios optarían por morir antes que alzar una espada enfadados, prefiriendo burlar o superar estratégicamente a sus adversarios mediante la astucia o la magia. La idea de un guerrero sagrado parece extraña a la filosofía de Rao, pero se trata de un malentendido, porque el dios de la razón sabe de sobra que la paz tiene un alto precio: muchas veces ha de ganarse con la punta de la espada y generalmente se hace cumplir mediante el poder de las armas. Por tanto, en circunstancias poco comunes, la fe de Rao ha reconocido e investido paladines. Aunque su número es pequeño, los paladines de Rao son individuos extremadamente formidables escogidos tanto por sus aptitudes militares como por su gran sabiduría e intelecto. Los paladines de Rao estudian todo lo que pueden sobre sus oponentes, aprendiendo todo sobre sus vicios y debilidades. Son negociadores e



Serenidad

Tu sabiduría, calma interior y sagacidad son las que alimentan a tus habilidades de clase en vez de la fuerza de tu personalidad o tu voluntad.

Deidad tutelar: Rao.

Prerrequisito: gracia divina.

Beneficio: usa tu bonificador por Sabiduría en vez del de Carisma cuando utilices castigar al mal, expulsión de muertos vivos, gracia divina e imposición de manos.

Normal: las aptitudes usan tu bonificador de Carisma.

interlocutores excelentes pero también, bajo presión, son tácticos extremadamente precisos y maestros en el campo de batalla. Los guerreros sagrados de todas las fes sienten un alto respeto, e incluso a veces envidia, hacia los paladines de Rao.

Aunque la imagen del "hombre de la vaina sin espada" se extiende por sus leyendas, los paladines de Rao no son maestros del combate sin armas como los monjes marciales o algunas de las sectas occidentales. Los paladines de Rao son guerreros individuales modestos. Van generalmente con armaduras ligeras y a menudo armados mínimamente, a menos que se esperen lo peor. Figuras nobles y serenas, la mayoría poseen una erudición y unos modales intachables. Se inclinan por una cota de mallas o una armadura de cuero y por armas ligeras a una mano como espadas cortas y mazas. Raramente llevan casco y casi nunca escudo. Los paladines de Rao suelen llevar túnica de color gris o gris azulado con adornos blancos o dorados y a veces se ponen capucha. El símbolo de Rao, la máscara blanca de la serenidad, aparece siempre bordado sobre su pecho.

Rao es un dios antiguo, cuya gran sabiduría ha sido respetada durante mucho tiempo por las tribus flaenias del este de Oerik y posteriormente por los emigrantes que se desplazaron masivamente después de los Cataclismos Gemelos. Aunque sus enseñanzas nunca calaron en los aerdios del Gran reino, otros pobladores oeridios adquirieron su filosofía, particularmente los velondios del centro de Flaenia. Veluna, Furyondia y Bisel poseen la mayor concentración de paladines de Rao, aunque las zonas de guerra distantes y otros sitios plagados de conflictos atraen a los guerreros errantes de Rao deseosos de devolver las cosas a un *status quo* razonable. Los paladines de Rao mantienen relaciones estrechas con los seguidores de S. Cuthbert. Tienen pocas sectas, ya que son pocos en número. Los llamados Monjes vigilantes, que sirven como escoltas, guardianes y agentes especiales para la Iglesia de Rao en Veluna, disfrutaban de la importancia más extendida de cualquier subgrupo de paladines. Existe una rivalidad entre los paladines de Rao y los paladines y partidarios de Heironeous que se limita a los Caballeros del venado, conflicto que parece tener raíz en el nacionalismo. A pesar de esto, el que fuera Plar de Veluna, Lord Alenar, paladín de Rao de alto rango, fue la

clave de la negociación del tratado que iba a unir a los reinos de Furyondia y Veluna. Hubo sucesivos contratiempos que frustraron este plan, incluida la muerte de Lord Alenar en una misión a Lopolla posterior a las Guerras de Greyhawk, pero los paladines de Rao todavía se mantienen como sus defensores más fuertes.

S. CUTHBERT

(Devotos, Comulgantes)

La calidad de un hombre no se mide en sus manos o en su corazón, sino en su mente.

Aliados: seguidores de Rao.

Enemigos: seguidores de luz, seguidores de Pholtus

Los paladines de S. Cuthbert son guerreros cuidadosos y directos que buscan aplicar el sentido común y la verdad encarnada en las enseñanzas de su dios mientras combaten a aquellos que engañan al bien o que hieren a los no iluminados.

Están muy cerca del paladín clásico, pero a diferencia de los de Heironeous, ponen más énfasis en la practicidad y sabiduría de sus acciones y menos en el honor o el orgullo que pueda provenir tanto de la sociedad como de ellos mismos. Los paladines de S. Cuthbert tienen en cuenta tanto los medios, como los fines (ambos deben ser considerados y equilibrados con cuidado, puesto que el mal gana más provecho con la precipitación que con acciones cautelosas y contundentes). Sin embargo, una vez que se encomiendan a una causa, son guerreros rápidos, valientes, e incluso despiadados. Los paladines de S. Cuthbert tienden a valorar la ley y la rectitud más que el valor de la felicidad y la abundancia. La riqueza y los privilegios les impresionan poco, y sólo la perspicacia y el ser directo ganan su admiración. Algunos encuentran a estos paladines severos, e incluso ásperos.

Los paladines de S. Cuthbert tienden a ser gente sobria, adusta, que se inclina por la ropa austera, y las armaduras pesadas, prácticas y sin filigranas. Su armadura, a menudo reparada (muy pocas veces la reemplazan), muestra frecuentemente signos de batalla, incluyendo rasguños y abolladuras. Muchos paladines de S. Cuthbert llevan un sombrero arrugado (a menudo hecho de cuero viejo) encima de una armadura de placas o mallas y una capa verde o marrón rojiza encima de su armadura. Los paladines de Cuthbert tienden a tener barbas largas y el gusto de un hombre común por el tabaco y las bebidas fermentadas. No llevan símbolos particulares y no suelen ofrecer otras muestras obvias de su asociación, que no sean sus profundos conocimientos, ingenio y astucia, signos por los que se les reconoce. Suelen llevar mazas, manguales, bastones, garrotes y otras armas contundentes, pero no se les obliga a hacerlo.

Desde el momento que las leyendas tienen constancia escrita de que S. Cuthbert caminó por tierra como un hombre mortal, sus clérigos tomaron como deber extender a todos los hombres la palabra de su sabiduría práctica. Sin embargo, el papel del paladín no es meramente predicar, sino luchar activamente contra los enemigos de la fe. La gente común, que tiende a ser la más necesitada de protección, es llevada en general al dogma de S. Cuthbert, que durante siglos ha suplantado a las antiguas fes simples que una vez prevalecieron. Los paladines de S. Cuthbert tienen una posición honoraria en la orden Chapeaux de S. Cuthbert, una secta errante dedicada a la conversión de los no creyentes. Debido a su parentesco remoto, los paladines de Cuthbert son fuertes aliados de la fe de Rao. Luz y sus seguidores representan a la mayor némesis de la religión, ya que S. Cuthbert en persona ayudó al archimago (y después dios) Zagig Yragerne a encerrar al Antiguo bajo el castillo Falcongris en el 505 AC. En su retorno en el 570 AC, el señor del Dolor juró vengarse de S. Cuthbert y sus seguidores, lo que redobló los esfuerzos de la orden por destruir a luz y sus secuaces allá donde puedan ser encontrados. Más allá de esta enemistad específica, los paladines de Cuthbert odian además a algunos que buscan extender el caos y el mal, particularmente a los magos, demonios y sectas religiosas que dependen de la ignorancia y el miedo para cumplir sus metas.

Como su dios de voluntad fuerte, quien todavía camina por las ruinas de Flaenia de vez en cuando, los paladines de S. Cuthbert ayudan activamente a la mejora del mundo. Son más comunes en el corazón de Flaenia, y su número se está

incrementando particularmente en Furyondia, en el frente contra luz. La fe en los Reinos bandidos también se está haciendo más fuerte, y según algunos informes los paladines de S. Cuthbert han estado realizando incursiones incluso en el campo de lo que una vez fue el Gran reino. Los paladines de S. Cuthbert juegan un papel crucial en extender la fe, y son más comunes en las tierras que acaban de empezar a entender la pura verdad del garrote sagrado. ✨



Castigo de Cuthbert

Puedes castigar a criaturas caóticas además de a las malignas.

Edidad tutelar: S. Cuthbert.

Prerrequisito: castigar al mal.

Beneficio: tu aptitud de clase castigar al mal también funciona en criaturas caóticas. Adicionalmente, puedes usar esta aptitud una vez más al día. Si accidentalmente castigas a una criatura no caótica o mala, el castigo no tiene efecto pero ya está gastado para ese día. Castigar al mal o al caos es una aptitud sobrenatural.

HÉROES DE CORMYR

por Thomas M. Costa • ilustrado por Todd Harris
• traducción de Miguel García de la Fuente



Aventuras en el Reino bosque

Los dioses no conceden a todos el brillante hálito de los héroes. Haz lo que puedas, y será suficiente.

—Beroble, Mago Real de Cormyr (-116 CV -429 CV)

El Reino bosque de Cormyr es una de las coronas más importantes de Faerûn, formado por robustos ciudadanos y una bien amada monarquía. Posiblemente los aspectos que resultan más conocidos de este reino sean la reciente defunción de su monarca, Azoun IV, y su gran ejército de soldados, los Dragones púrpura y los Magos de la guerra. Una de las causas de esta fama es la profesionalidad y la gran habilidad de los soldados del Reino bosque. Por supuesto, Cormyr es una nación rica, que hospeda a mucha gente excepcional. Los Dragones púrpura son respaldados por sacerdotes de combate y por batidores reales. Los Magos de la guerra más veteranos a menudo entran a formar parte del Consejo de magos, los fabricantes de armaduras mágicas de la nación y principales asesores tanto del Mago real, como de la Corona. Los aventureros nobles pretenden conseguir el favor de la Corona limpiando sus tierras de orcos y trasgos, al mismo tiempo que dirigen sus propiedades y haciendas; y en los Pantanos del mar Lejano de la frontera de Cormyr, corpulentos humanos veneran a la brillante Nydra, diosa de la Luna invernal, mientras crían catoblepas y fabrican el Queso de la muerte, famoso (quizás sería más apropiado decir “infame”) en todo Toril.

A continuación se detallan cinco nuevas clases de prestigio. Además de estas clases de prestigio, los caballeros Dragones púrpura de Cormyr se detallan en el *ESCENARIO DE CAMPAÑA DE LOS REINOS OLVIDADOS*.

SACERDOTES DE COMBATE DE CORMYR

Es posible que los Magos de la guerra de Cormyr sean más famosos y respetados, pero los sacerdotes de combate del Reino bosque siempre han sido una parte integral de los Dragones púrpura. Su magia ha mantenido operativos a los Dragones púrpura durante la Cruzada del 1360 del CV y durante la guerra reciente contra las hordas de orcos y trasgos del ejército de Nalavara el rojo.

La mayoría de sacerdotes de combate de Cormyr son clérigos de Yelmo, Lazhänder, Selúne, Tempus, Torm, Tymora o Tyr, aunque también hay algunos paladines multiclase que se han unido a la orden. Se sabe que la Regente de acero, la princesa Alusair, seguidora de Torm, tiene a varios de sus mejores amigos entre los sacerdotes de combate que también reverencian a Torm.

Los sacerdotes de combate de Cormyr están completamente integrados dentro de los Dragones púrpura, compartiendo rango y habitaciones con sus compañeros listos para la batalla, al contrario que los Magos de la guerra, que disfrutan de un estatus especial. Consecuentemente, los sacerdotes de combate son muy apreciados entre sus compañeros Dragones púrpura, y los Magos de la guerra están siempre vigilantes para asegurarse de que su posición privilegiada en la Corona no sea amenazada por los emergentes sacerdotes de combate, a quienes algunas veces ridiculizan con el apodo de mendigaconjuros. Los sacerdotes de combate trabajan constantemente para potenciar a sus compañeros en el combate con su aptitud de alentar, con su magia curativa y con los beneficios de su sabiduría, a la vez que rezan en busca de la paz que tanto necesita Cormyr para recuperarse.

Rasgos de clase del sacerdote de combate

Todos los siguientes son rasgos de clase de los sacerdotes de combate de Cormyr.

Competencia con armas y armaduras: los sacerdotes de combate son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con todos los tipos de armaduras y escudos.

Conjuros por día: el entrenamiento de un sacerdote de combate se centra en la magia que le ayudará en sus deberes hacia los Dragones púrpura. Por ello, cada nivel impar de sacerdote de combate, obtiene nuevos conjuros por día como si hubiera obtenido un nivel en cualquiera que fuese su clase lanzadora de conjuros divinos antes de adherirse a esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio

que un personaje que perteneciese a dicha clase obtendría (por ejemplo, no mejora su capacidad para expulsar muertos vivientes).

Si un personaje hubiera pertenecido a más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en sacerdote de combate, debe decidir a qué clase añade cada nivel de sacerdote de combate a los efectos de determinar los conjuros por día.

Elaborar poción: los Dragones púrpura valoran a los sacerdotes de combate por su fervorosa elaboración de pociones curativas. Esta aptitud concede a los sacerdotes de combate la dote de Elaborar poción.

Alentar: un sacerdote de combate que no esté sufriendo las consecuencias de un efecto de miedo puede utilizar esta aptitud una cantidad de veces por día igual a su nivel de sacerdote de combate. Los aliados que se hallen a no más de 60 pies que estén sufriendo cualquier efecto de miedo y que sean capaces de oír al sacerdote de combate pueden realizar inmediatamente una salvación de voluntad contra el efecto de miedo, con un bonificador +1 de moral por cada nivel de sacerdote de combate. Un éxito produce el mismo efecto que si el aliado hubiera superado la primera salvación de Voluntad contra el efecto de miedo.

Círculo curativo (St): a nivel 2, el sacerdote de combate puede lanzar *círculo curativo* una vez por día como si fuera un lanzador de nivel igual a su nivel de personaje.

Dominio de Curación: a nivel 2, el sacerdote de combate obtiene acceso al dominio Curación y a su poder concedido (lanzar conjuros curativos con +1 nivel de lanzador).

Enardecer (Ex): a partir de nivel 3, pronunciando un conmovedor discurso durante al menos 5 minutos, el sacerdote de combate concede a los que le escuchan un bonificador +1 de moral por cada nivel de sacerdote de combate a las salvaciones de Voluntad. Este efecto dura 5 minutos después de finalizar el discurso, más 1 minuto por nivel de sacerdote de combate. El sacerdote de combate también obtiene los beneficios de este efecto. Esta aptitud se puede utilizar hasta 3 veces por día.

Festín de los héroes (St): a nivel 4, un sacerdote de combate puede lanzar *festín de los héroes* una vez por día como si fuera un lanzador de nivel igual a su nivel de personaje.

Dominio de Planificación: a partir de nivel 4, el sacerdote de combate obtiene acceso al dominio Planificación (aparecido originalmente en el *ESCENARIO DE CAMPAÑA DE LOS REINOS OLVIDADOS*, consulta la barra lateral de



PARA TU CAMPAÑA

Puedes utilizar estas clases de prestigio incluso si no juegas en el escenario de los REINOS OLVIDADOS, o si tu campaña en los REINOS OLVIDADOS no incluye Cormyr. Hay bastantes posibilidades a la hora de aprovechar estas clases de prestigio en tus partidas:

- Se puede asociar una o más de estas clases de prestigio a uno de los grandes reinos de tu campaña.
- Cambiando los requisitos de alineamiento de las clases de prestigio, puedes utilizarlas para crear grandiosos PNJ villanos de un reino malvado.
- Estas clases de prestigio pueden no estar asociadas a ningún reino. Se podría adaptar cualquiera de ellas a un gremio u organización, o podrían ser únicas de algún PNJ específico.
- La clase de prestigio de pastor de la luna se podría asociar a un tipo diferente de monstruo. Por ejemplo, las aptitudes que obtiene referentes al catoblepas se podrían aplicar a un basilisco, con lo que la resistencia a los efectos de muerte y al rayo mortal del catoblepas se convertiría en resistencia a la petrificación y a la mirada del basilisco.



PARA TU PERSONAJE

Puedes utilizar estas clases de prestigio incluso si tu campaña no tiene lugar en los REINOS OLVIDADOS o tu personaje no es de Cormyr. Utilizando una de las sugerencias descritas más arriba, tú y tu DM podéis alterar una de estas clases de prestigio para que se adapte mejor a tu personaje o a la campaña de tu DM. Esta colaboración puede ser una estupenda forma de echar una mano a la hora de crear el mundo en el que juegas, lo cual puede ayudar a tu DM a añadir detalles e interés que hagan más interesantes las partidas.

SACERDOTE DE COMBATE DE CORMYR



REQUISITOS DEL SACERDOTE DE COMBATE

Para estar cualificado para convertirse en un sacerdote de combate de Cormyr, un personaje debe cumplir lo siguiente:

DG
D8

Alineamiento: cualquiera no maligno y no caótico.

Ataque base: +5.

Concentración: 5 rangos.

Diplomacia: 5 rangos.

Sanar: 3 rangos.

Dotes: Conjurar en combate, Liderazgo.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos y acceso a al menos uno de los siguientes dominios de conjuros: Fuerza, Guerra, Nobleza o Protección.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del sacerdote de combate de Cormyr (y su característica clave) son:

Fue: —

Des: Montar.

Con: Concentración.

Int: Artesanía, Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Saber (religión).

Sab: Averiguar intenciones, Sanar.

Car: Diplomacia, Supervivencia, Trato con animales.

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

AVANCE DEL SACERDOTE DE COMBATE

Nivel	Bonific. de ataque	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros/día
1	+1	+2	+0	+2	Elaborar poción, alentar	+ 1 nivel a la clase existente
2	+2	+3	+0	+3	Círculo curativo, dominio Curación	—
3	+3	+3	+1	+3	Enardecer	+ 1 nivel a la clase existente
4	+4	+4	+1	+4	Festín de los héroes, dominio Planificación	—
5	+5	+4	+1	+4	Marcha fácil, presencia espantosa	+ 1 nivel a la clase existente

Dominios reimpresos, en la página 53) y a su poder concedido (la dote gratuita de Prolongar conjuro).

Marcha fácil (Sb): a nivel 5, el sacerdote de combate puede hacer que todos los aliados (incluyendo monturas y al propio sacerdote de combate) que se hallen en una explosión de 20 pies de radio sean capaces de aligerar su velocidad (el doble de la velocidad normal) durante hasta 5 días. Para utilizar esta aptitud se requiere una acción estándar. Los aliados que se hallen dentro de la explosión inicial retienen los beneficios durante la duración completa siempre que se hallen en el mismo plano. Los aliados afectados se cansarán sólo

como si estuviesen caminando, y no aligerando su velocidad. Además, durante los 5 días, los aliados podrán forzar la marcha (consulta el Capítulo 9: Aventuras del *MANUAL DEL JUGADOR*) aligerando; la prueba de Constitución de la marcha forzada sólo tiene una CD 5 +1 por cada hora adicional. Este poder se puede utilizar una vez cada diez días.

Presencia espantosa (Ex): a nivel 5, el sacerdote de combate puede inducir miedo en los corazones de los oponentes. Los enemigos que se hallen a 30 pies o menos y que contemplen como el sacerdote de combate mata a un enemigo o lo deja indefenso, deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + la

mitad de los DG del sacerdote de combate + el Modificador de Carisma) o quedarán estremecidos durante 1 minuto. Si una criatura tiene éxito, será inmune a la presencia espantosa de sacerdote de combate durante 1 día.

MAGO DEL CONSEJO DE CORMYR

El famoso Consejo de magos de Cormyr es un grupo de lanzadores de conjuros arcanos que asesora a la Corona en asuntos relativos a la magia y las amenazas mágicas; fabrica muchas de las defensas y objetos mágicos de la corona, y persigue a los lanzadores de conjuros renegados especialmente poderosos.

El Consejo de magos se fundó alrededor del 70 CV, durante los primeros momentos de Cormyr. Suzail y las comunidades cercanas estaban comenzando a establecerse como nación. Sin embargo, los constantes ataques de todo tipo de criaturas procedentes de lo que hoy conocemos como el bosque del Rey entorpecían los esfuerzos del rey de Suzail, Rhiiman el glorioso. La soldadesca no era protección suficiente. La emergente Cormyr necesitaba ayuda mágica para combatir a esas bestias. Rhiiman ordenó a Beroble Ezharr, Mago real de Cormyr, que reuniera a todos los magos conocidos. Juntos, los lanzadores de conjuros diseñaron un plan de ataque utilizando únicamente magia, sin ningún soldado. Sus esfuerzos, que incluyeron la destrucción de varios portales, tuvieron

éxito, y el grupo de magos empezó a ser conocido como los Magos de la guerra. A lo largo de los siglos, las responsabilidades y el aprecio que sienten las gentes por ellos no han hecho más que crecer.

En 1284 CV, Salember, el Príncipe rebelde, se negó a abdicar del trono de su regencia a favor del legítimo rey, el joven Rhigerd II. Los Magos de la guerra se dividieron. Al final, Salember fue asesinado por Jorungast, que después sería Mago real de Cormyr. Sin embargo Jorungast fue exiliado por haber asesinado a un miembro de la casta real, y durante las dos siguientes décadas el poder de los Magos de la guerra languideció. En 1306 CV, Rhigerd reinstauró el puesto de Mago real, nombrando a Vangerdagast. Sabiendo que la estructura dañada de los Magos de la

guerra podía constituir un peligro para el Reino bosque, Vangerdagast reorganizó y revigorizó a los Magos de la guerra, dividiendo a la pléyade de lanzadores de conjuros en dos grupos formalmente organizados, el Consejo de magos y los Magos de la guerra. Los primeros se formaron a partir de los Magos de la guerra y de los fabricantes de objetos mágicos más destacados, todos ellos dedicados a Cormyr y a su Corona, mientras que los segundos se formaron a partir de magos que servían codo a codo con los Dragones púrpura.

La mayoría de los magos del Consejo de Cormyr son magos, aunque también hay algunos hechiceros que se unen al Consejo. Muy pocos bardos se encuentran a gusto entre la autoritaria estructura del Consejo.

MAGO DEL CONSEJO DE CORMYR



REQUISITOS DEL MAGO DEL CONSEJO

Para estar cualificado para convertirse en un mago del consejo de Cormyr, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no maligno y no caótico.

Conocimiento de conjuros: 12 rangos.

Escudriñar: 6 rangos.

Reunir información: 2 rangos.

Saber (arcano): 6 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), cualquier dote metamágica, cualquier dote de creación de objetos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de nivel 5, conocimiento de conjuros de al menos cinco escuelas.

Especial: ser miembro del Consejo de magos de Cormyr por invitación, y prestar un juramento voluntario de sangre de nunca causar daño a Cormyr ni a su Corona (por ese orden).

DG
D4

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del mago del consejo de Cormyr (y su característica clave) son:

Fue: —

Des: —

Con: Concentración.

Int: Alquimia, Artesanía, Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Saber (cualquiera).

Sab: Averiguar intenciones, Oficio.

Car: Diplomacia, Engañar, Reunir información.

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

AVANCE DEL MAGO DEL CONSEJO

Nivel	Bonific. de ataque	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros/día
1	+0	+0	+0	+2	Lanzamiento cooperativo, adquisición de conjuros mejorada	+ 1 nivel a la clase existente
2	+1	+0	+0	+3	Dote de creación de objetos adicional	+ 1 nivel a la clase existente
3	+1	+1	+1	+3	Disipación enfocada, conjuro de recado	+ 1 nivel a la clase existente

Hoy en día, Caladnéi, el Mago real actual, y sus asistentes son conocidos como el Consejo de magos, puesto que en rara ocasión luchan contra alguien o algo directamente, salvo los magos renegados y las amenazas más peligrosas. Son temidos por todos los plebeyos de Cormyr y respetados por los Magos de la guerra y la nobleza de Cormyr.

Rasgos de clase del mago del consejo

Todos los siguientes son rasgos de clase de los magos del consejo.

Competencia con armas y armaduras: un mago del consejo no obtiene competencias adicionales con armas ni armaduras.

Conjuros por día: el entrenamiento de un mago del consejo se centra en la magia

que le ayudará en sus responsabilidades hacia la Corona. Por ello, cada vez que el personaje obtiene un nuevo nivel de mago del consejo, obtiene nuevos conjuros por día como si hubiera obtenido un nivel en cualquiera que fuese su clase lanzadora de conjuros arcanos antes de adherirse a esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que un personaje que perteneciese a dicha clase obtendría (por ejemplo, poderes mejorados del familiar).

Si un personaje hubiera pertenecido a más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en mago del consejo, debe decidir a qué clase añade cada nivel de mago del consejo a los efectos de determinar los conjuros por día.

Lanzamiento cooperativo (Ex): gracias a la estrecha relación de trabajo que

mantienen entre ellos, los magos del consejo de nivel 1 aprenden a potenciar sus conjuros a través del trabajo en equipo. Tú y otro lanzador de conjuros voluntario podéis lanzar simultáneamente el mismo conjuro (en el mismo momento del asalto). Al lanzar conjuros cooperativamente, debéis estar adyacentes el uno del otro. Suma +2 a la CD de las salvaciones de conjuros lanzados cooperativamente, y +1 a las pruebas de nivel de lanzador destinadas a superar la resistencia a conjuros del objetivo (si tiene). Utiliza la CD base y la prueba de nivel del mejor lanzador.

Por cada lanzador adicional que coopere contigo y lance el mismo conjuro simultáneamente, la CD de la salvación del conjuro y la prueba de nivel de lanzador se incrementan en +1 respectivamente.

AVENTURERO NOBLE DE CORMYR



REQUISITOS DEL AVENTURERO NOBLE

Para estar cualificado para convertirse en un aventurero noble de Cormyr, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +4.

Diplomacia: 4 rangos.

Saber (nobleza y realeza): 4 rangos

Montar: 4 rangos.

Especial: debe tener equipo y tesoro de un valor superior al equipo inicial para un PJ de su nivel, valor que determina la tabla 2-24 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*. Debe estar alfabetizado.

DG
D8

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del aventurero noble de Cormyr (y su característica clave) son:

Fue: Nadar, Saltar, Tregar.

Des: Montar, Uso de cuerdas.

Con: —

Int: Artesanía, Buscar, Falsificar, Saber (nobleza y realeza), Tasar.

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Germania, Hablar un idioma, Intimidar, Leer los labios, Oficio.

Car: Diplomacia, Engañar, Interpretar, Reunir información.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Inteligencia.

AVANCE DEL AVENTURERO NOBLE

Nivel	Bonific. de ataque	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Cortesano
2	+2	+3	+0	+3	Dote adicional
3	+3	+3	+1	+3	Arrojado
4	+4	+4	+1	+4	Dote adicional

Cuando más de dos lanzadores de conjuros lanzan cooperativamente un conjuro, cada uno de ellos debe estar adyacente a al menos dos de los otros lanzadores.

Por ejemplo, cuatro lanzadores (dos magos, un hechicero, y un mago del consejo) forman un círculo con la intención de lanzar *bola de fuego*. Tres de ellos preparan una acción para lanzarla cuando el miembro con menor cuenta de iniciativa lleve a cabo su acción y también conjure una *bola de fuego*. La CD base de la salvación de Reflejos es igual a la CD de la salvación individual más alta de los lanzadores que cooperan, determinada por sus puntuaciones de la característica relevante, dotes (como Soltura con una escuela de magia), aptitudes especiales, u objetos. En este caso, un mago tiene Inteligencia 18, que iguala al Carisma 18 del hechicero, por lo que la CD base es 17 (10 + 3 por el nivel de conjuro + 4 por el modificador de la característica). La CD final de la salvación para lanzar la *bola de fuego* cooperativamente es 17 + 2 + 1 + 1, es decir, 21. Quien tenga el nivel de lanzador más alto determina la prueba de nivel de lanzador base, la cual obtiene un modificador +4.

Esta aptitud es igual a la dote Conjuros cooperativos, que apareció en el suplemento *Tomo y sangre*, salvo que no requiere que todos los lanzadores de conjuros tengan la dote Conjuros cooperativos para que funcione. Los beneficios que concede la dote de Conjuros cooperativos no se acumulan con los beneficios del lanzamiento cooperativo.

Adquisición de conjuros mejorada: con cada nuevo nivel que adquiera en la clase de prestigio de mago del consejo, el personaje obtendrá tres (en lugar de dos) conjuros a su elección para lanzar y añadir a su libro de conjuros. Si el personaje no utiliza libro de conjuros, esta aptitud no concede ningún beneficio.

Dote de creación de objetos adicional: los magos del consejo son los maestros armeros de los Dragones púrpura y de los Magos de la guerra. A nivel 2, los magos del consejo pueden elegir una dote de creación de objetos adicional; aún así, deben reunir los prerrequisitos necesarios para poder adquirir la dote.

Disipación enfocada (Ex): los magos del consejo deben tratar con los restos de los efectos mágicos que, como las Tierras de Yelmo, se crearon durante la era de los Trastornos, o incluso con las trampas mágicas que colocaron hace siglos los

señores Brujos de aguas del Draco. Con los años, los miembros del consejo han desarrollado unas aptitudes disipadoras más efectivas. A nivel 3, pueden añadir un bonificador +2 a cualquier prueba de nivel de lanzador destinada a disparar magia.

Conjuro de recado: a nivel 3, un mago del consejo aprende el conjuro *recado* automáticamente, a pesar de los límites que pueda tener al respecto de los conjuros conocidos, pero esta aptitud debe respetar las restricciones que pueda tener un mago especialista. Si el personaje utiliza libro de conjuros, puede inscribir el conjuro en el libro de conjuros.

AVENTURERO NOBLE

Las naciones civilizadas de Aguas profundas, Amn, Argluna, Cormyr, Damara, Ímpiltur, Lantan, Sembia y Tezthyr son bien conocidas por sus guerreros aristocráticos, sus gentilhombres, y por las damas aventureras. Los aventureros nobles son cultos, adinerados, y diletantes con influencias en el mundo político, que a menudo ya nacieron ocupando una posición respetable. Sin embargo, al contrario que los aristócratas, los aventureros nobles no pertenecen necesariamente a la nobleza real; pueden ser ricos mercaderes que han obtenido o comprado su acceso a los círculos de poder, o pueden ser descendientes de ellos. Al tener acceso a las mejores mercancías y oportunidades, muchos aventureros nobles se convierten en individuos formidables.

Muchos aventureros nobles son aristócratas que pertenecen a una o varias clases; hay muchos bardos, combatientes, expertos, exploradores, guerreros, paladines y pícaros. Estos hombres y mujeres sienten una vocación hacia la aventura, y una necesidad de probarse a sí mismos o de divertirse. Algunos tienen una mentalidad más cívica y emplean sus habilidades para proteger a los menos favorecidos. Sin embargo, cualquiera que sea su motivación inicial, los aventureros nobles acaban viviendo por amor al peligro.

En Cormyr no se ve con buenos ojos a los aventureros independientes. Los habitantes de Cormyr creen que los aventureros son unos excéntricos, pues para ellos la noción de lanzarse a la aventura en busca de beneficios o fama es una vuelta atrás a días menos civilizados. Sin embargo, un guerrero que lucha para deshacer entuertos o para traer la civilización es aceptado. Muchos

de estos guerreros se convierten en aventureros nobles de principios incuestionables, con la gracia y la habilidad suficiente para acallar las críticas. Incluso aunque no todos ellos constituyen el parangón de las virtudes, los aventureros nobles se comportan con honor, orgullo y estilo, lo cual incluye el conocimiento de la etiqueta social que necesitan para manejarse en cualquier situación social o política. De hecho, muchos miembros de la afamada Sociedad de los aventureros resueltos de Suzail, particularmente los nacidos nobles, se han convertido en aventureros nobles. Desgraciadamente, los guerreros de Cormyr tienden a ser arrogantes, dirigiéndose en tono condescendiente a aquellos que consideran menos refinados o civilizados. A menudo, esta arrogancia no es intencionada, y no esconde un ánimo de insultar.

Rasgos de clase del aventurero noble

Todos los siguientes son rasgos de clase de los aventureros nobles.

Competencia con armas y armaduras: los aventureros nobles son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con las armaduras ligeras.

Cortesano (Ex): los modos de la corte son algo natural para el versátil y osado aventurero noble. A nivel 1, obtiene un bonificador +2 introspectivo a todas las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar y Saber (nobleza y realeza).

Dote adicional (Ex): a nivel 2 y a nivel 4, un aventurero noble elige y obtiene una dote adicional. Esta dote puede ser cualquiera de las existentes siempre que el personaje cumpla todos los prerrequisitos.

Arrojado (Ex): valientes, briosos, y resueltos, los aventureros nobles se lanzan sin pestañear a la batalla en busca de reconocimiento. A nivel 3, un aventurero noble obtiene un bonificador +4 de moral a las salvaciones de Voluntad contra efectos de miedo y, si posee la dote de Liderazgo o la adquiere más tarde, un bonificador +2 a su puntuación de Liderazgo.

PASTOR LUNAR

El invierno es una estación particularmente cruda para los humanos y los animales de los pantanos del mar Lejano. Hace un milenio, en una noche plenamente invernal, las leyendas cuentan que la brillante Nydra cayó a

PASTOR DE LA LUNA

DE CORMYR



REQUISITOS DEL PASTOR DE LA LUNA

Para estar cualificado para convertirse en un pastor de la luna, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Deidad tutelar: brillante Nydra (Selûne)

Alineamiento: caótico bueno.

Salvación base de Fortaleza: +5.

Salvación base de Voluntad: +5.

Saber (naturaleza): 5 rangos.

Supervivencia: 3 rangos.

Trato con animales: 3 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de nivel 2, y acceso al menos a uno de los siguientes dominios: Bien, Caos, Protección o Viaje.

Especial: debe poseer la aptitud o el poder de identificar plantas y animales con precisión absoluta y discernir cuando el agua es potable o tóxica.



HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del pastor de la luna (y su característica clave) son:

Fue: Nadar.

Des: Montar.

Con: Concentración.

Int: Artesanía, Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Saber (naturaleza).

Sab: Avistar, Escuchar, Intuir la dirección, Oficio, Sanar.

Car: Diplomacia, Empatía animal, Supervivencia, Trato con animales.

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

AVANCE DEL PASTOR DE LA LUNA

Nivel	Bonific. de ataque	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros/día
1	+0	+2	+0	+2	Conocimiento de catoblepas, vista lunar	+ 1 nivel a la clase existente
2	+1	+3	+0	+3	Resistencia a los efectos de muerte	+ 1 nivel a la clase existente
3	+1	+3	+1	+3	Dominio de Renovación	+ 1 nivel a la clase existente

Faerûn, siguiendo el rastro de las luces de las Lágrimas de Selûne, bajo la forma de una estrella fugaz. Ella es la luna invernal que trae esperanza y fuerza a los Pastores del pantano mientras aguardan la llegada de la primavera. Se la cree hija de Selûne y Shôndakul, y diosa de la esperanza y la renovación. Aunque esto podría haber sido cierto hace mucho tiempo, hoy la brillante Nydra es sólo un aspecto de Selûne, Señora de Plata y diosa de la luna.

Todos los Pastores del pantano de los pantanos del mar Lejano se consideran "uno con la luna de invierno" y veneran a la brillante Nydra. Es amada por su sabiduría y su amabilidad, y es venerada como cabeza de un panteón compuesto

por Eldat, Lazhänder, Mielikki y Khauntea, entre otros. Los clérigos de la brillante Nydra son idénticos a los clérigos de Selûne, salvo que su arma predilecta es una clava de madera. Los druidas de la brillante Nydra son idénticos a los druidas tal como aparecen en el *MANUAL DEL JUGADOR*. La mayoría de los pastores de la luna son humanas que han multiclaseado niveles de clérigo con niveles de druida y son conocidas como Doncellas lunares, aunque algunos hombres, denominados Guardias lunares, también se convierten en pastores de la luna.

Los pastores de la luna pasan sus días prestando consejos y sabiduría a los Pastores del pantano. Enseñan a su gente

cómo ser un uno con los rebaños de catoblepas, permitiéndoles ordeñar a las bestias mágicas y obtener el precioso líquido con el que fermentan el delicioso Queso de la muerte. Les gustan las ropas de colores brillantes fabricadas con fibras naturales, que son recolectadas en los pantanos del mar Lejano.

Rasgos de clase de los pastores de la luna

Todos los siguientes son rasgos de clase de los pastores de la luna.

Competencia con armas y armaduras: los pastores de la luna son competentes con todas las armas sencillas, y con las armaduras ligeras e intermedias, así como con los escudos.

Conjuros por día: cada vez que el personaje obtiene un nuevo nivel de pastor de la luna, obtiene nuevos conjuros por día como si hubiera obtenido un nivel en cualquiera que fuese su clase lanzadora de conjuros divinos antes de adherirse a esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que un personaje que perteneciese a dicha clase obtendría (por ejemplo, la posibilidad incrementada de controlar muertos vivientes, la forma salvaje mejorada, etc.).

Si un personaje hubiera pertenecido a más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en pastor de la luna, debe decidir a qué clase añade cada nivel de pastor de la luna a los efectos de determinar los conjuros por día.

Conocimiento de catoblepas (Ex): gracias a su especial afinidad con los catoblepas, los pastores de la luna pueden aplicar sus habilidades Empatía animal, Saber (naturaleza) y Trato con animales a los catoblepas sin penalizadores, tratándolos como si fueran animales domesticados en lugar de bestias mágicas salvajes.

Además, los pastores de la luna reciben un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de estas habilidades cuando están relacionadas con un catoblepas, así como un bonificador +4 introspectivo a las salvaciones contra el rayo mortal de un catoblepas.

Vista lunar (Ex): los pastores de la luna obtienen visión en la penumbra.

Resistencia a los efectos de muerte (Ex): un pastor de la luna de nivel 2 obtiene un bonificador +4 a las salvaciones contra los efectos de muerte, y se vuelve inmune al rayo mortal del catoblepas.

Dominio y conjuros de Renovación: a nivel 3, el pastor de la luna obtiene acceso al dominio de Renovación (aparecido originalmente en el *ESCENARIO DE CAMPAÑA DE LOS REINOS OLVIDADOS*; consulta la barra lateral 'Dominios reimpresos', en esta misma página) y a su poder concedido (si te quedas por debajo de 0 puntos de golpe, una vez al día recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al resultado de $1d8 +$ tu modificador de Carisma). Además, el pastor de la luna puede rezar y recibir cualquier conjuro del dominio Renovación como si perteneciera a su lista de conjuros divinos.

BATIDOR REAL DE CORMYR

Los Batidores reales de Cormyr son una orden de batidores de elite de los Dragones púrpura que sirven a la Corona. Patrullan el Reino bosque acompañados de sus compañeros de los Dragones púrpura, y hacen las veces de mensajeros de elite de la Corona. Sin embargo, los Batidores reales son más conocidos por sus rondas en solitario o en pequeños grupos por las tierras Pétreas y la raya Trasgo, espiando a las tribus trasgoides, descubriendo puestos avanzados de los zhentárim y entorpeciendo las operaciones de los enemigos de Cormyr.

Estos tenaces héroes aprenden a evitar los peligros sin perder de vista sus obligaciones. Las habilidades de sigilo y supervivencia son fundamentales para el éxito de las tareas de los Batidores reales. Consecuentemente, la mayoría de los batidores reales son exploradores, aunque también hay aristócratas, guerreros y pícaros que han ingresado en sus filas.

Se pueden encontrar Batidores reales por cualquier lugar del estrecho del Dragón y a lo largo de toda la costa del Dragón, pero es más fácil hallarlos en Cormyr, especialmente en las tierras fronterizas del Reino bosque: las llanuras de Tun, la raya Trasgo y las tierras Pétreas.

Rasgos de clase de los batidores reales

Todos los siguientes son rasgos de clase de los batidores reales.

Competencia con armas y armaduras: los batidores reales son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con las armaduras ligeras.

Mensajero de fiar (Ex): los batidores reales son los mensajeros más veloces y más responsables que se pueden encontrar en Cormyr. Esta aptitud les concede un bonificador +2 a todas las pruebas de Germanía y Montar.

Orgullo del propósito (Ex): los batidores reales están tan comprometidos con la causa de Cormyr que a nivel 2 obtienen un bonificador +2 a las salvaciones de Voluntad contra miedo ya sea (mágico o no) y contra otros efectos y conjuros enajenadores.

Esquiva asombrosa (Ex): igual que la aptitud del pícaro (consulta el Capítulo 3: Clases, del *MANUAL DEL JUGADOR*). A nivel 2, el batidor real ya no pierde su bonificador de Destreza a la CA cuando

DOMINIOS REIMPRESOS

Dominio de Planificación

Poder concedido: dote gratuita de Prolongar conjuro.

Conjuros del dominio de Planificación

1. *Reloj de la muerte*
2. *Augurio*
3. *Clariaudiencia/clarividencia*
4. *Situación*
5. *Detectar escudriñamiento*
6. *Festín de los héroes*
7. *Escudriñamiento mayor*
8. *Discernir ubicación*
9. *Detener el tiempo*

Dominio Renovación

Poder concedido: si te quedas por debajo de 0 puntos de golpe, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al resultado de $1d8 +$ tu modificador de Carisma. Esta aptitud sobrenatural funciona 1 vez al día. Si el ataque te dejase a -10 o menos puntos de golpe, morirías antes de que el poder surtiera efecto.

Conjuros del dominio de Renovación

1. *Hechizar persona*
2. *Restablecimiento menor*
3. *Quitar enfermedad*
4. *Reencarnar*
5. *Expiación*
6. *Festín de los héroes*
7. *Restablecimiento mayor*
8. *Polimorfar cualquier cosa*
9. *Libertad*

se halla desprevenido. A nivel 4, los oponentes no obtienen bonificadores a sus ataques por flanquear al batidor real.

Si el personaje ya tenía esquiva asombrosa de una o más de sus clases previas, los niveles de estas clases se apilan con los niveles de la clase de batidor real a la hora de determinar los beneficios, pero el batidor continúa progresando en la aptitud según el ritmo que estaba siguiendo originalmente. Por ejemplo, si un pícaro se convierte en batidor real, suma los niveles de pícaro con los de batidor real, y después acude a la tabla 3-20 del *MANUAL DEL JUGADOR* para determinar los beneficios de la esquiva asombrosa para su nuevo nivel combinado.

BATIDOR REAL DE CORMYR



REQUISITOS DEL BATIDOR REAL

Para estar cualificado para convertirse en un batidor real, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no maligno y no caótico.

Ataque base: +5.

Avistar: 3 rangos.

Escondarse: 3 rangos.

Germanía: 1 rango.

Intuir la dirección: 1 rango.

Montar: 5 rangos.

Moverse sigilosamente: 3 rangos.

Supervivencia: 5 rangos.

Dotes: Alerta, Rastrear.

Especial: debe ser miembro de los Dragones púrpura. Debe estar alfabetizado.

DG
D8

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del batidor real (y su característica clave) son:

Fue: Nadar, Saltar, Trepar.

Des: Escondarse, Montar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Uso de cuerdas.

Con: —

Int: Artesanía, Buscar, Saber (naturaleza).

Sab: Avistar, Escuchar, Germanía, Oficio, Sanar.

Car: Empatía animal, Supervivencia, Trato con animales.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Inteligencia.

AVANCE DEL BATIDOR REAL

Nivel	Bonific. de ataque	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Mensajero de fiar
2	+2	+0	+3	+0	Orgullo del propósito, esquiva asombrosa (bonif. Des)
3	+3	+1	+3	+1	Guardabosque
4	+4	+1	+4	+1	Evasión, esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado)
5	+5	+1	+4	+1	Voces de los bosques del Lobo

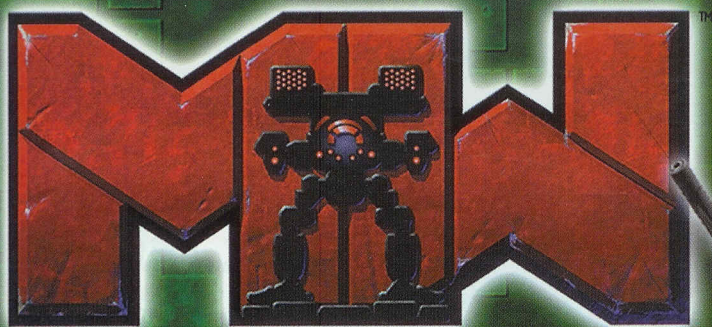
Guardabosque (Ex): los batidores reales están constantemente fuera de sus hogares, patrullando por las fronteras de Cormyr y estudiando la disposición del terreno. Esta aptitud concede al batidor real un bonificador +2 a todas las pruebas de Sanar y Supervivencia.

Evasión (Ex): a nivel 4, el batidor real obtiene la aptitud extraordinaria de evasión. Si se ve expuesto a un efecto que en condiciones normales permitiría a un personaje realizar un TS de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la salvación. El batidor real sólo puede emplear la evasión si porta armadura ligera, o si no lleva puesta ninguna armadura.

Voces de los bosques del Lobo (Sb): en épocas remotas, cuando Cormyr todavía se hallaba bajo las garras de los dragones y las delicadas manos de los elfos, la gran floresta que cubría el Reino bosque recibía el nombre de bosques del Lobo. Aunque casi todos los dragones y los elfos ya han abandonado esta zona, han dejado sin embargo una profunda huella en el terreno que entonces habitaron y amaron.

A nivel 5, el batidor real de Cormyr ha viajado a lo ancho y a lo largo de Cormyr, y siente una sintonía especial con la magia de las tierras de Cormyr, por lo que adquiere el poder de *detectar el mal* (igual que el conjuro) a voluntad. Además, el batidor obtiene el poder de sentir el mal que atraviesa las fronteras

del Reino bosque (y no el mal que ya se halla en su interior). Este poder detecta ajenos malignos de al menos VD 5, elementales malvados y muertos vivientes de VD 10 como mínimo, y otros seres malignos de al menos VD 15 que tengan intención de dañar a la tierra o a las gentes de Cormyr. Este poder no permite al batidor localizar exactamente la fuente del mal, pero teniendo éxito en pruebas de Buscar (CD 15), podrá irse dirigiendo hacia la criatura o criaturas malignas, y como consecuencia de ello obtendrá un bonificador introspectivo de +10 a las pruebas de Supervivencia que lleve a cabo para rastrear a dicha criatura o criaturas. ^D



DARK AGE



MECH WARRIOR™ DARK AGE

The BattleTech Collectable Miniatures Game

**LUCHAS INCREIBLES CON FIGURAS
PINTADAS Y MONTADAS, ENTRE
MECHS, VEHICULOS E INFANTERIA
EN EL SIGLO XXXII**

Devir

WIZKIDS™

INFORMATE EN
WWW.DEVIR.ES

INFORMACIÓN
TEL 934 150 709

FABRICADOS POR LAS SAGAS

por Wesley Schneider · ilustrado por Arnie Swekel
• traducción de Miguel García de la Fuente

Bajo un manto de hojas otoñales incluso el sol de mediodía se transforma en una penumbra enfermiza. Entre lóbregos charcos y ruinosos cuchitriles, los maestros de las artes siniestras y los sirvientes de los dioses oscuros realizan sus rituales. Acechando por el interior de los bosques salvajes y las perversas ciénagas apestosas, estos malvados usuarios de la magia van provistos de armas formidables forjadas a través de la unión de abominables ritos con la oscura magia de lo salvaje.

Estas maléficas armas, creadas a partir de encantamientos primitivos y brutales, son esgrimidas en batalla contra el mismísimo orden. Esta es una guerra sutil, donde las sagas, los druidas oscuros y los médicos hechiceros atrapan a los ingenuos en sus redes de caos y destrucción. Al igual que los malvados practicantes, estas armas mágicas son copias retorcidas que se burlan de lo mundano, templadas en los fuegos alimentados por los corrompidos odios de sus creadores. Todas ellas han recibido el poder de maldecir y confundir, de engañar y seducir, y de ayudar a sus oscuros creadores en su campaña contra la civilización.

Muchos de estos objetos están mancillados por su origen, y los jugadores pueden sentirse confundidos ante el molesto dilema de utilizar un par de *manos*

de la doncella o de salvarse gracias a una de las misteriosas *tumbas de la maleza*. Muchos de estos infectos objetos tienen unos efectos particularmente sádicos sobre sus víctimas, y los PJ que reclamen dichos objetos pueden encontrarse con que se han convertido en seres tan execrables como los malvados creadores del objeto.

SONAJEROS DE HUESO

Los sonajeros de hueso son el ejemplo perfecto del odio por lo joven y del ansia de extender el sufrimiento. El cráneo intacto de una joven cría humanoide es empalado con un fémur de esa misma criatura, formando un sonajero son su campana y su mango. Para completar el abominable diseño, se colocan media docena de falanges completas en el interior del hueco sellado del cráneo.

Se activa al ser agitado de manera intencionada (una acción estándar), momento en el que emana del cráneo la una profunda risotada de un chiquillo, que crece rápidamente hasta convertirse en una auténtico alarido de pánico. Todas las criaturas que se estén a 25' o menos del usuario deben tener éxito en un TS de Voluntad (CD 13) para no ser bombardeados con horribles imágenes



mentales de dolor y muerte. Al irse recreando las imágenes, la víctima caerá tumbada sufriendo un acceso de risotadas broncas, incapaz de contenerse durante 1d3 asaltos e incapaz de realizar cualquier otra acción durante todo este tiempo. Después de que finalice el ataque mental, las criaturas de alineamiento bueno quedarán tan afectadas por la naturaleza insensible de sus incontroladas acciones que deberán superar otra salvación de Voluntad (CD 13) para no quedar estremecidos durante 10 minutos.

El que esgrime el objeto no resulta afectado. Las criaturas con una Inteligencia de 2 o inferior tampoco resultan afectadas. Se trata de un efecto enajenador, encantamiento (*compulsión*); el efecto secundario sobre las criaturas de alineamiento bueno es un efecto de *miedo*.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *espantar*, *terribles carcajadas de Tasha*; **Precio de mercado:** 25.000 po; **Coste de creación:** 12.500 po + 1.000 PX; **Peso:** 1 lb.

PILAR DE LA HORA NEGRA

Un *pilar de la hora negra* es una pequeña columna de 2' de alto hecha de cera negra



y decorada con grabados de símbolos dantescos y con imágenes atormentadas. Una vez que se enciende, el pilar arderá rápidamente durante una hora, disminuyendo la temperatura en 10 grados en un área de 20' y proyectando su impura luz púrpura en esa misma zona. Se considera que todo el área iluminada por su luz maléfica se halla

bajo los efectos de un conjuro de *desacralizar*. Cualquiera que intente entrar en el área después de que la vela haya sido encendida, también debe realizar un TS de Voluntad (CD 15) o huirá como si estuviera sufriendo los efectos de un conjuro de *miedo* lanzado por un lanzador de nivel 9. Se puede apagar o extinguir por todos los medios normales, lo cual suspenderá sus efectos hasta que sea encendida de nuevo. La vela puede arder durante un total de 1 hora que no tiene por qué ser consecutiva.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *causar miedo*, *desacralizar*; **Precio de mercado:** 2.250 po; **Coste de creación:** 1.125 po + 90 PX; **Peso:** -.

HOMBRE ZARZA

Un *hombre zarza* es un poderoso y extraño objeto mágico que parece poco más que un manojo de raíces y pequeñas ramas al que toscamente se ha dado una forma humanoide. Cuando se crea un *hombre zarza*, se le imbuje con un conjuro. Sólo se pueden imbuir conjuros que afecten a una criatura; los conjuros de toque y toque a distancia funcionan, pero los conjuros que tengan como objetivo y afecten a un área

(como una *bola de fuego*) no funcionan. Los efectos que deban ser especificados por el lanzador tendrán que ser determinados por éste mismo en el momento de la creación.

Una vez que se pronuncie la palabra de mando, la próxima criatura que toque al *hombre zarza* o sea tocado por este objeto se convierte en la víctima del conjuro, aunque éste no desplegará sus efectos todavía. Por ejemplo, un usuario podría activarlo y esperar a que otro lo toque, o activarlo y tocar con él a otra persona, o activarlo y lanzárselo a otra criatura, o activarlo, soltarlo, y cogerlo para convertirse él mismo en el objetivo. Entre el objetivo y el *hombre zarza* se forma un vínculo mágico, y cuando este



hombre zarza sea destruido (dureza 0, 3 puntos de golpe, CD para romper 5), el conjuro comenzará a tener efecto a su mínimo nivel de lanzador, y los TS, la RC y el resto de los efectos se resuelven como de costumbre. El vínculo no tiene límite de distancia, pero puede ser suprimido durante 1d4 asaltos si se tiene éxito en una prueba de disipación sobre el objetivo o sobre el *hombre zarza*; también será suprimido

si el *hombre zarza* o el objetivo se hallan en el interior de un *campo antimagia*, el vínculo no podrá cruzar fronteras de planos. Si se destruye al *hombre zarza* mientras el vínculo se halla suprimido o cuando el objetivo esté en otro plano, el conjuro se habrá malgastado. Un *deseo* o un *milagro* pueden destruir el vínculo, pero causarán que la próxima criatura que toque al *hombre zarza* se convierta en la nueva víctima.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *imbuir aptitud para los conjuros*, *lanzar maldición*; **Peso:** 2 lb.

Nivel de conjuro	Precio de mercado	Coste de creación
1	125 po	62 po + 5 PX
2	450 po	225 po + 18 PX
3	1.575 po	787 po + 63 PX
4	4.200 po	2.100 po + 168 PX
5	6.750 po	3.375 po + 270 PX
6	9.900 po	4.950 po + 396 PX
7	13.650 po	6.850 po + 546 PX
8	18.000 po	9.000 po + 720 PX
9	22.950 po	11.475 po + 918 PX

BÁCULO DE LA BRUJA

El *báculo de la bruja* es una herramienta ideal para las avispadas artimañas de los ancianos. Se trata de un bastón nudoso de resistente madera que tiene unos grabados en toda su longitud que detallan el viaje que lleva desde la juventud hasta la vejez, mostrando una figura carente de rasgos que evoluciona desde la forma de un bebé gateando hasta un jorobado anciano que se halla situado en el cabezal del bastón, pasando por un erguido adulto.

Se esgrime como si fuera una *maza +1* con la aptitud de envejecer. Cualquier criatura dañada por el arma debe tener éxito en un TS de Fortaleza (CD 20) para no envejecer varias décadas. En realidad este envejecimiento no es real, sino que se trata de una absorción permanente de 1d6 puntos de Fuerza y 1d6 puntos de Destreza, que produce un efecto visual



similar al del envejecimiento.

Para enfatizar el efecto del envejecimiento, el báculo deja a la víctima como si hubiera sido afectada por un conjuro de *alterar el propio aspecto*, la nueva imagen es la correspondiente a un miembro de su raza de edad muy superior, parecido al aspecto que podría tener la víctima después del transcurso de varios años. Una vez que una víctima haya sido afectada por el báculo, no podrá volver

a ser afectada de nuevo salvo que el efecto de *alterar el propio aspecto* haya sido disipado. Cuando se destruye un *báculo de la bruja*, las criaturas a las que ha absorbido Fuerza y Destreza recuperan los puntos que perdieron, si es que no los han recuperado previamente por otros medios (como *restablecimiento* o *restablecimiento mayor*) y el efecto de *alterar el propio aspecto* finaliza.

Nivel de lanzador: 11; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas, *alterar el propio aspecto*, *lanzar maldición*; **Precio de mercado:** 32.000 po; **Coste de creación:** 16.000 po + 1.280 PX; **Peso:** 3 lb.

BOTELLA DEL DIFUNTO

Una *botella del difunto* no parece ser más que una vieja botella de vino de color negro ahumado o verde llena de polvo. El tapón siempre tiene la forma de una calavera humana alargada.



Cuando se llena la botella con alcohol y después se derrama sobre una tumba, cualquier cadáver que se halle a 10' o menos de la superficie resultará afectado del mismo modo que si se hubiera lanzado sobre él un conjuro de *hablar con los muertos*. Sólo el usuario de la botella puede oír y hablar con el muerto, pero el cadáver responderá con mayor facilidad de la indicada en el conjuro de *hablar con los muertos*, y los muertos de diferente alineamiento

sufrirán un penalizador -2 a sus salvaciones de Voluntad encaminadas a evitar tener que responder. Los efectos de la botella duran 5 minutos, y el usuario podrá hacer dos preguntas. Después de usarla por primera vez, cualquier intento de contactar con un espíritu falla automáticamente hasta que transcurra una semana

Nivel de lanzador: 5; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *hablar con los muertos*; **Precio de mercado:** 22.500 po; **Coste de creación:** 11.250 po + 900 PX; **Peso:** -.

CABEZA DEL AMOR PERDIDO

Aunque es algo ciertamente extraño, en ocasiones, bajo extrañas circunstancias, es posible que una criatura tan llena de odio como puede ser una saga experimente un sentimiento parecido a lo que los mortales denominan "amor".

Gorwyn, la saga cetrina, era conocida por su talento como seductora, envolviéndose en ilusiones para acechar sobre sus engañados amantes. Ella y su aquelarre se han alimentado con frecuencia gracias a sus mortales artimañas. Fue un druida de los abominables dioses de la caza el que cambió su destino. Sus poderes y sus extrañas pasiones parecían tan potentes como las suyas, así que entre ambos forjaron un vínculo oscuro. Gorwyn le visitó a menudo, escondiendo estas visitas a su aquelarre, y alejándose de sus siniestros planes. Al cabo de un tiempo, sus hermanas del aquelarre se dieron cuenta de sus ausencias y la siguieron hasta la guarida del druida. Después de espiar a su hermana y a su amante durante una tarde entera, emboscaron a ambos cuando menos lo esperaban. Las hermanas de Gorwyn se reían estridentemente mientras le recriminaban su debilidad, obligándola a presenciar cómo desgarraban la carne de su amante con sus afiladas garras. El contemplar la pérdida de quizás la única cosa que quizás una saga había llegado a amar la atormentaba, y comenzó a gritar.

Las brujas la silenciaron agarrándola férreamente. Ella todavía vivía cuando decidieron coserle la boca con su propio pelo, antes de decapitarla. Cuando dejaron la arboleda, las hermanas de Gorwyn sólo se llevaron su cabeza, en cuyo interior aún sonaban los ecos del nunca pronunciado último grito por su amor perdido.



La primera *cabeza del amor perdido* era la cabeza de esta saga cetrina, que sirvió al resto de brujas como recordatorio del castigo que acarrea el amor. Desde ese momento, la aptitud para crear este tipo de objetos se ha extendido a todas las razas, acompañada por esta siniestra advertencia. Una criatura que porte la *cabeza del amor perdido* recibe un bonificador de suerte +5 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas, efectos de la escuela de encantamiento y efectos enajenadores, incluyendo las aptitudes de miedo, enajenación, encantamiento y dominación de los monstruos y las compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral.

Además, una vez al día, las puntadas de la boca se vuelven elásticas, permitiendo que la cabeza grite. Basta con el portador sostenga la cabeza en lo alto y grite la palabra "amor" en cualquier lenguaje, lo cual ocupa una acción estándar. El grito de la *cabeza del amor perdido* tendrá el mismo efecto que un conjuro de *alarido* conjurado por un lanzador de nivel 15.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarido*, *resistencia*; **Precio de mercado:** 74.450 po; **Coste de creación:** 37.225 po + 2.978 PX; **Peso:** 9 lb.

MANOS DE LA DONCELLA

A primera vista, las *manos de la doncella* no parecen ser más que un par de guantes de seda blanca finamente bordados. Sin embargo, si se examinan detenidamente, se descubrirá que las puntas de los dedos del guante son en realidad las puntas momificadas de los dedos de una mano humanoide con las largas uñas aún intactas.

Las *manos de la doncella* son poderosas herramientas en manos de un asesino o una seductora. En cuanto el portador se ponga los guantes en ambas manos, se transformará en una bella



mujer del mismo modo que si hubiera utilizado un conjuro de *alterar el propio aspecto*; una bella mujer de la raza a la que pertenezcan las puntas de los dedos incluidas en los guantes. La mayoría de las *manos de la doncella* transforman al portador en una mujer humana (50%); sin embargo, también se puede encontrar alguna que transforme al usuario en elfa (30%), semielfa (10%), mediana (10%) o enana (5%). Las *manos de la doncella* también sufren una alteración cuando su poder está activo; las puntas de los dedos momificadas crecen, y aparece pintada una imagen de rosas rodeadas por enredaderas con espinas sinistras en cada uña.

Los guantes no funcionan cuando las utiliza una criatura que no tenga el tamaño apropiado (por ejemplo, cuando un humano utiliza un par de *manos de la doncella* que transformen al usuario en mujer mediana). El poder de las *manos de la doncella* dura mientras los guantes permanezcan en las manos del usuario.

La mayor debilidad de las *manos de la doncella* es que sólo ofrecen a su portador una única forma. Siempre que se utilicen los guantes, el portador asume la forma de la misma mujer, aquella a la que se le cortaron los dedos necesarios para fabricar el objeto.

Nivel de lanzador: 5. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *alterar el propio aspecto*; **Precio de mercado:** 1.200 po; **Coste de fabricación:** 600 po + 48 PX; **Peso:** -.

TUMBA DE LA MALEZA

La *tumba de la maleza* parece ser un simple entramado de raíces retorcidas y enredaderas espinosas de 3' por 7'. Sin embargo, más de un usuario de magia acorralado ha vuelto de la tumba gracias a estos objetos.

Cualquier criatura que se tumbe o sea tumbada en una *tumba de la maleza* que se halle sobre arena o tierra (piedra sólida no) sufre inmediatamente 12 puntos de daño como consecuencia de las docenas de

menudas espinas que se clavan por todo su cuerpo. Una criatura que haya sido dañada de este modo, puede pronunciar una palabra de mando que hará que sea rodeado por un capullo de enredaderas espinosas y enterrado a 10' de profundidad. Si se coloca sobre la *tumba de la maleza* a una víctima indefensa, cualquier persona que se halle a 5' podrá pronunciar la palabra de mando que activa el objeto. Las criaturas que sean enterradas entran en un estado de animación suspendida similar al que causa el conjuro de *estasis temporal*, salvo por el detalle de que mientras se halla en estado de estasis, la criatura recibe las energías que la tumba drena de la tierra que le rodea, permitiendo que la criatura se cure como si hubiera estado dos días de completo reposo en

cama por cada día que permanezca en la *tumba de la maleza*. Por lo tanto, todo aquel que sea colocado en una *tumba de la maleza* teniendo puntos de golpe negativos sufrirá daño, pero quedará estabilizado después de ser enterrado. Cuando se hayan curado todos los puntos de golpe y el daño de características de un personaje, la tumba vuelve a la superficie. En cualquier caso, la tumba volverá a la superficie después de una semana, siempre al mismo lugar desde el que se enterró, permitiendo que el usuario se despierte y salga. Para liberar prematuramente a una criatura de la tumba basta con desenterrarla. Cada vez que se use la *tumba de la maleza* se gasta una de las 50 cargas que suelen tener estos objetos.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *dormir*, *enmarañar*, *regenerar*; **Precio de mercado:** 25.200 po; **Coste de creación:** 12.600 po + 1.080 PX; **Peso:** 3 lb.


FIGURA YACKTI

La sutileza que ofrece la *figura yackti*, fabricada en cerámica negra, es el método de venganza preferido de muchos druidas oscuros y lanzadores de conjuros arcanos. Las *figuras yackti*

son figuritas con forma de humanoide de 2' de largo y más que discutible manufactura que disponen de un tapón que permite el acceso a un pequeño espacio hueco en el interior del pecho de la figura.

Para que una *figura yackti* funcione, es necesario colocar una gota de sangre o un pelo de la víctima en el interior de la figura. Después de ello, el usuario podrá infligir a la víctima una serie de diferentes tormentos. Si la figura se coloca en un fuego, la víctima se sentirá como si sus músculos estuvieran ardiendo y sufrirá un penalizador de mejora -4 a la Fuerza. Si se coloca en el interior de un cazo de agua, la víctima se sentirá como si sus pulmones se hallaran parcialmente inundados, por lo que sufrirá un penalizador de mejora -4 a la Constitución. Si la figura se entierra bajo tierra, la víctima se sentirá como si se le estuvieran frenando sus movimientos, sufriendo un penalizador de mejora -4 a la Destreza. Estos penalizadores sólo se aplican mientras se mantenga a la *figura yackti* bajo tierra, en el fuego o en el agua y mientras la víctima y la propia *figura yackti* se hallen en el mismo plano. Cada *figura yackti* sólo puede afectar a una criatura; si se coloca en su interior sangre o pelos de más de una criatura, la *figura yackti* no producirá efecto sobre ninguna de ellas.

Un conjuro de *quitar maldición* elimina el penalizador, pero se puede volver a aplicar ése u otro penalizador sacando y volviendo a colocar a la *figura yackti* en el fuego, agua o tierra. La única forma segura de eliminar el penalizador es sacar el pelo o la sangre o destruir la *figura yackti*.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *deseo*, *lanzar maldición*, *localizar criatura*; **Precio de mercado:** 60.000 po; **Coste de creación:** 30.000 po + 2.400 PX; **Peso:** -. 



ARHADURAS ARCANAS

por Johnathan M. Richards • ilustrado por Arnie Swekel

• traducción de Andrés Moon

◊ OBJETOS SECRETOS DE



Imagínate a un personaje enfundado en una armadura. Seguro que tu mente ha evocado la imagen de un guerrero pensado para el combate cuerpo a cuerpo, o incluso en un lanzador de conjuros divinos. Normalmente no pensamos en lanzadores de conjuros arcanos llevando armadura, aunque de hecho puedan hacerlo de acuerdo con las reglas del sistema d20. En las anteriores ediciones del juego D&D y AD&D, la mayoría de lanzadores de conjuros arcanos no podían llevar armaduras. Sin embargo, con la irrupción de la 3ª edición de D&D (y la posterior revisión 3.5), por primera vez un lanzador de conjuros arcanos puede sopesar las ventajas y desventajas y ponerse una armadura si así lo desea.

Por supuesto, todo tiene un precio, y como muchos otros aspectos del sistema de juego de D&D, esta opción está

compensada con un inconveniente para que la clase se mantenga equilibrada: el lanzador de conjuros corre el riesgo de fallar los sortilegios que requieren gestos somáticos.

Por lo tanto, ahora que es posible para los lanzadores de conjuros arcanos llevar armadura, tiene sentido que aparezcan nuevos tipos de armadura mágica, construidas específicamente para estos tipos de personaje. Después de todo, ¿quién es el que crea en primer lugar estos maravillosos objetos mágicos? Correcto, los lanzadores de conjuros. Puedes apostar que al menos unos pocos lanzadores de conjuros arcanos han empezado a experimentar con nuevos tipos de armaduras mágicas concebidas pensando en sus necesidades particulares. Aunque las armaduras aquí descritas están específicamente pensadas para el lanzador de conjuros arcanos, muchas

pueden ser útiles para personajes que no sean magos ni hechiceros. Aunque ofrecen una protección considerable, pocas pueden considerarse "armaduras" en el sentido tradicional del término. A menos que se advierta, no se necesita una dote de competencia en armaduras para su uso.

ARMADURA DE CURACIÓN

La *armadura de curación*, o, como se le llama de manera peyorativa, *armadura del masoquista*, le da un enfoque completamente diferente al concepto de armadura. Mientras que la armadura tradicional busca proteger al portador del daño, la *armadura de curación*, busca sólo "mantenerle en el combate".

La *armadura de curación* está fabricada completamente en tela (y por tanto no tiene posibilidad de fallo de conjuro arcano), ocupa el espacio del tronco y no

LA HERRERÍA MÁGICA



da bonificador a la CA. En vez de eso, su tela mágica lanza conjuros de curación al portador en cualquier momento en que éste sufre algún daño. Al final de cada asalto en que el portador sufre daño, la *armadura de curación* otorga un conjuro *curar heridas leves* al portador (curándole 1d8+1 puntos de golpe). Cada uso de esta magia curativa gasta una carga de la armadura. La *armadura de curación* está creada con 50 cargas y es típicamente una obra conjunta realizada por un lanzador de conjuros arcano y uno divino.

El portador de la *armadura de curación* no tiene control sobre la velocidad a la que se proporciona la curación mágica: por ejemplo, no puede usar dos cargas para curar 2d8+2 puntos de golpe.

Además, la armadura sólo puede usar una carga por asalto: si el portador sufre 20 puntos de golpe por ataques múltiples en un asalto, la *armadura de curación* solamente cura 1d8+1 puntos de golpe, al final del mismo. Además, la curación es automática y no puede ser detenida. Un mago con 25 puntos de daño que sufre sólo un punto de golpe de una daga puede no querer gastar una carga de su *armadura de curación*, pero no tiene otra opción.

Nivel del lanzador: 3.o. **Prerrequisitos:** *curar heridas leves*, Fabricar objeto maravilloso. **Precio de mercado:** 1250 po. **Coste de creación:** 625 po + 50 PX. **Peso:** 1 lb.

ARMADURA FLAMÍGERA

Altamente valorada por los lanzadores de conjuros arcanos, la *armadura flamígera* simplemente se compone de un cinturón de cuero, dos muñequeras y dos tobilleras (ten en cuenta que la armadura ocupa 3 espacios de objeto: el espacio del cinturón, el espacio de los brazaes y el espacio de las botas). Como su peso es insignificante, la *armadura flamígera* no obstaculiza los intentos de lanzar un conjuro.

Una vez que las cinco piezas están puestas, el portador sólo necesita dar la orden que activa el efecto principal de la *armadura flamígera*. Instantáneamente, el cuerpo del portador queda cubierto por llamas mágicas que lo envuelven en una masa ondulante de fuego naranja. El portador no sufre daño alguno de estas llamas; en vez de eso le otorgan un bonificador de desvío a la CA y le

proporcionan el mismo nivel de protección que el conjuro *resistencia a los elementos*, absorbiendo cada asalto los 12 primeros puntos de daño por fuego. Las llamas emanan luz equivalente a una antorcha, iluminando todo lo que se encuentre dentro de un radio de 20 pies. El portador ve de manera normal en esta luz, aunque su cabeza quede cubierta por las llamas. Además, aunque las llamas no dañen al portador o a cualquier cosa que esté normalmente contacto con el portador, son potencialmente peligrosas para los agresores. Si una criatura que esté atacando con su cuerpo o con un arma de mano a un personaje que lleve puesta y activada la *armadura flamígera*, sufre 1d4 puntos de daño por fuego de una explosión de llamas que salta desde el cuerpo del portador. Un TS de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad. Esta propiedad defensiva de la *armadura flamígera* es automática y no cuenta en las acciones por asalto asignadas al portador.

Nivel del lanzador: 7.o. **Prerrequisitos:** *armadura de mago*, *escudo de fuego*, Fabricar objeto maravilloso, resistir elementos. **Precio de mercado:** 24000 po. **Coste de creación:** 12000 po + 960 PX. **Peso:** 1 lb.

ARMADURA DE BRUMA

Apodada *armadura de bruma*, esta "armadura" está almacenada en un amuleto mágico que puede ser activado hasta 50 minutos por cada vez, tres veces al día. Al dar la orden, una bruma espesa y gris sale sinuosamente del amuleto, envolviendo el cuerpo del portador de la cabeza a los pies y extendiéndose en un radio de 5 pies. Esta bruma otorga al portador el equivalente a una ocultación media (los ataques contra el portador sufren un 20% de posibilidad de fallo dentro de los 5 pies, y una ocultación total si se está más lejos). Mientras esté revestido de la bruma mágica, el portador ve de manera normal y puede moverse libremente, puesto que la bruma se mueve con él. Los otros que miren a la ondulante neblina de la *armadura de bruma* pueden vislumbrar ocasionalmente la silueta del portador escondida dentro de ella. Dado que las neblinas oscuras hacen imposible ver a través de la nube entera, la armadura no sólo protege al portador, sino que también

puede ayudar a sus compañeros a dejar de ser vistos.

Además de los efectos anotados arriba, el portador puede asumir una vez por día *forma gaseosa* a voluntad hasta 10 minutos. Esta aptitud puede ser usada sólo mientras la *armadura de bruma* esté activada, y el tiempo gastado en *forma gaseosa* cuenta dentro del límite de 50 minutos de la *armadura de bruma*. Mientras esté en *forma gaseosa*, el radio de 5 pies de bruma continúa rodeando al personaje. Todo equipo vestido y llevado por el portador se vuelve insustancial junto a su cuerpo, y hasta que vuelva a tener forma física, la *armadura de bruma* permanece activada (siempre que los 50 minutos no hayan expirado todavía). Para desactivar la *armadura de bruma*, el portador simplemente tiene que repetir la orden.

Nivel del lanzador: 5.o. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *forma gaseosa*, *nube brumosa*. **Precio de mercado:** 119228 po. **Coste de creación:** 59614 po + 4769 PX. **Peso:** -.

ARMADURA LÍQUIDA

La *armadura líquida*, como su nombre indica, ofrece la protección de una armadura en dicha forma. Una dosis de *armadura líquida* protege a cualquier destinatario. Tiene la consistencia de una gruesa loción y el efecto secundario no deseado de que la piel del usuario se vuelva azul brillante.

Aplicarse la *armadura líquida* es una acción estándar. Una vez puesta, la *armadura líquida* otorga al portador un bonificador de armadura de +4 a la CA por 1 hora. Se puede aplicar otra dosis antes de que la dosis anterior se haya desvanecido completamente, pero esto simplemente extiende los efectos de la armadura por otra hora, es decir, no se apilan las aplicaciones múltiples de la *armadura líquida*.

Nivel del lanzador: 3.o. **Prerrequisitos:** *armadura de mago*, Elaborar poción. **Precio de mercado:** 50 po. **Coste de creación:** 25 po + 2 PX. **Peso:** -.

ARMADURA RETRÁCTIL

Los beneficios de llevar armadura son obvios: ofrece protección contra los impactos de las armas del enemigo. Para un lanzador de conjuros arcano, las desventajas son igualmente obvias:

cualquier uso de armadura durante el lanzamiento de un conjuro es potencialmente disruptivo, causando posiblemente que un conjuro falle. La *armadura retráctil* es un intento de mezclar lo mejor de ambos mundos, ofreciendo la protección de una armadura cuando no se están lanzando conjuros y deshacerse de la armadura cuando sí se está haciendo.

Armadura retráctil es un nombre poco convencional para un *cinturón mágico*. Cuando el cinturón se pone sobre una armadura y se da la orden, la armadura desaparece transportándose a un espacio extradimensional. El cinturón sólo puede llevar una armadura al mismo tiempo. En cualquier momento tras guardar la armadura en el espacio extradimensional, una criatura que lleve puesto el cinturón puede dar la orden, causando que la armadura aparezca instantáneamente en el cuerpo como si estuviera puesta. Si la criatura es de un tamaño o una forma que resultan inapropiadas para llevar puesta la armadura (y la armadura no es mágica), o ya lleva puesta otra armadura en ese momento, la armadura guardada en el espacio extradimensional aparecerá en la casilla libre más cercana.

Si la *armadura retráctil* se coloca en un *agujero portátil*, una *bolsa de contención*, o cualquier mecanismo similar, abre un umbral al plano Astral: cualquier criatura en un radio de 10 pies es llevada allí, y tanto la *armadura retráctil* como el objeto en el que fue colocada, son destruidos.

Obviamente, una *armadura retráctil* puede otorgar un gran beneficio a un lanzador de conjuros arcanos, permitiéndole moverse protegido por una armadura durante todo el día, quitándosela cuando esté a punto de lanzar algunos conjuros importantes de los que quiere asegurarse no fallar. Opcionalmente, el personaje puede preferir ir sin armadura la mayor parte del tiempo, activando la *armadura retráctil* sólo cuando haya agotado el repertorio de conjuros y el fallo de conjuros ya no le represente problema alguno.

Nivel del lanzador: 13.o. **Prerrequisitos:** *cofre secreto de Leomund*, Fabricar objeto maravilloso, *hacer desaparecer*. **Precio de mercado:** 4400 po. **Coste de creación:** 2200 po + 176 PX. **Peso:** 1 lb.

ARMADURA DE RETRIBUCIÓN

La *armadura de retribución* es en realidad un amuleto que se lleva en una cadena alrededor del cuello y que otorga un bonificador por armadura de +2 a la CA. Además de eso, cuando un mago que lleva la *armadura de retribución* sufre daño por un ataque cuerpo a cuerpo realizado con un arma natural o con un arma de mano, el daño es dividido a partes iguales entre el atacante y el objetivo. Si el daño es un número impar, el punto extra de daño va al atacante.

El amuleto inflige el mismo tipo de heridas que recibe el portador al atacante. Por ejemplo, un picaro que use una daga para apuñalar al portador de la *armadura de retribución* recibirá una cuchillada idéntica en el mismo punto que el portador. Muchos atacantes se darán cuenta rápidamente de las propiedades de la fuerte magia que envuelve al objetivo después de haber asestado un par de golpes, y buscarán objetivos más fáciles.

La *armadura de retribución* funciona siempre que el amuleto esté puesto: no necesita ninguna orden para activarse.

Nivel del lanzador: 5.o. **Prerrequisitos:** *escudar a otro*, Fabricar objeto maravilloso. **Precio de mercado:** 140000 po. **Coste de creación:** 70000 po + 5600 PX. **Peso:** -.

ARMADURA ESTALAGMITA

El término "armadura" puede ser algo engañoso con este objeto; no obstante, el nombre de *armadura estalagmita* ha calado, y es el que se utiliza comúnmente para referirse a él. El objeto en cuestión es en realidad una capa larga de cuero que sigue un esquema gris moteado, de una tonalidad muy similar a la del mármol. Con la orden, el portador puede convertir la armadura en una estalagmita hueca de piedra.

Para hacerlo, ha de meter sus manos dentro de la capa y dar la orden. Esto transforma a la armadura en un trozo de piedra cónico con un centro hueco, en el que el portador se encuentra escondido. En este punto, el portador ya no "lleva" la *armadura estalagmita*, sino que se esconde dentro de ella. Desde fuera, el portador no se puede distinguir de una estalagmita común.


En su forma de piedra, la *armadura estalagmita*, otorga cobertura completa al portador. Éste es completamente

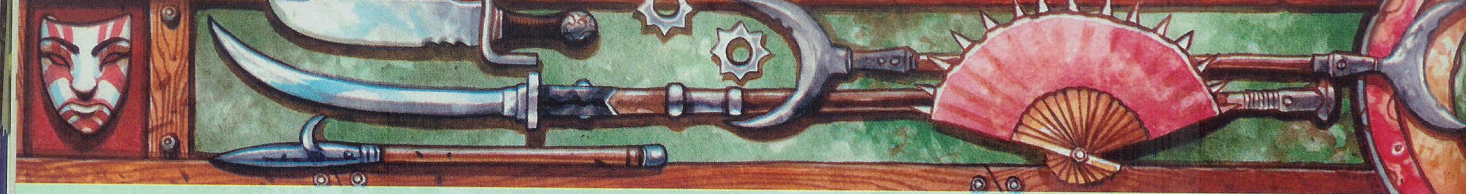
insensible a los efectos de gases, ataques de toque que requieren contacto con el cuerpo del portador, y ataques sónicos. Desafortunadamente, el portador está completamente inmovilizado, ya que es imposible mover la *armadura estalagmita* cuando está en forma de piedra. Además, la reserva de aire del portador se limita a 30 minutos.

Mientras permanezca dentro de la *armadura estalagmita* en su forma de piedra, el portador no puede ver ni oír nada de lo que pasa a su alrededor (aunque algunos sortilegios, como *clarividencia*/*clariaudiencia* pueden solucionar este problema, como también podría hacerlo una *bola de cristal* si el portador tiene una fuente de luz dentro de la armadura. El portador puede usar conjuros como *teleportar* o *puerta dimensional* para salir fuera del interior de la armadura y conseguir algunos ataques sorpresa hacia los enemigos antes de volver a la seguridad de la estalagmita. Sin embargo, una vez que esté en su forma de piedra, la *armadura estalagmita* sólo puede ser devuelta a su apariencia normal diciendo la orden dentro del hueco de la estalagmita.

En su forma de piedra, la *armadura estalagmita* tiene una CA de 6, una dureza de 8, y puede sufrir hasta 50 puntos de daño antes de ser destruida (ten en cuenta que cuando se ataca a un objeto inmóvil con un arma de cuerpo a cuerpo, el atacante gana un bonificador de +4 a la tirada de ataque). Mientras esté escondido en el interior de la estalagmita, el portador de la armadura no puede saber si está sufriendo un ataque, a menos que disponga de alguna manera mágica de echar una ojeada a lo que está ocurriendo en el exterior.

Si la *armadura estalagmita* sufre más de 50 puntos de daño mientras está en forma de piedra, es destruida permanentemente (en ese caso vuelve a su forma original y deja de ser mágica desde entonces). La armadura puede ser reparada completamente mediante un conjuro de *transformar piedra* lanzado desde dentro de la forma de estalagmita de la armadura.

Nivel del lanzador: 7.o. **Prerrequisitos:** *armadura de mago*, Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*. **Precio de mercado:** 56000 po. **Coste de creación:** 28000 po + 2240 PX. **Peso:** 7 lb. 



NU^{VO} ESTILOS DE ARTES MARCIALES

por Brian Mintner • ilustrado por Jeff Laubenstein • traducción de Juan Carlos Herreros Lucas

Los estilos de combate sin armas, llamados genéricamente artes marciales, son el corazón y el alma de una campaña de *Aventuras Orientales*. Ninguna historia en semejante escenario estaría completa sin monjes de rostro severo lanzando gritos de combate mientras vuelan por el aire, o antiguos maestros sin más armas que sus puños, manteniéndose como defensa de un puente frente a rufianes mal encarados. ¿Y qué decir sobre el ninja que se deja caer desde las alturas para silenciar al guardián del samurai con una súbita vibración de manos enguantadas en negro? Todas estas imágenes son parte de la ambientación. Sin ellas, no existiría esa sensación especial.

Las reglas de *Aventuras orientales* también se pueden usar en ambientaciones más convencionales, sobre todo en aquellas donde los personajes monjes y guerreros tengan especial interés. Usando las pautas que se muestran a continuación, podrás crear estilos de artes marciales únicos para tu mundo. Con ello, no sólo darás un estilo de combate exótico a los personajes, sino que tu mundo ganará en profundidad e historia. Esos son los detalles que hacen tu campaña memorable.



CÓMO CREAR UN ESTILO ÚNICO DE ARTES MARCIALES

A la hora de crear un nuevo estilo de artes marciales para una campaña, el DJ tendrá que ser parte del proceso siempre. Si se está creando para ser usado por los

PJ, los jugadores también deben participar en el desarrollo, de esta forma aseguras que es un estilo que los personajes encontrarán interesante.

En aquellos procesos creativos entre varios, el DJ deberá reunirse, fuera de la partida, con aquellos jugadores cuyos personajes pudieran estar interesados en aprender ese estilo. Los jugadores pueden hacer sugerencias basadas en el tipo de artes marciales con los que les gustaría jugar. Por ejemplo, un jugador podría querer un estilo agresivo, basado en patadas, mientras que otro preferirá un estilo más pacifista basado en el combate con bastón, pero enfatizando las maniobras defensivas. El DJ podrá, entonces, elaborar los detalles siguiendo las pautas indicadas a continuación, asegurándose de que el estilo está equilibrado y añadiéndole las circunstancias y la historia de ese estilo y sus practicantes para que encajen en su mundo de campaña.

Comprobaciones para desarrollar un estilo de artes marciales

Un estilo de artes marciales suele estar enfocado a ciertas dotes y habilidades que armonizan con algún tema genérico. También ofrecen un efecto de maestría en algo, aunque algunos tienen dos. Para crear nuevos estilos para tu propia campaña, sigue los siguientes pasos.

1. Selecciona las dotes

Aunque un estilo de artes marciales es algo más que una simple colección de dotes, una selección juiciosa de dotes

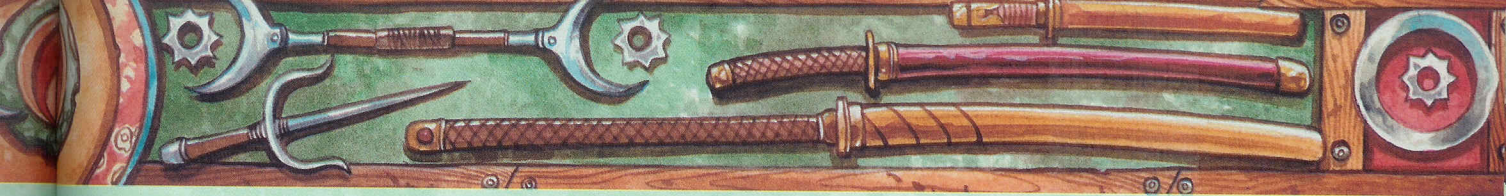
complementarias a menudo conforma su creación. Casi cualquier dote orientada al combate puede incorporarse a un nuevo estilo y tienes muchas posibilidades de elección, incluyendo las dotes originales que hayas creado para tu campaña.

Si no lo has hecho aún, decide qué clase de método enseña tu nuevo estilo de artes marciales. En cuanto tengas una idea básica de cómo es el estilo, haz una lista extensa de aquellas dotes que armonizan bien con él. No elijas dotes al azar; asegúrate que hay algo en cada dote que se ajusta realmente, al menos de alguna forma, a la filosofía básica del estilo. No todas las dotes tienen que ajustarse con el principal foco del estilo; de hecho, que existan algunas dotes que reflejen aspectos secundarios del estilo pueden hacerlo más interesante y pueden dar mayor grado de flexibilidad a sus seguidores.

Siempre que te sea posible, organiza la selección de dotes en forma de estructura jerarquizada, como las ramas de un árbol. Si lo haces así, podrás hacer que el estilo sea más efectivo según vaya progresando de nivel el personaje y también te ayudará a mantener los beneficios coherentes y dentro del concepto.

2. Selecciona las habilidades

Las habilidades asociadas a un estilo de artes marciales son lo que lo convierte en algo más que un conjunto de habilidades de combate. No son tan significativas como las dotes, pero las habilidades dan una creación lógica y más profundidad al estilo, al igual que dan unos prerrequisitos razonables para las aptitudes de maestría.



Como hiciste con las dotes, intenta escoger habilidades que encajen con la imagen y enfoque del estilo que tú tienes en mente. Los estilos rápidos, acrobáticos podrían aprender Piruetas y Saltar; los estilos más taimados de los ninjas, yakuzas o pícaros podrían incluir Escapismo; y los estilos basados en un arma podrían dar Artesanía (fabricar armas).

Ya que los monjes y guerreros tienden a coger los estilos de artes marciales más que el resto de los personajes, muchas de las habilidades asociadas con un nuevo estilo deben ser habilidades de clase de esos personajes. Repartir las habilidades de esa manera significa que muchas habilidades serán transcláseas para aquellos personajes que no están orientados al combate, aunque un DJ generoso podría permitir que para los personajes que estudien el estilo activamente esas habilidades cuenten como de clase.

3. Elige aptitud de maestría

Las aptitudes de maestría son los únicos beneficios del juego asociados a los estilos de artes marciales. Están diseñadas para premiar la perseverancia de un jugador que sacrifica un grado de flexibilidad en la selección de dotes y habilidades por aprender un estilo particular.

Las aptitudes de maestría refuerzan el sabor único de un estilo porque no son accesibles para lo no iniciados, incluyendo a los personajes que tienen las mismas dotes que el estilo de artes marciales otorga. Aunque la mayoría de las aptitudes de maestría no son demasiado poderosas, pueden ayudar a enfocar la interpretación y pueden dar al personaje algo hacia lo que trabajar.

Elige una o dos aptitudes de maestría para tu nuevo estilo. Cada una debe estar relacionada con el enfoque principal del estilo y debe hacer que el ataque principal o la defensa sea más potente. Asegúrate de mantener los niveles poderosos dentro de lo razonable; después de todo, un beneficio que un personaje gane de forma gratuita no debe proporcionarle una gran ventaja. Si crees que una aptitud de maestría poderosa es realmente necesaria para tu estilo, equilibrala haciendo que sea una dote sólo disponible para los que se unan a ese estilo. De esta forma, el personaje debe gastar la adquisición de una dote para obtenerla después de cumplir todos los prerrequisitos.

Una vez sepas cuales son las aptitudes de maestría, decide los prerrequisitos necesarios para alcanzarla. Un personaje debe tener que aprender cuatro dotes al menos para poder ganar una aptitud de maestría y cinco o seis para las más potentes, especialmente en una campaña de *Aventuras Orientales*, donde los personajes monjes pueden sacrificar habilidades de clase a cambio de dotes adicionales (puedes, si lo deseas, añadir cualquier dote asociada a un estilo que hayas recopilado de otras fuentes para la lista de dotes adicionales del monje). También puedes incluir otros prerrequisitos para una aptitud de maestría como un cierto número de rangos en una habilidad pertinente, o un valor mínimo en una característica. Más extensamente, además, se pueden incluir los valores mínimos en las características como prerrequisitos dentro del estilo para las dotes asociadas.

4. Crea el trasfondo

El paso final en la creación de un estilo único de artes marciales es generar un trasfondo para él. ¿Qué importancia tiene este estilo en tu mundo de la campaña y cuál es su historia? ¿Es un arte antiguo conocido a lo largo del reino o una nueva invención para confundir de algún monasterio de pícaros?

Desarrollar la historia del nuevo estilo puede ser tarea de los jugadores, del DJ o de todos. La cuestión es que un jugador que esté lo bastante interesado en un nuevo estilo para desarrollar un personaje basado en él, también podría tener una buena idea sobre como ubicar su lugar en el mundo de la campaña. Tal jugador probablemente se alegraría de trabajar con el DJ en su desarrollo. Un jugador que no tenga claro qué clase de personaje nuevo jugar podría inspirarse en la atrayente descripción de un nuevo estilo y del monasterio donde se enseña.



ARTES MARCIALES EN TU CAMPAÑA

Si tus jugadores están ansiosos a la espera de la oportunidad de desarrollar un grupo de aventuras de acérrimos monjes dispuestos a luchar contra el mal y corregir entuertos a lo largo y ancho del mundo, prosigue y crea estilos de artes

marciales que contenten sus anhelos. Si este no es el caso, no obstante, va a ser fácil en principio. Si tus jugadores no están interesados en la lucha desarmada, no merece la pena gastar horas de tu tiempo creando fascinantes nuevos estilos de artes marciales y listas de PNJ monjes y guerreros famosos practicantes de estos estilos. Uno o dos nuevos estilos introducidos en encuentros apropiados y en desencadenantes de aventuras, puede ser la chispa que haga que se interesen por el concepto. En cuanto tus personajes vean las posibilidades de las aventuras exóticas, los personajes memorables y las nuevas formas de matar a los malos, puede que cambien de idea. Entonces, podrás gastar tiempo en crear nuevos estilos, sabiendo que apreciarán tu trabajo.



NUEVOS ESTILOS ORIENTALES

A continuación se muestran algunos nuevos estilos de artes marciales contruidos sobre modelos orientales. Estos estilos funcionarán bien en Rokugan o en cualquier escenario similar.

Estilo de la Montaña Azul

"Descendiendo de las alturas observamos nuestro apoyo. La tierra cambia y nuestros pies se mueven. La montaña nos rompería en nuestra debilidad, pero ya nos hemos movido."

- Poema de la Montaña Azul

El Burukouzan, también llamado el estilo de la Montaña Azul, es un arte de combate feroz y furtivo practicado sólo en unos pocos monasterios remotos. Sus secretos están celosamente defendidos y muy rara vez los maestros Burukouzan los enseñan a los extranjeros. Generaciones de luchadores han buscado a los maestros Burukouzan para entrenarse, pero los monjes rechazan a todos los aprendices, excepto a aquellos que tienen el corazón más robusto.

El estilo de combate de la Montaña Azul hace hincapié en los ataques veloces y en las patadas deslumbrantes. Los guerreros que lo practican desdeñan el uso de cualquier tipo de armas.

Los maestros de la Montaña Azul son típicamente legales buenos y se dedican al



DOTES PARA LOS ESTILOS DE ARTES MARCIALES

Además de las dotes que aparecen descritas en el *MANUAL DEL JUGADOR*, muchas de las dotes que se describen en *Aventuras orientales* y en *Puño y espada* funcionan muy bien con los estilos de artes marciales. Los nuevos estilos indicados aquí utilizan dotes de los tres libros, así como unas pocas nuevas dotes detalladas en este artículo. Hemos utilizado los siguientes símbolos para identificar las dotes que no se encuentran en el *MANUAL DEL JUGADOR*.

*Dote del *Puño y espada*.

**Dote del *Aventuras orientales*.

†Nueva dote (ver a continuación).

triunfo de la virtud por encima del mal. Los monjes Burukouzan creen que los hechos nobles realizados en esta vida se reciben por diez en la siguiente.

Dotes: Abrazo de la mantis*, Arremetida poderosa*, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran grito de *ki***, Grito de *ki***, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Patada circular*, Patada del dragón volador†, Patada giratoria**, Patada voladora**, Puños de hierro*, Romper arma mejorado.

Maestría de la Montaña Azul I

Has conseguido dominar los secretos iniciales del estilo de artes marciales de la Montaña Azul, un sistema duro que enfatiza los saltos, las patadas y los golpes repartidos con las manos. Este nivel de maestría te otorgará la aptitud de saltar en el combate.

Prerrequisitos: Fue 13, Des 14, 4 rangos o más de Ataque poderoso, Grito de *ki***, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Patada giratoria**, Patada voladora** y Saltar.

Beneficios: cualquier momento en el que superes con éxito una prueba de Saltar, podrás, si lo deseas, moverte una distancia adicional (tanto vertical como horizontal) de 5 pies sumados a la distancia sobre la que se calculó el CD. Así, una prueba de Saltar (CD 10) para un salto largo te permitiría saltar hasta 15 pies. Esta distancia adicional normalmente contará contra tu velocidad a efectos de determinar cuanto puedes mover durante un asalto.

Maestría de la Montaña Azul II

Has dominado los secretos más profundos del estilo de la Montaña Azul. Ahora puedes moverte con una velocidad deslumbrante.

Prerrequisitos: Fue 14, Des 16, 4 rangos o más de Equilibrio, 8 rangos o más de Gran grito de *ki***, Patada circular*, Patada del dragón volador†, Saltar, Maestría de la Montaña Azul I.

Beneficios: recibes un bonificador +2 a todas tus tiradas de iniciativa.

Estilo del Panda Negro

"Permite al muerto enterrar al muerto."

- Proverbio del Panda Negro

El estilo del Panda Negro sólo se enseña en unos pocos sitios remotos, aunque se cuentan historias de sus practicantes a lo largo y ancho del mundo. La leyenda mantiene que Kurokuma, el primer maestro del Panda Negro, aprendió el arte cuando mató a un poderoso espíritu del bosque en forma de panda. Por su hecho cruel, Kurokuma se transformó en un inmortal maldito.

El Panda Negro enfatiza los bloqueos circulares y las formas defensivas. Su verdadera fuerza, sin embargo, radica en una serie de extrañas y temidas maniobras llamadas atemi o ataque del "golpe vital". Los Estudiantes del Panda Negro luchan habitualmente desarmados, aunque la mayoría lleva dardos o shuriken para los ataques a distancia y en pocas ocasiones utilizan el kama.

Normalmente, los maestros del Panda Negro suelen ser de alineamiento legal maligno, aunque aceptan estudiantes de cualquier otro alineamiento. Cada estudiante debe sufrir un duro régimen de dos años de duración de preparación física y mental antes de que el entrenamiento pueda comenzar.

Dotes: Ataques aturdidores adicionales*, Esquiva, Golpe mortal*, Impacto de estrella fugaz**, Impacto sin arma mejorado, Mono de Piedra†, Movilidad, Paralizar la vida**, Pericia en combate, Pericia superior**, Puñetazo aturdidor, Toque a Distancia†, Toque doloroso**.

Maestría del Panda Negro I

Has dominado los secretos iniciales del estilo de artes marciales del Panda Negro, un sistema suave que enfatiza el movimiento y los ataques aturdidores. A

este nivel de maestría, aprenderás el secreto necesario para apuntar tus golpes contra zonas vitales.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 15, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Pericia en combate, Puñetazo aturdidor, Toque doloroso**.

Beneficios: el CD de salvación contra un ataque desarmado que realices con Puño aturdidor se verá incrementado en 2.

Normal: el CD contra un ataque de Puño aturdidor es de 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Sabiduría.

Maestría del Panda Negro II

Has dominado los secretos más profundos del estilo de artes marciales del Panda Negro. Has perfeccionado el arte del golpe debilitador.

Prerrequisitos: Des 15, Sab 19, 4 rangos o más en Ataques aturdidores adicionales*, Equilibrio, Paralizar la vida**, Toque a Distancia† y Maestría del Panda Negro I.

Beneficios: además de su daño normal, tu ataque desarmado reduce 1 punto de daño de Constitución si se usa con las dotes de Toque Distante, Paralizar la vida, Toque doloroso o Puño aturdidor. El objetivo puede realizar un TS de fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Sabiduría) para evitar el daño en Constitución. Los puntos de Constitución perdidos pueden recuperarse de la forma habitual.

Koumajutsu (Lucha con demonios)

"Fumu rompió la pared atravesándola con sus puños y arrastró al demonio por el pelo a través de ella. Aunque la criatura luchaba furiosamente, mordiéndole las manos y arañando sus ojos, Fumu lo agarró más firmemente y saltó al abismo. El demonio juró y maldijo mientras caían, pero Fumu no lanzó ni un lamento. Y mucho tiempo después, siguen llevando flores al barranco y bendicen su nombre bajo la Tierra."

- La leyenda de Kaibatsu Fumusama

Este poderoso y violento estilo de lucha se practica principalmente entre las tribus de bárbaros korobokuru. Muchas leyendas de los korobokuru describen las batallas de sus antiguos jefes de guerra contra los demonios que habitan más allá del mar. Los más grandes entre estos combatientes



podían enfrentarse a uno de estos monstruos mano a mano, a menudo hasta que ambos caían.

El estilo Koumajutsu enfatiza el entrenamiento de la fuerza y el hacer más efectivos los apresamientos y sujeciones. Aunque la mayoría de los estudiantes del estilo son korobokuru, los guerreros humanos también buscan de vez en cuando a los maestros Koumajutsu. Los luchadores con demonios raramente llevan armas en batalla, aunque a veces llevan armadura decorada con pesadas defensas.

Los maestros de Koumajutsu enseñan las virtudes del clan guerrero: tenacidad, coraje e implacabilidad en la persecución de los enemigos. Habitualmente, los practicantes de Koumajutsu son de alineamiento neutral o caótico.

Dotes: Abatir*, Abrazo de la tierra**, Arremetida poderosa*, Ataque poderoso, Ataque tumbado*, Bloqueo de agarre**, Derribo mejorado, Grito de k**, Impacto defensivo**, Impacto sin arma mejorado, Inmovilización estranguladora**, Lucha callejera*, Lucha cerrada*, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Puños de hierro*.

Maestría Koumajutsu I

Has dominado los secretos iniciales del estilo de artes marciales Koumajutsu, un sistema duro/blando que enfatiza los ataques de agarre, presa e inmovilización. A este nivel de maestría, aprendes a apresar más eficazmente.

Prerrequisitos: Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Inmovilización estranguladora**, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor.

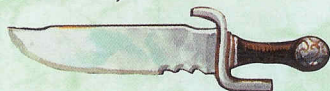
Beneficios: ganas una bonificación +2 a todas las pruebas de Presa.

Maestría Koumajutsu II

Has dominado los secretos más profundos del estilo de artes marciales Koumajutsu. Ahora, has perfeccionado tu técnica para hacer presas.

Prerrequisitos: Fue 17, Abatir*, Abrazo de la tierra**, Ataque poderoso, Pisada de diez bueyes†, Puños de hierro* y Maestría Koumajutsu I.

Beneficios: ganas una bonificación +2 a todas las pruebas de Presa. Esta bonificación es acumulable con la de la Maestría Koumajutsu I.



NUEVOS ESTILOS OCCIDENTALES

Los siguientes estilos de artes marciales están hechos basándose en modelos occidentales. Estos estilos se adaptan bien a cualquier escenario de campaña de fantasía normal.

Temerad

"Ninguna dirección es correcta, así que cualquier dirección debe estar sujeta a cambiar en un instante. El ojo debe ver en cada dirección y la oreja debe oír en cada dirección."

– Methelas el Viejo, de las Ocho Reglas

Posiblemente, la forma de combate desarmado más antigua, el arcano arte de los Temerad fue practicado primero por los peregrinos elfos y por los buscadores de sabiduría. Aunque los elfos son los principales practicantes de este estilo, los maestros Temerad aceptan a estudiantes de otras razas de vez en cuando, con tal de que sus corazones sean puros y que de verdad estén instruidos entre los árboles.

Como sugiere su nombre (que significa "del viento y del agua" en elfo), el Temerad está basado en los movimientos de fuerzas naturales. Un practicante de este estilo confundirá a su antagonista moviéndose constantemente, reaccionando a los golpes incluso antes de que estos le golpeen. Los luchadores Temerad rara vez utilizan armas, aunque algunos combatientes combinan este estilo con las técnicas de combate con espada que practican la mayoría de los elfos.

El Temerad enfatiza la humildad y la armonía con la naturaleza. Sus maestros sólo aceptan estudiantes que sean de alineamiento bueno.

Dotes: Ataque elástico, Ataques aturdidores adicionales*, Atrapar flechas, Desarme mejorado, Desviar flechas, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Lucha a ciegas, Movilidad, Patada circular*, Pericia en combate, Puñetazo aturdidor, Puños rápidos*, Reflejos de combate, Vista ciega 5 pies de radio*.

Nota: los practicantes Temerad nunca golpean primero. Golpear a cualquier antagonista que aún no te haya atacado implicará la pérdida de todas las aptitudes de maestría Temerad durante 24 horas.

Maestría Temerad I

Has dominado los secretos iniciales del estilo de artes marciales Temerad, un



PARA TU PERSONAJE

Un estilo de artes marciales

único hace a un personaje

único. Normalmente, los monjes aprenden su arte en remotos monasterios, ¿pero que pasa con el resto de los personajes que deciden luchar sin armas? Cómo y dónde un personaje ha aprendido un estilo de artes marciales puede ayudarte a darle trasfondo y a explicar por qué busca aventuras. Quizás el samurai de una noble familia tiene la costumbre de enseñar técnicas de combate sin armas a los guerreros más jóvenes. O puede que su celoso clan yakuza guarde el secreto de un estilo de puños envenenados y mortales, reservándolo sólo a sus miembros. O quizás el personaje es un joven wu jen a quien su maestro le ha insistido en que practique tanto el desarrollo mental como el desarrollo físico.

Lo mismo se puede comentar para los personajes en escenarios de campañas de corte más occidental. Por ejemplo, los bárbaros de un determinado clan pueden ser temidos más allá de sus fronteras debido a que han desarrollado un salvaje estilo de combate sin armas, el cual incorpora la ferocidad y el poder del espíritu del oso que es su tótem. O un secreto gremio de ladrones podría dedicarse a enseñar a sus jóvenes miembros letales técnicas de asesinato que no dependen de las armas convencionales.

Los estilos de artes marciales pueden añadir color dando un trasfondo especial a los personajes de ciertas regiones o razas. ¿Qué ocurre si los elfos de tu mundo conocen un estilo de combate antiguo y poco conocido que está inspirado en los movimientos del viento y del agua? ¿Y si los medianos practican un nuevo y mucho más agresivo estilo basado en una antigua arte marcial? Como verás, hay interesantes opciones para aquellos personajes guerreros que prefieren el combate sin armas.

sistema suave que enfatiza el movimiento y la defensa. A este nivel de maestría, aprendes a moverte como el viento.

Prerrequisitos: Des 15, Ataque elástico, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Movilidad.



PARA TU CAMPAÑA

Si eres un DJ, considera que la introducción de estilos de artes marciales personalizados puede proporcionarte ideas para las aventuras. Quizás el estilo de artes marciales deseado no está disponible sin esfuerzo y los personajes que desean aprenderlo deben primero buscar a un maestro en una zona remota. Realizar la búsqueda puede convertirse en la propia misión o el maestro puede pedirles a los candidatos que demuestren su valía encargándoles alguna difícil tarea. Una vez que de comienzo el entrenamiento, el mentor de los personajes o sus estudiantes pueden proporcionar todavía más oportunidades para iniciar aventuras. Por ejemplo, quizás un prometedor estudiante del maestro, tras adquirir sus habilidades se ha vuelto malvado y se ha convertido en el asesino más temido de la ciudad. Los personajes deben encontrar y derrotar al discolo estudiante antes de que traiga más vergüenza y deshonor a los seguidores del estilo.

Los estilos de combate sin armas puede hacer que un enemigo sea más peligroso de lo que aparenta a simple vista. En los escenarios de campaña orientales no es raro que los guardianes del palacio sean expertos luchadores sin armas e, incluso, los simples villanos pueden ser consumados maestros. Esta técnica dará mejores resultados en las campañas occidentales, ya que los jugadores no se lo esperarán. Deja caer algunas pistas que den a entender que los guerreros de la tribu de un trasgo local practican un estilo de lucha mortal con cuchillos, y entonces saca una banda de diestros trasgos monjes/guerreros en un grupo que no levante sospechas. Unos pocos trucos como estos pueden hacer que tus PJ se mantengan en vilo durante meses.

Beneficios: la bonificación de esquiva que ganas por la dote de Esquiva se incrementa en +2. Puedes escoger aplicar la bonificación entera contra un sólo atacante, o bien puedes dividirla entre los dos atacantes que indiques, recibiendo entonces un bonificador de +1 para cada uno de dichos oponentes.

Maestría Temerad II

Has logrado llegar a dominar los más profundos secretos del estilo de artes marciales Temerad. A partir de ahora eres capaz de moverte de una manera tan fluida como el agua.

Prerrequisitos: Des 19, 8 rangos o más en Equilibrio, Ataques aturdidores adicionales, Desviar flechas, Puñetazo aturridor, Puños rápidos* y Maestría Temerad I.

Benefit: ganas un bonificador introspectivo de +1 a la CA.

Puño Roto

"Si te golpean con una espada, rompe la espada; si te atacan con un arco, rompe el arco."

-Bedobaris Dos Pies, Maestro de guerra mediano.

El Puño Roto (un nombre dado medio en broma) es un estilo arribista perfeccionado por los monjes medianos. Algunos dicen que tiene sus raíces en los elegantes y desarmados movimientos de los Temerad; otros aseguran que está basado en el estilo de lucha de los perros salvajes. Los maestros del Puño Roto rara vez se ponen de acuerdo en la historia o en las tradiciones del estilo y no practican ninguna doctrina de conducta o filosofía aparte de la supervivencia básica.

Como los Temerad, el Puño Roto es esencialmente un estilo basado en el movimiento. Pero en lugar de la defensa y la esquiva, los maestros del Puño Roto enseñan a sus estudiantes a usar su velocidad y agilidad para golpear primero y golpear duro. Se anima a usar cualquier arma que pueda adaptarse fácilmente al uso con el estilo.

Normalmente, los maestros del Puño Roto suelen ser de alineamiento neutral. La mayoría sólo aceptan a monjes y combatientes medianos como estudiantes, aunque en los últimos años han aparecido algunos practicantes gnomos y enanos de este estilo de lucha.

Dotes: Abatir*, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque tumbado*, Ataques aturdidores adicionales*, Derribo mejorado, Esquiva, Golpe mortal*, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha callejera*, Movilidad, Patada circular*, Pericia en combate, Puñetazo aturridor, Puños de hierro*, Puños rápidos*, Reflejos de combate.

Maestría Puño Roto I

Has llegado a dominar los secretos iniciales del estilo de artes marciales del Puño Roto, un sistema de lucha duro/blando que enfatiza el movimiento, abatir al contrario y la administración de golpes rápidos. A este nivel de maestría llegarás a aficionarte a que tus oponentes caigan abatidos a tus pies.

Prerrequisitos: Fue 13, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha callejera.

Beneficios: se considerará que tienes una categoría de tamaño más grande de la que realmente tienes a efecto de cualquier intento de derribo.

Maestría Puño Roto II

Has dominado los secretos más profundos del estilo de artes marciales del Puño Roto. Sabes como tirar a los oponentes al suelo.

Prerrequisitos: Abatir*, Ataque de torbellino, Puños rápidos* y Maestría Puño Roto I.

Beneficios: ganas una bonificación adicional igual a la mitad de tu nivel de personaje a las pruebas de Fuerza realizadas para hacer un derribo o para evitar que te lo hagan.

NUEVAS DOTES

Los siguientes nuevas dotes pertenecen a la categoría general, de modo que están disponibles para cualquier personaje que quiera tenerlas y cumpla sus prerrequisitos. Ambas dotes resultan muy adecuadas para aquellos personajes que están interesados en enfocar su desarrollo personal hacia el combate desarmado.

Toque a Distancia

Puedes golpear a distancia con un ataque aturridor.

Prerrequisitos: Sab 19, 4 rangos o más de Concentración, Puñetazo aturridor, Toque doloroso**, ataque base +8.

Beneficios: Debido a un enfoque intenso de tu energía *kí*, eres capaz de ganar los beneficios de las dotes de Toque doloroso o de Puño aturridor en un ataque a distancia (incremento de distancia: 10 pies). Para usar esta aptitud, haz un ataque a distancia normal utilizando tu bonificador de ataque sin armas. Si este ataque a distancia tiene éxito, el ataque de Puño aturridor o de Toque doloroso afectará a tu objetivo incluso aunque no llegues a tocarlo.




Mono de Piedra

Tus ataques sin armas pueden paralizar parcialmente los miembros de tus oponentes.

Prerrequisitos: Sab 15, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor.

Beneficios: con una prueba de Presa superada con éxito, puedes intentar inutilizar parcialmente un brazo o una pierna de tu oponente agarrádoselo y retorciéndoselo. Un antagonista sujeto por este ataque debe superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Sabiduría) o recibirá una penalización de -2 a todas las tiradas o pruebas realizadas por acciones en las que utilice ese miembro durante 1d6+1 asaltos. Además, todas las formas de movimiento que dicho oponente lleve a cabo en las que sea necesario el uso de ese miembro, se verán reducidas en 5 pies (mínimo 0 pies). Ningún miembro puede ser afectado por esta dote más de una vez.

Este ataque cuenta como una de las posibles opciones de las que te puedes beneficiar mientras estás sujetando a tu oponente (para más información, ver "Realizar una Presa", en el *MANUAL DEL JUGADOR*) y afectará a dicho oponente si tienes éxito en una prueba de presa. 

IDEAS DE CAMPAÑAS CON ARTES MARCIALES

¿Tienes dudas pensando en algunas ideas para orientar tu campaña a las artes marciales? Puedes usar cualquiera de los conceptos indicados a continuación para crear una campaña en la cual las artes marciales sean el principal estilo de combate o puedes adaptarlas para acomodar a uno o dos jugadores que quieran llevar en una campaña más tradicional a personajes errantes conocedores de las artes marciales. Cualquiera de estas ideas puede introducirse fácilmente en Rokugan o, con un poco de trabajo, en Greyhawk o incluso en los Reinos olvidados. Usando la creatividad, los estilos de artes marciales pueden proporcionar a los jugadores y a los DM docenas de opciones para interesantes giros en las campañas, nuevas dotes, clases de prestigio de una nación y personajes memorables.

- Los personajes son todos monjes del mismo monasterio que tienen a su cargo una gran responsabilidad, como puede ser la protección de un paso en las montañas contra las hordas de bakemonos invasores o guardar la cripta olvidada de un señor demonio que cayó prisionero hace eones. En situaciones como ésta, los jugadores pueden colaborar para crear el estilo de lucha característico del templo. Dado que todos los personajes van a aprender el mismo estilo, este debe ser altamente personalizable, con cantidad de dotes y habilidades asociadas para dar la máxima flexibilidad al diseño de personajes.
- Un grupo de semielfos renegados, famosos por su exótico estilo de lucha, están haciendo la vida imposible a una parte de la sociedad de una gran ciudad y sólo aquellos que estén entrenados en las artes marciales pueden tener la suficiente habilidad para ir detrás de ellos.
- La campaña tiene lugar en una sociedad más próxima al Japón feudal, con su rígida estructura social, que al escenario de campaña de Rokugan. En vez de los privilegiados samurais y shugenja, los personajes son de clase baja. Como tienen prohibido el uso de las armas, practican en secreto las artes marciales en su lugar, llegando a ser campeones de los ciudadanos comunes contra la tiranía de sus crueles maestros samurais. En tales campañas, se puede practicar un estilo principal en cada región o cada clase de personaje puede usar un estilo diferente. Por ejemplo, los guerreros y los monjes pueden, habitualmente, aprender estilos de ataques rápidos sobre la marcha, los pícaros un estilo furtivo y clandestino y los chamanes y los shōei un estilo basado en la meditación y la defensa.
- Como los mejores estudiantes de sus respectivos maestros y escuelas, los personajes son enviados, en grupo, a descubrir el origen de un nuevo y terrorífico estilo de lucha que está siendo practicado por un secreto y peligroso clan de asesinos. Tal campaña podría involucrar a personajes de alto nivel cada uno con su propio estilo de artes marciales.

La tienda española con el fondo más extenso de rol en castellano e inglés, así como de juegos tácticos y temáticos. Juegos de cartas. Especialistas en go. Y, por supuesto, toneladas de libros.

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España

LIBRERÍA GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona
Tel.: 93 246 63 59

GIGAMESH CCG

Rda. San Pedro, 43
08010 Barcelona
Tel.: 93 245 04 07

G I G A M E S H
vicio y subcultura

Visitantes ilustres de ayer y hoy presenta:



...no seas menos que ellos y ven a visitarnos.



FANTASIA ESPECTACULAR

por J. D. Wiker • Ilustrado por Stan Shaw
• traducción de Jose A. Palomares

Proezas en D&D al estilo de las películas de acción

¿Cuándo fue la última vez que tu personaje se descolgó desde un candelabro, derrumbó un antiguo ídolo ante sus perseguidores o mantuvo abierta la boca de una trampa? En realidad, ¿tu personaje ha cortado alguna vez una cuerda y dejado que el peso atado al otro extremo haga que ascienda como un ascensor?

Todas estas proezas espectaculares son el estándar de las películas de acción y aventuras (fantasía de "sangre y trueno" al más puro estilo de los espadachines) pero raramente aparecen en las partidas de *DUNGEONS & DRAGONS*. Normalmente se debe a que los Dungeon Master se quedan aturridos cuando los jugadores declaran que sus personajes están intentado proezas como éstas sacadas de las películas. ¿Balancearse desde una araña requiere una prueba de Destreza o es un nuevo uso de la habilidad de Piruetas? ¿Y si el personaje decide tirar el andamiaje encima de los villanos que le persiguen? Por supuesto, una prueba de Fuerza cubriría la situación pero, ¿cuánto daño sufren los villanos si lo consiguen?

Enfrentado con tales dilemas, un DM sin experiencia podría declarar

simplemente que la proeza deseada no puede ser realizada. Pero, aconsejado de antemano sobre cómo resolver tales situaciones, el DM puede estar preparado para cualquier heroicidad por encima de lo normal que intenten los jugadores. Aún mejor, puede *planearlas*.

PROEZAS DE FUERZA

Los primeros héroes de aventuras de fantasía con los que nos encontramos en los libros y las películas son generalmente los bárbaros grandes y musculosos. Desde Conan de Cimeria hasta Tarzán de los monos, los personajes al estilo "más músculos que cerebro" apelan al tipo fuerte y silencioso encerrado dentro de muchos de nosotros. Lo que les aparta de los héroes típicos de una aventura es que son la gente a la que se envía cuando las pesadas puertas necesitan ser alzadas, las enormes estatuas deben ser derribadas y las fauces babeantes de gigantescos monstruos requieren ser abiertas mediante la fuerza.

Escoger y desechar

La primera página del Manual operativo de los héroes musculosos podría decir: "Cuando todo los demás falla, arroja algo

realmente pesado sobre tus oponentes. Cuando te enfrentas a múltiples oponentes, escoge a uno y golpea a los demás con él". Usar la puntuación de Fuerza es un pasatiempo popular, y un vistazo rápido a las reglas sobre caída de objetos de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* revela que una roca de buen tamaño lanzada a una altura de 30', es la versión para el héroe musculoso de una *bola de fuego*.

Derribando la casa

La escenografía puede ser extraordinariamente útil, siempre y cuando no esté usada. Una estatua derrumbada u otro objeto pueden bloquear la carga de un enemigo, cortar la ruta de escape de un adversario o caer encima de un villano y arruinar su día. Afortunadamente para el héroe musculoso, conseguir inmobiliario que lanzar no es mucho más complicado que realizar una prueba de Fuerza. Es la CD de esa tirada la que el DM necesita saber antes de permitir a los jugadores utilizar esta proeza.

La tabla de objetos arrojados de más adelante proporciona la CD a la prueba de Fuerza para dejar caer un objeto de

¿Cuándo fue la última vez que tu personaje se descolgó desde un candelabro?

un determinado peso, el daño que realiza cuando se desploma encima de alguien y ejemplos de qué tipo de objetos pueden estar en esa categoría de peso. Las puntuaciones de daño base proporcionadas en la tabla asumen una caída de 10' y están basadas en las reglas de caída de objetos de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*. Se puede añadir daño por distancia de caída adicional (+1d6 por 10' por encima de la distancia mínima necesaria para realizar daño, hasta un máximo de +20d6). Un punto importante a recordar es que un objeto que pese menos de 200 lb. debe caer más de 10' antes de causar daño; cuánto más depende de cuánto menos pese (comprueba las notas a pie de la tabla).

La CD de las pruebas de Fuerza de la tabla se derivan de lo descrito en el *MANUAL DEL JUGADOR* acerca de la carga transportable (específicamente, cuánto puede arrastrar o empujar un personaje). El DM puede y debe modificar estas CD si el objeto pesa más de la media o está desequilibrado de alguna manera: un peñasco precariamente equilibrado podría reducir la cantidad hasta en 10. De igual forma, un andamio con la mayor parte de su peso en la parte de arriba podría reducir la CD en 5. Los objetos que están firmemente sujetos a algo (por ejemplo, las partes de una estatua) deben ser separados con una prueba independiente de Fuerza o disponer de alguna manera de liberarlo antes de que pueda ser dejado caer. [Mira el Capítulo 4 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* para saber más acerca de las CD de Romper, la dureza y los puntos de golpe de los objetos].

Derribar un objeto lleva mucho esfuerzo, por lo que requiere una acción de asalto completo independientemente del peso del mismo.

Por ejemplo, imagínate que Krusk ha conseguido abrirse paso hasta la cima de una torre en ruinas, donde el almenaje se ha derrumbado por acción del clima. En el suelo, a 20' por debajo, se halla la masa bamboleante que le ha perseguido hasta allí. Krusk se percata de que la masa está justo debajo de una parte suelta del

almenaje, por lo que decide empujarla sobre la criatura.

El DM decide que esa sección pesa 800 lb., por lo que Krusk necesita un resultado de 21 o más en su prueba de Fuerza para empujarla y que caiga sobre la masa bamboleante. Krusk tiene Fuerza 18 (modificador de característica +4), por lo que necesita sacar un 17 o más para desplazar la pesada piedra. Resoplando y gruñendo, finalmente logra desencajarla después de varios intentos. Se derrumba sobre la masa, causando 5d6 puntos de daño (4d6 por su peso, +1d6 por los 10' adicionales de caída).

Sobre los mamíferos terrestres

El daño de caída puede ser la mejor forma de herir a un enemigo que posee una alta CA debido a su armadura, o a uno que posee suficiente reducción de daño como para ser un problema. Una caída desde una altura de sólo 10' es tan hiriente como un impacto de espada; una caída desde 20' es como ser apuñalado por un espadón. Pero si un oponente problemático rechaza caer en ese útil foso de 20' de profundidad, podría necesitar algo de ayuda.

La opción de lanzar a un oponente no está cubierta de forma específica en las reglas de D&D, pero es una táctica maravillosamente efectiva cuando existe una gran caída convenientemente cerca o cuando el lanzador tiene mucha fuerza. Para permitir esta proeza, añade "lanzar a un oponente" a la lista de opciones disponibles a un personaje que esté participando en una presa y que haya sujetado a un oponente. Mientras que el

TABLA DE OBJETOS ARROJADOS

Peso del objeto hasta 50 lb.	CD de la prueba de Fuerza 6	Daño de caída ¹ 0'	Ejemplo
			Estatua menuda de piedra, escalera de madera, cofre conteniendo 1.000 monedas
51-100 lb.	7	0'	Estatua diminuta de oro
101-150 lb.	8	0'	Estatua pequeña de madera
151-200 lb.	9	1d6	Estatua pequeña de piedra, andamio grande, carro de madera
201-250 lb.	10	1d6	Estatua menuda de oro
251-300 lb.	11	1d6	Estatua mediana de madera, trineo de madera
301-350 lb.	12	1d6	Obelisco pequeño de piedra
351-400 lb.	13	2d6	Estatua mediana de piedra
401-450 lb.	14	2d6	Obelisco mediano de piedra
451-500 lb.	15	2d6	
501-550 lb.	16	2d6	Estatua grande de madera
551-600 lb.	17	3d6	Estatua pequeña de oro
601-650 lb.	18	3d6	
651-700 lb.	19	3d6	Andamio enorme
701-750 lb.	20	3d6	
751-800 lb.	21	4d6	Columna mediana de piedra
801-850 lb.	22	4d6	Estatua enorme de madera
851-900 lb.	23	4d6	Balista de madera
901-950 lb.	24	4d6	
951-1.000 lb.	25	5d6	Estatua grande de piedra
+200 lb.	+4	+1d6	

¹ Basado en una caída de 10'.

² Esta cantidad de peso requiere una caída de al menos 40' para causar 1d6 puntos de daño.

³ Esta cantidad de peso requiere una caída de al menos 30' para causar 1d6 puntos de daño.

⁴ Esta cantidad de peso requiere una caída de al menos 20' para causar 1d6 puntos de daño.

enemigo permanezca así, el personaje debe posteriormente usar un ataque para emplear la acción de lanzar.

Cuando escoges la opción de lanzar, siempre puedes dejar al enemigo sujeto en el suelo en tu misma casilla (o en cualquiera de los que ocupes, si tu frente es superior a 5'x5'). Pero si lo que quieres es lanzarlo a lo lejos, asume que puedes arrojar a un oponente que no pese más de una tercera parte de tu carga ligera lejos de tu cuadro. Si estás intentando golpear algo específico, trata al oponente como una arma a distancia improvisada (lo que implica un penalizador -4 en la tirada de ataque por no ser competente y que su incremento de distancia es de 10'). Si eres suficientemente grande, podrías incluso ser capaz de realizar el lanzamiento con una mano, siempre y cuando el enemigo no sea más grande o pesado que un arma que puedas usar a una mano. Si le puedes arrojar de esta manera, sólo se precisa una acción de ataque; de otra forma, el acto de lanzar requiere el resto de tus acciones de un asalto.

Puedes lanzar a un oponente que sea más grande que una tercera parte de tu puntuación de carga ligera, pero no eficazmente. Para determinar la distancia base que viaja el enemigo, realiza una prueba de Fuerza. La distancia base es de 5' más 1' por cada dos puntos en que tu prueba de Fuerza sobrepase 10. Entonces compara el peso del oponente con tu puntuación de carga y consulta la siguiente tabla para determinar la distancia total a la que es lanzado.

Peso del oponente	Distancia total recorrida
Inferior a tu carga ligera pero mayor a 1/3 de tu carga ligera	Triple de la distancia base
Inferior a tu carga mediana pero mayor a tu carga ligera	Doble de la distancia base
Inferior a tu carga máxima pero mayor a tu carga mediana	Distancia base
Inferior a la carga máxima que puedes levantar del suelo pero mayor que tu carga máxima	No más de 5'

Cuando quieres lanzar a un oponente hacia un objetivo (como pueda ser otro enemigo), haz una tirada de ataque extra y después realiza una prueba de Fuerza para ver si puedes arrojar a la criatura la distancia suficiente como para impactar en tu objetivo. Trata el lanzamiento de la criatura como un arma improvisada con un incremento de distancia de 10'. Si tu ataque alcanzaría al enemigo pero fallaría, la criatura es arrojada y cae de bruces en el cuadro del objetivo.

Si estás apuntando a una casilla, usa las reglas para las armas deflagradoras pero no tires por la desviación a menos que falles y hayas lanzado al oponente a más de 5'. El emplear estas reglas significa que tu oponente podría aterrizar más lejos de lo que pretendías, dependiendo de la tirada de desviación. Si hay alguien en la casilla donde cae, el personaje (no el oponente lanzado) puede intentar una salvación de Reflejos (CD 15) para evitar ser golpeado.

El daño realizado por un oponente utilizado como un arma arrojada es igual a 1d6 por cada 200 lb. que pese, más tu bonificador de Fuerza. Aplica este daño tanto al oponente lanzado como al objetivo. Si el resultado de tu intento de lanzamiento te permite lanzar a un oponente a una casilla donde la tierra está más baja (como un pozo), añade el daño de caída por la diferencia de elevación al daño del lanzamiento.

Por ejemplo, supongamos que Krusk (un bárbaro de 10.º nivel con una puntuación de Fuerza de 23) está participando en una presa con un orco. Puesto que el DM decide que el orco junto a todo su equipo pesan 300 lb., es demasiado pesado como para que Krusk lo lance como un proyectil con una mano. Pero Krusk tiene éxito en la prueba de presa para sujetar al orco y decide lanzarlo tan lejos como pueda hacia una sima cercana (a unos 25' de distancia), evitando que haga cualquier otra acción el resto del asalto. Krusk saca un 19 en su prueba de Fuerza y añade +6 de su modificador de Fuerza, obteniendo un total de 25. Krusk sólo añade 1' de distancia por cada dos puntos por encima de diez. Por lo tanto, su distancia base para el lanzamiento es de 5' (mínimo) más 7' (la distancia adicional por superar la CD por 15), para un total de 12'. Puesto que el peso del orco es inferior que la carga mediana de Krusk pero es mayor que la carga ligera, la distancia se ve doblada hasta 24' (no lo suficiente como para que caiga por el abismo). Puesto que Kursk no

PREPARANDO COSAS PARA DERRIBAR

¿Tienes problemas para crear oportunidades de usar estas reglas en tus aventuras? Pues prueba con alguna de las siguientes ideas.

- La plaza de un pueblo puede incluir un viejo hito de piedra (601-650 lb.), unos cuantos carromatos desatendidos (351-400 lb.), un desvencijado pesebre de mercader (151-200 lb.) e incluso un viejo almenaje en una muralla que domina la plaza (751-800 lb.).
- La ambientación de una mazmorra podría contar con una vieja estatua (701-750 lb.), una puerta de madera que está sacada de sus goznes (101-150 lb.), una sección de muro que se desmorona (951-1.000 lb.) o quizás sólo un idolo de madera recubierto de una capa de oro (301-350 lb.).
- Una zona al aire libre podría ofrecer un árbol caído (901-950 lb.) o una roca suelta (casi del mismo peso).

¡ADRIAN, CÓGEME!

Lanzar oponentes posee una rica tradición en la fantasía heroica. A los héroes griegos les gustaba la lucha, la cual (si las diversas películas sobre Hércules son fiables) normalmente implicaba arrojar a los enemigos a un lado y a otro. Pero la gente también es lanzada en las películas modernas. Silvester Stallone es noqueado fuera del ring en *Rocky III*. Gary Busey lanza a Mel Gibson sobre el capó de un coche patrulla en *Arma Letal*. Y uno de los más famosos "lanzamientos de chico malo hacia su muerte" realizados en los últimos veinte años es en el que Darth Vader lanza al gimiendo Emperador al núcleo de energía de la Estrella de la Muerte en *El Retorno del Jedi*.

REALIZANDO PIRUETAS

La película *Los Cuatro Mosqueteros* incluye una excitante escena a mitad de la misma. Los personajes principales, acompañados del leal sirviente de D'Artagnan, Planchet, luchan contra una horda de soldados enemigos en el asedio de La Rochelle. Cuando los agresores amenazan con subir hasta el muro en ruinas en el que los mosqueteros están intentando desayunar (una apuesta, de hecho), los héroes se ponen de espaldas al muro y arrojan una tonelada de piedra sobre sus enemigos.

Este tipo de maniobras tuvo su comienzo en la historia bíblica de Sansón y Dalila. La imagen del Sansón ciego, encadenado entre dos pilares y tirando de ellos para derribar toda la arena, ha quedado grabada a fuego en nuestro subconsciente colectivo. Tales maniobras crean una gran narración.

A CHORROS

En la clásica escena del compactador de basura de la película *Star Wars*, Luke, Han, Leia y Chewie intentan todo lo que se les ocurre para evitar que los muros los aplasten, incluido el uso de un puntal como brazo. Esa táctica les proporcionó sin duda un bonificador circunstancial.

COSAS CON LAS QUE APLASTAR

Las trampas tradicionales no son los únicos mecanismos que logran cerrarse en torno a un héroe. El DM puede utilizar la misma mecánica para representar accidentes de otro modo mundanos. Por ejemplo, un carro en movimiento podría atrapar a los PJs contra un muro, o una muralla que se está desmoronando podría amenazar con aplastarlos. Un árbol podría caer sobre un PJ, o una madera flotante podría moler a los aventureros entre troncos gigantescos (o forzarles a sumergirse); el hielo roto en un río helado proporciona un efecto similar.

HÉROES BALANCEÁNDOSE

¿Quién puede olvidar a Luke Skywalker y la princesa Leia pasando de un lado a otro del hueco en la película de *Star Wars*? ¿O a Tom Cruise en *Legend* balanceándose desde la galería para luchar contra la Oscuridad y rescatar a la adorable Lily? Kevin Costner lo hizo en *Robin Hood: Príncipe de los Ladrones*, y Bruce Campbell también en *El Ejército de las Tinieblas*. Johnny Weismuller se descolgó de unas lianas tantas veces en las antiguas películas de *Tarzán* (desde 1932 hasta 1948), que el "grito de Tarzán" se ha convertido en un requisito para realizar esta proeza.

MEDIOS DE CUMPLIARSE

Con un poco de imaginación, puedes usar casi cualquier objeto colgante como algo desde lo que descolgarse. Por ejemplo, el enorme tapiz de un muro serviría de cuerda si puedes liberar uno de los lados y no te importa deslizarte a lo largo del muro. Las cadenas también sirven como cuerdas, y los candelabros, plantas colgantes e incluso la ropa de oponentes muy altos pueden servir como cuerdas para descolgarse.

estaba lanzado al orco hacia otra criatura, el lanzamiento es tratado como un ataque con arma deflagradora, por lo que todavía existe una posibilidad de que la tirada de desviación mande al orco rodando hacia el abismo. En cualquier caso, el orco sufrirá al menos 1d6+6 puntos de daño. Si termina cayendo por el precipicio, también sufrirá daño de caída basado en la altura recorrida.

¡Bien abiertos!

Los héroes poderosos no permiten que cosas como portones atrancados y puertas cerradas se interpongan en su camino. La *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* proporciona reglas para romper cualquier cosa, desde cerraduras hasta muros, pero, ¿y si no intentas romperlo? ¿Y si sólo intentas evitar que baje del todo el rastrillo o que una trampa de paredes aplastantes se cierre?

El DM debería decidir cuándo la aptitud de una trampa de provocar daño depende del cierre del mecanismo, como pueda ser una trampa de muelle. En cualquier caso, un personaje fuerte puede usar su poderío contra la potencia de la trampa y quizás evitar la muerte... al menos durante un tiempo.

Las fauces de la vida

Ciertas trampas mecánicas causan daño mediante la aplicación de peso, ya sea repentinamente (en el caso de trampas que realizan tiradas de ataque) o lentamente (como aquellas que poseen activaciones retardadas). Las trampas de muro aplastante, hoja segadora y rastrillo descritas en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* son ejemplos de trampas de este tipo. En cada caso, un héroe que sea fuerte podría ser capaz de reaccionar lo suficientemente rápido como para evitar que la trampa cause su daño.

Si la trampa posee una activación retardada, un personaje en el camino del mecanismo puede, como una acción estándar, intentar detener su avance temporalmente. Si no, el personaje debe estar en posición y disponer de una acción para detener el mecanismo.

Aplicar los músculos para derrotar a una trampa es un propósito arriesgado. El personaje debe tener éxito en una prueba de Fuerza cada asalto para bloquear el mecanismo. La CD de la prueba es igual a la CD de una prueba de Inutilizar mecanismo para desmontar la trampa, incluso si retardar la acción de la misma por mero poderío físico no la inutiliza. Si se consigue la prueba de Fuerza, el personaje ha contenido el mecanismo por este asalto. Tan pronto como el personaje falle en un asalto o se marche,

la trampa continúa con su operación original.

El resultado exacto de contener el mecanismo de una trampa depende de cómo funciona (ver más adelante). En cualquier caso, a lo máximo que puede aspirar un héroe lleno de músculos es a retrasar lo inevitable, aunque esto podría darle tiempo para que un pícaro inutilice la trampa.

Tirada de ataque: si una trampa emplea una tirada de ataque para determinar el resultado, una prueba de Fuerza con éxito le previene de atacar en ese asalto. Una vez que el personaje que está ejerciendo la contención falla la prueba de Fuerza o se marcha, la trampa realiza su ataque de la manera habitual a menos que haya sido inutilizada. Ciertas trampas de este tipo (como aquellas que usan armas de filo) no pueden ser derrotadas de esta manera.

Tiro de salvación: si una trampa mecánica permite a los objetivos un TS de Reflejos, entonces una prueba de Fuerza con éxito otorga a todos los que estén en su camino un bonificador circunstancial +5 en ese tiro. Cualquier criatura que no se aparte de la zona amenazada antes que el personaje que contiene la trampa falle su prueba de Fuerza o decida que sufran todos los efectos de la trampa, se considera que ha fallado su TS.

Activación retardada: si una trampa mecánica posee una activación retardada, una prueba de Fuerza con éxito reduce el daño a la mitad. Sin embargo, hasta que el mecanismo sea inutilizado cualquier personaje en la zona de la trampa recibe ese daño cada asalto.

TRUCOS DE CUERDA

Todos los valientes héroes de acción, desde Batman y Luke Skywalker hasta el Zorro y los Tres mosqueteros, saben que una buena cuerda es la mejor arma que poseen contra las entradas aburridas y las heroicidades monótonas. Las cuerdas y los garfios hacen que los héroes alcancen rápidamente el techo desprotegido de la guarida de un villano. Entonces, el balancearse adecuadamente con unas cuerdas les permiten sobrepasar a los secuaces sedientos de sangre hasta posarse de manera grácil al lado de su archienemigo (con suerte mientras el demonio está todavía riéndose por todos los secuaces que bloquean la entrada).

Balancearse en una cuerda

Balancearse en una cuerda para moverse una distancia o para superar un obstáculo es en realidad un salto asistido por equipo. Al igual que los saltos normales, esta táctica

puede hacerte superar pozos, vallas bajas, ascender en dirección a las ramas de un árbol o descender desde cierta altura.

Cuando te columpias en una cuerda u objeto flexible similar, puedes moverte en línea recta (pasando por debajo de donde está fijada la cuerda) hasta un punto al doble de la distancia de la que estás, y hasta una altura por debajo de donde está sujeta la cuerda, asumiendo que el balanceo no te lleva en contacto con el suelo u otro objeto grande. Debes realizar una prueba de Tregar (CD 10 con las dos manos, CD 15 si la sujetas con una) para completar con éxito el balanceo y aterrizar a salvo en tu destino o mantenerla sujeta tras completar la primera pasada. Un fallo por cinco o más da como resultado la pérdida de la cuerda en algún punto del balanceo. Si estás cerca de un objeto (como un alféizar) o si la longitud de la cuerda es suficiente, puedes realizar un tiro de Reflejos (CD 15) para agarrarte al objeto o cuerda y evitar caer del mismo modo que si hubieras fallado al saltar por encima de un pozo. Un fallo por menos de cinco indica que caes de bruces en tu destino. La distancia cubierta en un balanceo cuenta contra la distancia que te puedes mover en un asalto, de la misma forma en que lo hace la distancia recorrida por un salto.

Un personaje podría necesitar saltar para alcanzar una cuerda o quizás quiera saltar de la misma tras completar un viaje. Si la cuerda te traslada más de 20' y saltas en la dirección en que te lleva, puedes contar el salto como si hubiera sido realizado en carrera; en cualquier otro caso se considera realizado desde una posición estática. Cuando saltas para aferrarte a una cuerda distante y balancearte, la distancia máxima que te puedes mover es igual a la longitud de la cuerda desde donde la cogiste hasta el punto en la que está fijada.

Si atacas a una criatura mientras te balanceas con una cuerda, tu movimiento se detiene. En el siguiente asalto, puedes continuar el balanceo o soltar la cuerda, haciendo otra prueba de Tregar para determinar si tienes éxito a la hora de mantenerte sujeta a ella. Si dispones de Ataque elástico, puedes balancearte, atacar y continuar el balanceo, asumiendo que dispongas de suficiente movimiento para ello; provocas ataques de oportunidad de la forma habitual, y puedes usar la habilidad de Piruetas para evitar tales ataques. Date cuenta que en la mayoría de los casos el balancearte en una cuerda tiene lugar en un arco cuyo punto más bajo está directamente debajo de donde la cuerda

está fijada, lo que puede cambiar el número de criaturas que pueden alcanzar al personaje. Se considera que estás escalando durante el balanceo (los atacantes obtienen un bonificador +2 para impactarte, no obtienes el bonificador por Destreza a la CA, y debes tener éxito en una prueba de Tregar cuando recibes daño o te arriesgas a perder el asimiento de la cuerda), pero puedes usar un escudo si te columpias con una mano.

Puedes soltar la cuerda en cualquier momento durante el balanceo y caer una distancia apropiada, recibiendo el daño normal. Esto permitiría a tu personaje descolgarse desde cierta altura y no resultar herido.

La inercia de la cuerda se frena tras el primer balanceo. Si sigues colgado de ella tras completar la primera pasada, vuelve atrás, pero te mueves 5' menos de distancia desde el punto donde la cuerda está fijada. Este proceso continúa con cada pasada, hasta que deja de balancearse.

Por ejemplo, la espadachina Lidda agarra una cuerda que está sujeta al techo de una caverna para columpiarse a lo largo de un abismo y atacar a un orco que está de pie en el lado opuesto. Lidda tendría que recorrer 20' hacia adelante para situarse bajo el punto en el que está sujeta la cuerda, por lo que puede balancearse 40' sobre el abismo, más que suficiente para situarla cerca del orco al que quiere atacar. Lidda agarra la cuerda con una mano y se columpia. Consigue superar la prueba de Tregar de CD 15 y pasa al otro lado. Esto cuenta como un movimiento doble puesto que su velocidad es de tan sólo 20', y decide mantener sujeta la cuerda. Logra alcanzar al orco, pero éste está esperándola y ataca en su cuenta de iniciativa. Se considera que Lidda está trepando mientras se balancea, y el orco impacta, causándole daño y provocando que haga una prueba de Tregar (CD 15) para mantener sujeta la cuerda. Lo consigue. Cuando es el turno de Lidda, ataca al orco pero no consigue matarlo y se aleja en el balanceo. El orco hace un ataque de oportunidad pero falla. Ella realiza una segunda prueba de Tregar para mantenerse sujeta en la cuerda y tiene éxito, deteniendo su movimiento por este asalto bajo el punto en que está sujeta la cuerda ya que sólo puede moverse 20' tras atacar. En el siguiente asalto, continúa su balanceo, pero ésta vez sólo 15'. Sabiendo que no puede saltar 10' o aterrizar en el cuadro del orco cuando regrese, intenta saltar al saliente desde donde comenzó. Esto cuenta como un salto en carrera;

HEROICIDADES CON EL GARFIO DE ESCALADA

El ejemplo más famoso de este tipo de maniobra podría ser la de Luke Skywalker, aunque esta táctica no se limita a la ciencia ficción; incontables películas de robos cuentan con ladrones que usan garfios de escalada para llegar al tejado de los museos, joyerías o mansiones.

BALLESTAS DE GARFIO

Este artilugio ayuda a los aventureros a escalar paredes impracticables, superar abismos, bajar riscos, etc. Una ballesta de garfio es una ballesta pesada modificada para disparar un virote metálico con cabeza de garfio unido a 100' de cuerda fina y ligera.

Un disparo con éxito a un objetivo apropiado (ver la sección sobre Ataques a objetos del Capítulo 8 del *Manual del jugador*) indica que el garfio se ha enganchado en algo, anclando la cuerda lo suficiente como para que un personaje ascienda si supera una prueba de Tregar (CD 15). El fallo puede acarrear tres resultados posibles: que el garfio no se enganche a nada, que se enganche pero no esté lo bastante asegurado para soportar el peso de un personaje o que no haya nada allí arriba para que se quede enganchado. En el primer caso, el usuario puede enrollar la cuerda e intentarlo de nuevo. En el segundo, una prueba de Uso de cuerdas (CD 15) hecha antes de que cualquiera intente trepar por ella revela la inestabilidad. El usuario no puede liberar el garfio, pero puede intentar disparar otro. [Si alguien intenta trepar por la cuerda inestable, el garfio se suelta después de que el escalador haya subido 100 pies. Determina el daño igual que con cualquier otra caída]. En el tercer caso, cualquier nuevo intento falla automáticamente.

Un personaje puede anclar manualmente un virote de escalada con facilidad a un hueco o usar pitones para asegurarlo a una piedra suelta. Esto le permite descender sin necesidad de disparar el arma.

Ballesta, de garfio

Arma sencilla a distancia	
Coste	70 po
Daño	1d3
Crítico	-
Incremento de distancia	120'
Peso	12 lb.
Tipo	Perforante
Dureza	10
Pg	10

PREPARANDO LOS GARFIOS

No se trata de los garfios de escalada, sino de cómo los utilices. Los objetos en los que se pueden enganchar podrían incluir altas estatuas, vigas, lanzas profundamente clavadas o hachas arrojadas, y especialmente centinelas desafortunados, así como protuberancias en las rocas, almenajes, contrafuertes y ventanas.

ESCALADAS ANTISOCIALES

El mejor ejemplo de la proeza de la flecha, hilo y cuerda se puede ver en la película *Los señores del acero*, con Rutger Hauer y Jennifer Jason Leigh. Brion James emplea este truco para que Hauer y Leigh alcancen lo alto de la torre de un castillo. Por supuesto, estos dos son tan vagos que en lugar de trepar el muro una vez que la cuerda está en posición, hacen que el resto del grupo de brutales mercenarios de Hauer tiren de la cuerda para así *subirles* hasta la cima. Por supuesto, la razón es que quieren llegar a la torre para poder introducirse sigilosamente en su interior, matar a todos y hacerse con el castillo. Por lo tanto, quizás no sea precisamente adecuado llamar a este truco "heroico", pero ya sabes por dónde van los tiros.

Jeff Bridges emplea la misma técnica pero de una forma un poco más heroica en *El rey pescador*. Utiliza, de forma suficientemente irónica, un arco y flecha de juguete con un ancla de barca como garfio.

LOS PRIMEROS ASCENSORES

Bruce Campbell, en el papel de Ash en *El ejército de las tinieblas*, aplica este truco para alcanzar rápidamente el parapeto del castillo del rey Arturo en el climax de la batalla. En el proceso, también consigue romper convenientemente el esqueleto que estaba acercándose sigilosamente hasta él.

Otro ejemplo tanto de un buen uso como de uno malo de un sistema de contrapesos aparece en la escena inicial de *Los cuatro mosqueteros*. El inteligente mosquetero Aramis corta la cuerda que asegura un rastrillo, y según va cayendo (sellando una de las dos entradas), su peso lleva a Aramis hasta la cima del muro, donde sus oponentes no pueden alcanzarle. A continuación, su compañero Portos corta la cuerda que asegura el otro rastrillo, pero siendo un poco más lento de ideas que su compañero mosquetero, corta la cuerda *entre* él y el rastrillo. Éste se cierra, atrapado a Portos en el interior junto con sus enemigos.

Usa estas reglas para inyectar acción como la de las películas en tus partidas.

aunque ha viajado 15' este asalto, la distancia recorrida el último asalto en la misma dirección todavía la proporciona inercia. Realiza la prueba de Saltar y consigue salvar los 5' que la faltaban.

¡Subiendo!

¿Por qué molestarse en subir las escaleras cuando tienes una cuerda al alcance de tu mano? Un personaje que busca una forma rápida (y discreta) de subir tiene varias opciones: garfios de escalada, un arco y una flecha o quizás incluso una bonita y resistente cuerda sujeta a un contrapeso de buen tamaño.

Garfios de escalada

La herramienta básica de una prueba de Tregar improvisada es el garfio de escalada. Puedes unirlo a una cuerda, lanzarlo hacia arriba hasta que se enganche en un saliente del muro, tirar para asegurarte que está sujeto y entonces trepar por la cuerda. Sólo necesitas un saliente razonablemente fuerte al que se enganche el garfio.

Para determinar si el lanzamiento alcanzó su objetivo, emplea las reglas para atacar objetos descritas en el Capítulo 8 del *MANUAL DEL JUGADOR*. Un ataque con éxito significa que el garfio de escalada se ha agarrado a algo, y sólo es cuestión de hacer una prueba de Tregar con una cuerda sin nudos (CD 15). La principal desventaja de lanzar un garfio de escalada de esta manera es que el incremento de alcance es tan sólo 10'; para escaladas mayores, considera el uso de la ballesta de garfio descrita en *Canción y silencio* y repetida en la barra lateral.

Independientemente de cómo se ponga en movimiento el garfio de escalada, los resultados posibles de una tirada de ataque fallida son los mismos que los tres descritos en la misma barra lateral [queda a decisión del DM cuál de los tres se da]. Primero, quizás el garfio de escalada no agarre nada (aunque sin duda hizo ruido cuando aterrizó). Segundo, quizás no exista nada a lo que se pueda aferrar. En este caso, el volverlo a intentar no será de ayuda. Por último, el garfio de escalada podría haberse enganchado en algo, pero

no está lo suficientemente asegurado como para soportar tu peso. Una prueba de Uso de cuerdas (CD 15) indica que el garfio es inestable, pero que puedes liberar la cuerda aplicando todo tu peso a ella como una acción de asalto completo. De otra forma, la inestabilidad no se hace evidente hasta que la cuerda se rompe después de que has escalado 100 pies.

Por supuesto, si tu objetivo es descender, siempre puedes asegurar los garfios de escalada a mano. En tal caso, no necesitas realizar una tirada de ataque para asegurarlo y no existe posibilidad alguna de que se vuelva inestable (a menos que el DM tenga en mente algún truco sucio).

Flecha, hilo y cuerda

Una ingeniosa variante de la ballesta de garfio es un trozo de hilo, cordel o trozo de ropa (hecha de seda o similares) atada a una flecha. La disparas para que pase por encima de algún saliente, permitiendo que el hilo atado se encuentre tocando el saliente y la flecha en el otro lado, quizás a nivel del suelo.

El otro extremo del hilo tiene atado una cuerda, por lo que sólo tienes que caminar hasta donde ha aterrizado la flecha y empezar a tirar del hilo, y que a su vez tira de la cuerda. Una vez que tienes la cuerda en tus manos, puedes atarla o quizás usar a uno o dos ayudantes para que la mantengan sujeta.

Contrapesos

La disposición de la cuerda y la polea es una máquina muy sencilla. Además de sus funciones normales, puede servir como un primitivo ascensor, siempre y cuando exista peso suficiente en el otro extremo de la cuerda, y que el usuario posea un agarre suficientemente fuerte como para que se quede colgado de ella durante el viaje hacia arriba.

El truco es bien sencillo: busca un objeto pesado que esté suspendido a una buena distancia por encima del suelo por medio de una cuerda y una polea. Localiza el otro extremo de la cuerda, que seguramente esté atado a algo más pesado o más seguro que un objeto balanceante.

PREPARANDO ASCENSORES

Los contrapesos se encuentran por todas partes, siempre y cuando sepas dónde mirar. Por ejemplo, un granjero podría construir un sistema de poleas en un granero para subir balas de heno u otros objetos pesados hasta la buhardilla. Los rastrillos se construyen bajo el mismo principio, pero con un torno para mantenerlos suspendidos. Incluso los objetos que cuelgan del techo, como las arañas, suelen estar atadas a algún sitio cercano esperando a que un héroe deshaga el nudo y se vea catapultado hacia arriba. En las ambientaciones más rurales, un lazo en el suelo funciona de la misma forma que el mecanismo de la cuerda y la polea, siendo el "contrapeso" la fuerza con que es tensada la cuerda a un árbol o a una de sus fuertes ramas; en las mazmorras las trampas suelen funcionar de manera similar, al atar pesos similares a huesos que se puedan partir a algún tipo de disparador. Si todavía no puedes encontrar un contrapeso para tu ambientación, puedes crear uno fácilmente con un poco de ingenio. Todo lo que necesitas es atar una cuerda a un gran peso al filo de un abismo, lanzar la cuerda sobre un fulcro superior, tirar o coger el peso, ¡y allá vas!

Coge ese extremo y córtalo. Asumiendo que seas más ligero que aquello que esté al otro extremo, subirás.

Cortar la cuerda para iniciar esta maniobra es una acción de ataque, y colgar a lo largo del ascenso requiere una prueba de Tregar (CD 10 con las dos manos, 15 con una). La distancia máxima que puedes ascender de esta forma es la distancia que separa al objeto pesado del suelo, puesto que la energía cinética que lleva al objeto hasta abajo y a ti hacia arriba ha desaparecido en ese momento.

La velocidad de ascenso es de 60' por asalto, asumiendo que el contrapeso no supera en más de 50 lb. tu propio peso. La velocidad aumenta en 10' por asalto por cada 50 lb. adicionales de diferencia entre el contrapeso y tú.

Al igual que saltar o balancearse en una cuerda, la distancia que te puedes mover colgando de una está limitada por tu velocidad. Las reglas para los ataques descritas bajo "Balancearse en una cuerda" también se aplican a este caso (las criaturas obtienen ataques de oportunidad contra ti de la manera habitual, se considera que estás trepando, no puedes ascender, atacar y continuar el ascenso a menos que dispongas de Ataque elástico, etc.). Alternativamente, el DM podría decidir que el objeto cae súbitamente y que por lo tanto también asciendes de manera instantánea.

¿Has pensado las demás aplicaciones de un contrapeso? Éste cae a la misma velocidad con que asciende el otro objeto. Por tanto, si lo dispones para que *tú seas* el contrapeso, asegurándote que el objeto atado al otro lado sea más ligero que tú, puedes coger la cuerda cerca de la polea y descender hasta el suelo. Si tu peso total, incluyendo el equipo, no es superior a 50 lb. con respecto al del contrapeso, desciendes a 60' por asalto (como si estuvieras bajo los efectos del conjuro *caída de pluma*). Si tu peso excede al del contrapeso en más de 50 lb., sufres daño por caída de acuerdo a la siguiente tabla.

Diferencia de peso	Daño de caída
51-100 lb.	1 pto/10'
101-200 lb.	1d3/10'
201 lb. o más	1d6/10'

Utilizando estas reglas

Como Dungeon Master, tú decides qué está permitido y qué está prohibido en tu

campana de D&D. Si intentas usar estas reglas en tus aventuras, asegúrate de que lo prepares de antemano. Sitúa montones de cuerdas en zonas amplias de las zonas de los encuentros, y cerciórate de que sabes dónde están atadas y cómo de largas son. Marca en tus mapas las piezas de escenografía que pueden romperse o ser lanzadas. Mantén el registro de la altura de todas las estructuras, árboles y otros objetos que puedan ser utilizados en estas proezas.

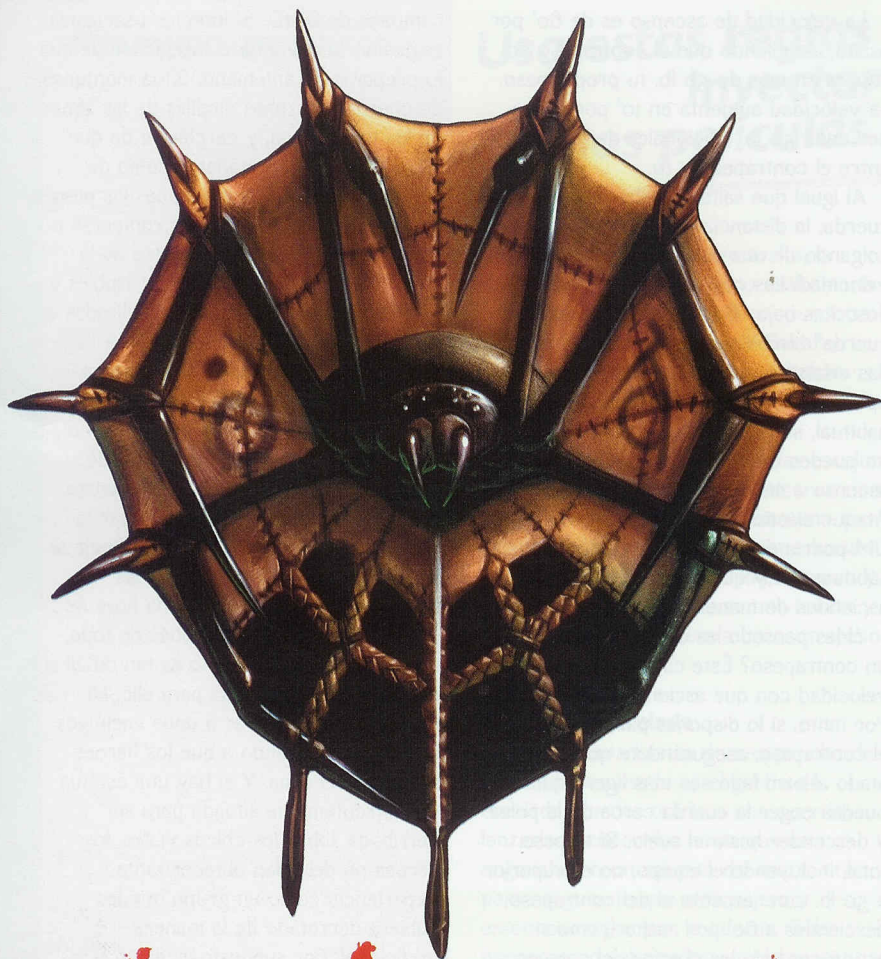
Disponer la escena de esta manera (especialmente con jugadores que están dispuestos a usar todo lo que tengan a mano para cumplir sus metas) puede desequilibrar ligeramente un encuentro. Deberías prepararte para modificar la recompensa de puntos de experiencia si los héroes hacen uso de todas las opciones que les has dado a la hora de superar sus desafíos. Después de todo, saltar sobre un abismo no es tan difícil si dispones de una cuerda para ello. Ni tampoco lo es superar a unos enemigos que están esperando a que los héroes salten por encima. Y si hay una estatua convenientemente situada para ser derribada sobre los chicos malos, los héroes no deberían obtener tanta experiencia como un grupo que los hubiera derrotado de la manera tradicional. Por supuesto, si estás diseñando tu propia aventura, siempre puedes ajustar el nivel de encuentro a la baja para tener en cuenta la ayuda que les estás proporcionando a los PJs. Consulta el Capítulo 7 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER* en busca de información sobre cómo modificar los niveles de encuentro.

Por encima de todo, usa estas reglas para inyectar acción al estilo de las películas en tus partidas. Después de todo, ¿qué hay de bueno en ser un héroe aventurero si no puedes proporcionarle a Conan el viaje que ha pagado? ^D

la tira de dragonadas



PAMUNDI + GUARDIET



Herramientas siniestras

Nuevo equipo de la Infraoscuridad

por Eric Cagle · ilustrado por Mike May · traducción de José Alberto Palomares

Los drow tienen una bien merecida reputación de fríos asesinos, torturadores y sádicos. Se deleitan viendo sufrir a los demás, incluso a los de su misma raza. Debido a esta fascinación por el tormento, se han convertido en expertos creadores de objetos, venenos, drogas y armas que infligen un dolor extremo, vuelven locas a sus víctimas, o ambas cosas.

Como cualquier otra raza, los drow aprovechan los recursos que se encuentran a su alrededor. Setas, musgos, algas, hongos y extrañas especies de animales de la Infraoscuridad sirven como base para la creación de miles de raros y peligrosos objetos y venenos. Por su cercana relación con su malvada diosa Lolth, los drow también utilizan en gran medida arañas, y han catalogado un sorprendente número de maneras en las que sacar provecho de ellas.

A continuación se describen algunos objetos especializados que pueden ser hallados en manos de los drow. Los jugadores deberían recordar que los conceptos de misericordia, justicia y honor, son tan ajenos a los drow como los habitantes de la superficie que invaden sus fortalezas de la Antípoda oscura.

Objetos alquímicos

Aunque no son conocidos normalmente por su talento con la alquimia, algunos drow han creado objetos dignos de mención. En casi todos los casos, dichos objetos emplean diferentes ingredientes que solo pueden encontrarse en la negrura de la Infraoscuridad.

Pasta aulladora: el chillón, un hongo común que crece en las entrañas de la Infraoscuridad, es cultivado a veces por las sociedades drow para crear, alrededor de sus ciudades, una primera línea de defensa contra los intrusos. Además, los alquimistas drow cosechan y convierten esos hongos en una sustancia base capaz de reproducir el alarido del chillón.

La pasta aulladora es una sustancia aceitosa y olorosa de un color ligeramente púrpura. Al extenderla sobre una superficie, conserva su consistencia de manera casi indefinida. Cuando la pasta es expuesta a una fuente de luz equivalente a la de una antorcha o mayor, cristaliza rápidamente. Durante este proceso, la pasta emite un sonoro y estridente aullido, lo que la convierte en un útil sistema de señalización. El aullido es fuerte y fácil de oír (Escuchar CD -10,

modificada como siempre por la distancia, las barreras sólidas y otros factores ambientales). Este sonido dura todo un asalto, tras el cual la pasta se seca por completo y queda inerte.

Piedracentella: algunas casas drow no han visto un ser de la superficie en muchas generaciones, y han llegado a olvidar que no todo el mundo puede ver perfectamente bien en la penumbra de la Infraoscuridad. Otros clanes, en cambio, han tenido que afrontar repetidas incursiones provenientes de la superficie y han desarrollado muchos métodos para enfrentarse a ellas.

La piedracentella es una pequeña bola dura y reluciente que resplandece y brilla ligeramente tanto bajo visión normal como bajo visión en la oscuridad. Tiene el mismo tamaño y forma que una bala de honda, y de hecho se suele emplear una honda para lanzarla. Cuando una piedracentella golpea una superficie dura, se evapora instantáneamente, produciendo una explosión de luz (círculo de 15 pies de diámetro). Las criaturas que se encuentren dentro de la explosión deben tener éxito en un TS de Fortaleza (CD 16) o quedar cegados durante un asalto. Cuando pasa ese asalto de ceguera, la criatura sufre un penalizador de -2 en sus pruebas de Avistar y Buscar durante una hora, mientras sus ojos se recuperan.

Algunos torturadores drow disfrutaban utilizando piedracentellas combinadas con técnicas convencionales, condicionando a sus víctimas para que asocien la luz brillante con el dolor.

Aguanegra: la Infraoscuridad está llena de docenas de lagos, ríos e incluso mares enteros, que a su vez están llenos de numerosas especies acuáticas que no

han contemplado nunca la cruel luz del sol. Kuo-toas, bandas de bellacos sahuagín, tribus perdidas de elfos marinos y otras razas extrañas y exóticas nadan por sus aguas ennegrecidas. Los drow aborrecen cualquier amenaza contra su gobierno, y ven a estas razas acuáticas como adversarios que deben ser aniquilados.

Hace mucho tiempo, una pequeña ciudad drow empezó a prosperar a lo largo de las orillas de un inmenso lago subterráneo. Sin embargo, el lago también albergaba un gran emplazamiento de los kuo-toa. Los choques entre los drow y los kuo-toas eran frecuentes, pues estos últimos asaltaban las frágiles naves que usaban los drow para cruzar el lago. Los ataques cobraron mayor importancia cuando los kuo-toas se dieron cuenta de que al no poder cruzar el lago, los drow se encontraban atrapados, ya que no existía ningún otro túnel de salida de la ciudad.

La salvación de los drow vino de la mano de un joven alquimista quien creó una maliciosa pócima a la que bautizó como aguanegra. Al verterla en agua, el aguanegra elimina de manera inmediata el oxígeno, lo que provoca la asfixia de la mayoría de criaturas acuáticas que se encuentren en el área. La "armada" drow encargó al alquimista que crease la mayor cantidad posible de esa sustancia, y barriles y barriles de aguanegra fueron arrojados al lago, con la intención de acabar con cualquier kuo-toa que se atreviera a acercarse demasiado a la superficie. Por desgracia, el veneno también eliminó a la mayor parte de los peces, crustáceos y del resto de vida salvaje de los que dependía el sustento de la ciudad. Durante algunos meses de desesperación, los drow se aferraron a su supervivencia, mientras sus naves marchaban a otras ciudades para realizar trueques a cambio de comida.

Como recompensa por sus esfuerzos, el alquimista fue asesinado mientras dormía. Parecía una forma infalible de

asegurarse que el conocimiento de la aguanegra no se extendiera más allá de los límites de la ciudad. Sin embargo, este plan fracasó, y pronto otros drow descubrieron la potente pócima.

Un solo vial de aguanegra afecta rápidamente a un cubo de 10 pies por 10 pies de agua. Cualquier criatura que respire aguanegra debe superar una prueba de Constitución (CD 10) cada asalto o empezar a ahogarse (ver el capítulo 3: desarrollo del juego, Asfixia, en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*). La CD necesaria para superar esta prueba aumenta en 1 en cada asalto subsiguiente. La criatura puede tratar también de "contener la respiración" (como haría normalmente cualquiera que se metiese en el agua), usando las reglas que se indican en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*. El aguanegra afecta también a las criaturas que pueden respirar bajo el agua gracias a algún conjuro o efecto mágico como *respiración acuática*, pero no surte ningún efecto en aquellas criaturas que solo respiran aire.

Veneno

La Infraoscuridad es el hogar de numerosas especies de plantas, hongos, mohos y otras fuentes de terribles venenos, y los drow han identificado muchos venenos únicos derivados de estas esporas, setas y animales.

La creación de venenos es un arte que se enseña a casi todos los drow. Ser capaz de identificar y utilizar pociones es crucial en el mundo de asesinatos de los drow, y aquel que no aprende los secretos de los venenos está condenado a convertirse en víctima de ellos.

Raíz de chacar: la chacar es una bella y extraña planta que produce flores aromáticas y que emite un brillo visible solo para aquellos que la observan mediante visión en la oscuridad. Aunque la planta es admirada por su tremenda belleza, sus raíces han demostrado ser la parte que más aprecian los asesinos drow. La raíz de chacar tiene un suave y

Objetos alquímicos

Objeto	CD creación	Coste
Pasta aulladora	20	50 po
Piedracentella	20	30 po
Aguanegra	25	100 po

Venenos

Veneno	Tipo	Daño inicial	Daño secundario	CD Arte (elaboración de venenos)	Coste
Raíz de chacar	Ingerido CD 16	Parálisis*	2d6 Des	17	750 po
Hongo ebón	Inhalado CD 15	1 Car	2d6 Car	15	500 po
Veneno desecador	Contacto CD 19	3d6 Con/ (1d2 Con*)	3d6 Con/ (—)	25	2,750 po

* Ver la descripción del veneno.

agradable sabor, y suele mezclarse con la comida de la víctima. Al ser ingerida, provoca una cálida y placentera sensación que se extiende por todo el cuerpo. Sin embargo, si la víctima falla un TS de Fortaleza (CD 16), queda paralizada. Esta parálisis dura 1d3 horas. La raíz sigue atacando el cuerpo, y un minuto después de la ingestión inicial, la víctima debe superar un segundo tiro o sufrir un daño de 2d6 puntos de Destreza.

Hongo ebón: temido incluso por los drow, el hongo ebón se encuentra normalmente cerca de estanques de agua carentes de todo tipo de vida. Los animales que tropiezan con un brote de hongo ebón empiezan a sentirse confundidos, aletargados y desinteresados por el mundo que les rodea. Si se le deja solo, el animal muere pronto de aburrimiento, negándose incluso a buscar comida o bebida para subsistir. Los drow recolectan esta sustancia y la utilizan contra los enemigos a los que desean ver humillados y ridiculizados antes de ser destruidos.

El hongo ebón ataca de dos maneras diferentes. En primer lugar, las criaturas que inhalan sus esporas sienten una pérdida de autoestima y de confianza en uno mismo que acaba por provocarles una depresión cada vez mayor; en segundo lugar, el hongo se extiende por el cuerpo de la víctima, cubriendo su piel con una sustancia negra y suave.

Los esclavos suelen ser los encargados de recolectar esta sustancia, ya que muy pocos elfos oscuros se exponen de manera voluntaria a los peligros de este hongo. Una vez recolectado, el hongo se muele y se convierte en un minúsculo polvo de color negro.

Veneno desecador: el resultado de un uso con éxito del *desecador*, un grotesco aparato de tortura diseñado por los drow (ver más abajo), es una sustancia viscosa que contiene la esencia vital de un ser inteligente. Al combinar esta esencia con una mezcla de veneno de araña monstruosa, los alquimistas drow han aprendido cómo elaborar venenos extremadamente mortíferos que afectan a razas específicas. Se necesita una prueba de Alquimia (CD 20) en lugar de la prueba de habilidad de Arte (elaboración de venenos) habitual, para crear un solo vial de veneno desecador. Un fallo indica que los ingredientes se han gastado, por lo que será necesario otro uso del *desecador*.

El veneno desecador se fabrica para una raza en concreto. Es un veneno de contacto (CD 19) que causa 3d6 de daño inicial de Constitución y 3d6 de daño secundario de Constitución si se utiliza contra un miembro de la misma raza que la que se utilizó para elaborar el veneno desecador (ver la descripción del *desecador* más abajo). Si el veneno entra en contacto con una raza distinta, no resulta tan eficaz (1d2 de daño inicial de Constitución y ningún daño secundario).

A los asesinos drow les gusta usar este veneno cuando acechan a una presa específica. Aunque resulta caro, a los drow les encanta saber que el dolor y el tormento de una víctima han servido para provocar la muerte de otra.

Drogas

Los drow no sienten ningún remordimiento por usar, transportar o vender drogas. Algunos drow han llegado incluso a crear imperios financieros basados en la venta de drogas raras y difíciles de encontrar, ya sea a los habitantes de la superficie o a otros drow. Los drow suelen dar drogas a sus esclavos, lo que reduce su fuerza de voluntad, mejora su capacidad de trabajo, o los convierte en mascotas descerebradas que los drow pueden usar para obtener algún tipo de retorcido placer.

Para obtener más información sobre drogas, véase *Señores de la oscuridad o el Tomo de oscuridad vil*.

Fezrah ("ceguera de araña")

Descripción: propio de la oscuridad más profunda, este hongo tiene numerosas manchas blancas y rugosas, y produce un olor que resulta repulsivo para cualquier tipo de sabandija, sobre todo para las arañas. Cuando estas manchas llenas de esporas son cosechadas e ingeridas, su usuario produce un olor que las sabandijas no pueden soportar.

Tipo: ingerido CD 9.

Efecto inicial: ninguno

Efecto secundario: el usuario exhala un olor que resulta repulsivo para todos los tipos de sabandijas (incluso las monstruosas). Las sabandijas deben realizar un TS de Fortaleza (CD 11) para acercarse a menos de 5 pies del usuario. Si el usuario se acerca a menos de 5 pies de las sabandijas, estas deberán superar un TS de Fortaleza (CD 11) o retroceder al menos 5 pies en su próxima acción. Este efecto dura una hora.

Precio: 50 po

Efectos adicionales: el usuario se vuelve medio paranoico, y su actitud hacia otras criaturas nunca puede ir más allá de la indiferencia (ver Actitudes de los PNJs del Capítulo 5: campañas de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*).

Sobredosis: si se toma más de una dosis en un período de 24 horas, el fezrah actúa como un veneno (CD 11, daño inicial y secundario 1d2 de Fuerza).

Adicción: baja.

Chife

Descripción: este mineral se encuentra en pequeños depósitos en las profundidades de la Infraoscuridad, normalmente cerca del hierro y la plata. Se trata de una sustancia caliza blanca con un penetrante e inconfundible olor metálico. El chife otorga a su usuario una sensación de superioridad y un fuerte deseo de presenciar un derramamiento de sangre. Suelen utilizarlo los esclavos gladiadores de los drow, y también aquellos drow que saben a ciencia cierta que van a entrar en batalla.

Tipo: Inhalado CD 17.

Efecto inicial: el chife llena al usuario de una sensación de invulnerabilidad, confianza y ansia de sangre. El que la ingiere recibe la aptitud de entrar en un estado de Furia (como el rasgo de clase del bárbaro) una vez durante la duración de la droga (o gana un uso adicional de la furia, en el caso de que el usuario ya posea el rasgo de furia). Los efectos duran 1d3 horas.

Efecto secundario: El chife es un potente estimulante, y proporciona al usuario un bonificador alquímico temporal de +2 a la Destreza.

Precio: 300 po

Efectos adicionales: cuando el efecto secundario termina, el usuario se encuentra extremadamente aletargado y desorientado. Entonces sufre una penalización de -6 a la Destreza y pasa a estar fatigado.

Sobredosis: si toma más de una dosis de chife en un período de 24 horas, el usuario sufrirá 1d4 puntos de daño de Sabiduría y actuará como si estuviese bajo los efectos de un conjuro de *confusión* durante 2d4 minutos. Utilizar el chife tres o más veces en un período de 24 horas causará 2d4 puntos de daño de Sabiduría, y el usuario quedará confundido igual que si estuviese bajo los efectos del conjuro *confusión* durante 2d4 horas.

Adicción: alta.

**Araña
de fase**

**Viuda
negra**

**Reclusa
marrón**

MÁSCARAS ARÁCNIDAS

Objetos mágicos

Los drow utilizan un gran número de objetos mágicos de todo tipo, y sólo el más miserable de los sirvientes o los guerreros no posee al menos un objeto mágico. A continuación se listan algunos de los peculiares y peligrosos objetos mágicos que han creado los drow para alcanzar sus perversos fines.

Máscaras arácnidas

Halladas tan solo en poder de los clérigos de Lolth de más alto rango, estas terribles máscaras proporcionan un gran poder, pero se cobran un terrible precio sobre el portador. Una vez puesta, la máscara se funde con la cara del portador, y no puede ser quitada salvo mediante uso de un *deseo limitado*, *deseo* o *milagro*. Incluso si se consigue quitar la máscara de esta manera, su portador debe superar un TS de Fortaleza (CD 25) o ser aniquilado instantáneamente por la furia de Lolth. Al ver una de estas máscaras, la mayoría de los drow inmediatamente tratan a su portador de un modo altamente respetuoso. Se conocen tres tipos diferentes de máscaras:

Reclusa marrón: esta tosca máscara cubre completamente la cabeza de su portador, y sólo ocho ojos negros y dos enormes colmillos peludos adornan su superficie. El portador gana las siguientes aptitudes:

- Bonificador profano de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.
- *Salto* y *trepas cual arácnido* a voluntad.
- El portador adquiere la capacidad de realizar un único ataque de mordisco por asalto. Este mordisco inflige 1d6 de daño e inyecta un terrible veneno que empieza inmediatamente a pudrir la carne del portador. Salvación de Fortaleza (CD 18); daño inicial y secundario igual a 2d6 de Constitución.

Araña de fase: esta máscara recuerda a la de la araña de fase: blanca y azul, con ocho ojos de un color blanco argénteo. El portador gana las siguientes aptitudes:

- Bonificador profano de +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.
- El portador gana la capacidad de realizar un único ataque de mordisco por asalto. Este mordisco inflige 1d6 de daño y envenena. Salvación de Fortaleza (CD 13); daño inicial y secundario igual a 1d6 de Constitución.

- Como una acción equivalente a moverse, el portador puede cambiar del plano Etéreo al plano Material, y volver de nuevo al plano Etéreo supone también una acción equivalente a moverse. Esta aptitud es en todos los demás aspectos igual a un conjuro de *excursión etérea* lanzado por un clérigo de 9º nivel. El portador puede moverse de un plano a otro tantas veces al día como desee.

Viuda negra: esta máscara es de color negro medianoche, y tiene en la frente la marca roja en forma de reloj de arena propia de la araña viuda negra. A diferencia de las otras máscaras descritas aquí, la boca del portador queda a la vista, aunque aparenta tener enormes colmillos arácnidos. Ocho pequeños ojos se encuentran repartidos uniformemente por la superficie de la máscara. El portador gana las siguientes aptitudes:

- Bonificador profano de +4 a las pruebas de Avistar, Buscar, Escuchar y Moverse sigilosamente.
- *Causar miedo a voluntad*, como si fuese lanzado por un hechicero de 15º nivel.
- El portador gana la capacidad de realizar un único ataque de mordisco por asalto. Este mordisco inflige 1d8 de daño y envenena. Salvación de Fortaleza (CD 18); daño inicial y secundario igual a 3d6 de Constitución.

Nivel de lanzador: 15º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *salto*, *veneno*

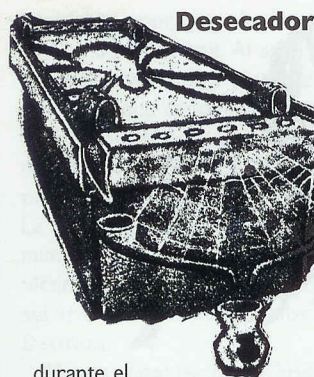
(reclusa marrón); Fabricar objeto maravilloso, *excursión etérea*, *veneno* (araña fase); Fabricar objeto maravilloso, *causar miedo*, *veneno* (viuda negra); **Precio de mercado:** 37.840 po (reclusa marrón), 115.440 po (araña de fase), 56.150 po (viuda negra); **Coste de creación:** 18.920 po + 1.513 PX (reclusa marrón), 57.720 po + 6.217 PX (araña fase), 28.075 po + 2.246 PX (viuda negra); **Peso:** —.

Desecador

El primer *desecador* fue creado por los drow de la casa Relyerrin, aunque después ha sido duplicado por otros nigromantes drow. Es un objeto que combina la tortura más refinada, la nigromancia y la alquimia en un único y terrible sistema.

El *desecador* es una gran mesa de hierro, y resulta bastante obvio que se trata de un aparato de tortura. Tiene cuatro sólidas bandas de hierro con las que pueden aprisionarse los brazos y piernas de la víctima (romper CD 30, Escapismo CD 35). Las bandas son flexibles, y la mesa puede retener a cualquier criatura de tamaño Menudo a Grande. Después de que una criatura haya sido contenida durante todo un asalto, el *desecador* empieza a emitir ondas hipnóticas para apaciguar a la víctima. Dicha víctima debe superar un TS de Voluntad (CD 23) cada asalto o se verá afectada por el efecto de un *dominar monstruo*. Una vez haya sido afectado por dicha aptitud, la víctima dejará de luchar.

A partir del segundo asalto, el *desecador* empieza a absorber la fuerza vital y los fluidos vitales de la víctima. Cada 10 minutos transcurridos, ésta debe superar un TS de Voluntad (CD 15) o sufrirá 1 punto de consunción de Constitución y otro de Carisma. La víctima empezará a arrugarse y secarse



DeseCADOR



Utensilios de Z'henra



Cetro de tentáculos

durante el proceso, y las bandas se apretarán de manera automática para evitar que se libere de su cautiverio.

La esencia de la víctima se recoge mediante una serie de tubos y viales, y después es usada para crear un veneno letal llamado veneno desecador. Este veneno supone un peligro para la mayoría de criaturas, pero es especialmente eficaz contra la misma raza de la que se haya obtenido la esencia. La víctima debe ser drenada hasta morir para que se produzca suficiente esencia útil. Véase el veneno desecador más arriba.

Las criaturas que son inmunes al veneno son inmunes al veneno desecador, pero sí pueden ser afectados por los efectos de consunción del *deseCADOR* a menos que sean de algún modo inmunes al daño de Carisma y de Constitución.

Nivel de lanzador: 17º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *dominar monstruo*, *horrible marchitamiento*; **Precio de mercado:** 314.000 po; **Coste de creación:** 153.000 po + 12.240 PX; **Peso:** 200 lbs.

Utensilios de Z'henra

Z'henra era una torturadora drow cuyo talento alcanzó proporciones legendarias. Se especializó en la extracción de información de azotamientos, dado que los consideraba la raza más difícil de doblegar. A lo largo de su vida, creó una serie de utensilios de tortura que la ayudarían a penetrar en las voluntades más firmes.

Su equipo incluía garfios, escalpelos, ganchos, pinzas afiladas como cuchillas y otros siniestros utensilios parecidos, todos ellos hechos de plata pulida. Las herramientas tienen una activación nada usual: deben ser puestas una por una enfrente de la víctima, que tiene que poder verlas. Una vez todas las herramientas han sido colocadas, el torturador puede entonces cogerlas y usarlas sobre la víctima.

Los *utensilios de Z'henra* otorgan un bonificador profano de +10 a las pruebas de Intimidar durante el transcurso de la sesión de tortura. Una vez al día, estas herramientas pueden generar una *zona de verdad* como la que lanzaría un clérigo de 12º nivel. Curiosamente, esta aptitud solo puede ser activada después de una hora entera de tortura con las herramientas. Los sabios especulan que quizá Z'henra estableció esta salvaguarda por si un sujeto resultaba ser demasiado difícil de doblegar mediante métodos convencionales, pero están convencidos de que dicha aptitud apenas fue empleada.

Nivel de lanzador: 12º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *zona de verdad*; **Precio de mercado:** 8.640 po; **Coste de creación:** 4.320 po + 346 PX.

ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS

Los drow son conocidos por utilizar ballestas (sobre todo de mano) y armas ligeras y rápidas. También disfrutaban causando dolor, y algunos drow incluso prescindían de armas que maten de manera inmediata y eligen aquellas otras que provoquen la agonía de sus oponentes.

Virote de discordia

Con el fin de deleitarse sembrando el caos entre sus enemigos, los drow han creado armas que desestabilizan y confunden, lo que hace que la lucha se prolongue. Un *virote de discordia* es un *virote de ballesta* +1 cubierto de extrañas inscripciones que parecen moverse con vida propia. Al golpear, el virote produce un conjuro de *confusión* con un radio de 15 pies, como si fuese lanzado por un mago de 13º nivel (Voluntad CD 16 para resistirse). Además, si una criatura es golpeada directamente por el *virote de discordia*, se verá afectada por un conjuro de *locura* como si hubiese sido lanzado por un mago de 13º nivel (Voluntad CD 20 para resistirse).

Nivel de lanzador: 13º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras, *confusión*, *locura*; **Precio de mercado:** 3.250 po; **Coste de creación:** 1.625 po + 130 PX; **Peso:** —

Látigo de tormento

Este látigo tiene terribles púas de hierro y cristal incrustadas, lo que lo convierte en un látigo daga (los látigos daga son armas exóticas de *Puño y espada*; cuestan 25 po, causan 1d6 puntos de daño cortante, obtienen un crítico con 19-20 y pesan 3 libras; en todos los demás aspectos son idénticos a los látigos.). Este tipo de látigo puede verse en poder de esclavistas o torturadores drow. En manos de un no drow, el *látigo de tormento* se comporta como un mero *látigo daga* +1. Además, cada vez que el no drow falla, el *látigo de tormento* retrocede y golpea a su portador. Esta maldición ha sido colocada sobre el arma para evitar que los esclavos lo usen contra sus señores. De hecho, algunos esclavistas drow dejan el *látigo de tormento* donde un esclavo pueda encontrarlo, y observan con deleite cómo el esclavo sufre las consecuencias de un ataque fallido.

En manos de un drow, el *látigo de tormento* se comporta como un *látigo daga hiriente* +3. Al conseguir un golpe crítico, el *látigo de tormento* también causa un tremendo dolor. La víctima sufre terribles dolores, lo que le supone una penalización de -2 a la Destreza y de -4 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Un TS de Fortaleza (CD 18) niega este efecto. Ambos efectos duran 1d10 minutos, y durante ese tiempo, cualquier otro impacto con un *látigo de tormento* no surte ningún otro efecto que el daño normal infligido.

Nivel de lanzador: 15º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras, *espada de Mordenkainen*, *símbolo*; **Precio de mercado:** 98.325 po; **Coste de creación:** 49.162 + 3.933 PX.

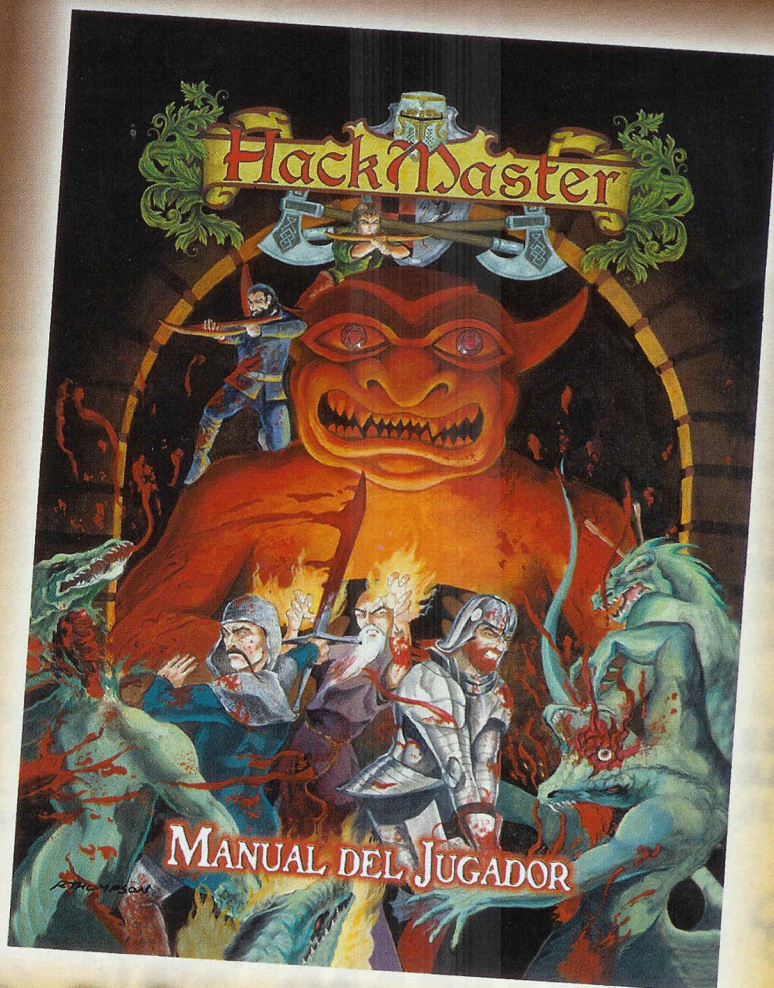
Cetro de tentáculos

Este cetro de desagradable aspecto parece estar formado por una masa de tentáculos entrelazados. Resulta cálido y flexible al tacto y se mueve ligeramente cuando es empuñado. Si se utiliza en combate cuerpo a cuerpo, el *cetro de tentáculos* se comporta igual que una *maza pesada* +1.

El *cetro de tentáculos* permite a quien lo blande lanzar *tentáculos negros* de

DISFRUTA DEL JUEGO DE LOS AUTÉNTICOS HÉROES...

...participando
de épicas partidas
en el mundo
de juego de



Los aballeros de la esa del omedor



knight's of the dinner table, koDT, Kenzer & Company, kenzerco.com, el logo de Kenzer y todos los personajes son marcas registradas de Kenzer & Company.

dwir



Látigo de tormento



Virotes de fragmentación

Armadura de seda



Evard hasta un máximo de tres veces al día como si fuera lanzado por un mago de 15º nivel. Una vez al día, se puede transformar el cetro en una criatura extraña que seguirá las ordenes del portador. Cuando el cetro se tira al suelo y se dicen las palabras adecuadas, se transforma en una masa de tentáculos retorcidos y babosos. El cetro mantendrá esta forma durante un número de asaltos igual al total de niveles de clase del portador. La criatura tiene las siguientes estadísticas:

Bestia tentacular: VD -; Constructo Grande; DG 8dio; pg 44; Inic +2; Vel 20', Tr 20'; CA 18 (toque 11, desprevenido 16); Atq +10 c/c (1d6+5, 8 tentáculos desgarradores); Frente/alcance 10'x10'/10'; AE constreñir; agarrón mejorado; CE rasgos de constructo, RD 10/+1; AL N; TS Fort +2, Ref +4, Vol +3; Fue 20, Des 15, Con-, Int-, Sab 12, Car 3.

Constreñir (Ex): si una bestia tentacular ejecuta con éxito una prueba de presa contra una criatura de tamaño Mediano o menor, le inflige 2d8+5 puntos de daño adicional.

Agarrón mejorado (Ex): para poder usar esta habilidad, debe haber golpeado con éxito a una criatura Mediana o más pequeña con alguno de sus tentáculos desgarradores. Si inmoviliza, puede constreñir.

Rasgos de constructo: inmune a efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral), a los venenos, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y en general a cualquier tipo de efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a no ser que actúe sobre objetos. No se puede curar el daño recibido. No está sujeto a los impactos críticos, el daño atenuado, el daño de características, ni la consunción de características o de

energía. No puede morir por daño masivo pero se le destruye cuando llega a 0 pg. No se le puede revivir ni resucitar. Goza de visión en la oscuridad a una distancia máxima de 60'.

Si se destruye a la bestia, vuelve inmediatamente a la forma de cetro y no se puede volver a transformar hasta que no hayan transcurrido 24 horas. Si se elimina a la bestia mediante conjuros como *desintegrar*, *deseo limitado*, *deseo o milagro*, el cetro quedará completamente destruido.

Nivel de lanzador: 15º; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, *animar objeto*, *tentáculos negros de Evard*; **Precio de mercado:** 86.000 po; **Coste de creación:** 43.000 po + 3440 PX; **Peso:** 12 lbs.

ARMAS Y ARMADURAS NO MÁGICAS

La creación de armas y armaduras en la sociedad drow es competencia de los esclavos. Ellos producen la mayoría de las armas y armaduras, aunque existen algunos productos especiales deben hacerse con tal nivel de destreza, que no se dejan en manos de simples trabajadores. Estas armas y armaduras, así como el secreto de su construcción, pocas veces han llegado a caer en las manos de miembros de otras razas, aunque algunas son tan comunes que los aventureros más experimentados pueden reconocerlas.

Virotes de fragmentación

Estos maravillosos virotes se construyen a partir de un tipo especial de cristal. Son más alargados y delgados de lo normal. Cuando golpean a un objetivo, se rompen en una lluvia de cuchillas que causan una gran cantidad de dolor. Estos virotes tienen un rango mayor de amenaza de crítico (18-19/x3) que los virotes normales. Están disponibles para ballesta de tamaño normal (ligeras y pesadas) y para ballesta de mano.

Son muy delicados y de destruyen con mucha facilidad, sobretudo en medio de los empujones y refriegas que se producen en un combate cuerpo a cuerpo. Cada vez que alguien que lleve virotes de este tipo (puestos en la ballesta o en un carcaj) sea objetivo de una presa, sea derribado o reciba más de 10 puntos de daño de un

solo ataque, hay un 50% que todos los virotes se rompan y queden totalmente destruidos. El conjuro *estallar* rompe todos los virotes que haya en su área de efecto. A diferencia de los virotes normales, estos virotes se rompen siempre que fallan el objetivo. Debido a su fragilidad, los combatientes que llevan estos virotes suelen intentar mantenerse en todo momento alejados del combate cuerpo a cuerpo.


Dada su extrema fragilidad, no pueden ser objetivo de ninguno de los siguientes conjuros: *arma mágica*, *afiladura* y *arma mágica mayor*.

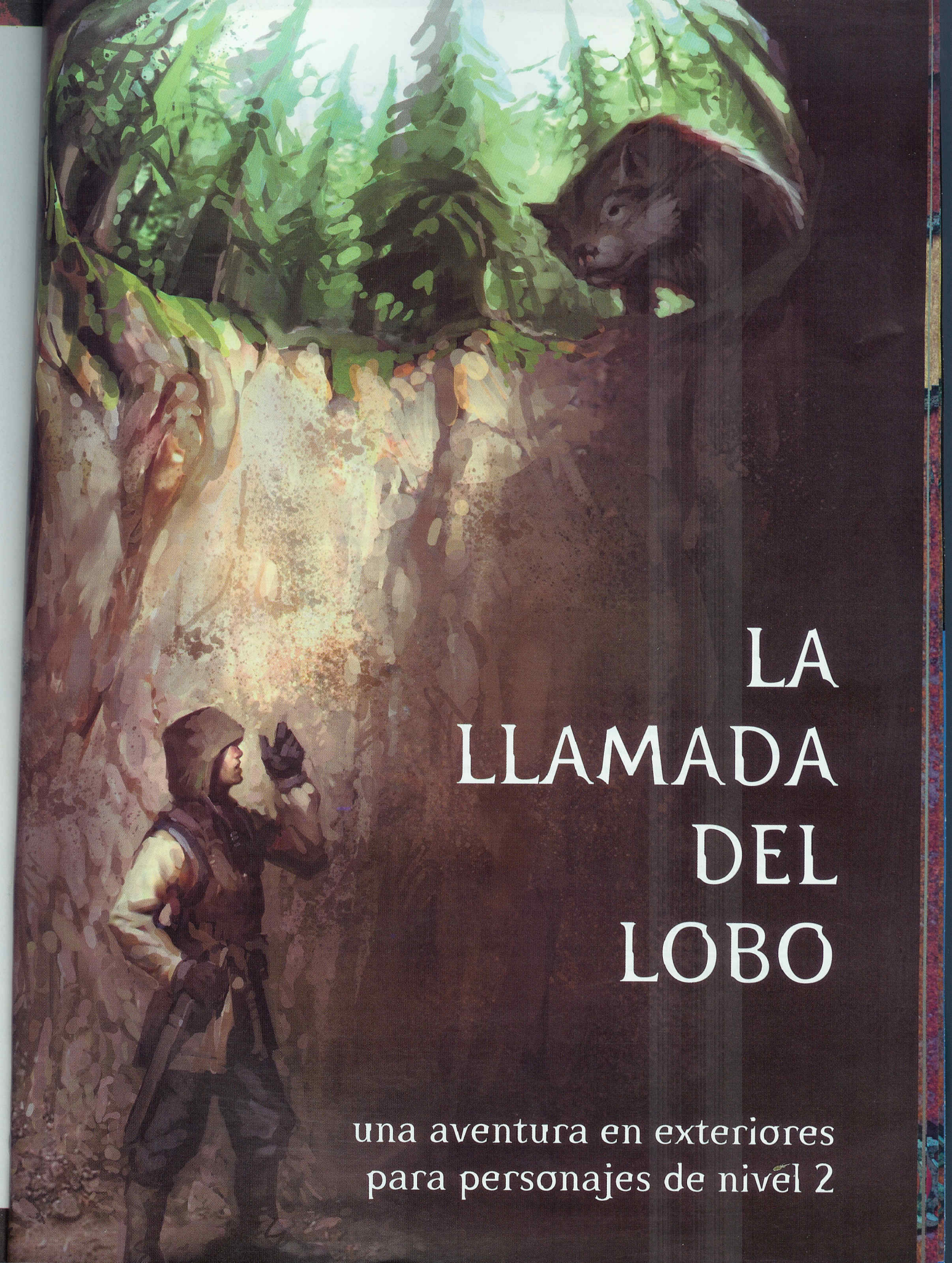
Precio de mercado: 75 po cada virote; **Peso:** 1 lb (10 virotes).

Armadura de seda

Es una armadura hecha de seda de araña y que ha sido creada por las manos de los artesanos más experimentados. Son las armaduras preferidas por los drow, ya que son elegantes y no resultan muy pesadas. El aspecto de estas armaduras es mucho más parecido al de un chaleco de cuero de peso medio que al de cualquier armadura propiamente dicha, pero la realidad es que las armaduras de seda son protecciones increíblemente duras y flexibles.

La armadura de seda es una armadura ligera. Esta armadura tiene un bonificador de +3 y tiene un bonificador de destreza máximo de +8. Tiene un 5% de probabilidades de fallo arcano y un penalizador de armadura de -1. Las armaduras de seda aceptan mejoras mágicas. Aunque no cambia el coste de la mejora mágica, el tiempo necesario para aplicarla se reduce a la mitad. Además, las armaduras de seda que no sean de gran calidad también pueden ser mejoradas mágicamente.

Precio de mercado: 5.000 po; **Peso:** 5 lbs. 



LA LLAMADA DEL LOBO

una aventura en exteriores
para personajes de nivel 2

LA LLAMADA DEL LOBO

POR NICOLAS LOGUE

ILUSTRADO POR NIKLAS JASSON • CARTOGRAFÍA DE ROB LAZZARETTI
• TRADUCCIÓN DE ANA ISABEL LÓPEZ

La llamada del lobo es una aventura de D&D para cuatro personajes jugadores (PJs) de 2º nivel, aunque es muy fácil adaptarla para grupos de niveles más altos. La aventura puede tener lugar en cualquier mundo de campaña simplemente cambiando los nombres de los lugares y de la gente para que se ajuste a tu propio escenario.

TRASFONDO

La primavera trae al valle Tier brisas cálidas, dulce lluvia y el Festival de las flores, un acontecimiento que uno no debería perderse. Cada año se celebra el Festival en el pueblo de Rendrick, que no es sino una gala que también tiene una gran importancia religiosa, ya que marca el inicio del nuevo año lunar. Las gentes de Rendrick disfrutan de quince días seguidos de celebraciones, con excelentes viandas para llenar los estómagos de todo el mundo y actores de compañías teatrales locales para proporcionar entretenimiento ilimitado. El gremio de mercaderes organiza un bazar que aporta productos exóticos de regiones lejanas, incluyendo el licor de aguamiel, una bebida con potentes efectos alucinógenos de la que muchos disfrutaban durante el festival.

Este año, sin embargo, las festividades están siendo estropeadas por un desafortunado incidente: un lobo salvaje, uno bastante grande por añadidura, ha bajado de las colinas cercanas y ha estado aterrorizando al pueblo. No obstante, su comportamiento es bastante extraño, ya que los lobos normalmente evitan el pueblo en sí. La milicia local considera peligroso a este animal, especialmente desde que se han extendido rumores de que ha atacado a la joven hija de uno de los granjeros.

Samuel Arnault es un aristócrata local conocido por su buena voluntad y las contribuciones en dinero y actos a la población de Rendrick. Negándose a que el festival favorito del pueblo se vea envuelto en miedo, ha ofrecido una recompensa de 200 po por la captura del animal o a quien lo mate.

Lo que no sabe la gente es que este lobo, llamado Lluvia, es el compañero animal de Tamris Espinaveloz, un explorador de buena reputación que protege una especie de lobo en peligro (el lobo moteado) de cazadores furtivos que buscan las sustanciosas recompensas que les hacen ganar las pieles. Solitario, Tamris raramente busca la compañía de otros humanoides, prefiriendo el bosque y sus habitantes. Hace dos días, una desgracia le acaeció a

Tamris y ahora está en grave peligro: mientras patrullaba los bosques que rodean el valle, cayó en una trampa de foso cavada por un grupo de cazadores sin escrúpulos. Lluvia, sin embargo, logró escapar y ha venido en busca de la ayuda de las gentes de Rendrick. Desgraciadamente para él, es un lobo muy grande y su llegada a cada casa ha inspirado miedo. Él no atacó a la hija del granjero, sino que trataba de trabar amistad con ella cuando el padre se espantó y le golpeó con su horca y Lluvia, respondiendo instintivamente, le mordió en el trasero; desde entonces, se ha visto perseguido. Varios grupos buscan su muerte tanto por la recompensa como por su piel única, moteada con manchas azules, de la que procede su nombre.

SINOPSIS ARGUMENTAL

Los PJs oyen hablar del lobo y deciden rastrearlo, investigando el "ataque" al granjero John Gallows y su hija Beatriz. Así, se encontraron con que el lobo puede que no sea para nada un peligro y entonces deben competir contra los otros grupos de cazadores para localizar al animal. Cuando le alcancen, dos de estos grupos ya casi le han atrapado: le han perseguido hasta el bazar e intentan cazarlo entre los numerosos tenderetes y tiendas. Los PJs deben capturar al lobo sin dañarle e impedir que los cazadores le maten, y, finalmente, sabrán de la situación de Tamris y deberán enfrentarse a los furtivos que han aprisionado al explorador.

EMPIEZA LA AVENTURA

La aventura comienza en el pueblo de Rendrick, donde los PJs oyen hablar de un encuentro para cazadores o ven alguno de los muchos avisos anunciando por todo el lugar la recompensa por el lobo merodeador. Los PJs podrían verse mezclados por cualquier razón aparte de la recompensa monetaria y el deber de proteger a gente inocente. A continuación listamos unas pocas:

- Un mentor de los PJs no está de acuerdo en matar animales (podría ser un druida o un explorador) y quiere que el grupo capture al lobo y lo devuelva a las colinas a las que pertenece.
- Hay mala sangre entre uno o más cazadores y los PJs, creando una rivalidad por ver quién puede atrapar primero al animal.
- Los PJs desean ganarse el favor de Samuel Arnault: están buscando trabajo entre sus hombres de armas o necesitan un

objeto en su poder para otra de sus misiones y tienen intención de usar esta oportunidad como parte de un posible trato.

Sea cual sea lo que atraiga a los jugadores a Rendrick, en la mañana de la Víspera del Florecimiento, el día anterior al inicio del Festival, lee a los jugadores lo siguiente:

La luz del sol y el aroma de las flores llenan el aire en esta excelente mañana de primavera. Las calles de Rendrick están ajetreadas con los habitantes, actores y vendedores que se preparan para la gran celebración que dará inicio esta tarde. La plaza del pueblo está llena de tiendas y puestos en carros de madera, y los mercaderes preparan el bazar que vende bienes exóticos y deleites de tierras lejanas. Extrañamente, la mayoría de la gente parece no disfrutar de las vistas y sonidos del mercado, reuniéndose, en cambio, alrededor de Samuel Arnault, un aristócrata local, que se está preparando para dar un discurso.

La indumentaria de este noble denota su estilo de vida austero y su atención al bienestar de la ciudad más que al tamaño de los ingresos de sus cofres: una túnica simple, polainas de lana y un jubón. Reunido hay un buen número de cazadores y leñadores, todos ellos hombres y mujeres endurecidos ahora encrespados con arcos, flechas, lanzas y un surtido de otras herramientas propias de su profesión en las manos.

Arnault comienza entonces a hablar:

"Buenos hombres y mujeres de los bosques, como sabéis, un gran lobo negro con manchas azules en su pelaje está asustando a la gente de nuestra buena ciudad y oscureciendo nuestra mayor celebración. Ayer mismo la criatura agredió a la hija de John Gallows, aunque, afortunadamente, fue ahuyentada antes de que pudiera hacer mucho daño, pero quién sabe cuándo puede atacar de nuevo. Buenas gentes, quiero que se encuentre y capture a este animal y, si esto no es posible, que se le dé muerte por el bien de la comunidad. La recompensa es de 200 piezas de oro de mi propia bolsa. Que seáis prestos, si los hados nos acompañan la Víspera del Florecimiento será disfrutada sin miedo alguno."

Desarrollo: Arnault es educado incluso si se le aborda de manera grosera y, si se le hacen más preguntas, sugiere a los PJs que hablen con Gallows sobre el ataque. Explica a cualquier PJ que el lobo se está dirigiendo hacia el pueblo en sí, y no moviéndose furtivamente por sus alrededores como uno podría sospechar de un animal en busca de una presa fácil. Arnault sospecha que la bestia tiene la rabia y que deberá ser sacrificado.

Grogan y Valorin están presentes en esta reunión, por lo que los PJs deberían tener amplias oportunidades de interactuar con ellos e intercambiar amenazas, desafíos o apuestas con ellos. Este primer encuentro con Grogan es especial importante, ya que su auténtico motivo para dar caza al lobo es asegurarse de que sus trampas de foso ilegales y la captura del explorador, Tamris Espinaveloz, siguen siendo un secreto. Cualquier PJ que haga una tirada de conocimiento de bardo o Reunir información a CD 20 habrá oído

rumores sobre las actividades furtivas de Grogan en el bosque cercano (ver "Lo que se habla en el pueblo", abajo).

Grogan sabe que el lobo es Lluvia (ha visto al animal recientemente en compañía de su enemigo, Tamris) y pretende matarlo, por lo que, si los PJs tienen éxito en una tirada de Averiguar intenciones a CD 20, tendrán la impresión de que anda tras el lobo por algo más que sólo la recompensa.

Valorin, mientras que no es una persona malvada, es muy orgulloso en el tema de la caza y pretende ser el que se embolse a este lobo. Su arrogancia es evidente y rápidamente señalará cualquier cosa del grupo que parezca no profesional, incluyendo su equipo, su falta de experiencia y la presencia de cazadores obviamente inadecuados (si alguno forma parte del grupo). Mira la sección "A cazar nos vamos" para ver las características de Grogan, Valorin y sus hombres.

LO QUE SE HABLA EN EL PUEBLO

La interacción con los lugareños en el pueblo proporciona mucha de la información necesaria para que los PJs finalicen con éxito esta aventura. Interpretando estas interacciones o una tirada con éxito de Reunir información facilita a los PJs las siguientes declaraciones:

CD Información recibida

- 10 Llega a oídos de los PJs que Arnault es un honrado miembro de la comunidad que utiliza frecuentemente su riqueza para ayudar a sus conciudadanos. Además, se enteran de que el Festival de las flores de Rendrick es un acontecimiento que no hay que perderse, destacando los mercaderes que vienen de todo el mundo a vender sus mercancías aquí en el bazar.
- 15 Se advierte a los PJs de la tendencia de Gallows a contar historias "retocadas" y a exagerar. También les cuentan que Grogan no va a cazar normalmente sin sus dos compañeros Tor y Meg. Los aldeanos comentan que es extraño que Grogan vaya a cazar al lobo sin sus secuaces.
- 20 Se les habla a los PJs sobre Tamris, un explorador semielfo del lugar que normalmente mantiene los bosques limpios de trasgos y su calaña, aunque últimamente se le echa en falta. Nadie sabe nada sobre Lluvia, ya que se hizo amigo de Tamris hace tan sólo unas pocas semanas. Los PJs oyen también rumores de las actividades ilegales de caza furtiva de Grogan y su preferencia por reunir pelajes de lobos moteados.

INTERROGANDO AL GRANJERO JOHN

Con el tiempo, la investigación de los PJs debería conducirlos al lugar del único "ataque" real del lobo. El granjero John Gallows es un cuarentón con la calva cabeza brillante por el sudor de una dura mañana de atender sus campos. Puede encontrarse frente a su cabaña limpiando sus herramientas junto a su hija Beatriz, una adorable niña de diez veranos, que está sentada en el porche detrás de él. John explica a los PJs que no son los únicos que han venido preguntando por el ataque del lobo (Grogan y algunos de los otros cazadores se pasaron por aquí pronto por la mañana antes de la

reunión) y cuando se le pregunta sobre ello cuenta gustosamente su historia:

"Veréis, estaba oscureciendo y justo acababa de terminar con mi campo cuando veo a ese bicho enorme acercándose a mi hijita Betty, aquí presente." Señala con el pulgar a su hija detrás de él, quien frunce el ceño. "¡Lo vi venir gruñendo y babeando, listo para atraparla en sus fauces y devorarla de un bocado! ¡Pero como que iba a dejar que lo hiciera y vengo y utilizando rápido la cabeza cojo la horca!" John coge su horca, enarbolándola locamente. "Entonces va y me muerde en el culo, aquí mismo, y yo no me asusto, aunque dolía malamente, y se la clavo una y dos y tres veces y va y huye auullando como la bestia salvaje que es."

Cualquier PJ que supere una prueba de Averiguar intenciones (CD 12) tendrá la impresión de que el encuentro de John con el lobo no fue exactamente tal y como lo cuenta. Si se le presiona, superando una prueba de Intimidar o Diplomacia (CD 12), John se viene pronto abajo y admite que el lobo en realidad no estaba atacando a su hija, sino dando vueltas a su alrededor. Llegados a este punto, Beatriz habla: "¡Lo que estaba haciendo era jugar! Sólo quería que fuéramos amigos." Si se le pregunta sobre el lobo, Beatriz dice que parecía bastante amigable, aunque le estiró del vestido un par de veces, como queriendo llevarla a algún sitio. La criatura le gustó y pensó que era un perro hermoso aunque "que me aspen si no es el más grande" que ha visto jamás. La niña jura que el lobo no le haría daño ni a una mosca.

Examinando el terreno alrededor de la granja con la dote de Rastreo, los PJs pueden dar con el rastro de Lluvia (Supervivencia CD 15). Si es así, pueden seguirlo tanto hacia el pueblo o de vuelta

al lugar de donde vino. En caso de ir hacia el pueblo, pasa a la sección "¡Ay! Pobre Gorik" y, si siguen las huellas del lobo hacia su lugar de origen, pasa a "El Paraíso del furtivo".

¡AY! POBRE GORIK (NE 2)

Cuando los PJs estén siguiendo el rastro de Lluvia entre el Matorral de Harren y el Bosque oeste, de repente oyen un grito de alarma y el ruido de combate procedente de los márgenes del bosque. En caso de acercarse al origen de éste, lee o parafrasea lo siguiente:

Un caballero menudo ataviado con capa y gorra escarlata se tambalea entre los árboles, con sus delicadas calzas de seda desgarradas en varios lugares. Con una de sus manos agarra la correa de un laúd y en la otra blande una daga contra cuatro humanoides armados que se mueven para rodearle. No obstante, él se alza cuan largo es y ruga con una voz imperiosa que no encaja con su cuerpo menudo, a pesar de que sus ojos traicionan el auténtico terror que le invade, pues está en clara desventaja frente a las criaturas.

Criaturas: el hombre es Gorik, un juglar que está de viaje hacia Rendrick para la Víspera del Florecimiento y que ha sido atacado por trasgos en el camino, por lo que salió corriendo hacia el pueblo. Casi lo logró cuando le rodearon; ahora está condenado, a no ser que los PJs intervengan.

• **Grandes trasgos (4):** VD 1; pg 7, 6, 5, 5; *Manual de monstruos* 152.

• **Gorik, humano Brd 2:** VD 2; humanoide Mediano; (humano) DG 2d6+2; pg 11; Inic +2; vel 30'; CA 12, toque 12, desprevénido 10; Atq. base +1; pres. +1; Atq./ Atq. completo +1 cuerpo a cuerpo

CÓMO MODIFICAR EL NIVEL DE LA AVENTURA

"La llamada del lobo" es una aventura diseñada para cuatro personajes de 2º nivel, pero puede modificarse para grupos de distinto número o niveles. Lo puedes hacer de la siguiente manera:

PJs de nivel 1º: la aventura es apropiada para personajes de nivel bajo, pero considera hacer los siguientes cambios:

- Bajar un nivel a todos PNJ que estén por encima del 1º.
- Haz que Lluvia sea un lobo normal (y no uno avanzado).
- Haz que las trampas de foso en "el Paraíso del furtivo" sean de 10' de profundidad.

PJs de niveles 3º o 4º: tal y como está escrita la aventura, es probablemente demasiado fácil para personajes de estos niveles, por lo que deberías tener en cuenta las siguientes modificaciones:

- Aumenta los niveles de los PNJs con clase en 1 o 2 niveles.
- Haz que Lluvia sea un lobo de 3 DG.
- Añade estacas a las trampas de foso en "el Paraíso del furtivo".
- Aumenta al menos en 2 las CD de cualquier prueba de Reunir información o conocimiento de bardo. Los lugareños están nerviosos por culpa de los ataques del lobo y son reacios a confiar en extraños en lo que se refiere a asuntos locales.

PJs de niveles 5º o 6º: esta aventura es demasiado fácil para PJs de estos niveles. No obstante, podrías hacer los siguientes cambios:

• Aumenta los niveles de los PNJs con clase en 3 o 4 niveles. Ten en cuenta que esto le proporciona a Tor o a cualquier PJ lanzador de conjuros acceso a magia lo suficientemente devastadora como para poder incendiar el bosque o dar inicio a cualquier otro desastre natural en "el Paraíso del furtivo", dándoles así muchos más problemas que un lobo solitario.

• Haz que Lluvia sea un lobo Grande de 4 DG.

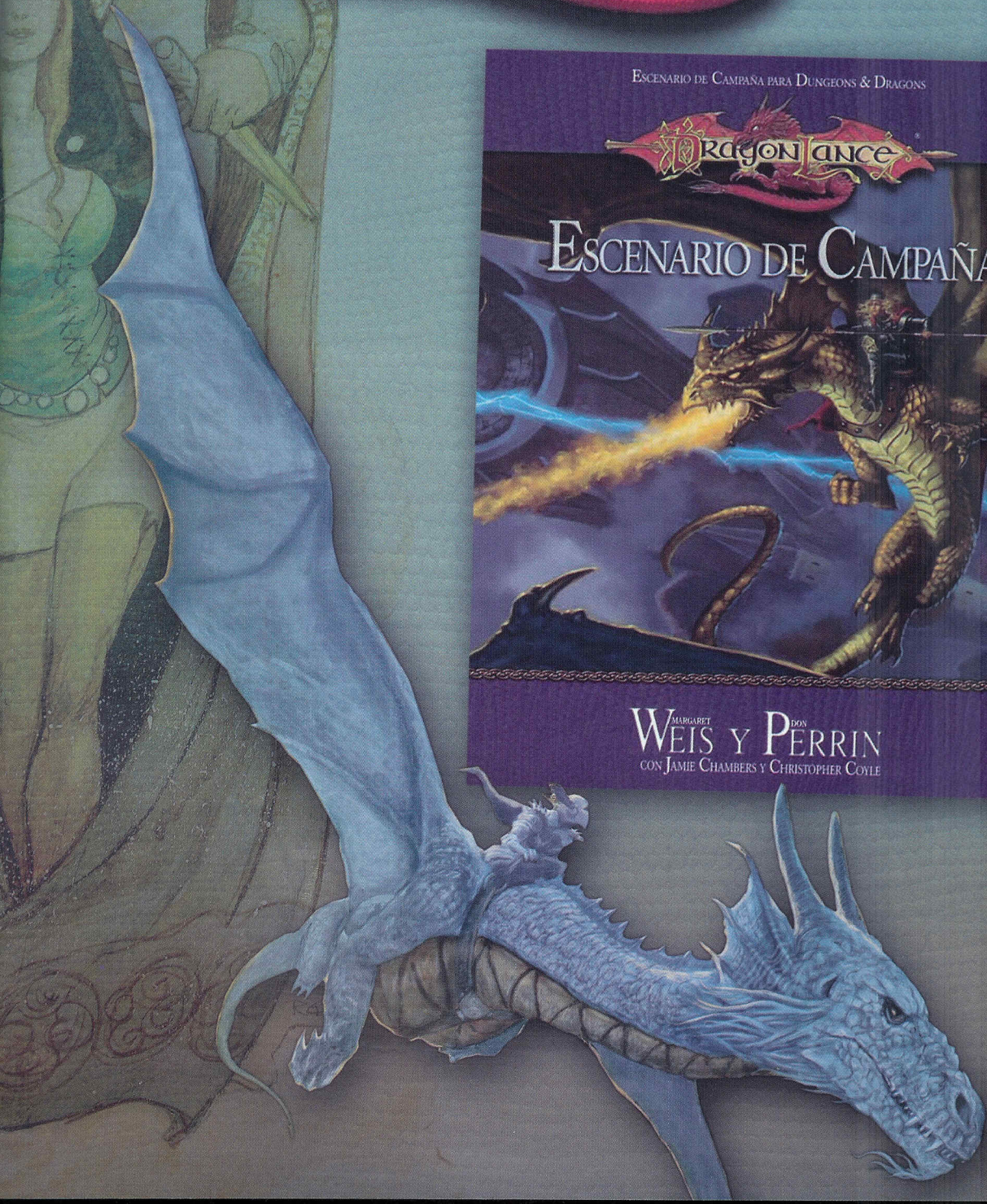
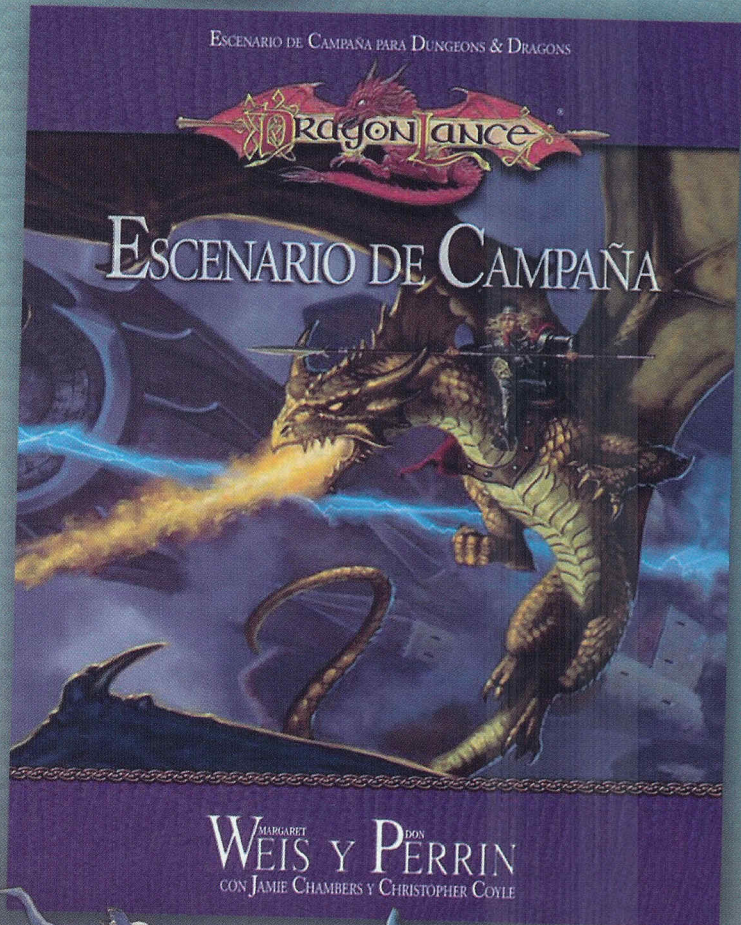
• Reemplaza todos los venenos de araña monstruosa Mediana que se utiliza en la aventura con el de escorpión Grande (CD 18; 1d6 Fue/1d6 Fue).

• Aumenta la profundidad de los fosos en "el Paraíso del furtivo" hasta 30' y añadeles estacas envenenadas.

• Finalmente, incrementa en 5 las CDs de cualquier prueba de conocimiento de bardo, Reunir información, Buscar o Inutilizar mecanismo. Los lugareños están nerviosos por los ataques del lobo y dudan en hablar con extraños, y las trampas son más difíciles de detectar o de inutilizar debido al aumento del nivel de los PNJs que las dispusieron.

Recuerda que cambiando los niveles de encuentro deberías también aumentar o disminuir la cantidad de tesoro en la aventura. Consulta la *Guía del Dungeon Master* (tablas 3-3, 3-4 y 3-5) para determinar el tesoro apropiado para los nuevos encuentros.

LA LEYENDA TIENE UN NOMBRE



(1d4/19-20, daga); AE conjuros; CE música de bardo; AL CB; TS Fort +1, Ref +5, Vol +6; Fue 11, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 13, Car 17.

Habilidades: Concentración +4, Conocimiento (naturaleza) +5, Conocimiento de conjuros +5, Diplomacia +10, Engañar +8, Esconderse +7, Escuchar +6, Interpretar (instrumentos de cuerda) +8, Nadar +3, Reunir información +8, Saltar +3. **Dotes:** Esquiva, Voluntad de hierro.

Conjuros conocidos (3/1; CD base = 13 + nivel de conjuro): 0: — atontar, convocar instrumento, mano de mago, prestidigitación, sonido fantasma; 1º—hechizar persona, imagen silenciosa.

Posesiones: daga, laúd, raciones de viaje para dos días, muda de noble harapienta, bolsa de cinto vacía.

Gorik es un bardo viajero que va de camino a las celebraciones en Rendrick. Los grandes trasgos le sorprendieron y él no es un gran combatiente, así que no es rival para los monstruos.

Tácticas de Gorik: Gorik lucha con su daga aprovechando su dote de Esquiva lo máximo que puede. Si se le unen los PJs, se aparta y utiliza su música de bardo para infundir valor.

Tácticas de los grandes trasgos: estos grandes trasgos son una simple cuadrilla de bandidos contratados para entorpecer a los grupos de caza que van tras Lluvia (ver **Desarrollo**, abajo) que esperaban emboscar y asesinar al solitario Gorik y hacerse con sus posesiones. Al enfrentarse a los PJs luchan sólo hasta que dos de ellos caigan, el resto intenta huir entonces.

Desarrollo: después de que maten o hagan huir a los grandes trasgos, Gorik les da las gracias e incluso podría intentar

mostrarles su agradecimiento con una o dos canciones. De preguntársele sobre el ataque, dice que no estaba preparado para ser emboscado tan cerca del pueblo, especialmente debido a que esta mañana se suponía que iba a encontrarse con un viejo amigo suyo, un explorador llamado Tamris Espinaveloz, y después ir al pueblo en su compañía; sin embargo, ha estado esperando durante toda la mañana a que éste apareciera. Gorik les explica que es muy raro en Tamris no cumplir su palabra y que está preocupado por él. Estaba a punto de comenzar a buscar por el bosque cuando le atacaron los grandes trasgos y huyó hacia el pueblo.

Si cualquiera de los monstruos sobrevive y se le interroga, una prueba de Intimidar a CD 12 hace que se venga abajo y confiese que un humano llamado Grogan les contrató para que atacaran a las otras partidas de caza que buscan al lobo para así asegurar el éxito de Grogan en su cacería.

Gorik no sabe nada sobre la batida, ya que ha estado viajando durante toda la pasada semana y acaba de llegar al Bosque oeste hoy mismo. Si los PJs mencionan los ataques del lobo —y, específicamente, si mencionan el especial pelaje del animal—, el bardo muestra interés inmediatamente y, siempre y cuando los PJs le hayan dado la impresión de que se interesan por el bien común en general (salvarle de los grandes trasgos es una manera de ganar muchos puntos), les cuenta que la descripción del lobo coincide con la del compañero animal de Tamris. "Los dos son inseparables. No puede querer decir nada bueno para Tamris si el lobo vaga por

TABLA DE TENDERETES Y CARROMATOS ALEATORIOS

A continuación te presentamos una lista de muestra al azar de tenderetes y carros que hay en el bazar que puedes utilizar si quieres dar a los PJs la oportunidad de examinar el festival o durante una lucha en el bazar cuando un PJ o PNJ es embestido contra algún puesto.

Tira 1d10.

1—Puesto de baratijas de cristal de colores: aquí se venden cristales de ventanas hechos artesanalmente y adornos de cualquier color imaginable. El que tenga la mala fortuna de ser arrojado contra este tenderete sufre 1d4 puntos de daño.

2—Carro del alquimista: cualquier PJ o PNJ que choque contra este carro acaba cubierto de sustancias químicas nocivas y éste y quien se encuentre a 5' de él debe hacer una salvación de Fortaleza a CD 14 o sentirse indispuerto. Además, si el personaje entra en contacto con fuego, se prende, sufriendo 1d6 puntos de daño por asalto durante 1d4 asaltos o hasta que sea extinguido.

3—Puesto de armas: cualquier PJ o PNJ al que tiren contra este puesto sufre 1d4 puntos de daño.

4—Tienda de aves exóticas: cualquiera que caiga aquí convierte en astillas las jaulas de varias aves que se ponen a revolotear locamente durante el siguiente asalto en un área de 10' alrededor de la tienda. Todo el que se halle en el área sufre un penalizador de -2 a todas las acciones pero también dispone de ocultación.

5—Perfumes: miles de distintos aceites aromáticos se venden aquí.

Cualquiera arrojado contra este tenderete apesta durante 1d4 horas y puede ser detectado mediante olfato al doble del alcance normal.

6—Equipos de pesca: este puesto tiene en venta sedal, anzuelos y redes. Cualquier PJ arrojado contra él sufre 1d2 puntos de daño y se enmaraña en las redes y los sedales, lo que le causa un penalizador de -2 a todos los ataques hasta que supere una prueba de Escapismo o de Fuerza a CD 15. Otro personaje puede gastar una acción de asalto completa para desenredar al personaje.

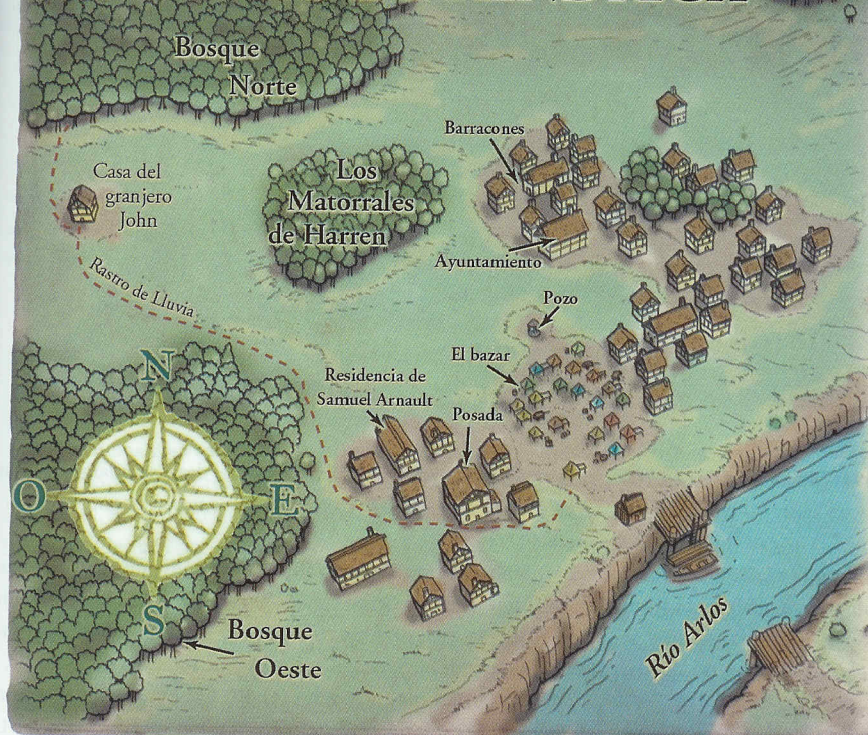
7—Carro del licor de aguamiel: en este carro se guardan los barriles de la potente bebida alucinógena que se consume durante el Festival de las flores. Cualquiera que sea arrojado contra él rompe los barriles y es rociado con la sustancia. A menos que el personaje supere una prueba de salvación de Fortaleza a CD 18, éste tiene un penalizador de -4 a todas las acciones durante las siguientes 1d4 horas debido a las alocadas alucinaciones.

8—Puesto de pinchos de capón: cualquier PJ o PNJ que vaya a parar aquí sufre 1d2 puntos de daño por el fuego de los grandes fogones de carbón sobre los que se cocinan los pinchos.

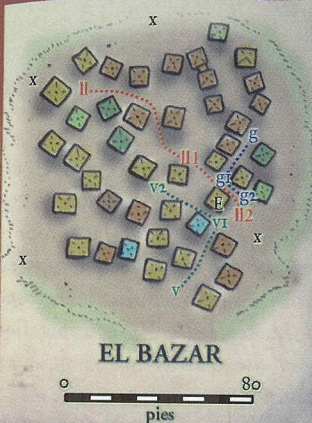
9—Carro de los cerdos: cualquier personaje que sea echado a este carro lleno de cerdos los hace chillar con fuerza durante 10 asaltos. Cualquier personaje que se encuentre a 20' del carro sufre un penalizador de -2 a las pruebas de Escuchar.

10—Carro de las especias: cualquiera que se estrelle contra este carro queda envuelto en una nube de especias (área de 5') y debe superar una salvación de Fortaleza CD 15 o sufrir un ataque de tos y estornudos durante 1d4 asaltos (-2 a todos los ataques, pruebas de habilidades y salvaciones).

EL PUEBLO DE RENDRICK



RENDRICK Y ALREDEDORES



los alrededores del pueblo sin él. ¡Debemos detener esta cacería inmediatamente!"

Poco después de este encuentro, los PJs oyen las campanas del ayuntamiento de Rendrick tocando en la distancia y un jaleo procedente del pueblo. Si se acercan, escuchan gritos de "¡Lobo!" y "¡La bestia está destrozando el bazar!", de boca de casi cada pueblerino que vean. Por todas partes la gente huye al interior de edificios y cierran puertas tras ellos. De toparse con el origen del tumulto, continúa con "A cazar nos vamos".

Tesoro: los grandes trasgos no tienen nada de valor excepto una bolsa con 20 po. Gorik, por su parte, está gentilmente agradecido por la oportuna ayuda de los PJs y les ofrece la mitad de lo que gane actuando en la celebraciones de los siguientes días (unas 20 po).

A CAZAR NOS VAMOS (NE 5)

Si los PJs llegan a este encuentro desde "¡Ay! pobre Gorik", se encuentran con una serie de pueblerinos aterrorizados que huyen del bazar del pueblo. Si se les detiene, se quedan el tiempo necesario para decir con voz entrecortada: "¡El lobo anda suelto por el mercado!" y continuar su éxodo. De llegar a este encuentro desde "Interrogando al granjero John", alcanzan las afueras del pueblo justo cuando la campana de alarma comienza a sonar: justo a tiempo

para presenciar el inicio de la huida de los aldeanos. En cualquier caso, cuando los PJs se acercan, el bazar está mortalmente silencioso y desierto, aunque podrían alcanzar a ver a Grogan y Valorin entre la multitud de tiendas y carromatos. Haz pruebas enfrentadas de Escondarse y Avistar como convenga. Gorik corre inmediatamente hacia los barracones de la milicia para traer ayuda.

Criaturas: incluso si fueron avistados al principio, los cazadores se desvanecen pronto entre las muchas callejuelas del mercado y deben ser encontrados otra vez con pruebas enfrentadas. Además, haz pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente para Lluvia, quien ha sido perseguido hasta el bazar por los arqueros de Valorin y ya ha sido alcanzado con una flecha en el flanco.

☛ **Grogan, humano Gue 2:** VD; humanoide Mediano (humano); DG 3d10+6; pg 28; Inic +4; Vel 30'; CA 15, toque 11, desprevenido 14; Atq. base +3; pres. +6; Atq./ Atq. completo +7 cuerpo a cuerpo (1d8+4/x3, hacha de batalla) o +4 a distancia (1d10/19-20 y veneno, ballesta pesada); AE —; CE —; AL CN; TS Fort +5, Ref +2, Vol +2; Fue 17, Des 12, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 11.

Habilidades: Avistar +3, Escondarse +3, Escuchar +2, Supervivencia +3, Trepas +6. **Dotes:** Alerta, Embestida mejorada, Ataque poderoso, Soltura con un arma (hacha de batalla).

*No tiene penalizadores a la armadura por ser de gran calidad.

Posesiones: armadura de cuero tachonado de gran calidad, broquel, hacha de batalla, dos dagas, ballesta pesada con 20 virotes y



5 virotes envenenados (veneno de araña Mediana – Fort CD 14, 1d4 Fue/1d4 Fue), bolsa de cinto con 20 po y un zafiro (100 po).

Enorme en todas las proporciones, Grogan es un tipo desagradable con el genio pronto e indiferente a la opinión de los demás o su supervivencia. Disfruta matando animales y le gusta un buen desafío. Se enfrenta fieramente a cualquiera que se interponga entre él y su presa, luchando hasta quedar inconsciente.

🐾 **Los cazadores de Grogan, humano Cmb 1 (3):** VD 1/2; humanoide Mediano (humano); DG 1d8+1; pg 7 cada uno; Inic -1; Vel 30'; CA 12, toque 9, desprevenido 12; Atq. base +1; pres. +1; Atq. +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1/19-20, espada corta) o +1 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera); AE —; CE —; AL N; TS Fort +3, Ref -1, Vol -1; Fue 12, Des 9, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 10.

Habilidades: Avistar +2, Esconderse +0*, Escuchar +2, Tregar +4*. **Dotes:** Alerta, Soltura con un arma (espada corta).

*Incluye el penalizador de -1 por la armadura.

Posesiones: armadura de cuero tachonado, espada corta, ballesta ligera con 20 virotes, bolsa de cinto con 2d6 po cada uno.

Estos cazadores son los compinches de Grogan y le respetan. Luchan hasta ser reducidos a 2 pg, entonces se rinden.

🐾 **Valorin, humano Exp 2:** VD 2; humanoide Mediano (humano); DG 2d10+2; pg 18; Inic +3; Vel 30'; CA 17, toque 13, desprevenido 14; Atq. base +2; pres. +3; Atq. +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1/18-20, cimitarra) o +6 a distancia (1d8/×3, arco largo de gran calidad) o +4/+4 a distancia (1d8/×3, arco largo de gran calidad con Disparo rápido); AE estilo de combate (arquaría), enemigo predilecto (animales) +2; CE empatía salvaje; AL N; TS Fort +4, Ref +6, Vol +1; Fue 12, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 13, Car 14.

Habilidades: Avistar +6, Buscar +5, Esconderse +6*, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6*, Supervivencia +6 (+8 siguiendo rastros), Tregar +4*. **Dotes:** Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Rastrear.

*Incluye el penalizador de -2 por la armadura.

Posesiones: camisote de mallas, cimitarra, daga, arco largo de gran calidad con carcaj de 30 flechas, bolsa de cinto con 10 po, 20 pp y un ópalo (30 po).

Moreno y de ojos verdes, Valorin es un individuo gallardo que luce una capa verde oscuro con capucha y que odia a los lobos con pasión desde que, de niño, fue atacado por uno. No dudará en abatir a Lluvia y luchará contra los PJs que intenten impedirse.

🏹 **Arqueros, humano Cmb 1 (4):** VD 1/2; humanoide Mediano (humano); DG 1d8; pg 6 cada uno; Inic +1; Vel 30'; CA 14, toque 11, desprevenido 13; Atq. base +1; pres. +1; Atq. +1 cuerpo a cuerpo (1d6/19-20, espada corta) o +2 a distancia (1d8/19-20, arco largo); AE —; CE —; AL NB; TS Fort +2, Ref +1, Vol +1; Fue 10, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades: Avistar +5, Esconderse +3*, Escuchar +4, Tregar +1*. **Dotes:** Alerta, Disparo a bocajarro.

*Incluye el penalizador de -1 por la armadura.

Posesiones: armadura de cuero tachonado, espada corta, arco largo con 30 flechas, bolsa de cinto con 3d6 po cada uno.

Estos arqueros, que trabajan para Valorin, luchan únicamente si se les ataca a ellos o al explorador o si se les intenta impedir disparar al lobo. Están colocados en puntos estratégicos del bazar como respaldo para Valorin.

🐾 **Vendaval, loba:** pg 13; *Manual de monstruos* 283.

Vendaval es un pobre animal que, atormentado durante toda su vida por su amo, Grogan, sólo conoce la vida de esclavitud y se enfrenta a los PJs cuando se le ordena hacerlo. Si se le reduce a menos de 5 pg, deja de atacar y se retira entre gañidos. Tras la reyerta, si continúa con vida y alguno de los PJs (especialmente uno con la habilidad de empatía salvaje o Trato con animales) la trata bien, le servirá con lealtad.

🐾 **Lluvia, lobo:** VD 1; animal Mediano; (compañero animal) DG 2d8+6; pg 19 (ahora 16); Inic +2; Vel 50'; CA 14, toque 12, desprevenido 12; Atq. base +1; pres. +3; Atq./ Atq. completo +4 cuerpo a cuerpo (1d6+2, mordisco); AE derribar; CE vínculo, visión en la penumbra, olfato, compartir conjuros, trucos (ataca, ven,

defiende, quieto, vigila, busca, rastrea); AL NB; TS Fort +6, Ref +5, Vol +1; Fue 15, Des 15, Con 16, Int 2, Sab 13, Car 7.

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +4, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4, Nadar +2, Supervivencia +2. **Dotes:** Rastrear, Soltura con arma (mordisco).

Normalmente Lluvia es un animal retozón, pero las circunstancias le han puesto al límite, ya que está extremadamente preocupado por Tamris y la urgencia de salvar a su amigo semielfo le empuja a seguir adelante. De ser atacado, lucha para escapar, no para matar, a menos que se trate de Grogan, del cual reconoce el olor. Lluvia intenta aniquilar al vil cazador hasta verse reducido a menos de 5 pg, momento en el que intenta huir.

Tácticas: lo que sigue es un juego del ratón y el gato: los PJs deben hacer todo cuanto esté en sus manos para retrasar y distraer a los grupos de Grogan y Valorin a la vez que intentan encontrar al lobo. El mapa del bazar muestra los puntos desde los que los PNJs comienzan la reyerta.

Los arqueros de Valorin (en los puntos marcados con una "x") suponen una gran amenaza para el animal, ya que están apostados alrededor del bazar para impedir su huida y le disparan en cuanto le vean. Si los PJs les convencen de que ellos pueden atrapar a Lluvia y les ofrecen repartir la recompensa con ellos (superando una prueba de Diplomacia a CD 15), los arqueros cejan en su empeño. De otra manera, se niegan a aceptar cualquier orden de detener el fuego dada por los PJs y, si es necesario, se defenderán a sí mismos o a su señor de los personajes. Si los PJs pueden alcanzar a Valorin y le ofrecen el mismo trato, un éxito en una prueba de Diplomacia a CD 20 resulta en la capitulación del explorador. Por el contrario, a Grogan y sus aliados no se les puede convencer de que dejen la cacería.

Antes de entrar en el bazar, Grogan suelta a Vendaval para que ataque y confunda a los PJs. Si ellos pueden verla moverse a toda prisa por entre las tiendas, deben tener éxito en una prueba de Inteligencia a CD 12 para no confundirla con Lluvia. Los cazadores de Grogan también intentan hostigar a los PJs e impedirles alcanzar al lobo y su señor. A continuación te detallamos una guía básica de los primeros 3 asaltos de combate:

Asalto 1º: Grogan, Valorin y Lluvia hacen su acción de movimiento tal y como se muestra en el mapa del bazar (los puntos marcados g1, v1 y ll1, respectivamente) desde sus posiciones de inicio. Si cualquier arquero que pueda ver al lobo supera una prueba enfrentada de Avistar, le dispara. Vendaval corre hacia los PJs a toda velocidad, acercándose para atacar. Los cazadores de Grogan también van directos hacia los PJs.

Asalto 2º: si Valorin avista a Lluvia (prueba enfrentada de Avistar y Escondarse), mantiene la posición marcada como v1 y le dispara; en caso contrario, se mueve hasta el punto v2. En el caso de que Grogan no escuche al lobo (pruebas enfrentadas de Escuchar y Moverse sigilosamente) continúa su camino, siguiendo la ruta señalada hasta g2; de no ser así, se mueve hasta el punto indicado como "E" para emboscarlo. Lluvia huele a Grogan en este asalto, así que, incluso si Valorin le dispara, permanece en el punto ll1 durante todo el asalto intentando localizar al furtivo con una prueba de Escuchar.

Asalto 3º: si Valorin le dispara y no ha podido localizar a Grogan, Lluvia arremete contra el arquero. Si el furtivo está en el punto "E" dispone de un ataque de oportunidad cuando el lobo pase por su zona amenazada y después se mueve para flanquearle con Valorin. En el caso de que Lluvia oiga a Grogan moverse hacia su posición de emboscada, vira rápidamente hacia el punto marcado como ll2 para, acto seguido, atacar al cazador.

Si los PJs superan pruebas de Avistar y Escuchar enfrentadas a las pruebas de Moverse sigilosamente y Escondarse de Grogan y Valorin, son conscientes de los movimientos de los cazadores y pueden intentar interceptarles antes de que ataquen a Lluvia. Cuando los PJs alcancen a los furtivos y al lobo, el combate comienza en serio. Asegúrate de que sea una refriega tumultuosa. Grogan utiliza sus considerables fuerza y masa para derribar a los PJs, utilizando su acción de embestida para empujarles contra los tenderetes o arrojarlos hacia los carromatos. Cualquier PJ o cazador que vaya a estamparse contra los tenderetes puede hacer una tirada en la tabla de tenderetes y carromatos aleatorios para ver en qué tipo de bienes o viandas acaban enmarañados. Esta pelea debería ser salvaje (y divertida), con lobo, cazador y héroe por igual rompiendo cosas, cayéndose y tambaleándose a través del bazar.

Una vez se entabla el altercado (a pesar de cómo se inicie), Lluvia reconoce el olor de Grogan e intenta abatirlo si se ve rodeado: está cansado de huir y lucha contra el cazador hasta la muerte, reservando todos sus ataques para él. Valorin se aleja del área de combate cuerpo a cuerpo y acribilla al lobo con flechas haciendo uso de la dote Disparo preciso. Si Grogan muere o queda incapacitado, Lluvia intenta huir del resto de cazadores y de los PJs, a menos que estos últimos puedan convencerle de lo contrario.

Cuando los PJs den alcance a Lluvia, éste les observará con cautela (ha sido atacado por casi todos con los que se ha cruzado, así que trata a Lluvia inicialmente como indiferente hacia los PJs), pero no ataca a menos que parezcan amenazadores. Si se le tranquiliza o tratan de comunicarse con él (mediante un *hablar con los animales*, empatía salvaje o una prueba de Trato con animales a CD 15), coopera de inmediato, feliz de encontrar al fin alguien que quiera ayudarle.

Desarrollo: en el caso de que los PJs sean derrotados, la milicia hace limpieza y detiene a Grogan y Valorin. Siempre y cuando los PJs obstaculicen un poco a los cazadores, Lluvia debería sobrevivir al encuentro. De haberse hecho amigos antes de la pelea, el lobo permanecerá a su lado, no fiándose de nadie que se les acerque; en caso contrario la milicia lo reduce sin casi hacerle daño. Si se hacen amigos de Lluvia, éste intenta con urgencia que alguien vuelva con él al Bosque norte. La milicia tiene mejores cosas que hacer que andar tras lobos por la espesura, sobre todo con tantas preparaciones para el festival por realizar. Si Grogan está todavía con vida, tanto los PJs como la milicia pasan un rato difícil tratando de impedir que Lluvia se le eche al cuello para desgarrárselo a mordiscos. De sospechar que el cazador está detrás de algún mal mayor, podrían interrogarle: una prueba de Intimidar a CD 20 obliga a Grogan a confesar la captura de Tamris y sus planes de

EL PARAÍSO DEL FURTIVO



forzar al explorador a enseñarle los mejores lugares y los mejores senderos para cazar a los elusivos lobos moteados. Si la prueba tiene un enorme éxito (CD 25), el furtivo confiesa también que en estos momentos sus dos compinches custodian al semielfo en su campamento, y les da una descripción básica de sus habilidades. En el caso de ser interrogado sobre los preparativos contra intrusos, también les dice que Tor ha dispuesto un conjuro de *alarma* alrededor del campamento y que se supone que él debe hacer un aullido de lobo especial cuando regrese para hacerles saber que no se trata de un intruso. Esta información puede resultar muy útil para los PJs en 'el Paraíso del furtivo'.

Si los PJs quieren ir con él, Lluvia les conduce hacia los bosques del norte para salvar a su compañero explorador. Incluso en el caso de que los personajes acabaran muy malheridos en el combate contra Grogan y Valorin, la milicia no debería acompañarles. No obstante, Gorik les presta su ayuda y Lluvia es un valioso aliado en la lucha por salvar a Tamris. Lee "el Paraíso del furtivo" para más detalles.

Recompensa de PX ad hoc: de ganar el combate, los PJs deberían ser recompensados con PX como si hubiesen derrotado a un encuentro de VD 2 (además de la experiencia ganada por vencer a sus oponentes). En el caso de que los cazadores les vengzan pero Lluvia sobreviva, sólo reciben los PX equivalentes a la VD del lobo.

EL PARAÍSO DEL
FURTIVO (NE 6)

Tras un corto viaje de cuatro horas a través del Bosque norte, Lluvia hace su paso más lento de improviso y se le eriza el pelaje; los PJs están cerca del campamento. Si mataron a Grogan antes de poder interrogarle o si siguieron el rastro del lobo hacia su origen sin descubrir los detalles de la situación de Tamris, podrían activar el conjuro de *alarma* silenciosa de Tor al acercarse. En el caso de que Muesca detecte intrusos (con su considerable habilidad de Escuchar), informa de ello a su amo. De no proferir el aullido de lobo, Tor y Meg están preparados para recibir a los PJs y a estos les espera un combate difícil. Lee o parafrasea lo siguiente cuando se acerquen al claro:

Adelante, entre la maleza, se abre un claro tranquilo. A un lado hay una hoguera reducida a rescoldos brillantes, al otro una gran fosa profunda. Los únicos sonidos audibles son gruñidos ahogados y gemidos de dolor procedentes de este agujero, por lo demás, el campamento parece abandonado.

Si los PJs lograron interrogar a Grogan, entonces son conscientes del peligro que les espera y podrían usar la llamada de lobo especial que el furtivo les enseñó. Esto requiere una prueba de Engañar o Interpretar (oratoria o cantar) a CD 20. En el caso de haber pedido a Gorik que les acompañara, éste usa con mucho gusto sus talentos en Engañar en vez de ellos. De hacerse la llamada, lee el texto siguiente cuando los PJs se acercan al campamento en vez del anterior:

Otro "lobo" aúlla en respuesta a vuestra llamada y, entre la maleza, veis un pequeño claro. A un lado hay una hoguera y, cerca, un hombre vestido con túnica verde encorvado sobre una perla de estofado. En un tocón cercano descansa una ballesta pesada. Al otro lado del claro hay un gran agujero, del cual surgen gruñidos y gemidos de dolor. Cerca de la fosa está una mujer enjuta y fuerte que viste una armadura de cuero negro y, sobre ésta, un singular arnés del que cuelgan dos ballestas de mano laqueadas de negro. De su espalda cuelgan dos bruñidas ballestas ligeras, que también parecen estar unidas al complejo arnés.

Tan pronto como Meg y Tor (situados en los puntos M1 y T1 si son sorprendidos) se dan cuenta de que los PJs no son Grogan, abren fuego. Cogidos por sorpresa, los dos cazadores se verán en apuros y no opondrán mucha resistencia y, si se ven abrumados, Meg corre hacia la maleza siguiendo la ruta señalizada en el mapa (la cual conduce a los PJs a varias trampas) para escapar. Tor lanza *niebla de oscurecimiento* y usa la cobertura que le otorga para huir al bosque.

Si los PJs se internan en el campamento sin utilizar la llamada de lobo, Meg y Tor están escondidos en la maleza en las posiciones anotadas en el mapa (M2 y T2, respectivamente) y, tan pronto como los PJs entren en el campamento, atacan.

☛ **Meg, humana** Pcr 3: VD 3; humanoide Mediano (humano); DG 3d6+3; pg 16; Inic +4; Vel 30'; CA 17, toque 14, desprevenido 13; Atq. base +2; pres. +2; Atq./ Atq. completo +6 cuerpo a cuerpo

(1d6/18-20, estoque) o +6 a distancia (1d4/19-20 y veneno, ballesta de mano) o +6 a distancia (1d8/19-20 y veneno, ballesta ligera); AE Ataque furtivo; CE evasión, sentir trampas +1, encontrar trampas; AL CM; TS Fort +2, Ref +7, Vol +3; Fue 11, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 13.

Habilidades: Avistar +8, Buscar +2, Engañar +4, Escapismo +7*, Esconderse +11*, Escuchar +8, Inutilizar mecanismo +4, Moverse sigilosamente +11*, Oficio (cazador) +4, Piruetas +10*, Reunir información +3, Saltar +6*, Tasación +2, Tregar +4*, Uso de cuerdas +6. Dotes: Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Disparo a bocajarro, Sutileza con un arma.

*Incluye el penalizador de -1 por la armadura.

Posesiones: cuero tachonado, estoque, 2 ballestas ligeras con 20 virotes envenenados (veneno de araña Mediana: Fort CD14, 1d4 Fue/1d4 Fue), 2 ballestas de mano con 20 virotes envenenados (veneno de araña Mediana: Fort CD14, 1d4 Fue/1d4 Fue), arnés de ballestas de acceso rápido, bolsa de cinto con 70 po.

Cerca del fuego está su petate y un saco con una piedra de afilar y un trozo de pan seco en su interior.

Arnés de ballestas de acceso rápido: el arnés de Meg le permite coger cualquiera de sus cuatro ballestas como una acción gratuita. Este arnés está diseñado específicamente para ballestas y puede sostener hasta cuatro ballestas ligeras o de mano o dos pesadas. El arnés tiene un valor de 150 po.

Ágil y sigilosa como una sombra, Meg prefiere guardar las distancias y dejar que sus ballestas hablen por ella. Es una cazadora excepcional y está sumamente orgullosa de su destreza con sus armas.

🔮 **Tor, humano Mag 4:** VD 4; humanoide Mediano (humano); DG 4d4+8; pg 20; Inic +1; Vel 30'; CA 12, toque 12, desprevenido 11; Atq. base +2; pres. +3; Atq./ Atq. completo +4 cuerpo a cuerpo (1d4+1/19-20, daga de gran calidad) o +3 a distancia (toque a distancia); AE conjuros; CE —; AL NM; TS Fort +5, Ref +2, Vol +6; Fue 12, Des 13, Con 14, Int 17, Sab 15, Car 9.

Habilidades: Arte (fabricación de trampas) +10, Avistar +2 (+5 en sombras), Concentración +10, Conocimiento (arcano) +10, Conocimiento (naturaleza) +8, Conocimiento de conjuros +12, Moverse sigilosamente +8, Oficio (cazador) +7. Dotes: Alerta (cuando Muesca está a una distancia de un brazo), Conjurar en combate, Fabricar objeto maravilloso, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino.

Conjuros preparados (4/4/3; CD base = 13 + nivel de conjuro): 0— atontar, luz, mano de mago, sonido fantasma; 1°—alarma (ya lanzado), contacto electrificante, niebla de oscurecimiento, proyectil mágico; 2°— imagen múltiple, rayo abrasador, toque de necrofago.

Posesiones: daga de gran calidad, ballesta pesada con 10 virotes, botas ligeras, anillo de protección +1, pociones de curar heridas moderadas, pergamino de proyectil mágico (nivel 3°), pergamino de escudo, cinto enojado (250 po), bolsa de cinto con 87 po.

El petate y la mochila están cerca de la hoguera y esta última contiene raciones para unos cuantos días, 50' de cuerda y un odre.

Libro de conjuros: 0: Todos; 1°—shield, spider climb, true strike, ventriloquismo, impacto verdadero, tregar cualquier ruido, ventriloquía; 2°: gracia felina, flecha cida de Melf, protección contra las flechas, visión en la oscuridad.

El único amigo de Tor es Muesca, su familiar búho. Tolera a Grogan y a Meg porque son útiles, aunque secretamente encuentra fastidioso su bajo intelecto, así que para él la asociación no significa nada más que las pieles de los lobos moteados y el dinero que proporcionan.

🔮 **Muesca, Familiar búho:** VD 1/4; bestia mágica diminuta; DG 4 (efectivos); pg 10; Inic +3; Vel 10', V1 40' (media); CA 19, toque 15, desprevenido 16; Atq. base +2; pres. -9; Atq. +7 cuerpo a cuerpo (1d4-3, garras) o +7 a distancia (toque a distancia); AE —; CE transmitir conjuros de toque, vínculo de empatía, evasión mejorada, visión en la penumbra, compartir conjuros; AL N; TS Fort +2, Ref +5, Vol +6; Fue 4, Des 17, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 4.

Habilidades: Avistar +6 (+14 en sombras), Concentración +7, Conocimiento (arcano) +5, Conocimiento (naturaleza) +3, Conocimiento de conjuros +5, Oficio (cazador) +7. Dotes: Sutileza con arma.

Tácticas: Meg y Tor han planeado cuidadosamente su emboscada: a cualquiera que se acerque al campamento sin dar antes la contraseña en forma de llamada de lobo especial le espera un brutal ataque.

Tan pronto como los PJs hagan saltar el conjuro de alarma, Tor y Meg se mueven a sus posiciones en el mapa (T2 y M2, respectivamente) y el primero utiliza un pergamino para lanzar sobre sí mismo escudo. A continuación, hace dos lanzamientos más: *toque de necrofago* a Muesca para que el familiar ataque y, mientras tanto, *proyectil mágico* a la amenaza más obvia (lanzadores de conjuros o a quien le aviste). Tras todo esto, dispara su ballesta pesada. Si Muesca consiguió transmitir el *toque del necrofago* y vive para contarle, vuelve a Tor para que éste le lance un *contacto electrificante* y lo envíe de vuelta a que haga otro ataque de toque.

Meg comienza la escaramuza disparando sus ballestas ligeras, dejando caer la primera al ser disparada para así poder hacer su acción de movimiento para cambiar de posición en vez de recargarla. Confía en su arnés de ballestas para coger rápidamente sus armas con una acción gratuita, permitiéndole disparar una (ya sea de mano o ligera) cada asalto y entonces Moverse sigilosamente a un nuevo escondrijo entre la maleza para continuar atacando oculta a los PJs. Una vez ha disparado su última ballesta, mantiene la posición y continúa utilizándola a menos que alguien se acerque a distancia cuerpo a cuerpo. Meg es una diestra cazadora y siempre se mantiene a alcance máximo del grupo de PJs para ponérselo difícil a cualquier guerrero que quiera acercarse a cuerpo a cuerpo. Si esto sucede, ella se deshace de la ballesta y combate con su cimitarra.

A Tor le desagrada el combate cuerpo a cuerpo, en vez de ello utiliza a su favor el considerable alcance de su ballesta pesada, pero si se enzarza en uno, lanza *imagen múltiple* para equilibrar las cosas y, a continuación, sus conjuros ofensivos. Sólo utiliza su daga como último recurso y, de ser eliminadas todas las imágenes, huye lanzando *niebla de oscurecimiento* para cubrir su retirada lo mejor posible.

El tono general del combate debería ser de confusión. Si los PJs caen en la emboscada, deben hacer pruebas de Avistar y Escuchar enfrentadas a las de Escondarse y Moverse sigilosamente de los cazadores; de otra manera, no tendrán ni idea de dónde están los atacantes o ni siquiera de cuántos son (debido al continuo cambio de posición de Meg). Los dos furtivos saben dónde están las trampas e intentan evitarlas sin descubrir su situación. En el caso de que los PJs les sorprendan dando buen uso al interrogatorio de Grogan, su recompensa es un combate satisfactorio en el que su inteligencia y astucia les dan ventaja sobre los cazadores.

Lluvia y Gorik podrían ayudar a los PJs, a tu discreción. Si parece que el combate va mal, el lobo y el bardo podrían prestar tanta ayuda como fuera necesario; en cambio, si tienen ya dominados a Meg y Tor, Lluvia y Gorik corren a la fosa para ayudar a Tamris.

Trampas: tal y como pone en el mapa, Tor ha equipado el lugar con varias trampas, normalmente utilizadas para atrapar y matar a presas, aunque ahora suponen una seria amenaza para los confiados PJs.

Los tres árboles justo al norte del fuego y la fosa están aparejados con cuerdas que, al tropezar con ellas, sueltan varias ramas de árbol bajas afiladas. Estas ramas están atadas de tal manera que estén listas para saltar en cuanto sean liberadas, clavándose en el desafortunado PJ que caiga en la trampa.

↗ **Trampas de fosa:** VD 2; mecánicas; disparador de localización; rearme manual; CD 20 salvación de Ref evita; 20' profundidad (2d6, fallo); blancos múltiples (primer blanco en cada uno de los dos cuadros adyacentes de 5'); Buscar CD 24; Inutilizar mecanismo CD 19.

↗ **Trampa de rama afilada:** VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Ataq. +10 a distancia (1d8/x3, lanza); Buscar CD 20; Inutilizar mecanismo CD 20.

Tamris yace ahora mismo en el fondo de una de las trampas de foso (la que figura marcada en el mapa). Tras caer en ella, fue acibillado con virotes envenenados de Meg. Hay otros tres fosos más bien ocultos.

Desarrollo: una vez Meg y Tor huyan o sean derrotados, los PJs descubren al explorador semielfo Tamris envenenado, herido y atado en el fondo de la fosa. Se encuentra en mal estado y requiere atención médica y curación para poder viajar, pero una vez este mejora, agradece profusamente a los PJs su ayuda y él y Lluvia comparten una feliz reunión. Está tan agradecido que entregará su capa a los PJs, si bien prescindir de ella no es poca cosa, ya que es su última herencia por parte de su familia elfa. Su gratitud, no obstante, es grande.

☞ **Tamris Espinaveloz, semielfo Exp 5:** VD 5; humanoide Mediano (semielfo); DG 5d8+10; pg 43 (actuales 0); Inic +3; Vel 30'; CA 17, toque 14, desprevenido 14; Atq. base +5; pres. +7 (actual +0); Atq. +9 cuerpo a cuerpo (1d8+2/19-20, espada larga de gran calidad) o +7 cuerpo a cuerpo (1d3+2 no letal, impacto sin arma); Atq. completo +7 cuerpo a cuerpo (1d8+2/19-20, espada larga de gran calidad) y +6 cuerpo a cuerpo (1d4+1/19-20, daga de gran calidad). Atq/Atq completo actuales +0 cuerpo a cuerpo (1d3-5 no letal, impacto sin arma); AE estilo de combate (combate con dos armas), enemigo predilecto (humanoide:

trasgoide) +4 y (humanoide: orco) +2; CE compañero animal, rasgos semielfos, empatía salvaje +9; AL NB; TS Fort +6, Ref +4, Vol +4; Fue 15 (actualmente 1), Des 16, Con 15, Int 12, Sab 17, Car 15.

Habilidades: Avistar +6, Buscar +7, Conocimiento (naturaleza) +8, Diplomacia +4, Escondarse +16, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +11, Nadar +7 (actualmente +0), Reunir información +4, Saltar +6 (actualmente +0), Supervivencia +11 (+13 en la superficie o siguiendo rastros), Tregar +6 (actualmente +0), Trato con animales +7. **Dotes:** Reflejos de combate, Resistencia, Rastreo, Soltura con arma (espada larga).

Posesiones: Armadura de cuero tachonado de gran calidad, espada larga de gran calidad, daga de gran calidad, arco largo con carcaj de 20 flechas, *capa lfica*, *anillo de protecci n +1*, *2 pociones de curar heridas moderadas*, bolsa de cinto con 10 po.

Todas las posesiones de Tamris (excepto su capa) están actualmente al lado del fuego, con el equipo de los cazadores.

CONCLUSIÓN

Una enorme celebración de la Víspera del Florecimiento y del Festival de las flores, en la cual Arnault proclama públicamente las acciones de los PJs, debería poner punto final a la aventura. Dependiendo de lo bien que lo hicieran, podrían acabar como invitados de honor en el Banquete de la Víspera y disfrutar de un verdadero ágape, además de un par o tres de vasos de licor de aguamiel al lado de Arnault. Samuel insiste en que tomen el dinero de la recompensa (200 po) que ofreció originalmente por la captura del lobo, ahora como premio por salvar la vida de Lluvia y de su amo. Tamris y su compañero animal están en deuda con los PJs y podrían ser unos grandes futuros aliados para el grupo. Gorik también está dispuesto a ayudarles en el futuro. Tamris y Gorik podrían incluso conducirles a otras aventuras ya que los dos compañeros tienen intención de volver a los bosques.

Como alternativa, el bazar tiene un gran potencial para aventuras futuras. Si cualquiera de los PJs fue responsable de dañar los productos de los mercaderes, estos podrían buscar retribución o demandar que los PJs lo paguen llevando a cabo una búsqueda. Un grupo de ladrones se ha desplazado recientemente al pueblo para hurtar productos del bazar y quizás se aprovecharon del caos provocado por la pelea para hacerse con un botín y dejar que los PJs paguen por ello.

Objetos adquiridos en el bazar podrían conducir también a incontables aventuras: la invención de un enigmático gnomo podría constituir un acertijo que les condujera a una búsqueda o un libro de plegarias comprado en un extraño tenderete podría tener una página secreta (misteriosamente revelada por el apellido de uno de los PJs) que conteniera un mapa detallado de un templo de Pelor en ruinas lejos, al oeste del pueblo. Ω

Nicolas Logue es un vagabundo monje nivel 5... /core grafo de combates de nivel 3... que actualmente opera desde la isla para so de Hawai. Dedicada esta aventura a los "hazesto" en toda su gloria.

EN LA MESA:

Marcadores de personajes

A veces puede ser difícil encontrar miniaturas o marcadores apropiados para representar a los PNJs y monstruos nuevos o poco corrientes que aparecen en D&D. Esta página incluye marcadores listos-para-fotocopiar, que reproducen los diferentes tipos de monstruos descritos en el presente número de la revista DRAGON. Esta página puede fotocoparse para uso exclusivamente personal.



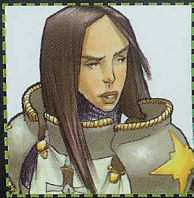
GEORGE R. R. MARTIN



HECHICERA



CABALLERO



PALADINA DE MAVAHINE



PALADÍN DE MURLIND



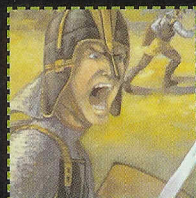
PALADÍN DE PELOR



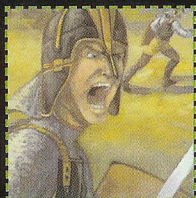
PALADÍN DE RAO



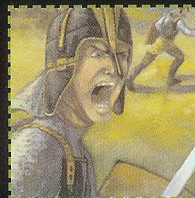
PALADÍN DE ST. CUTHBERT



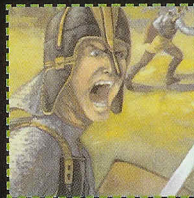
INFANTERÍA 1



INFANTERÍA 2



INFANTERÍA 3



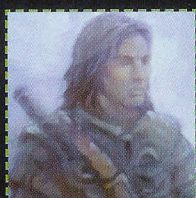
INFANTERÍA 4



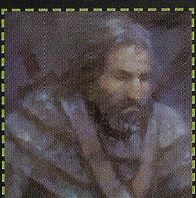
LOBO INVERNAL



LOBO INVERNAL



GUARDIA DE LA NOCHE 1



GUARDIA DE LA NOCHE 2



GUARDIA DE LA NOCHE 3



GUARDIA DE LA NOCHE 4



BARBARA



LOBO

CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO



LA NOVELA RÍO MÁS ESPECTACULAR JAMÁS ESCRITA

"El regreso triunfal de Martin a la fantasía de más alta calidad, con personajes desarrollados con maestría, prosa hábil y pura obstinación."

PUBLISHERS WEEKLY

"Mágica...La primera obra de fantasía épica de George R.R.Martin trasciende las normas del género."

LOCUS

"Te atrapa y no te suelta."

ROBERT JORDAN

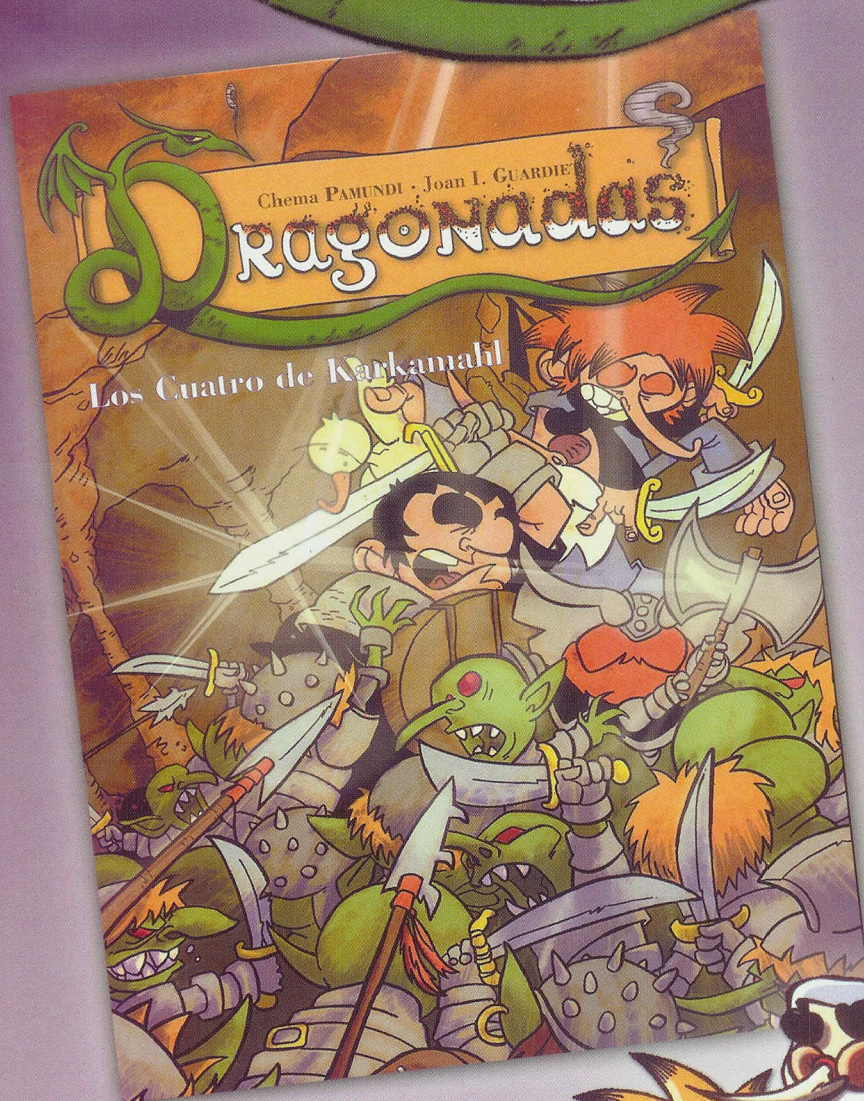
G I G A M E S H

EL RESPETO POR LOS GÉNEROS

¿Tolkien?

¿Los Hermanos Marx? No...

Dragonadas



Los Cuatro
de Karkamahl
se lanzan
a la conquista
de los
Reinos Chungos

Devir

Rambla de Catalunya 117 Pral. 2ª
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devir.es



Acompáñalos en sus aventuras. ¡No pararás de reír!