

LA MARCA DEL ESTE COMUNIDAD

Compendium de reglas



Este Compendio reúne para la comunidad las reglas y opciones que se presentaron en la antigua caja Verde



CAPITULO 1: INTRODUCCION	4
Tabla de abreviaciones	5
¿Qué necesitas para jugar?	5
Los dados	5
Creación de aventureros	5
Las seis características principales	8
Clase de armadura	8
Puntos de golpe y Dados de golpe	8
Dados de golpe avanzados	8
Tiradas de Salvación	9
Alineamientos	9
Puntos de experiencia	9
Experiencia (opcional)	11
Modificador por Característica	11
Acciones e ideas	12
Encuentros difíciles	12
Interpretación	12
Riquezas	13
Reparto de Experiencia entre ayudantes y mercenarios	13
Medidas	13

CAPITULO 2: CLASES DE AVENTURERO	14
Clase sacerdotal	15
Clérigo	15
Druida	18
Místico (opcional)	20
Clases semihumanos	22
Elfo	23
Elfo oscuro (opcional)	24
Semielfo (opcional)	25
Enano	27
Halfling	27
Gnomo (opcional)	28
Semiarco (opcional)	30
Mago	31
Clase Luchador	32
Guerrero	32
Bárbaro	33
Paladín	35
Explorador	36
Samurái (opcional)	37
Bardo	38
Clase pícaro	40
Ladrón	40
Asesino (opcional)	42
Ninja (opcional)	44

CAPITULO 3: EQUIPO	47
Armas	48
Escudos	48
Armaduras	49
Armas no usuales	51
Armas orientales	53
Descripción del equipo	54

CAPÍTULO 4: HABILIDADES	58
Tiradas de habilidad	59
Empleo de habilidades	60
Habilidades enfrentadas	61
Listado de habilidad	61

CAPÍTULO 5: MAESTRÍA EN ARMAS (opcional)	64
Efectos de emplear armar no entrenadas	66
Efectos de emplear armas entrenadas	66
Nota de las armas ninjas	66
Cualidades de las armas	66
Objetivo primario y secundario (opcional)	79

CAPITULO 6: COMBATE	80
Duración de los encuentros	81
Tiradas de sorpresa	81
Tiradas de iniciativa	81
Iniciativa individual (opcional)	82
Reacción de los monstruos	82
Tiradas de moral	82
Movimiento en los encuentros y rango de movimiento	82
Persecuciones	83
Secuencia de combate	83
Ataque	83
Cambiar el arma y atacar	84
Atacar con dos armas	84
Críticos y pifias	84
Tabla de Críticos (opcional)	85
Tabla de pifias (opcional)	85
Combate cuerpo a cuerpo	86
Carga	86
Lucha a la defensiva	88
Tablas de combate	87
Establecer lanza contra carga	88
Atacante posición elevada	88
Atacante por la espalda	88
Defensor aturdido	88
Ataque desde una montura	88
Combate bajo el agua	88
Combate aéreo	89
Combate a distancia	89
Regla cobertura	90
Dispara a una meleé (opcional)	90
Apuntar	90
Combate sin armas	91
Lucha libre (opcional)	91
Caídas	92
Pérdidas de características	92
Daño y curación	93
Uso de Objeto	93
Tiradas de salvación	93
Bonificadores a la tiradas de salvación (opcional)	93
Tablas de salvación	94
Tiradas de salvación de un objeto	97
Tiradas de habilidad	97
Habilidades enfrentadas	97

CAPÍTULO 7: AVENTURAS Y DESVENTURAS	98
Grupos de aventureros	99
Organización del grupo de aventureros	99
Tiempo	99
Movimiento	99
Iluminación	99
Percepción del entorno	100
Puertas	101
Puertas Avanzadas	101
Trampas y detección de trampas	102
Trampas Avanzado	102
Daños Accidentales	102
Mapas	103
Encuentros	103
Descansar y avituallarse	103
Carga soportable	103
Aventuras al aire libre	104
Movimiento en aventuras al aire libre	104
Perder la dirección	105
Escalar	105
Nadar	105
Travesías marítimas y Condiciones meteorológicas	105
Encuentros en el mar	106
Venenos	107
Cordura (reglas opcionales)	109
CAPÍTULO 8: IGUERRA!	110
Contratar ayudantes y mercenarios	111
Reglas de lucha de masas	112
Múltiples ejércitos	112
Nivel del ejército	112
Humanoides y monstruos	113
Mezclar tropas	113
Calidad del ejército	113
Puntuación de batalla	114
Resolución de combates	114
Tácticas	114
Puntos de victoria	115
Resultado de la batalla	116
Combate en el mar	117
Armamento de los barcos	117
Batallas contra enclaves fortificados	118
Armas de asedio	118
CAPÍTULO 9: GESTIÓN DE FEUDOS Y DOMINIOS	121
Gobernar un dominio	123
Asentamientos	125
Recursos	125
Tipos de recursos	125
Cambios demográficos	126
Eventos	126
Economía feudal	128
Gastos	129
Experiencia por ingresos	130
Índice y confianza del pueblo	130

CAPÍTULO 10: COSMOLOGÍA DE LA MARCA	133
Plano material	134
Plano Celestial	134
Inframundo	134
Vermigor	134
Planos Elementales	134
Plano onírico	135
Plano astral	135
El éter	135
CAPÍTULO 11: MAGIA	137
Tiradas de salvación de conjuros	138
Conjuros reversibles	138
Acumular efectos de conjuros	139
Conjuros iniciales	139
Conjuros de paladín	139
Conjuros de Explorador (opcional)	139
Alcance	139
Duración	139
Aéreas de efecto	139
Conjuros de Hechicería	140
Conjuros de Clérigo	173
Conjuros de druida	192
Índice de conjuros de Mago elfo	205
Índice de conjuros de Clérigo	207
Índice de conjuros de Druida	208
CAPÍTULO 12: OBJETOS MágICOS Y TESORO	210
Cómo se determina el tesoro	211
Número de enemigos	211
Monedas	211
Gemas, joyas y objetos de arte	212
Objetos mágicos	212
Armas, armaduras y escudos	212
Tipos de armas mágicas	213
Armas inteligentes	214
Tipos de armaduras y escudos	214
Anillos	214
Bastones, cetros y varitas	215
Bastones	215
Cetros	216
Varitas	217
Objetos Maravillosos	218
Pergaminos	225
Pociones	225
Artefactos mágicos	226
CAPÍTULO 13: MONSTRUOS	229
Descripción de los monstruos	230
Lista de monstruos	232



Capítulo 1

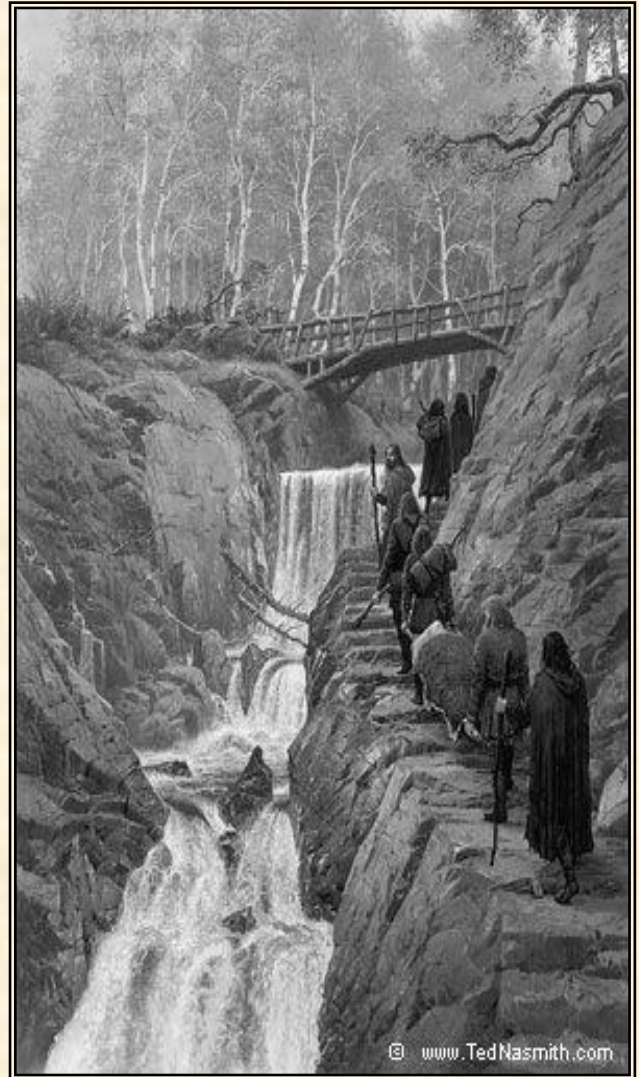
Introducción

La caja que ahora tenéis en vuestras manos es una poderosa herramienta que, con la ayuda de la imaginación, os permitirá vivir innumerables aventuras sin necesidad de moveros del salón de casa. Este juego, es un juego narrativo donde cada participante toma el papel de un intrépido aventurero, como si se tratase de una película donde los jugadores fueran los protagonistas, pudiendo alterar el curso de los acontecimientos a placer, y tan sólo limitados por su imaginación. Durante el juego, vuestros aventureros lucharán contra monstruos, descubrirán ciudades perdidas, resolverán misterios y explorarán lugares remotos repletos de fortalezas, mazmorras y tesoros de incalculable valor. Con el tiempo, la fama y reputación de vuestros aventureros crecerá a la par que sus riquezas, ganando niveles de juego según acumulen experiencia.

Existen dos clases de jugadores en este juego: los aventureros y el Narrador. En sentido estricto, ambos son jugadores y se divertirán por igual, pero la labor que realizarán será diferente en cada caso. El Narrador es la persona encargada de crear y arbitrar la aventura. En cierto modo, es como el director de una película, pues dispone del guión y sabe cuándo y dónde se producirá cada acontecimiento relevante en la trama. De ahí la importancia de su tarea, pues debe conocer mejor que nadie las reglas y emplear mucho tiempo en diseñar aventuras entretenidas y desafiantes. Del otro lado están los jugadores, que participan en el desarrollo de la historia eligiendo el curso de acción más apropiado.

De tal manera que un juego de rol no es una actividad competitiva, pues los jugadores no compiten entre ellos, lo importante es cooperar entre todos, resolviendo los enigmas que nos plantea el Narrador y entretejiendo una historia... ¡una aventura que resulte entretenida y memorable!

El papel del Narrador es el de moderador y juez último. Sus decisiones son inapelables en lo referente a reglas y otras cuestiones sobre el juego. Su tarea es guiar y desarrollar la aventura, decidiendo por los monstruos y aventureros no jugadores. Un aventurero no jugador (ANJ), es un aventurero que puede aparecer puntualmente durante la historia y cuyas acciones y comportamiento estarán dirigidos por el Narrador durante la partida.



Abreviaturas comunes

A lo largo de este manual emplearemos una serie de abreviaturas para referirnos a términos de uso común a fin de facilitar su lectura. Recomendamos a los lectores familiarizarse con ellos.

ABREVIATURA - Significado

FUE - Fuerza
DES - Destreza
CON - Constitución
INT - Inteligencia
SAB - Sabiduría
CAR - Carisma
AJ - Aventurero jugador
ANJ - Aventurero no jugador
CA - Clase o categoría de armadura
DG - Dado de golpe
PG - Puntos de golpe
PGE - Puntos de golpe estructurales
PX - Puntos de experiencia
TS - Tirada de salvación
Mo - Moneda de oro
Mp - Moneda de plata
Mc - Moneda de cobre
Mpl - Moneda de platino
Me - Moneda de Electro
d4, d6...-Dado de 4, 6, etc... Caras

¿Que necesitas para jugar?

Para jugar con **Aventuras en la Marca del Este** no precisarás más de lo que hay en esta caja. En todo caso, sería recomendable que cada jugador poseyera un juego de dados propio, que puede adquirirse de manera independiente en tu tienda habitual. También es preciso disponer de algunos folios en blanco para dibujar mapas y hacer anotaciones, así como unos lápices y gomas de borrar. Como veremos más adelante, cada jugador, exceptuando al Narrador, debe poseer una hoja de aventurero que recoja todas las características e información de su aventurero.

Se puede fotocopiar la hoja de aventurero que se encuentra al final de este libro.

Los dados

En este juego usamos los siguientes dados con los que resolver las acciones: dados de cuatro (d4), seis (d6), ocho (d8), diez (d10), doce (d12) y veinte (d20) caras. Para simplificar, cuando queremos establecer el número y tipo de dado necesario para resolver una acción usamos la

siguiente nomenclatura: primero establecemos la cantidad de dados a lanzar, seguidos por la letra "d" y el dígito que nos indica el número de caras del dado usado en la tirada. Por ejemplo, cuando escribimos 3d6 queremos decir que para resolver la tirada es necesario lanzar 3 dados de 6 caras. Pongamos otro ejemplo: 3d4+5 significa que la tirada debemos realizarla con 3 dados de 4 caras y a cuyo resultado tenemos que sumarle un 5.

En algunas ocasiones se hará necesario hacer tiradas porcentuales, que identificaremos como d100. Para realizar este tipo de tiradas de porcentaje, en la cual obtendremos resultados del 1 al 100, emplearemos dos dados de 10 caras (2d10). Uno de ellos, designado previamente, nos dará las decenas y el otro las unidades. Dos 0 en los dados de diez indican un 100.

Creación de aventureros

Antes de lanzar a nuestro aventurero en busca de fama y gloria, debemos dotarlo de las características necesarias que harán de él un ser único. Para ello tendremos que transformar sus cualidades humanas a un sistema numérico para valorar mejor sus dotes y capacidades.

Aunque pueda parecer complicado, no os desaniméis, pues este proceso es sencillo y rápido. Lo primero que tenéis que hacer es proveeros de una hoja de aventurero en blanco para rellenar. Podéis fotocopiar la que se encuentra al final de este libro o crear una propia.

El siguiente paso es lanzar 3 dados de 6 caras (3d6) y apuntar el resultado en cada una de las casillas, en orden descendente, que determinarán las características principales del aventurero: su Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Sabiduría (SAB) y Carisma (CAR). Este es el método estándar para establecer las seis características principales, aunque a discreción del Narrador pueden usarse otros métodos, como tirar 4d6 por cada característica descartando el dado de menor resultado.

Por ejemplo, nuestro amigo Mateo, con el permiso del Narrador, decide usar este método alternativo para definir sus tiradas. Mateo empieza lanzando cuatro dados de seis caras para establecer la fuerza (FUE). Al tirar los cuatro dados de seis caras obtiene un 6, 5, 3 y 2, Mateo elimina el dado con menor resultado en esta tirada, el 2, y suma el 6, 5, 3 para obtener un 14, que será su fuerza (FUE). Repite el mismo proceso para las siguientes características.

Independientemente del método elegido para determinar las características, cuando hagamos la suma de las tiradas, todas ellas han de ser superiores a 5, si algún jugador, en una de sus tiradas obtiene una suma de cinco, o inferior, ha de volver a tirar los dados. Esto se debe a que una característica por debajo de 6 merma demasiado al aventurero y resultará poco apto para superar los retos que se plantearán durante las aventuras.

Una vez anotadas las características en la Hoja de Aventurero, debemos fijarnos con atención en sus correspondientes tablas, que mostraremos a continuación. Cada una de las seis características define un aspecto importante de nuestro aventurero, incluyendo algunos modificadores que tendremos que considerar y anotar en nuestra hoja de personaje.

Las seis características principales

Fuerza (FUE)

La fuerza mide el poder físico de nuestro aventurero, su musculatura y potencia de ataque. Esta característica es especialmente importante para los guerreros, paladines y enanos, pues les ayudará a prevalecer en el combate y golpear de forma contundente, proporcionando bonificadores a la tirada de ataque y a la tirada de daño subsiguiente

Puntuación	Modificador al ataque, daño y forzar puertas*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19**	+3

* Todos los golpes exitosos causan al menos 1 punto de daño.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

Destreza (DES)

La destreza nos indica la agilidad, rapidez de reflejos y presteza del aventurero, así como su equilibrio y estabilidad sobre cualquier terreno y situación. Esta habilidad es esencial para ladrones y halflings. La destreza proporciona además bonificadores a las tiradas de ataque a

distancia y a la categoría de armadura del personaje.

Puntuación	Modificador a la Clase de Armadura	Modificador ataques a distancia*	Modificador a la Iniciativa (opcional)**
3	+3	-3	-2
4-5	+2	-2	-1
6-8	+1	-1	-1
9-12	0	0	0
13-15	-1	+1	+1
16-17	-2	+2	+1
18-19***	-3	+3	+2

* Los modificadores sólo son aplicables al golpe, no al daño.

** Estos ajustes sólo se aplican si se utilizan las reglas individuales de iniciativa.

*** Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

Constitución (CON)

La constitución es el reflejo de la salud y resistencia general del aventurero. Un bonificador de constitución se traduce en más puntos de golpe, así que esta habilidad resulta de importancia para todas las clases de aventureros.

Puntuación	Modificador a los puntos de golpe*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19**	+3

* Un personaje recibirá al menos un punto de golpe por cada nivel conseguido.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

Inteligencia (INT)

Gracias a su inteligencia, nuestro aventurero es capaz de discernir, aprender, razonar, recordar y planificar con habilidad. Esta característica es capital para los elfos y magos ya que dependen de ella para realizar sus conjuros. Se aplicará el número de inteligencia para conocer el nivel

máximo de conjuros de los lanzadores de hechizos.

TABLA de INTELIGENCIA		
Puntuación	Idiomas adicionales	Capacidad de comunicación
3	0	Incapaz de escribir, leer y hablar
4-5	0	Incapaz de escribir y leer
6-8	0	Incapaz de escribir
9-12*	0	Capaz de leer y escribir
13-15*	+1	Leer y escribir 1 Conjuro extra
16-17*	+2	Leer y escribir 2 Conjuros extra
18-19*	+3	Leer y escribir 3 Conjuros extra

* Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

*Conjuros extra de nivel 1

*Con inteligencia de 12 se llegará a nivel 5 de conjuro.

*Con inteligencia 13-15 se llegará a nivel 7 de conjuro.

*Con inteligencia 16-18 se llegará a nivel 9 de conjuro. (Opcional)

SABIDURÍA (SAB)

La sabiduría es reflejo de la experiencia y conocimientos generales del aventurero, su sentido común, intuición y voluntad. Es importante especialmente para los clérigos y exploradores.

TABLA de SABIDURÍA	
Puntuación	Modificador a las Tiradas de Salvación y a todos los efectos mágicos*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19**	+3

* Estos modificadores son aplicables al origen de todos los efectos mágicos, aunque se excluyen los efectos de armas de aliento.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

Carisma (CAR)

El carisma del aventurero nos da una idea de su atractivo, personalidad, magnetismo, liderazgo y capacidad de persuasión. El carisma es una característica muy importante para los paladines.

TABLA de CARISMA			
Puntuación	Ajustes de reacción	Ayudante	Moral de los ayudantes
3	+2	1	4
4-5	+1	2	5
6-8	+1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	-1	5	8
16-17	-1	6	9
18-19*	-2	7	10

* Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

Una vez hechas las tiradas para determinar las características básicas, será necesario escoger una clase de aventurero, teniendo en consideración las limitaciones y requisitos de cada una de las clases disponibles. Por decirlo de una manera sencilla, la clase de aventurero determina el oficio o rasgo fundamental que caracteriza a nuestro aventurero. Puede ser desde un temible guerrero hasta un sabio mago. Consulta las clases disponibles en el Capítulo 2: Clases de aventureros.

Una vez elegida una clase con la que nos sintamos cómodos, es momento de calcular los puntos de golpe de nuestro héroe. Para ello lanzamos de nuevo un dado, indicado como dado de golpe al principio de la descripción de cada clase, para establecer los puntos de golpe que tiene nuestro aventurero, y anotaremos el resultado en la hoja de aventurero. Con este dato sabremos cuánto daño puede recibir nuestro héroe antes de caer rendido o morir.

A continuación escribiremos en la misma hoja todas las habilidades propias de la clase seleccionada, así como información relevante que creamos necesaria recordar. En este sentido, es importante dotar al aventurero de un nombre por el cual será conocido, así como escribir una pequeña historia de trasfondo personal y una somera descripción de su fisonomía (color de pelo, piel, ojos, estatura, edad, etc.).

En el momento que lo tengamos definido, será necesario dotarlo de un equipo acorde a sus necesidades. Puedes ver una lista con todo el equipo básico disponible en el Capítulo 3: Equipo. Cada aventurero comienza el juego con 3d8x10 monedas de oro que podrá utilizar para comprar equipo, armadura y armas.

Seguidamente se deberá anotar en la hoja de aventurero las armas y el equipo adquirido.

Edad (opcional)

Para darle más profundidad al personaje, se puede incluir este listado, en el cual, se tira la edad inicial de los personajes según la raza.

Lista edad inicial de personajes.

Enano 40+4d6

Elfo 125+5d8

Gnomo 100+2d10

Semielfo 20+4d4

Semiorco 14+1d4

Halfling 20+2d6

Humano 18+1d6

Clase de Armadura (CA)

La clase de armadura, o CA, nos indica lo difícil que resultará golpear con éxito a nuestro aventurero, a un ANJ o a un monstruo durante un combate. La CA es el resultado de restar la protección que nos otorga el tipo de armadura que portemos (en el capítulo dedicado a equipo tenemos un amplio surtido de armaduras con el correspondiente valor de CA) y el modificador de destreza. Además existen escudos y armaduras mágicas con un modificador que varía de 1 a 5, este modificador también se resta a la categoría de armadura. Algunas criaturas poseen además una armadura natural que a todos los efectos equivale a una CA convencional. Por ejemplo, la piel escamosa de los dragones es tan dura como el acero, y así lo refleja su CA. Cuanto más baja sea la CA más complicado será golpear con éxito.

Pongamos un ejemplo sencillo para aprender cómo establecer la CA de nuestro aventurero. El guerrero de Javi tiene un destreza (DES) de 16, que le otorga un modificador a la CA de +2. Por otro lado, Javi decidió equipar a su aventurero con una armadura de cota de mallas mágica +2, que otorga una CA de 5. Por lo tanto, obtendremos la CA final de Guerrero restando el +2 de mejora a la CA que le proporciona su destreza (DES), el +2 de bonificador mágico a la CA 5 que le otorga su cota de mallas, para un total de CA 1.

Puntos de golpe y dados de golpe

Los puntos de golpe (pg) nos indican la cantidad de daño máximo que pueden recibir los aventureros o monstruos antes de caer inconscientes y morir. Cuando vean sus puntos de golpe reducidos a 0 la criatura en cuestión estará inconsciente, cuando sus pg lleguen a -3 o menos morirá. Cada clase de aventurero posee una cantidad de puntos de golpe determinada. Para conocer los puntos de golpe que tiene nuestro héroe a primer nivel, hay que lanzar el número de dados que viene indicado bajo el epígrafe **dados de golpe** (DG) de nuestra clase de aventurero y sumarle el modificador correspondiente, si lo tuviera, de la constitución (CON). Sucesivamente, a cada nueva subida de nivel, se volverá a tirar el dado sumando el resultado acumulado al total de puntos de golpe.

Por ejemplo, el guerrero de José Luis tiene 1d8 de dados de golpe a primer nivel. Lanza el dado y el resultado es un 6. Como su aventurero tiene una constitución (CON) de 13, al 6 le añadirá un +1 quedando con un total de 7 puntos de golpe. Cuando vuelva a subir de nivel, José Luis deberá sumar a ese 7 (el total de sus puntos de golpe completos) al resultado de una nueva tirada de 1d8 más su bonificador de constitución (CON) que, como hemos visto, es un +1.

Al igual que los aventureros, los monstruos de este juego también disponen de puntos de golpe y dados de golpe, aunque funcionan de una manera un poco diferente. Para aprender más sobre ello, debéis acudir al Capítulo: Monstruos, donde se explica con mucho más detalle este asunto.

Dados de golpe Avanzados (opcional)

Si el Máster permite esta regla opcional, algunas clases (no todos) usan mayor DG en lugar de los que se enumeran anteriormente.

El Máster debe considerar esta implementación con cuidado porque puede afectar significativamente el juego en niveles más bajos, y hasta cierto punto en niveles más altos. Estas decisiones están a la entera discreción del Máster.

Consulte la tabla a continuación para obtener DG avanzado.

** Opcional, un +3 a partir de nivel 9 para clases guerrera.*

Dado de 12	Bárbaro
Dado de 10	Guerrero Paladín Explorador Samurái Enano Semiorco
Dado de 8	Clérigo Druida Elfo Semielfo Halfling Gnomo Elfo oscuro
Dado de 6	Ladrón Asesino Ninja Bardo Monje
Dado de 4	Mago

Tiradas de salvación

En ocasiones, nuestros aventureros sufrirán diversos efectos adversos o tendrán que superar algunas dificultades en su camino que, sin ser estrictamente ataques físicos, pueden ser un serio peligro para su integridad. Imagina que en pleno combate, un conjurador intenta petrificarte mediante su magia, ¿tendrás suficiente fuerza de voluntad para repeler su ataque? En esos casos, y otros como el ataque de los dragones, los venenos y diferentes acciones mágicas, será necesario recurrir a una tirada de salvación que consiste en lanzar un 1d20 y añadir los bonificadores, o penalizadores, tal como viene explicado en el Capítulo de Combate.

Alineamientos

Además de seleccionar la clase de nuestro aventurero, será necesario escoger un alineamiento para el mismo. En el juego cada aventurero creado por los jugadores, así como monstruos o aventureros no jugadores posee un alineamiento determinado. El alineamiento es una herramienta que nos servirá para definir la actitud de nuestro aventurero cuando se enfrente a los dilemas morales que puedan plantearse en el transcurso de su carrera. Es decir, es una forma de ayudar a concretar la ética de nuestro aventurero, comportamiento y criterio sobre el orden y la sociedad que le rodea.

Existen tres alineamientos básicos: **legal**, **neutral** y **caótico**.

Legal

Los aventureros que escojan este alineamiento creen con firmeza en la ley y el orden, la verdad y la justicia, y lucharán para que impere el bien sobre la maldad y la mentira. Un paladín que pelee, a riesgo de su propia vida, por defender a sus compañeros sin reparar en su propia seguridad y sin esperar nada a cambio, es el perfecto ejemplo de un aventurero legal.

Neutral

Los aventureros que decidan ser neutrales están convencidos de la necesidad de equilibrio entre el bien y el mal. Por ello, según el caso, pueden cometer actos malvados o benignos. Para que se entienda perfectamente: estos aventureros suelen ser fieles a la popular máxima de que el fin justifica los medios. Un buen ejemplo de ello pueden ser los ladrones de un grupo de aventureros, capaces de robar un objeto al burgomaestre y de morir salvando de una trampa a un compañero.

Caótico

Los aventureros caóticos son diametralmente opuestos a los legales, es decir: malvados en su fuero interno, egoístas, anteponiendo su propio interés y beneficio a todo lo demás. Estos individuos no repararán en nada para llevar a cabo sus planes. No se puede confiar en ellos. Por encima de todo creen que es preciso aprovechar las oportunidades que se les planteen, pues son de la opinión de que todo ocurre de forma caótica, no existiendo un orden establecido para las cosas. Un mago nigromante obsesionado con matar a todas las criaturas vivas es el perfecto ejemplo de este alineamiento.

Puntos de Experiencia

Los puntos de experiencia (PX) son muy importantes en el juego, ya que permiten subir de nivel y, por tanto, ganar poder para nuestro aventurero, tal como viene indicado en sus tablas correspondientes. Al subir de nivel, una vez alcanzados los puntos de experiencia exigidos para ello, los magos ganarán más conjuros, los guerreros aprenderán a luchar con más fiereza y, en general, todos los jugadores obtendrán algún beneficio. Es una manera de determinar que, a medida que los aventureros van concluyendo misiones, adquieren experiencia y destreza en sus diferentes artes. Al acabar con éxito sus aventuras, conseguirán puntos de experiencia que serán concedidos por el Narrador.

Hay dos formas de conseguir puntos de experiencia:

- 1) Acabando con monstruos y ANJs.
- 2) Consiguiendo tesoro.

Los aventureros ganarán 1 punto de experiencia por cada moneda de oro encontrada. En el caso de los objetos valiosos, se deberá conocer su valor de tasación en monedas de oro para convertir el resultante en puntos de experiencia. El total de tesoro recuperado se sumará y convertirá en monedas de oro dividiendo el resultado en puntos de experiencia equitativamente entre todos los aventureros que hayan participado activamente en la aventura. No se conseguirán puntos de experiencia por monedas de oro encontradas en lugares que no sean localizaciones de aventura. El dinero conseguido por recompensas, pagas, impuestos, tasas o ganancias comerciales tampoco será computado para obtener puntos de experiencia. Tampoco serán convertidas a PXs las monedas de oro obtenidas mediante la venta de objetos mágicos o mundanos que pertenecieran a aventureros jugadores, aventureros no jugadores (ANJ) o mercenarios contratados que hayan muerto en el transcurso de la aventura.

Además si los aventureros son ayudados por ANJs en un encuentro los puntos de experiencia se dividirán entre todos los que participaron activamente en el encuentro incluyendo ANJs.

Todos los monstruos, o ANJs, que derrotemos durante la aventura (no necesariamente debemos matarlos, a veces será suficiente con hacerlos huir, engañarlos o derrotarlos de alguna manera) nos proporcionarán puntos de experiencia basados en el poder en dados de golpe (DG) del mismo, incluyendo un bonificador en puntos de experiencia por cada habilidad especial que posea (por ejemplo, aliento de fuego, mirada petrificadora, etc.) La tabla de abajo nos ayudará a la hora de otorgar puntos de experiencia.

El primer paso para calcular los puntos de experiencia es anotar el número base referido en la tabla. Por ejemplo, si un monstruo tiene 4 DG, escribiremos 80 px en primer lugar, tal y como podemos ver en la tabla. A continuación multiplicaremos la cantidad de habilidades especiales que posee el monstruo por el valor referido en la tabla. Imaginemos que nuestro monstruo de 4 DG tiene tres habilidades especiales, en este caso tendremos que multiplicar 3×55 para un total de 165 puntos de experiencia por habilidades especiales. Finalmente sumamos las dos cantidades para obtener el valor total de puntos de experiencia que nos otorgará el monstruo en cuestión, es decir: 245 puntos de experiencia ($80 + 165$). El total de todos los puntos de experiencia conseguidos por cada monstruo derrotado será

sumado al total de los px obtenidos por el tesoro y la cantidad resultante será dividida equitativamente entre los aventureros jugadores. En la sección de monstruos vienen estos pasos ya calculados para las criaturas típicas allí reseñadas. No obstante, el Narrador tiene libertad para incrementar o reducir el nivel de los mismos para adecuarlos a sus necesidades. El Narrador podrá además decidir otorgar puntos de experiencia adicionales a todos aquellos aventureros que hayan jugado especialmente bien. De igual manera, también puede penalizar a un jugador por sus acciones negativas.

Los aventureros no podrán recibir puntos de experiencia que les permitan avanzar dos niveles o más en un solo encuentro. Es aconsejable ser comedido en la entrega de puntos de experiencia, así como no excederse en la cantidad de tesoro disponible y objetos mágicos para evitar desequilibrios o situaciones poco realistas.



TABLA de Puntos de Experiencia por Monstruos		
DG del Monstruo	PX Base	PX Adiciones / habilidades
menos de 1	5	1
1	10	3
2	20	9
3	50	15
4	80	55
5	200	150
6	320	250
7	440	350
8	560	500
9-10	1.000	700
11-12	1.200	800
13-16	1.500	900
17-20	2.250	1.000
21*	3.000	2.000

*Para monstruos con 22 dados de golpe o superiores, agregar 250 PXs acumulativos por la base y categorías adicionales.

Experiencia (Reglas opcionales)

En el trascurso de sus peripecias, los aventureros tienen dos maneras de obtener puntos de experiencia: derrotando enemigos y obteniendo tesoros. No obstante, es posible que algunos Narradores y jugadores también quieran recompensar la interpretación, las decisiones inteligentes y el valor de los aventureros, para lo cual se ofrecen a continuación una serie de reglas opcionales. Hay que tener en cuenta que estas reglas permiten ganar más puntos de experiencia al final de cada partida, lo que hará más fácil a los aventureros progresar de nivel; por ello, corresponde al Narrador elegir cuáles de las siguientes reglas aplicará en sus sesiones de juego. De igual modo, en caso de que haya alguna duda sobre si una acción o interpretación merece ser premiada con puntos de experiencia, será el Narrador quien tenga la última palabra.

Modificador por características

Hay personas que están más dotadas que otras para la aventura, por lo que les puede resultar más fácil (o complicado) subir de nivel. Por lo tanto, cuanto más alta sea la puntuación de un aventurero en la característica principal de su clase, mayor será el número de puntos de experiencia que recibirá al final de la partida. Cuando una clase tenga varias características principales, el Narrador solo tendrá en cuenta aquella con la puntuación más alta.

Tabla Modificador por características	
Puntuación de la Característica Principal	Bonificador/Penalizador al total de puntos de experiencia por partida
6 o menos	- 20 %
7-8	-10 %
9-12	No varía
13-14	+5 %
15 o más	+10 %

Acciones e ideas

Realizar acciones relacionadas con la clase de los aventureros, emplear con inteligencia las habilidades especiales, realizar una buena interpretación o tener buenas ideas pueden conllevar una recompensa siempre y cuando ayuden al desarrollo de la partida.

Por ejemplo, un mago lanzar un conjuro de bola de fuego salvo que al hacerlo consiguiese algún beneficio para la aventura, como dañar a los enemigos, borrar un obstáculo o desbandar a una turba de campesinos.

Encuentros difíciles

Cada vez que un grupo de aventureros derrota a un monstruo, obtiene un puñado de puntos de experiencia. ¿Pero qué ocurre si los aventureros se enfrentan a una amenaza muy superior en número o fuerza? El Narrador puede aumentar el valor de experiencia de los monstruos en un +50% o incluso un +100% cuando los dados de golpe de los enemigos sean diez veces superiores al número total de niveles de los aventureros y sus aliados.

Obviamente esto solo sucede cuando todos los enemigos participan en el combate al mismo tiempo. Por ejemplo, si un aventurero de nivel 1 se las viese con un grupo de 3 cubos gelatinosos (que suman 12 Dados de Golpe en total) y se las ingeniase para derrotarlos en un mismo combate, en lugar de otorgarle los 375 puntos de experiencia que le corresponderían (125 puntos por cada cubo gelatinoso) se le podría gratificar con entre 557 (375 + 50%) o 750 (375 + 100%). De igual manera, los aventureros que vuelvan de la muerte son recompensados con 1.000 puntos de experiencia, pues habrán aprendido una importante lección sobre sus limitaciones y flaquezas. Por supuesto, esta recompensa presupone que el aventurero haya tenido una muerte honorable.



Recompensas

Acción	Recompensa
Tener una idea brillante	50-100 P.X.
Tener una idea que salve al grupo	100-500 P.X.
Usar con éxito una Habilidad Especial	100 P.X.
Conjuros empleados con éxito	50 P.X./Nivel conjuro
Por criatura derrotada*	10 P.X./Dado de golpe
Por tesoro**	2 P.X./moneda de oro
* Solo enano, guerrero, samurái y paladín. ** Solo ladrones	

Interpretación

A la hora de interpretar a sus personajes, los jugadores pueden verse obligados a tomar decisiones que les resulten realmente desagradables pero que al mismo tiempo sean coherentes con la forma de ser de sus aventureros.

Este sería el caso de un paladín que se enfrentara a una muerte casi segura para dar tiempo de huir a un grupo de campesinos, o un clérigo que tuviera que sobreponer la fidelidad a su dios a la lealtad a sus compañeros.

Cuando un jugador tome una decisión de este calibre, se le recompensa de forma proporcional a su nivel, premiándosele con 1/20 de los puntos de experiencia base necesarios para alcanzar su siguiente nivel (independientemente de los puntos que ya poseyera el aventurero).

De esta manera se fomenta la buena interpretación tanto en los niveles bajos como en los altos. Por ejemplo, un elfo de nivel 1 que realizara una excelente interpretación ganaría 200 puntos de experiencia (los 4.000 puntos base para alcanzar su siguiente nivel divididos entre 20), pero un elfo de nivel 8 ganaría 20.000 (los 400.000 puntos base para alcanzar su siguiente nivel dividido entre 20).

Riquezas

En ocasiones, los aventureros acaban siendo tan inmensamente ricos que no tiene sentido que sigan jugando. A fin de cuentas, ¿por qué iba un ladrón que se ha enriquecido a abandonar su tesoro para explorar oscuros y mortales laberintos?

Para evitar que los aventureros acumulen grandes riquezas, se les puede premiar con un punto de experiencia por cada moneda de oro gastada en lugar de por cada moneda de oro obtenida. La lista de actividades en las que se puede emplear el dinero es muy amplia: diversión (desde acudir a espectáculos a alquilar servicios profesionales), mejorar al aventurero (recibir instrucción, aprender un oficio, crear conjuros), desarrollar una afición o proyecto del aventurero, alcanzar fama, donaciones a los dioses o a los más necesitados, etc. El Narrador debe vigilar que el dinero se gaste en actividades que sean coherentes con el personaje.

Reparto de experiencia entre ayudantes y mercenarios

Hasta ahora, los ayudantes y mercenarios que participaban de forma activa en una aventura contaban como un jugador más a la hora de repartir los puntos de experiencia. Sin embargo, esto puede ralentizar excesivamente el avance de los aventureros, sobre todo si forman un grupo pequeño. Una posibilidad para que los jugadores quieran contratar ayudantes pero sin emplear auténticos ejércitos de mercenarios es hacer que cada ANJ cuente como 1/2 aventurero a la hora de repartir los puntos de experiencia.

Medidas

Como podrán comprobar, en este juego hemos utilizado el sistema métrico tradicional, así pues las distancias y pesos están referidas en metros, kilómetros, kilogramos, etcétera.



Capítulo 2

Clases de Aventureros

En Aventuras en la Marca del Este existen nueve clases diferentes de aventurero donde elegir, cada una de ellas con sus peculiaridades: clérigo, elfo, enano, explorador, guerrero, halfling, ladrón, mago y paladín.

Antes de desarrollar las clases existentes, es necesario fijarse en que cada una viene precedida de una serie de características que es necesario explicar.



Requisito

Aquí se enumeran las condiciones que se han de cumplir para escoger la clase en cuestión. Por lo general, se hace referencia a unos valores mínimos en las características que debemos poseer para poder elegir esta clase para nuestro aventurero. Excepcionalmente, siempre con permiso del Narrador, se pueden substraer puntos de otras características y sumarlos a las de la habilidad solicitada (aunque nunca más de dos puntos a la vez).

Por ejemplo, Manolo quiere interpretar a un enano, pero su tirada de constitución es de 8, así que decide quitarse un punto de Inteligencia y añadirselo a la constitución para así alcanzar el requisito mínimo exigido para esta clase.

Característica Principal

Es la característica más importante, y por tanto donde mayor puntuación debería tener el personaje para jugar su clase de aventurero, ya que de esa puntuación dependen cosas tan importantes como la habilidad con las armas de un guerrero, o la capacidad de lanzar conjuros de un mago.

Dado de golpe

Como hemos visto en el capítulo anterior, el dado de golpe nos facilita conocer los puntos de golpe que poseerá nuestro aventurero.

Nivel Máximo

A medida que nuestros aventureros progresen en sus aventuras irán adquiriendo niveles de experiencia. Aquí se refleja el nivel máximo de experiencia que pueden adquirir. La entrada "Ninguno" hace referencia a que el aventurero puede seguir progresando ilimitadamente durante el transcurso de su ciclo vital.

Clases sacerdotal

En esta clase se incluye el Clérigo, el Druida y el Místico. Aunque sean clases dispares entre ellas, tienen en común que sus poderes les son dados por las divinidades.

*Las dos últimas clases son avanzadas y deben ser tratadas como clases opcionales.

Clérigo

Requisitos: SAB 10

Característica Principal: Sabiduría (SAB)

Dado de golpe: 1d6 (1d8)

Nivel Máximo: Ninguno.

Los clérigos son humanos que han consagrado su vida a servir fielmente a una deidad, respetando el camino marcado por su fe y defendiendo su doctrina con fuerza y vehemencia, siempre dispuestos a que prevalezca la palabra y deseo de su dios. Para ello, los clérigos pueden hacer uso de conjuros que le son otorgados por sus dioses patrones; así como la fuerza impuesta por las armas marciales. La cantidad y poder de los conjuros a disposición del clérigo dependerán de su nivel de aventurero, tal y como muestra la tabla inferior. Si en alguna ocasión el clérigo contraviniera las normas de su doctrina, perdería el favor de su dios y el aventurero no podría lanzar conjuros hasta que consiguiera redimirse ante su deidad. Existen gran variedad de dioses de todos los alineamientos, un clérigo puede optar por consagrar su vida a un sólo dios o a todos los de un mismo alineamiento, el Narrador será el encargado de explicar al jugador los dioses disponibles en su campaña.

Los clérigos pueden usar todo tipo de armas y armaduras, excepto aquellas que dispongan de un filo cortante, como espadas, hachas, lanzas o flechas. Por otra parte tienen libertad para utilizar armas contundentes, ya sean martillos de guerra, mazas, hondas de proyectil redondo, etc.

Nota: La prohibición para los clérigos de usar armas de filo cortante se ha mantenido en nuestro juego siempre buscando mantener el espíritu del sistema de reglas original que ha inspirado este juego. No obstante, como regla opcional, podría permitirse que los clérigos usaran todo tipo de armas sin ningún problema.

Habilidad: Expulsar Muertos Vivientes

Los clérigos tienen el poder de expulsar o reprimir a los muertos vivientes. La efectividad de esta cualidad está determinada por el nivel del clérigo. Las criaturas no-muertas expulsadas por el poder del clérigo huirán aterrorizadas ante su presencia.

La tabla de Expulsar Muertos Vivientes recoge toda la información necesaria para resolver estas situaciones. Básicamente consiste en:

TABLA de Expulsar Muertos Vivientes

DG No muertos	Nivel del Clérigo													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
1	7	5	3	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	9	7	5	3	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D
3	11	9	7	5	3	T	T	D	D	D	D	D	D	D
4	-	11	9	7	5	3	T	T	D	D	D	D	D	D
5	-	-	11	9	7	5	3	T	T	D	D	D	D	D
6	-	-	-	11	9	7	5	3	T	T	D	D	D	D
7	-	-	-	-	11	9	7	5	3	T	T	D	D	D
8	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	T	T	D	D
9	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	T	T	D
Infernal*	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	T	T

* Esta categoría incluye a los más poderosos muertos vivientes, así como a demonios y criaturas infernales.

Una "T" en la tabla significa que el intento de expulsión tiene éxito automático. La "D" nos indicará que la criatura es destruida completamente.

Un guión "-" significará que el clérigo no dispone del poder necesario para expulsar a la criatura, por lo que el intento de expulsión no tendrá éxito.

Un número en la tabla indica la cifra que tenemos que alcanzar en una tirada de 2d6 para tener éxito, siempre que la tirada sea igual o mayor que dicho número. Si la tirada es exitosa, o en la tabla nos da un resultado de "T", el jugador deberá lanzar una vez más 2d6 y el resultado nos indicará el total de DG de muertos vivientes que el clérigo puede expulsar o destruir en su intento de expulsar muertos vivientes.

Por ejemplo: Zareth, un clérigo de nivel 1, se enfrenta en las catacumbas a un grupo de cuatro esqueletos (1 DG cada uno). Al mirar en la tabla de expulsar muertos vivientes, vemos que la entrada del nivel del aventurero, que es 1, cruzada con los dados de golpe de los esqueletos, que también es 1, nos da una cifra de 7. Esa es la cantidad que el jugador debe alcanzar en una tirada de 2d6. Supongamos que el resultado le es favorable al jugador y obtiene un 8 en el dado. El resultado indica que el clérigo tiene la capacidad de expulsar algunos muertos vivientes. Para calcular a cuántos de ellos puede reprimir, el jugador vuelve a lanzar una vez más 2d6 y obtiene un resultado de 3.

Esta última tirada indica el total de DG que puede expulsar. Como los esqueletos son cuatro y cada uno tiene 1 DG, Zareth expulsa a 3 de ellos y queda enfrentado solamente a un esqueleto, que podrá volver a intentar expulsar o destruir en un nuevo asalto.



TABLA de Progresión de Niveles de Clérigo

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6) (1d8)
0	1	1
1.500	2	2
3.500	3	3
6.500	4	4
12.500	5	5
25.000	6	6
50.000	7	7
100.000	8	8
200.000	9	9
300.000	10	+1 PG *
400.000	11	+2 PG *
500.000	12	+3 PG *
600.000	13	+4 PG *
700.000	14	+5 PG *
800.000	15	+6 PG *
900.000	16	+7 PG *
1.000.000	17	+8 PG *
1.100.000	18	+9 PG *
1.200.000	19	+10 PG *
1.300.000	20	+11 PG *

*Los modificadores de golpe son ignorados

TABLA de Progresión de Conjuros de Clérigo

Nivel	Nivel del Conjuro						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	5	5	4	3	3	2	-
13	6	5	4	4	3	2	-
14	6	5	5	4	3	3	-
15	7	6	5	4	4	3	1
16	7	6	6	5	4	3	2
17	8	7	6	5	4	4	2
18	8	7	7	5	5	4	3
19	9	8	7	6	5	4	3
20	9	8	8	6	5	5	3

Druída

Requisitos: Sabiduría (SAB) 12, Carisma (CAR) 15

Característica Principal: Sabiduría (SAB) y Carisma (CAR)

Dado de golpe: 1d6 (1d8)

Nivel Máximo: 14

Los druidas son personas con una especial conexión con la naturaleza, devotos, sabios y ponderados individuos, que porfían por el equilibrio de todas las cosas que son parte de la naturaleza. Creen firmemente que la tierra y el mar son padres y madres de todo en la vida y, lo más importante, por ende, algo trascendental que debe ser protegido a toda costa. Tal vez por ello los druidas son siempre neutrales, nunca legales ni caóticos. Los druidas son una subclase de los clérigos.

Los druidas son personas solitarias, aunque forman parte de una comunidad global consagrada a venerar y proteger los bienes naturales que los dioses, por su mediación divina, han puesto a disposición de sus criaturas. Los aspirantes a druida entran a formar parte de tal sociedad por medio de rituales secretos. Normalmente, todos los druidas forman parte de un círculo druídico, aunque algunos de ellos están tan aislados que jamás han llegado a ver a los compañeros de más categoría ni a participar en las reuniones del grupo. Los druidas hablan su propia idioma druídico y, al alcanzar el tercer nivel, pueden elegir otro idioma entre los siguientes: centauro, dracónico, dríada (idioma de hadas y espíritus de la naturaleza, como nixies, sprites, árboles, etc.), élfico, enano, gnomo, saurial (lenguaje de los hombres saurio) u otros a discreción del Narrador.

Podría considerarse a los druidas como clérigos de la naturaleza, pudiendo manejar cualquier arma, aunque suelen decantarse por bastones, cimitarras, hoces, hondas y dagas. Solo pueden llevar armaduras de cuero y de cuero tachonado, lo que les permite moverse con libertad y agilidad en la naturaleza. También pueden portar escudos, pero solo si están fabricados con madera. Los aventureros de esta clase emplearán la tabla de ataque de los clérigos, al igual que su tabla de tiradas de salvación. No obstante, los druidas reciben un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra ataques basados en electricidad o fuego. De igual modo, los clérigos podrán emplear objetos mágicos destinados a clérigos, pero no así pergaminos, ya que la lista de conjuros de los druidas es sensiblemente diferente.

Los druidas no tienen poder sobre los muertos vivos, así que no pueden expulsarlos, destruirlos ni controlarlos en modo alguno.



Habilidades adicionales

A nivel 3°: el druida puede identificar automáticamente cualquier especie de animal o planta del entorno en el que se encuentre. De igual modo, puede determinar si una fuente, una porción de agua o comida son puras o están envenenadas.

A nivel 7°: este tipo de aventurero obtiene el poder maravilloso de adoptar la forma de un animal tres veces al día. Puede escoger cualquier forma normal en el mundo animal, desde algo tan pequeño como un hurón hasta algo tan grande como un oso (en ningún caso más pequeño que un roedor del tamaño de una rata o similar, ni más grande que dos veces un humano). Una vez adoptada la forma del animal elegido, el druida mantendrá su conciencia humana habitual y las propiedades físicas del animal, no pudiendo conjurar en esta forma. La transición a la forma animal o viceversa sanará al druida 1d8 puntos de golpe.

A nivel 8°: el druida será inmune a todo tipo de encantamientos provenientes de seres de la naturaleza.

A nivel 9°: el aventurero atraerá 1d6 aprendices de druida, el 50% de los cuales serán de primer nivel y el 50% restante de segundo nivel.

TABLA de Progresión de Niveles de Bruja

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6) (1d8)
0	1	1
2.065	2	2
4.125	3	3
7.750	4	4
12.500	5	5
20.000	6	6
40.000	7	7
60.000	8	8
90.000	9	9
150.000	10	+1 PG *
200.000	11	+2 PG *
300.000	12	+3 PG *
750.000	13	+4 PG *
1.500.000	14	+5 PG *

* Los modificadores de golpe son ignorados

TABLA de Progresión de Conjuros de Bruja

Nivel	Nivel del Conjuro						
	1	2	3	4	5	6	7
1	2	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	2	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-
6	4	3	2	1	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-
8	4	4	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	5	4	3	2	1	-
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3

Místico (monje) (opcional)

Requisitos: Destreza (DES) 13, Sabiduría (SAB) 13

Características Principales: Fuerza (FUE) y Destreza (DES)

Dado de golpe: 1d6

Nivel Máximo: 16

El místico es un ser profundamente imbuido por la fe, disciplinado, frugal, modesto y meditabundo que consagra su vida a conseguir la perfección espiritual, el equilibrio mental y físico, empleando las artes marciales para convertir su cuerpo en un arma letal y precisa. Generalmente, estos individuos viven en comunidades monásticas aisladas, laborando incansables y orando a sus dioses, aunque de tanto en cuanto deciden abandonar los muros de sus congregaciones conventuales para buscar aventuras y aprender así las lecciones que la vida pudiera brindarles. No obstante, esto no es algo común, por lo que rara vez puede encontrarse a dos místicos compartiendo aventuras. Aconsejamos al Narrador que solo permita un místico en su grupo.

Los místicos deben ser de alineamiento legal, y están obligados a guardar juramento de obediencia a su deidad patrona por encima de cualquier condición o circunstancia. Si el místico se viera obligado a romper sus votos, perdería de inmediato su condición y dejaría de ganar niveles en su correspondiente clase para convertirse en un guerrero normal.

Los místicos usan la tabla de ataque de los guerreros. Dado su peculiar estilo físico de combate, los místicos no portan armadura de ningún tipo, ni tampoco escudos. De igual manera, rechazan equiparse con objetos mágicos defensivos, tales como anillos de protección y similares

Habilidades de Los místicos

Los místicos pueden usar las siguientes habilidades, tal cual sus compañeros ladrones del mismo nivel: Detectar trampas y fosos, Moverse en silencio, Escalar y Escondarse en las sombras.

Habilidades adicionales

Las especiales habilidades y capacidades del místico y su progresión quedan recogidas en la tabla de Habilidades Adicionales.

Alerta

Gracias a esta habilidad entrenada, el místico resulta muy difícil de sorprender. Solo un resultado de 1 en una tirada de 1d6 significará que nuestro monje ha sido sorprendido.

Ataque marcial místico

Dado que el monje, por su naturaleza y condición, no usa armas de normal, su entrenamiento marcial y pericia le permiten emplear sus puños y piernas como si de armas se trataran, siendo capaces de golpear a sus enemigos con gran habilidad, velocidad y potencia. Por esta razón, sus golpes, según el nivel del místico, pueden considerarse a nivel de aquellos producidos por armas de naturaleza mágica. La siguiente tabla recoge esta equivalencia:

Barrera mental

Gracias a este poder, el místico es inmune a determinados efectos mágicos, como conjuros de sueño, adivinación, detección de alineamiento y encantamientos, y también a conjuros de retener o ralentizar.

Don de lenguas

La sabiduría e inteligencia de los místicos no tienen parangón, solo superada, en ocasiones, por los más poderosos magos y clérigos. Por ello, a determinado nivel, los místicos son capaces de entender a un nivel básico a cualquier criatura que se comunique mediante una lengua, aun medianamente estructurada, sea cual sea su tipo. El místico, mediante este don, puede entender y expresar pensamientos con libertad, aunque su interlocutor no estará obligado a parlamentar.

Parpadeo

A nivel elevado, el místico adquiere la habilidad conocida como Parpadeo, un poder cuasi sobrenatural que, gracias a la enorme rapidez del místico, su agilidad y presteza, le permite desaparecer por una duración equivalente a un asalto por nivel del místico. Ninguna criatura, viva o muerta, puede ver al místico en esta tesitura (no se aplican tiradas de salvación, ya que en propiedad no se trata de un efecto arcano), excepto si se realiza un conjuro de visión verdadera o deseo.

Resistencia

Los místicos están dotados de resistencia sobrenatural, fruto de su poderosa y equilibrada condición física y mental. Por ello, pueden encauzar el dolor y el sufrimiento de las heridas recibidas mitigando sus efectos. Gracias a esta virtud, el místico recibirá solo la mitad de daño de cualquier conjuro efectivo o ataque de arma de aliento si fallara la tirada de salvación oportuna, o ningún daño en absoluto si consiguiera superar la tirada de salvación. La cantidad de hechizos y efectos arcanos es tan extensa que para determinadas circunstancias los resultados de la aplicación de este poder quedan sujetos al criterio del Narrador.

Sanación

Gracias a este poder imbuido por mediación divina, el místico es capaz, una vez al día, de curarse un punto de daño por cada nivel que posea.

Toque místico

El Toque místico, también conocido como mano de los dioses, permite al místico tocar a una criatura una vez al día. Para que esta habilidad funcione, el monje debe superar una tirada de ataque, que indicaría que ha tocado a su víctima. El aventurero debe dejar claro, antes de tirar el dado, que su intención es usar el toque místico y qué efecto pretende que tenga el mismo sobre su objetivo, aunque si falla la tirada, puede volver a intentarlo. La víctima no tiene derecho a una tirada de salvación, pero cualquier contrincante con mayor o idéntico nivel o dados de golpe que el místico será inmune a los efectos de la mano de los dioses. Los efectos que el místico puede elegir son: Hechizar persona, Inmovilizar persona, Hechizar monstruo, Palabra poderosa, Matar o Sanar, y funcionan igual que los conjuros de clérigo o mago homónimos.

Equipo y tesoros

Como se ha dicho, el místico no usa armas ni porta armaduras, aunque ocasionalmente se le puede ver armado con un bastón largo u otra arma marcial singular. El Narrador podría permitirle emplear otras armas exóticas, como nunchakus o similares. De igual modo, el místico es una persona frugal, modesta, casi espartana, sin ambiciones terrenales, por ello, todo tesoro recolectado en el curso de sus aventuras debe ser depositado en las arcas de su congregación conventual o bien donado a la caridad o a su grupo de compañeros. Un místico no poseerá tierras ni feudos, castillos ni mansiones, no aceptando prebendas ni títulos nobiliarios.

Tabla de Ataque Marcial Místico

Nivel	Equivalencia con arma
2	Arma fabricada con plata
5	Arma +1
8	Arma +2
11	Arma +3
14	Arma +4
16	Arma +5

Tabla de habilidades adicionales del místico

Nivel	CA	Movimiento	Ataques	Daño Místico	Habilidades
1	9	36	1	1d4	
2	8	39	1	1d4+1	Alerta
3	7	42	1	1d6	
4	6	46	1	1d6+1	Sanación
5	5	49	2	1d8	
6	4	52	2	1d8+1	Hablar animales
7	3	56	2	1d10	
8	2	59	2	1d12	Resistencia
9	1	62	3	2d8	
10	0	66	3	2d10	Don de lenguas
11	-1	69	3	2d12	
12	-2	72	3	3d8+1	Barrera Mental
13	-3	76	4	4d6+2	
14	-4	79	4	5d6	Parpadeo
15	-5	82	4	4d8	
16	-6	90	4	3d12	Toque místico

Tabla de progresión de niveles del místico		
Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
17.500	5	5
35.000	6	6
70.000	7	7
140.000	8	8
280.000	9	9
400.000	10	+2 PG*
550.000	11	+4 PG*
700.000	12	+6 PG*
850.000	13	+8 PG*
1.000.000	14	+10 PG*
1.150.000	15	+12 PG*
1.300.000	16	+14 PG*

* Los modificadores de Golpe son ignorados



Clases semihumanas

En este apartado veremos los personajes que tienen condición semihumana, los cuales poseen cualidades únicas, pero también algunas restricciones, como por ejemplo un límite a sus niveles. Además, el enano o el Semiorco y otras, tienen la habilidad de varios ataques por asalto, al igual que la clase luchador

**Opcional:* Cuando una raza se decide a usar una clase diferente a su natural, estos adquieren inmediatamente los requisitos, los dados de golpe, las tablas de progresión, de salvación, y todas aquellas habilidades que contenga la nueva clase, pero respetando el nivel máximo de progresión de la raza en cuestión.

Las razas están limitadas a las siguientes clases:

Elfo: Explorador, druida.

Elfo oscuro: clérigo, asesino, ladrón.

Semielfo: Explorador, druida.

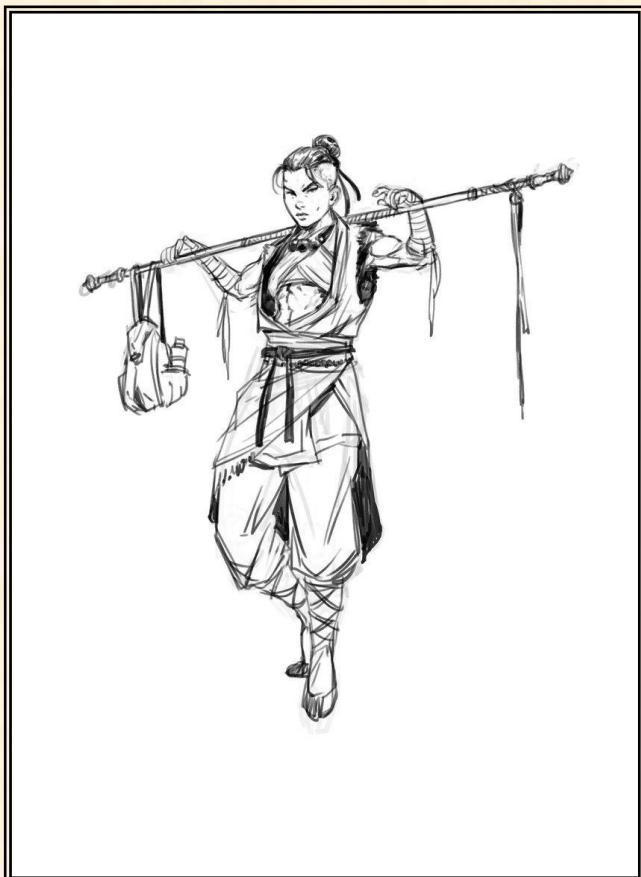
Semiorco: Clérigo, asesino, ladrón.

Halfling: Ladrón

Gnomo: Mago

Enano: clérigo

Además, estas clases no obtienen los ataques extras de su clase natural, por altos px.



Clases élficas

En este apartado se verán las 3 clases élficas que posee el juego, dos de ellas son opcionales.

Elfo

Requisitos: INT 12 y DES 13

Característica Principal:

Destreza e Inteligencia (DES y INT)

Dado de golpe: 1d6 (1d8)

Nivel Máximo: 10

Los elfos son criaturas ligadas a la naturaleza, de inquisitiva inteligencia e innegable belleza. Su aspecto físico es el de criaturas esbeltas y ligeramente similares en estatura (1,65 metros aproximadamente) a los de un humano, aunque más ligeros de peso (60 Kg) aproximadamente), (los altos elfos pueden superar esa estatura). Su aparente fragilidad es engañosa, ya que son duros como robles y ágiles como el viento. Los elfos son seres muy longevos. Poseen una inclinación natural hacia la magia, lo que les permite emplear conjuros con habilidad. Los elfos son esquivos en el trato con otras razas, y se muestran especialmente recelosos ante los enanos. En general, detestan a toda criatura maligna que dañe la naturaleza o rompa su equilibrio natural.

Existen cinco razas élficas bien diferenciadas: altos elfos, elfos grises, elfos silvanos, elfos oscuros (maligos) y elfos acuáticos. La raza más extendida es la de los altos elfos, aunque el jugador puede elegir cualquiera de las otras familias con permiso del Narrador.

Los elfos pueden portar cualquier arma o armadura que les plazca, aunque se inclinan por armamento ligero, especialmente arcos largos y armaduras igualmente livianas, como cotas o petos de cuero y escudos o rodelas pequeños.

Adicionalmente, los elfos son diestros en el uso de la magia y pueden lanzar conjuros, aunque no con tanto poder y maestría como lo haría un mago.

Los elfos poseen la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión) con un alcance de 20 metros. Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas no compartimientos ocultos, siempre que obtengan un 1-2 en una tirada de 1d6. Gracias a su fortaleza y conexión con la naturaleza, los elfos son inmunes a la parálisis.

**Opcional, de inicio tiene un 90% resistencia al sueño y hechizos derivados del conjuro.*

A los 850000 px, obtiene un +1 al golpe y al daño con arco, o con espada larga o espada corta. Y a los 1100000 px, un 2º ataque con una de esas tres armas.

Progresión de conjuros

Los elfos emplean la misma tabla de progresión de conjuros que los magos, salvo que ellos sólo pueden alcanzar hasta nivel 10 de la tabla.

Nivel	Nivel del Conjuro				
	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	2	2	-	-	-
5	2	2	1	-	-
6	2	2	2	-	-
7	3	2	2	1	-
8	3	3	2	2	-
9	3	3	3	2	1
10	3	3	3	3	2

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6) (1d8)
0	1	1
4.000	2	2
8.000	3	3
16.000	4	4
32.000	5	5
65.000	6	6
130.000	7	7
200.000	8	8
400.000	9	9
600.000	10	+2 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Elfo Oscuro (opcional)

Requisitos: Fuerza (FUE) 10, Destreza (DES) 10, Inteligencia (INT) 10 y Carisma (CAR) 10

Características Principales: Fuerza (FUE), Destreza (DES) e Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d6 (1d8)

Nivel Máximo: 10

En el mundo de Aventuras en la Marca del Este, los elfos oscuros (también conocidos como elfos de la sombra) son las criaturas humanoides más terribles y peligrosas que aventurero alguno pueda encontrarse en sus andanzas. Estos extraordinarios seres son odiados y temidos por todo Valion y Cirinea, y rara vez se pueden encontrar fuera de Ziyarid, más allá de sus ciudades subterráneas, fundamentalmente la mítica Xorandor. Sea como fuere, y gracias a sus portales mágicos, pueden trasladarse a cualquier punto del mundo para sembrar el caos y la destrucción doquiera uno pueda imaginar. Por todo ello, es aconsejable que el Narrador controle con celo la creación de estos personajes, y su idoneidad para con la campaña a desarrollar, ya que son un tipo de aventureros con los que, dadas sus condiciones particulares, resulta muy complicado jugar.

Los elfos oscuros miden entre 1,50 y 1,70 metros, con un peso aproximado de 60-70 kilogramos. Estas criaturas pueden llegar a vivir cientos de años, nadie sabe exactamente cuántos, pero algunos eruditos hablan de 400 e incluso 500 años. Los elfos de la sombra son individuos taciturnos, atléticos y extremadamente agraciados, con generosas cabelleras de color blanco níveo o gris perla, aunque algunos pocos individuos poseen cabellos negros brillantes. Su piel tiende a adquirir una tonalidad grisácea apagada, pero algunos elfos negros pueden mostrar tonalidades verdosas oscuras o más oscuras aún, como el ébano. Sus ojos son grandes, almendrados en su forma, y suelen ser de color rojo, azul celeste, lila, naranja o gris. Conforme avanzan en edad, los ojos tienden a tornarse completamente blancos, y la mirada gélida de estos ojos lechosos, como sudario de muerto, irradia una malevolencia más allá de este mundo.

Los elfos oscuros son siempre caóticos, aunque, con el permiso del Narrador, pueden darse excepciones a esta norma. Estas criaturas poseen una infravisión con un alcance de 30 metros y pueden detectar puertas secretas con 1-3 en 1d6. Los elfos de la sombra también son consumados luchadores, y pueden usar cualquier arma o armadura existente con una soltura sorprendente. Además, pueden moverse en silencio y ocultarse en las sombras con facilidad, amén de contar con una extraordinaria

resistencia a la magia y a los venenos, junto a la capacidad innata para lanzar conjuros.

Los elfos oscuros emplean la tabla de salvación y la tabla de ataque de los elfos.

Habilidades del elfo OSCURO

Ocultarse en las sombras

El elfo oscuro, habituado a moverse en la penumbra de los corredores cavernosos, es especialmente hábil a la hora de esconderse en las sombras y pasar desapercibido.

Moverse en silencio

Los elfos de la sombra se mueven con una capacidad sobrenatural para no producir ruido alguno, siendo especialmente hábiles en este cometido.

Resistencia a la magia y a los venenos

Cuando se lance un hechizo contra un elfo oscuro, este tendrá derecho a realizar una tirada d100 de resistencia a la magia, si el resultado es igual o menor a la cifra listada en la tabla, no será afectado por el conjuro. Obviamente, el elfo oscuro puede decidir recibir los efectos de un conjuro, para el caso de que sea lanzado por una criatura amistosa o para sí mismo; si fallara esta tirada, este aventurero aún tendría derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

Adicionalmente, los elfos oscuros son inmunes al veneno.

Tabla de progresión de niveles de elfo oscuro		
Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6) (1d8)
0	1	1
4.065	2	2
8.125	3	3
16.250	4	4
32.500	5	5
65.000	6	6
130.000	7	7
200.000	8	8
400.000	9	9
600.000	10	+2*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Tabla de habilidades del elfo OSCURO			
Nivel	Ocultarse en las Sombras	Moverse en Silencio	Resistencia a la Magia
1	17	27	7
2	20	30	10
3	27	37	17
4	37	40	20
5	47	43	27
6	57	53	37
7	67	63	47
8	77	73	57
9	87	83	67
10	93	93	75

Tabla de progresión de conjuros de elfo oscuro			
Nivel	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1	0	0	0
2	1	1	0
3	2	2	1
4	2	2	2
5	3	3	2
6	3	3	2
7	4	3	3
8	4	4	3
9	5	4	3
10	5	4	3

***Opcional:** A los 850000 px obtiene un +1 con cimitarra al golpe y daño. Y cuando llegue a los 1100000 px un 2º ataque con cimitarra.

Semielfo (opcional)

Requisitos: Destreza (DES) 10, Inteligencia (INT) 10 y Carisma (CAR) 10

Característica principal: Destreza (DES) y Carisma (CAR)

Dado de golpe: 1d6 (1d8)

Nivel máximo: 15º

De todas las razas presentes en el mundo de la Marca, salvando los infames elfos oscuros, los semielfos son los más singulares por su rareza. Y no es de extrañar, ya que es de sobra conocida la aversión de los elfos por las otras razas, a las que, de normal, tienen por inferiores y poco agradecidas. Pero de tanto en cuando, de manera inopinada, surge el amor entre dos individuos, uno de raza humana y uno de origen élfico, y es este tan fuerte y puro, que da por fruto un

retoño, mitad humano y mitad elfo, de singular presencia, regalo del mismo Valion.

Al crecer, estos individuos pueden llegar a pesar entre los 60 y 70 kilos, y medir alrededor 1,70 metros. Los semielfos tienen una esperanza de vida superior a la de los humanos pero sensiblemente inferior a la de los elfos, en torno a los 150 años. Generalmente, los semielfos son seres agradecidos, ágiles, delgados, fibrosos y rebosantes de energía.

Gustan de vivir al aire libre y en contacto con la naturaleza, aborreciendo a los trasgos.

Los elfos oscuros odian a muerte a los semielfos, por considerarles híbridos malditos que malogran, al mezclarse con los malditos humanos, una herencia racial ancestral. Igualmente, tanto los elfos como los humanos recelan de estos individuos, y son vistos con suspicacia por una y otra raza.

Los semielfos prefieren vestir y portar ropas ligeras y armaduras livianas, no más pesadas que una cota de malla. Generalmente se arman con arcos y espadas tanto cortas como largas, y jamás emplean armas pesadas de dos manos.

Dada su habilidad y fuerza, los semielfos son especialmente diestros en el uso de arcos, y reciben un +1 adicional a su tirada de ataque y daño, además del bonificador que pudiesen tener por Destreza. Si lo desean, pueden portar escudos.

Los semielfos emplean la tabla de tiradas de salvación de los elfos y usan la tabla de ataque de los exploradores. Adicionalmente, poseen infravisión con un alcance de 20 metros. También pueden detectar puertas secretas con 1-2 en 1d6 y reciben un bonificador +4 a tiradas de salvación contra parálisis.

***Opcional: Semielfo,** obtiene un +1 contra humanoides. **30% resistencia al sueño y hechizos derivados del conjuro.** +1 en habilidad de rastreo. **Además, al alcanzar los 1080000 px gana un +1 al golpe y daño con espada larga y a los 1200000 px un ataque extra con arma racial (espada larga o arco).**

Habilidades del Semielfo

Hechizar persona

Dada su singularidad, donaire y carisma, estas criaturas pueden encantar a una persona como si dispusieran del conjuro homónimo de mago de nivel 1º. No obstante, al contrario que en el conjuro de mago, el Semielfo debe tener éxito en una tirada porcentual para lograr hechizar efectivamente a su víctima. El Narrador podrá imponer penalizadores o bonificadores a esta tirada a voluntad, según su criterio para cada situación. En primer nivel, el Semielfo puede

intentar encantar una persona al día, dos veces al día a nivel 5º, 3 veces al día en nivel 10º y 4 al alcanzar nivel 15º.

Esconderse en Las sombras

Gracias a su natural agilidad y versatilidad, los semielfos pueden ocultarse en las sombras con la misma pericia que los ladrones. Para conseguir tal fin, deben permanecer quietos mientras estén ocultos.

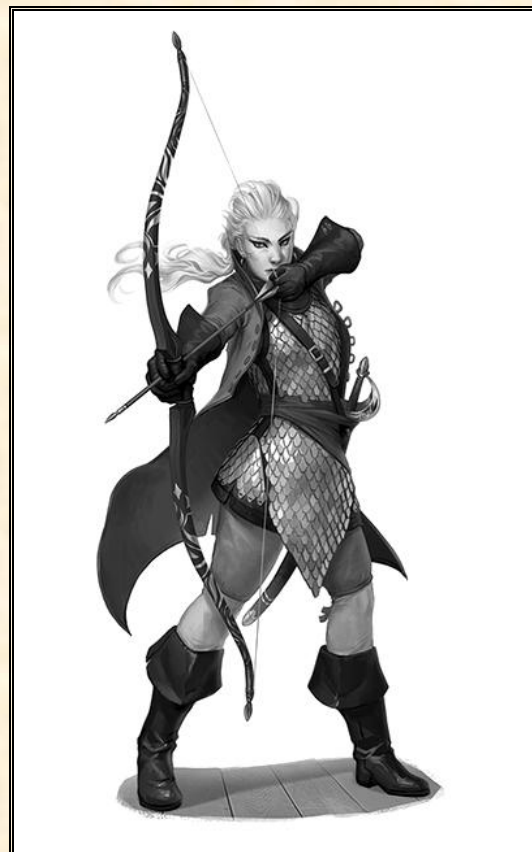
Moverse en silencio

Como sus parientes los elfos, los semielfos pueden moverse en silencio, sin apenas producir ruido alguno, para sorprender así a sus enemigos o pasar desapercibidos.

Tabla de habilidades del Semielfo			
Nivel	Hechizar persona	Esconderse en las sombras	Moverse en silencio
1	20	13	20
2	23	17	23
3	27	20	27
4	30	27	30
5	37	30	37
6	40	37	40
7	43	47	43
8	53	57	53
9	63	67	63
10	73	77	73
11	83	87	83
12	93	90	93
13	95	93	95
14	97	97	97
15	99	99	99

Tabla de progresión de niveles del Semielfo		
Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6) (1d8)
0	1	1
2.035	2	2
4.065	3	3
8.125	4	4
16.250	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6 PG*
720.000	13	+8 PG*
840.000	14	+10 PG*
960.000	15	+12 PG*
* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.		

**Los ataques extras que puede optar la clase élfica, se debe hacer exclusivamente con sus armas raciales y solo con una de ellas.*



Enano

Requisitos: CON 9

Característica Principal: Fuerza (FUE)

Dado de golpe: 1d8 (1d10)

Nivel Máximo: 12

Los enanos son vigorosos individuos, fuertes, de constitución recia y cuerpo achaparrado. Estos seres se caracterizan por su vehemente carácter - en ocasiones tosco-, arrojo y fuerte sentido del honor. Los enanos son generalmente buenos compañeros de aventuras, aunque se muestran recelosos ante los elfos por viejas rencillas del pasado.

Estas criaturas moran en complejas e intrincadas galerías cavernosas bajo las montañas y colinas. Tal vez por ello su piel adopte los tonos terrosos por los que se caracterizan, así como las tupidas barbas que lucen en sus caras de rasgos duros. A causa de su corta estatura (aproximadamente 1,40 metros), los enanos no pueden usar armas grandes de dos manos o arcos largos. Sin embargo, son capaces de manejar con destreza cualquier arma que sea adecuada a su tamaño.

Debido a su hábito de vivir en complejos cavernosos y grutas, los enanos han desarrollado la habilidad de ver en la oscuridad gracias a su infravisión, con un alcance efectivo de 20 metros. Gracias a su experiencia subterránea, los enanos pueden detectar la existencia de trampas, muros falsos, pendientes o construcciones ocultas, siempre que obtenga un 1-2 en un 1d6. Los enanos son seres de férrea voluntad, especialmente frente a la magia, como queda reflejado en sus tiradas de salvación. Debido a la frecuente interacción con otras razas subterráneas como goblins, kobolds, gnomos u orcos, los enanos pueden comunicarse en un nivel básico con estas criaturas.

*Como **regla opcional**, el personaje enano, por su semejanza con el guerrero puede tener los siguientes números de ataques, dependiendo de sus niveles.

*Un segundo ataque a 5º nivel

*Un tercer ataque a 10º nivel

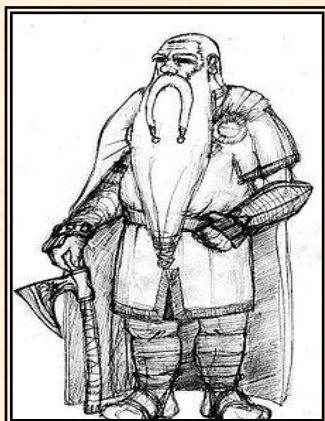


Tabla de Progresión de Niveles del Enano

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8) (1d10)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
17.500	5	5
35.000	6	6
70.000	7	7
140.000	8	8
280.000	9	9
400.000	10	+3 PG *
550.000	11	+6 PG *
650.000	12	+9 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Halfling

Requisitos: DES 9 y CON 9

Característica Principal: Fuerza y Destreza (FUE y DES)

Dado de golpe: 1d6 (1d8)

Nivel Máximo: 8



Los halflings, también conocidos como medianos, son criaturas robustas de escaso tamaño (unos 30 kgs y 1 metro de altura aproximadamente), casi la mitad que un humano de complexión y altura normal. De hecho, se parecen mucho a los humanos en cuanto a físico se refiere. Los halflings son criaturas apacibles y hogareñas, pero observadoras y muy perceptivas, dotados de una inherente curiosidad y un coraje natural que les convierte en compañeros muy valiosos. Por lo general, los halflings son criaturas honestas, trabajadoras, abnegadas, de vida sencilla y apacible, aunque en situaciones de riesgo pueden demostrar un valor impropio de su tamaño. Un halfling normal puede llegar a vivir entre los 150 y 200 años, aunque se han registrado casos mucho más longevos.

Existen tres razas principales de halflings: los sagaces, los recios y los grandotes. Los sagaces son los más numerosos, aunque el jugador puede elegir la raza que más le agrade. Como los enanos, los halflings no pueden usar armamento de grandes dimensiones, como armas de dos manos, pero no tienen problemas a la hora de blandir otro tipo de armas, prefiriendo las espadas cortas, dagas, hondas y hachas pequeñas arrojadas. Las armas de tamaño mediano, como espadas largas, deben usarlas a dos manos. Pueden portar la armadura que les plazca, aunque se decantan generalmente por armaduras livianas, como cotas de cuero o cuero tachonado.

Los halflings son inusualmente hábiles a la hora de camuflarse en la naturaleza o entre las sombras, siempre que superen una tirada de 1-4 en un 1d6, aunque deben procurar ser muy sigilosos. Su destreza y habilidad natural también los convierte en adversarios temibles con armas a distancia, ganando un +1 en cualquier tirada de ataque a distancia que realicen. Por último, debido a su tamaño, los halflings reciben un bonificador +2 a su armadura cuando son atacados por criaturas más grandes que un humano (por ejemplo, gigantes, trolls, ogros, etc.). En todas las tiradas de iniciativa un halfling obtiene un +1 debido a su tamaño.

**Como regla opcional, Halfling, obtiene un +2 a los tiros de salvación contra conjuro o efecto de miedo y un +1 en ataque y daño en arma corta a 900000 px. A los 1200000 px un ataque extra, en un arma racial.*

Tabla de Progresión de Niveles del HALFLING

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)(1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
130.000	8	8

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Gnomo (opcional)

Requisitos: Constitución (CON) 9, Destreza (DES) 9

Característica Principal: Constitución (CON)

Dado de golpe: 1d6 (1d8)

Nivel Máximo: 10

Los gnomos son parientes lejanos de los enanos, aunque son más bajos que sus primos (miden un máximo de 1,20 metros). Los gnomos son seres vivaces, despiertos, inteligentes y curiosos, cuya esperanza de vida ronda los 300 años. Sienten gran atracción hacia los artilugios y cachivaches, así como hacia las gemas y joyas. Los gnomos prefieren vivir en zonas de colinas rocosas, onduladas y, a poder ser, boscosas; en estos lugares suelen construir sus madrigueras. Se llevan muy bien con los enanos, y odian a los trasgos y kobolds.

Los gnomos emplean la misma tabla de ataque que los halfling, y también poseen su misma capacidad de carga y movimiento. Por su tamaño, los gnomos no pueden usar armas cuerpo a cuerpo de dos manos ni arcos largos. Sin embargo, sí que son capaces de manejar con pericia cualquier otra arma que sea adecuada a su tamaño, además de poder llevar cualquier tipo de armadura, siempre y cuando esta sea de su talla. Gracias a su tamaño, los gnomos obtienen un bonificador de +2 a su armadura cuando son atacados por criaturas más grandes que un humano (como por ejemplo, gigantes u ogros).

Debido a que habitan en grutas y madrigueras, tienen la habilidad de Ver en la oscuridad (infravisión 30 metros). Adicionalmente, y debido a su familiaridad con este entorno, tienen

un tercio de posibilidades (1-2 en un 1d6) de detectar la elevación de un corredor o determinar el estado de pasadizos, túneles y estructuras tanto subterráneas como en superficie, al igual que de orientarse bajo tierra y discernir la presencia de corrientes subterráneas.

Esta clase de aventurero emplea la misma tabla de salvación que sus parientes los enanos, lo que les da una especial resistencia a la magia y los venenos. Todo gnomo conocerá, amén de su lengua natal de raza y el común, el idioma de los enanos y los halflings. Adicionalmente, los gnomos pueden comunicarse con tejones, hurones, topos y otros pequeños mamíferos que moran habitualmente en madrigueras. En ocasiones, alguno de estos animales puede convertirse en animal de compañía del gnomo, a discreción del Narrador.

Tabla de progresión de niveles de Gnomo		
Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)(1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
17.500	5	5
35.000	6	6
70.000	7	7
140.000	8	8
280.000	9	9
400.000	10	+2*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Habilidades especiales

Estas dos habilidades son opcionales, y la posibilidad de usarlas en campaña quedará a expensas de la decisión del Narrador.

Ilusionista

Al alcanzar el nivel 5º, el gnomo ganará la habilidad de lanzar una vez al día el conjuro de mago/elfo de nivel 1: Ventriloquia. A nivel 10º ganará la habilidad de lanzar el de nivel 2: Fuerza fantasmal (también una vez al día).



Familiar

Al alcanzar el nivel 8º, el gnomo puede atraer un animal de compañía (ave rapaz, perro, lobo, felino, tejón u otro, siempre a discreción del Narrador). El aventurero y el animal compartirán una especial conexión, pudiendo entrenar la criatura para que ataque, defienda o realice tareas sencillas. Si el animal de compañía muere, el gnomo no podrá volver a atraer otro familiar hasta que no haya transcurrido al menos un mes.

**Opcional, obtiene un +1 al ataque y al daño a 100000 px con un arma racial. A los 130000 PX, obtiene un ataque extra, en un arma racial. Además, obtienen +2 en la habilidad de alquimia, y +2 en la habilidad de ingeniería. Por último, un 1-3 en D6 orientación subterráneo.*

Cultura y hábitat

Hasta el momento, no hay mucho recogido sobre los gnomos, debido a que es una raza poco proclive a llamar la atención, pues prefieren vivir sus vidas apartados del mundanal ruido, lejos de la agitación y trasiego de las grandes y poderosas naciones. De hecho, los gnomos no cuentan con un país propio, delimitado y definido, sino más bien con pequeños pagos dispersos, siendo los más importantes aquellos presentes en Reino Bosque, y más allá, hacia poniente, entre las Praderas de los Centauros y los dominios de Salmanasar. Se sabe que hay una gran comunidad, quizás la más numerosa, sita en las Colinas Rojas, conocida como Las Madrigueras de Salmorin. Otros pueblos, especialmente aquellos presentes en terrenos de Reino Bosque, están bajo protección de la Corona, en régimen

de realengo, así pues, no quedan adscritos a señorío alguno. Siendo así, nadie se atreve a molestar a estas criaturas, que de esta manera mantienen su fidelidad para con el Reino sin fisuras. Dos comunidades importantes de realengo existen en tierras de la Marca: El Valle de Temeslin, en la vertiente sur de las Barrancas y los Túmulos de Femeriel en las Quebradas del Este, en su parte septentrional.

Existen tres clanes reconocidos: los Salmorinos, que viven casi exclusivamente en las Colinas Rojas; los Glaforinos del Valle, descendientes de los Salmorinos, aunque desde hace muchos siglos independientes de éstos y residentes en las vaguadas de Reino Bosque y las Barrancas; y los Folsalinos, que son de piel más oscura que sus primos, y de los cuales se dice vinieron de oriente, de antiguos asentamientos gnomos en las lejanas Tierras Nómadas. De hecho, hay quienes creen que existe una legendaria ciudad gnomina oculta bajo las praderas de este lugar, conocida como Sildengol, la Ciudad de Oro.

Semiorco (opcional)

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Constitución 12 (CON)

Característica principal: Fuerza (FUE) y Constitución (CON)

Dado de golpe: 1d8 (1d10)

Nivel máximo: 12

Muy rara vez, gracias a los dioses, y por avatares infaustos y terribles acontecimientos, nace una de estas criaturas, fruto de la unión del pueblo orco y el humano. Por su propia naturaleza y la violencia inherente a tal unión poco propicia, estos seres atribulados son, de común, rechazados por sus respectivas comunidades, y de ahí que una inmensa mayoría de los mismos elija la vida errante del aventurero para dirigir sus pasos a través de una existencia marcada por un origen atroz.

Los semiorcos, debido a su sangre híbrida, son de constitución más recia que los humanos, musculosos, altos y robustos, aunque algo desgarrados y de rasgos terribles, destacando sus mandíbulas prominentes, pómulos marcados y sienes despejadas y angulosas. Suelen pesar entre 90 y 120 kilos, y medir más de 1,80 metros, pudiendo llegar a los dos metros de altura con facilidad. Su piel suele adquirir una tonalidad tostada y los ojos son oscuros como la brea caliente, poseyendo la capacidad de ver en la oscuridad hasta 20 metros gracias a su infravisión. El cabello y vello corporal de un semiorco es parduzco y grueso.

Los semiorcos pueden emplear cualquier tipo de arma o armadura, pero prefieren las hachas de batalla, las espadas de hoja curva y las grandes

mazas erizadas de clavos y escarpas. Estas criaturas emplean la tabla de ataque de los enanos y las tiradas de salvación de los guerreros. Adicionalmente, y debido a su terrible aspecto, fiereza y corpulencia, provocan temor entre sus enemigos, ganando un bonificador +1 al ataque durante el primer asalto de un encuentro.

Habilidades adicionales

A nivel 5º: un semiorco, según las condiciones del combate, tiene una probabilidad del 35% de entrar en un estado de furia incontrolada que le otorga un ataque extra, con un bonificador +2 al ataque y al daño a costa de perder un punto CA (o dos puntos de CA si por las circunstancias del encuentro así lo considerase el Narrador). Estas condiciones son acumulables con el bonificador +1 otorgado en el primer asalto por el temor provocado por la criatura.

A nivel 9º: estos seres ganan un ataque extra.

Tabla de progresión de niveles del semiorco		
Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d8) (1d10)
0	1	1
2500	2	2
5000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
40.000	6	6
80.000	7	7
160.000	8	8
300.000	9	9
460.000	10	+3 PG*
610.000	11	+6 PG*
760.000	12	+9 PG*
* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.		

Nota: En el escenario de Aventuras en la Marca del Este, estas criaturas no se contemplan, pues son consideradas abominaciones y se acaba con ellas nada más nacer. Aunque esto no es óbice para que, llegado el caso, el Narrador decida insertarlas en su campaña. No obstante, debería hacerse notar que estos seres no serán admitidos en la mayoría de las ciudades (incluso pueden ser apresados y ajusticiados por su mera condición, o tomados por trasgos y atacados nada más notarse su presencia), y serán

observados con temor y recelo por las gentes de Valion y Cirinea. Igualmente, las naciones orcas no gustan de la compañía de estos híbridos, aunque son más tolerantes con su existencia y, ocasionalmente, pueden aceptarlos en sus tribus. Incluso, se ha sabido que algún semiorco excepcionalmente dotado e inteligente ha terminado dirigiendo una horda orca.

Mago

Requisitos: INT 12

Característica Principal: Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d4

Nivel Máximo: Ninguno

Aquellos versados en el uso de las fuerzas arcanas, en la manipulación de la energía mágica que impregna el mundo de la Marca del Este y en su empleo ofensivo son conocidos como conjuradores, brujos, hechiceros o, más comúnmente, magos. Los magos son capaces de lanzar potentes conjuros a medida que ganan niveles y experiencia. Los hechiceros pasan gran parte de su vida estudiando y memorizando complicadas fórmulas arcanas que transcriben en su inseparable libro de conjuros, herramienta fundamental del mago y pieza imprescindible para ejercer su arte. Debido a la movilidad y destreza que precisan para realizar los complicados gestos y movimientos que requiere el uso de la magia, los conjuradores no pueden llevar ningún tipo de armadura o escudo. Sólo les está permitido emplear pequeñas armas para defensa personal, tales como dagas, cuchillos, bastones, ballestas ligeras y arcos cortos.

Como es sabido, los magos requieren de un libro de conjuros para anotar todos los hechizos que conocen. Pueden transcribir una gran cantidad de conjuros en su libro, aunque sólo pueden lanzar al día los que sean capaces de memorizar con arreglo a su nivel de aventurero.

Tabla de Progresión de Niveles de Mago

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d4)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
40.000	6	6
80.000	7	7
160.000	8	8
300.000	9	9
450.000	10	+1 PG *
600.000	11	+2 PG *
750.000	12	+3 PG *
900.000	13	+4 PG *
1.100.000	14	+5 PG *
1.200.000	15	+6 PG *
1.350.000	16	+7 PG *
1.500.000	17	+8 PG *
1.650.000	18	+9 PG *
1.800.000	19	+10 PG *
1.950.000	20	+11 PG *

*Los modificadores de punto de golpe por constitución son ignorados.



TABLA de Progresión de Conjuros de Mago

Nivel	Nivel del Conjuro								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	3	3	3	2	1	-	-	-	-
10	3	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	4	3	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	3	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	5	4	4	4	4	3	2	1	-
16	5	5	4	4	4	4	3	2	-
17	5	5	5	4	4	4	4	3	1
18	5	5	5	5	4	4	4	4	2
19	6	5	5	5	5	4	4	4	3
20	6	6	5	5	5	5	4	4	4

Clase Luchador

En esta clase se engloban a todos los personajes que tienen la principal habilidad en lucha, manejo de armas y habilidades de combate.

*Todas las clases de luchador, reciben ataques extra, incluido el enano y el Semiorco, que aparecen en la sección de semihumanos.

Guerrero

Requisitos: Ninguno

Característica Principal: Fuerza (FUE)

Dado de golpe: 1d8 (1d10)

Nivel Máximo: Ninguno

Los guerreros son luchadores experimentados que consagran su vida al arte de la guerra y el combate. Son especialistas en el uso de las armas y armaduras de todo tipo, y son una parte fundamental de cualquier grupo de aventureros que se precie, ya que sus fuertes brazos, resistencia e inclinación natural por la lucha, los convierten en un personaje imprescindible. Su entrenamiento marcial les permite hacer uso de cualquier arma y armadura disponible.

Cuando alcanzan el nivel 15°, tienen derecho a realizar un ataque adicional por cada asalto. Ganarán un ataque extra cada cinco niveles a partir del nivel 15° hasta un máximo de cuatro ataques por asalto.

Numero de ataques para la clase Luchador

Clase	Ataque a nivel	Ataque a nivel	Ataque a nivel
Guerrero	5	10*	15
Paladín	5*		
Explorador	5*		
Enano	5*	10*	
Bárbaro	8	12*	
Samurái	10	15	
Semiorco	5(porcentaje)	9	

**Ataques opcionales*

**Opcional, aumentar en +3 los puntos de golpe por nivel a partir de nivel 10, a todas las clases luchador.*

Reglas opcionales para guerreros

A continuación, ofrecemos unas reglas básicas opcionales que nos servirán para mejorar al guerrero como clase de aventurero, equiparándola a otras que pudieran parecer más ventajosas, incluyendo las aparecidas en esta caja verde.

En primer lugar, elevaremos el dado de golpe del guerrero de 1d8 a 1d10. En segundo lugar, podemos otorgarle un segundo ataque extra una vez alcance el 5º nivel. Y ya por último, si así lo considerase el Narrador del juego, podríamos proporcionar a nuestro aventurero un tercer ataque extra a nivel 15º. Aplicando estas modificaciones a la clase de guerrero, la equilibramos con las demás.

TABLA de Progresión de Niveles del Guerrero

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe(1d8) (1d10)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG */+3**
480.000	11	+4 PG */+6**
600.000	12	+6 PG */+9**
720.000	13	+8 PG */+12**
840.000	14	+10 PG */+15**
950.000	15	+12 PG */+18**
1.100.000	16	+14 PG */+21**
1.200.000	17	+16 PG */+24**
1.300.000	18	+18 PG */+27**
1.400.000	19	+20 PG */+30**
1.500.000	20	+22 PG */+33**

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

** Opcional, a partir de nivel 10 se suman un+3 por DG.



BÁRBARO (opcional)

Requisitos: Fuerza (FUE) 14 y Constitución (CON) 14, Destreza (DES) 12

Característica principal: Fuerza (FUE)

Dado de golpe: 1d12

Nivel máximo: 15

Los bárbaros son poderosos guerreros, de voluntad indómita, tenaz y arrojada en el combate. Generalmente provienen de zonas poco civilizadas, donde los humanos se congregan en pequeños grupos tribales dominados por grandes caudillos militares. Muchos de estos individuos tienen un carácter taciturno, violento e irascible, fruto del entorno salvaje donde se han criado. Generalmente son nómadas, personas inquietas que gustan de la naturaleza y disfrutan al aire libre.

Los bárbaros son competentes con todas las armas del juego salvo las ballestas, pero prefieren sobre todo las espadas y las hachas. Se desenvuelven bien con los escudos y las armaduras ligeras, como cotas de cuero tachonado o corazas pectorales ligeras, pero no gustan de llevar armaduras completas ni cotas de mallas pesadas, ya que dificultan su estilo de combate.

Habilidades del Bárbaro

Los bárbaros son famosos en todo el mundo de la Marca por su pericia como escaladores, por tanto, tienen la habilidad Escalar de un ladrón de un nivel mayor que el suyo. Son capaces de escalar incluso las montañas más empinadas y encontrar donde agarrarse en superficies completamente lisas en apariencia.

Si bien no tan buenos como los exploradores, los bárbaros son capaces de seguir rastros con facilidad, pudiendo identificar y seguir el rastro de una criatura tanto al aire libre (1-4 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-2 en 1d6). De igual modo, son capaces de moverse en silencio como los ladrones. Debido a su corpulencia y a estar acostumbrados a vivir en plena naturaleza, en contacto con criaturas peligrosas, reciben un bonificador +1 a sus tiradas de salvación contra veneno.

Una vez al día, el bárbaro es capaz de entrar en un estado de furia desatada, en el que su capacidad de ataque se ve reforzada, así como su voluntad. Pero inmerso en este salvaje fanatismo, el bárbaro descuida sus defensas. Durante un máximo de 10 asaltos el bárbaro tendrá +2 al ataque y daño (cuerpo a cuerpo), 5 puntos de golpe adicionales y un +2 para las tiradas de salvación contra conjuros y efectos basados en el miedo. Por otro lado, en este estado de furia el bárbaro sufrirá un penalizador de +2 a su categoría de armadura.

El bárbaro sólo puede avanzar hasta 15º nivel, pero a partir de nivel 8º pueden realizar dos ataques por cada asalto.

Es también notable que los bárbaros odian la magia y a los hechiceros, si bien respetan y son temerosos de las artes arcanas, pues son individuos supersticiosos, anclados en sus costumbres tradicionales y folclore.

Los bárbaros son orgullosos pero pobres, por ello tiran dos veces para ver su dinero inicial y escogen el resultado más bajo (solo 3d6 monedas de oro). Esta clase de aventurero usará la tabla de ataque de los guerreros.

En el mundo de la Marca, los bárbaros generalmente provienen de las grandes llanuras al norte del Eltauro, la Tundra de los Ancestros y las Tierras Nómadas. En estos parajes existen pequeñas comunidades y tribus bárbaras que subsisten con sus recuas de ganado y fuertes caballos, viajando de un lugar a otro según la estación. Algunos de estos grupos humanos poseen asentamientos estables durante todo el año, pequeños poblados al amparo de valles, vaguadas y bosques. Muchas de estas comunidades son muy belicosas, y andan a la gresca con otros clanes bárbaros del entorno.

Los pueblos bárbaros de la Tundra de los Ancestros suelen sufrir las razias de los hombres

de Ungoloz, que reclaman este territorio como propio. No son pocos los clanes aliados con los ungolitas que pasan a engrosar el ejército de Augelmir cuando es necesario. Estas tropas mercenarias bárbaras son temidas en toda la Marca por su fuerza y crueldad.

Algunos de los clanes bárbaros más importantes son: los Tugan de Eltauro, los temibles Uztum, aliados de Ungoloz, de la Llanura de los Ancestros. Más hacia el este, podemos encontrar a los Mida, los Taran de las Tierras Nómadas, o los elusivos Zargoi, famosos por sus veloces caballos y hábiles arqueros jinete.



Tabla de progresión de niveles de Bárbaro

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d12)
0	1	1
2.500	2	2
4.600	3	3
9.000	4	4
18.000	5	5
36.500	6	6
72.000	7	7
150.000	8	8
280.000	9	9
401.500	10	+2 PG*
550.000	11	+4 PG*
680.000	12	+6 PG*
720.000	13	+8 PG*
1.100.000	14	+10 PG*
1.300.000	15	+12 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

**Opcional, Ataque extra a nivel 12*

Paladín

Requisitos: FUE 12, SAB 12, CAR 12

Característica Principal: Fuerza y Carisma (FUE y CAR)

Dado de golpe: 1d8 (1D10)

Nivel Máximo: Ninguno

Los paladines son guerreros imbuidos de una fe capaz de mover montañas. Servidores de su dios, consagran todas sus energías a velar y salvaguardar los principios rectores de su deidad y la iglesia que la sustenta. Sujetos a un estricto código moral y ético, los paladines no pueden cometer actos impuros, malvados o cuestionables moralmente pues perderían el favor de su dios y su condición de paladines, convirtiéndose en guerreros de nivel equivalente (salvo que consigan el perdón de su deidad patrón, en cuyo caso, y siempre bajo el criterio del Narrador, podrían recuperar su estatus anterior). Los paladines no tienen restricciones a la hora de elegir armas o armaduras.

*opcional: Los paladines obtienen un ataque extra a quinto nivel.

Habilidades de Los Paladines:

- 1) Imposición de manos sanadoras una vez al día, curando 2 puntos de golpe por nivel a quien imponga sus manos.
- 2) Pueden sanar una enfermedad una vez al día por cada cinco niveles de experiencia.
- 3) Asimismo, los paladines son inmunes a las enfermedades de origen convencional y mágico.
- 4) Pueden detectar el mal, con los mismos efectos que el conjuro del mismo nombre en un radio de 20 metros.
- 5) También irradian un aura permanente de protección contra el mal, con los mismos efectos del conjuro Protección contra el Mal, en 3 metros a su alrededor.
- 6) Al alcanzar el tercer nivel los paladines pueden expulsar muertos vivientes como un clérigo de dos niveles menos.
- 7) Al llegar al nivel noveno, los paladines ganan la habilidad de lanzar conjuros de clérigo. Aunque no pueden usar pergaminos.
- 8) Los paladines reciben un bonificador de +2 a todas sus tiradas de salvación.
- 9) Los paladines están obligados a donar a la caridad un 20% de todo el tesoro que logren a lo largo de sus aventuras.

Tabla de progresión de conjuros de paladín

Nivel	Conjuros de clérigo			
	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	2	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

TABLA Progresión de Niveles de PALADÍN

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)(1D10)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
45.000	6	6
90.000	7	7
170.000	8	8
350.000	9	9
550.000	10	+3 PG *
800.000	11	+6 PG *
1.000.000	12	+9 PG *
1.200.000	13	+12 PG *
1.400.000	14	+15 PG *
1.650.000	15	+18 PG *
1.800.000	16	+21 PG *
2.000.000	17	+24 PG *
2.200.000	18	+27 PG *
2.500.000	19	+30 PG *
3.000.000	20	+33 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Explorador

Requisitos: FUE 12, DES 9, SAB 12

Característica Principal: Fuerza, Sabiduría (FUE, SAB)

Dado de golpe: 1d8 (1d10)

Nivel Máximo: Ninguno

Estos aventureros se han especializado en la supervivencia frente al medio natural y son expertos rastreadores.

Además son hábiles luchadores, astutos y ágiles cazadores que pasan la mayor parte del tiempo viajando a la intemperie de un lugar a otro. Los exploradores, también conocidos como guardabosques, sienten una especial conexión con la naturaleza y los seres que la habitan y siempre tratarán de no romper el equilibrio natural de los mismos. Los exploradores pueden portar cualquier tipo de armadura, pero no escudo, aunque como buenos montaraces, se inclinan por las armaduras ligeras, como el cuero tachonado. De igual modo, los exploradores pueden usar cualquier arma, aunque preferiblemente utilizarán arcos largos y espadas ligeras.

Habilidades del Explorador:

Reciben un bonificador +1 por nivel cuando ataquen a criaturas goblinoides y gigantes (osgos, orcos, kobolds, goblins, hobgoblins, ogros, ettins, gigantes y trolls).

Los exploradores sólo pueden ser sorprendidos con un 1 en una tirada de 1d6; y podrán sorprender con 1-3 en 1d6.

Son expertos rastreadores, pudiendo identificar y seguir el rastro de una criatura, tanto al aire libre (1-5 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-4 en 1d6).

Al alcanzar el octavo nivel, el explorador puede atraer un animal de compañía (ave rapaz, perro, lobo, felino, gran felino o animal similar a discreción del Narrador).

El explorador tendrá una especial conexión con este animal y viceversa, pudiendo entrenarlo para que ataque, defienda o realice tareas sencillas. Si el animal de compañía muere, el explorador no podrá volver a atraer otro hasta que no haya transcurrido al menos un mes.

**Opcional: Los exploradores pueden atacar con un arma cada mano sin penalización. Además los exploradores a llegar al nivel 9 pueden usar conjuros de druida, como se observa en esta tabla.*

Progresión De Conjuros de Explorador

Nivel	1	2	3
9	1	-	
10	1	-	
11	2	-	
12	2	1	
13	2	1	
14	2	2	
15	2	2	
16	2	2	
17	2	2	1
18	2	2	2
19	3	2	2
20	3	3	2

Tabla de Progresión de Niveles del Explorador

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8) (1d10)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG *
480.000	11	+4 PG *
600.000	12	+6 PG *
720.000	13	+8 PG *
840.000	14	+10 PG *
950.000	15	+12 PG *
1.100.000	16	+14 PG *
1.200.000	17	+16 PG *
1.300.000	18	+18 PG *
1.400.000	19	+20 PG *
1.500.000	20	+22 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Samurái (opcional)

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Sabiduría (SAB) 12 y Carisma (CAR) 12

Característica principal: Fuerza (FUE) y Carisma (CAR)

Dado de golpe: 1d8 (1d10)

Nivel máximo: ninguno

Los samuráis son guerreros formidables, oriundos de Endo, famosos por su pericia marcial, sentido del honor y disciplina. Aparte de ello, estos soldados excepcionales son individuos cultivados, inteligentes y refinados, instruidos en disciplinas como la escritura simbólica, la poesía, la literatura y otras artes humanistas; pero, por encima de todo, el samurái es un guerrero consumado que se debe a su señor. La vida de este soldado se rige por un código escrito de normas conocido como "El Camino del Guerrero". En este vademécum se recoge la filosofía de vida del samurái, un código de honor que bajo ningún concepto se puede quebrantar. Queda a discreción del Narrador delimitar el alcance y profundidad de este conjunto de normas, aunque como mínimo los samuráis estarán obligados a donar un 20% de todas sus ganancias a su señor y deberán poseer siempre un alineamiento legal.

Como es natural, dada su condición de guerrero excepcional, pueden usar todo tipo de armas y armaduras, aunque por regla general solo emplearán su daisho tradicional, integrado por una katana (espada larga) y un wazikashi (espada corta). Debido a su elevada habilidad y entrenamiento, los samurái pueden luchar con dos armas sin restricciones. A partir de 10º nivel, ganan un ataque adicional y al alcanzar nivel 15º podrán realizar un tercer ataque convencional.

Al llegar al nivel 10º, los samurái atraen 1d6 seguidores, que serán soldados de nivel 1º o 2º (50% de cada nivel).

El samurái empleará la tabla de progresión de nivel del paladín, sus tiradas de salvación y su tabla de ataque. No obstante, el samurái que deshonre a su señor o familia, o traicione el "Camino del Guerrero", perderá su condición automáticamente para pasar a ser un guerrero normal, con las características de dicha clase de aventurero.

Habilidades del Samurái

Arquería

Los samuráis son excelentes arqueros, obteniendo un +1 a sus tiradas de ataque con arco, que se convierte en +2 si usan un arco corto desde una montura.

Daisho

Las armas del samurái son de capital importancia para esta clase, ya que son un tesoro familiar que pasa de padres a hijos, de generación en generación, desde tiempos ancestrales.

Estas armas extraordinarias son receptáculos de poder, dotadas de facultades extraordinarias imbuidas por los espíritus de los antepasados del samurái, que protegen y guardan el arma, incrementando su poder. De ahí que, según el samurái gane en experiencia y pericia marcial, este pueda despertar los poderes latentes de su daisho e incrementar su eficacia. Para ello, el guerrero debe emplear estas armas en batalla y cuidarlas con mimo y esmero, amén de cumplir con su código. Opcionalmente, y si las gestas del samurái son realmente excepcionales y su comportamiento honorable, otros poderes pueden despertar en su espada, aparte de los bonificadores al ataque y daño consignados en la siguiente tabla. Algunos ejemplos de estos poderes despertados podrían ser: inflamarse en llamas que provocan daño adicional, producir luz, detectar alineamientos o trampas, incluso despertar el ego del arma y que ésta tome conciencia de sí misma, convirtiéndose en una espada inteligente.

Tabla de progresión del daisho	
Nivel	Bonificador del arma
3	+1
6	+2
9	+3
12	+4
15	+5
20	+6

Montura

Los samuráis también son jinetes consumados, que desarrollan una relación muy estrecha con su montura. Su pericia en el combate a caballo no tiene parangón y disfrutarán de un bonificador +2 al ataque siempre que luchen a caballo.

Bardo

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Inteligencia (INT) 12, Carisma (CAR) 15

Característica Principal: Carisma (CAR)

Dado de golpe: 1d6

Nivel Máximo: 20

Individuos de múltiples talentos, inteligentes y cultivados, los bardos son amantes de la buena vida, del saber popular, las leyendas, ritos y costumbres del pasado. Estos personajes son espíritus libres, que vagan por el mundo recopilando historias, epopeyas y sagas del acervo popular de cada región, ciudad y pueblo que visitan en el curso de sus andanzas. Los bardos son artistas consumados, músicos diestros que disfrutan componiendo bellas canciones de las que se sirven para transmitir sus conocimientos de cuentos y leyendas de antaño. Además, son escritores consumados, capaces de redactar y leer con pericia.

Los bardos se abren camino en la vida con encanto, talento e ingenio. Estos aventureros aprenden muchas y variadas habilidades, como hombres de mundo que son. Pueden usar cualquier arma. También pueden protegerse con casi todas las armaduras, pero no aquellas excesivamente pesadas, siendo su tope la armadura cota de escamas. No pueden usar escudos.

Todos los bardos son excelentes cantantes, recitadores o vocalistas, y pueden tocar perfectamente un instrumento musical a elección del jugador (preferiblemente uno portátil). Asumiremos que los bardos tocan su instrumento y cantan bien cinco de cada seis veces (1-5 en 1d6), agradando así a su audiencia.

Los bardos comienzan su carrera con 3d8x10 monedas de oro y emplearán la tabla de ataque de los clérigos.

Habilidades del Bardo

Conocimiento de Bardo

Los bardos aprenden muchas cosas mientras van de un lugar a otro, y escuchan con atención las narraciones y relatos de otras gentes.

Pueden realizar una prueba especial de conocimiento de bardo para determinar si saben de alguna información relevante acerca de personas importantes, objetos, artefactos o lugares legendarios. Esta prueba consistirá en una tirada porcentual, con los penalizadores que el Narrador considera oportunos según la complejidad de la información (desde un -10% por algo que sea poco conocido hasta un -50% para algo que sea prácticamente ignorado). El

Narrador decidirá cuál es la información exacta que conoce el bardo.

Encantar persona y/o monstruo

Gracias a su gran carisma y talento artístico, los bardos pueden encantar a personas o monstruos con análogos resultados a los conjuros de mago homónimos de primer y cuarto nivel.

No obstante, a diferencia del conjuro, los bardos emplearán una tabla especial porcentual que indicará si han tenido éxito en su intento de encantamiento.

Leer lenguajes antiguos y/o arcanos

Debido a su afán lector, sus viajes y diversos conocimientos, los bardos son capaces de reconocer y leer muchos lenguajes, algunos de ellos antiguos y olvidados o de naturaleza arcana.

Usar pergaminos de mago o elfo

Por medio de su conocimiento de leyendas, ritos y usos arcanos, los bardos pueden usar pergaminos conteniendo conjuros de mago o elfo. El éxito en esta tarea queda definido por el resultado de la tirada en la tabla porcentual. Un fallo significará que el conjuro no surte efecto o que, al contrario, desencadena un efecto imprevisto con consecuencias catastróficas. El Narrador decidirá la naturaleza de dicha circunstancia.

***Opcional:** Añadir la habilidad de canto dar un +1 al golpe y a los tiros de salvación a sus compañeros cuando se encuentre en lucha.



Tabla de progresión habilidades de Bardo

Nivel	Encantar persona / Monstruo	Conocimiento de bardo	Usar pergamino de mago/ elfo
1	23	23	17
2	27	27	23
3	30	30	27
4	37	37	31
5	40	40	35
6	43	43	45
7	53	53	55
8	63	63	65
9	73	73	75
10	83	83	85
11	93	93	95
12	95	95	97
13	97	97	99
14	99	99	99

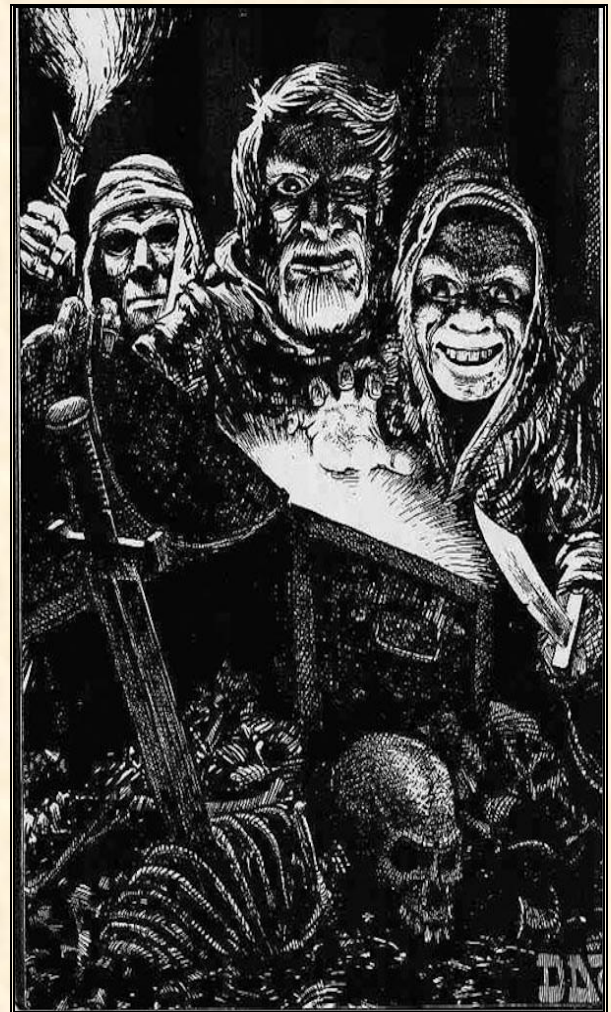


Tabla de progresión niveles del Bardo

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
40.000	6	6
80.000	7	7
160.000	8	8
310.000	9	9
460.000	10	+2 PG*
610.000	11	+4 PG*
760.000	12	+6 PG*
910.000	13	+8 PG*
1.060.000	14	+10 PG*
1.210.000	15	+12 PG*
1.360.000	16	+14 PG*
1.510.000	17	+16 PG*
1.660.000	18	+18 PG*
1.810.000	19	+20 PG*
1.960.000	20	+22 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Clase Pícaro

En esta clase, se engloban todos los personajes que tienen habilidades de ladrón.

Ladrón

Requisitos: DES 10

Característica Principal: Destreza (DES)

Dado de golpe: 1d4 (1d6)

Nivel Máximo: Ninguno

Los ladrones son buscavidas hábiles y astutos acostumbrados a ganarse la vida en las duras calles de la ciudad, trapicheando, cuando no robando o engañando, recopilando información o simplemente sobreviviendo como pueden. Generalmente un ladrón pertenecerá al gremio de ladrones local y deberá por ello cederles una parte de sus ganancias como diezmo (el 10% de todo lo que gane). No obstante, a elección del Narrador, puede actuar por libre, como un ladrón solitario e independiente de gremio o asociación alguna.

Debido en parte a la pericia, sigilo y rapidez que precisan para realizar sus acciones, los ladrones no pueden utilizar armaduras más pesadas que una cota de cuero, y tampoco pueden usar escudos. Sin embargo, pueden emplear cualquier arma que deseen con notable destreza. Un ladrón tiene la habilidad de apuñalar por la espalda a un adversario. Para ello, deberá sorprender a la víctima usando su habilidad de moverse en silencio y esconderse en las sombras.

En tal caso, el ladrón recibirá un bonificador +4 al ataque y multiplicará el daño por 2.

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d4) (1D6)
0	1	1
1.200	2	2
2.500	3	3
5.000	4	4
10.000	5	5
20.000	6	6
40.000	7	7
80.000	8	8
160.000	9	9
280.000	10	+2 PG *
400.000	11	+4 PG *
520.000	12	+6 PG *
640.000	13	+8 PG *
760.000	14	+10 PG *
880.000	15	+12 PG *
1.000.000	16	+14 PG *
1.100.000	17	+16 PG *
1.250.000	18	+18 PG *
1.350.000	19	+20 PG *
1.500.000	20	+22 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Nivel	Abrir cerraduras (%)	Encontrar y desactivar trampas (%)	Hurtar (%)	Moverse en silencio (%)	Escalar muros (%)	Esconderse en las sombras (%)	Escuchar ruidos (1d6)
1	17	14	23	23	87	13	1-2
2	23	17	27	27	88	17	1-2
3	27	20	30	30	89	20	1-3
4	31	23	37	37	90	27	1-3
5	35	33	40	40	91	30	1-3
6	45	43	43	43	92	37	1-4
7	55	53	53	53	93	47	1-4
8	65	63	63	63	94	57	1-4
9	75	73	73	73	95	67	1-4
10	85	83	83	83	96	77	1-5
11	95	93	93	93	97	87	1-5
12	97	95	105	95	98	90	1-5
13	99	97	115	97	99	97	1-5
14	99	99	125	99	99	99	1-5

Habilidades de Ladrón

ABRIR CERRADURAS

El ladrón es diestro en el arte de forzar cerraduras, aunque precisará de un juego de ganzúas para realizar esta acción (las ganzúas están incluidas en las herramientas de ladrón).

Si falla una primera vez, sólo podrá volver a intentarlo una vez más. Si fallara en esta segunda ocasión, no podrá intentarlo de nuevo hasta volver a subir de nivel.

ENCONTRAR y DESACTIVAR trampas

El ladrón sólo tiene una oportunidad de encontrar y desactivar una trampa en un área determinada. Es decir, primero deberá hallar la trampa, realizando su correspondiente tirada, y luego intentará desactivarla con otra nueva tirada.

HURTAR

El ladrón, usando esta habilidad, puede intentar robar algo a una víctima determinada, ya sea su bolsa de monedas, objetos en una mochila, etc. Una tirada en la tabla de habilidades que sobrepasen en el doble, o más del doble, de la cifra necesaria significará que la víctima del hurto se ha percatado del mismo con las consecuencias que establezca el Narrador.

Moverse en silencio

El ladrón podrá moverse de manera sigilosa, sin producir apenas ruido alguno, siempre que tenga éxito en la correspondiente tirada.

Escalar muros

Los ladrones son hábiles trepadores y pueden escalar casi cualquier tipo de superficie con el material adecuado y con las condiciones necesarias. Cada 30 metros de altura escalada, será necesaria una nueva tirada de habilidad. Si caen, recibirán 1d6 de daño por cada 3 metros de caída.

Escondarse en las sombras

Para esconderse en las sombras con efectividad, el ladrón debe permanecer quieto y en silencio.

Escuchar ruidos

Si las condiciones lo permiten, el ladrón puede intentar escuchar ruidos. Al contrario que el resto de habilidades, escuchar ruidos precisa de una tirada de 1d6.

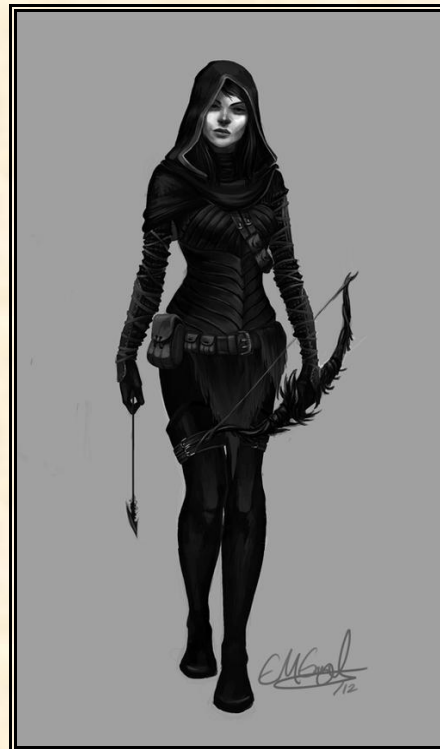
Habilidades adicionales

Además de las habilidades anteriormente enumeradas, el ladrón se beneficia de algunas habilidades extra a medida que progresa en nivel:

A nivel 4: el ladrón podrá entender diversos lenguajes, casi cualquiera de ellos, aunque estén cifrados, con un

80% de habilidad. Esta habilidad no incluye lenguaje arcano o mágico. Si la tirada no tiene éxito, el ladrón no podrá volver a intentarlo hasta subir de nivel.

A nivel 10: el ladrón podrá leer y usar conjuros en pergamino con un 90% de habilidad. Una tirada fallida significa que el conjuro no funciona como es debido, con consecuencias imprevisibles que dejamos a discreción del Narrador, como puede ser que el daño del conjuro afecte a un compañero, o que la ilusión creada sea diferente a la que se quería conseguir, además el pergamino será destruido en el proceso y no podrá ser recuperado.



Asesino (opcional)

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Destreza (DES) 12, Inteligencia (INT) 12

Característica Principal: Ninguna

Dado de golpe: 1d4 (1d6)

Nivel Máximo: 15

Los asesinos son maestros del disfraz y la infiltración, especializados en asesinatos por encargo. Normalmente se les puede encontrar en grandes ciudades, donde hay más oportunidades de negocio, siempre inmiscuidos en intrigas políticas y comerciales. Por regla general, el asesino pertenecerá al gremio de asesinos local, que le ofrecerá protección y apoyo, además de facilitarle encargos (el Narrador deberá establecer si el asesino debe ceder una parte de sus ganancias al gremio como pago de estos servicios). Podría decirse que el asesino es una derivación de la clase de ladrón, cuya especialización es el asesinato por encargo.

Los asesinos, siempre rápidos y sigilosos, no pueden utilizar armaduras más pesadas que la de cuero, aunque pueden usar escudos. Esta clase de aventurero puede emplear cualquier arma con maestría, aunque prefieren espadas cortas, dagas y ballestas. Además, los asesinos suelen emponzoñar sus armas con venenos diversos para asegurarse la muerte de la víctima. Un asesino es un maestro en apuñalar por la espalda. Para ello, ha de sorprender a su víctima usando su habilidad de Moverse en silencio y Escondarse en las sombras. Si tiene éxito, el asesino recibirá un bonificador de +4 al ataque y multiplicará el daño por 3.

Habilidades del asesino

El asesino tiene todas las habilidades del ladrón, pero como si dispusiera de dos niveles menos, empleando la tabla de ataque y tiradas de salvación del ladrón. Además, el asesino posee estas otras habilidades exclusivas de su clase:

Asesinato

Los personajes de esta clase pueden asesinar a un enemigo, matarlo de un solo y certero golpe, para ello deben intentar apuñalar por la espalda sorprendiendo a su víctima. La probabilidad de tener éxito en este ataque será de un 50% en una criatura del mismo nivel en DG que el asesino. Esta probabilidad se extiende o contrae según la víctima tenga más o menos DG que el asesino, sumando o restando un 5% por diferencia de nivel. Por ejemplo, un asesino de nivel 10° intenta eliminar a un contrincante ladrón de nivel 12°, su posibilidad será por tanto de un 40% (resta un 5% por cada nivel de diferencia entre ambos personajes, 2 concretamente, al

50% inicial), siempre que logre golpearlo con éxito por la espalda y por sorpresa.

Nota: El Narrador tendrá la última palabra en lo que toca a esta habilidad específica de clase. En ocasiones, según la criatura y muchas circunstancias especiales que puedan concurrir, es posible que el Narrador decida que dicha habilidad no surta efecto. Esta decisión, como cualquier otra que tome el Narrador, es inapelable.

Don de lenguas

Si el asesino tiene Inteligencia (INT) 16 o superior, el aventurero adquiere este don, que le permite comunicarse a un nivel básico en cinco idiomas a su elección, aparte del común.

Maestro del disfraz

Los asesinos son expertos en el uso del disfraz, habilidad que les sirve para pasar desapercibidos o bien hacerse pasar por otro individuo para así ocultar su identidad. Estos sujetos pueden, por tanto, disfrazarse para aparentar ser otra raza, clase o incluso sexo. La probabilidad base para disfrazarse es del 95%, con una penalización del 5% si se intenta hacerse pasar por un miembro de otra raza distinta a la del asesino o un individuo de sexo opuesto al del asesino. A partir de este punto, debemos sumar la INT y SAB de la posible víctima, por cada punto por debajo de 20, deberíamos añadir 1% de posibilidad de éxito para el asesino. Por el contrario, por cada punto por encima de 24, deberíamos restar 1% a la posibilidad de éxito del asesino.

Maestría con los venenos

Los asesinos son muy hábiles usando venenos, dada su familiaridad con ellos reciben un bonificador de +2 a todas las tiradas de salvación de venenos. Además pueden manipular (inyectar, verter, untar, etc.) los venenos sin peligro de envenenarse ellos mismos (aunque el veneno actúe de forma cutánea) cinco de cada seis veces (1-5 en 1d6).

Bonificador de experiencia especial del asesino.

Cuando un personaje asesino logra eliminar a un objetivo por encargo, obtendrá puntos de experiencia adicionales equivalente al 90% de la tarifa estipulada para dicho encargo de asesinato (ver la tabla). Para monstruos u otras criaturas, sus dados de golpe equivaldrían al nivel efectivo. La tarifa que un asesino puede cobrar por llevar a cabo un encargo dependerá de su propio nivel y del nivel efectivo de su víctima (ver tabla).

Tabla de tarifas del asesino								
Nivel de la víctima								
Nivel Asesino	Tarifa Base	1 o +	3 o +	5 o +	7 o +	10 o +	13 o +	16 o +
1	50	100	150	160	250	-	-	-
2	65	130	195	200	245	310	-	-
3	75	150	225	300	375	450	525	-
4	100	200	300	400	500	650	800	1000
5	150	300	450	600	750	975	1200	1500
6	250	500	750	1000	1250	1625	2000	2500
7	400	800	1200	1600	2000	2600	3000	3800
8	600	1200	1800	2400	3000	3900	4800	600
9	850	1700	2550	3400	4250	5525	6800	8500
10	1200	2400	3600	4800	6000	7800	9600	13000
11	1700	3400	5100	6800	8500	11050	13550	16950
12	2500	5000	7500	10000	12500	16250	20000	25000
13	4000	8000	12000	16000	20000	26000	32000	40000
14	7000	14000	21000	28000	38500	49000	59500	70000

Entrada en el gremio de asesinos

Cuando nuestro asesino alcance el nivel 13°, si quiere seguir avanzando hasta llegar a su máximo posible, el nivel 15°, el asesino deberá retar al cabecilla de un gremio de asesinos, generalmente un asesino de nivel 15°, y acabar con él, ya sea conspirando contra él o bien asesinándolo, para convertirse en líder de gremio y así poder conseguir su objetivo de ascenso en su carrera criminal. Un gremio de asesinos contará con 2d6 dados miembros, la mayoría de ellos asesinos de nivel inicial o medio, así como algunos ladrones de nivel algo superior. No obstante, el Narrador puede configurar estos gremios según su propio criterio, así como las características del jefe del gremio, que no tiene necesariamente que ser un asesino.

Tabla de progresión de niveles de asesino		
Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d4) (1d6)
0	1	1
1.500	2	2
3.000	3	3
6.000	4	4
12.000	5	5
24.000	6	6
48.000	7	7
96.000	8	8
192.000	9	9
332.000	10	+2 PG*
472.000	11	+4 PG*
612.000	12	+6 PG*
762.000	13	+8 PG*
902.000	14	+10 PG*
1.050.000	15	+12 PG*
* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.		

Ninja (opcional)

Requisitos: Destreza (DES) 14, Inteligencia (INT) 15 y Carisma (CAR) 14

Característica Principal: No tiene

Dado de Golpe: 1D4 (1d6)

Nivel Máximo: Ninguno

Los ninjas son los agentes invisibles empleados por los clanes de Endo, entrenados en las artes del sigilo, el engaño y el asesinato. Las autoridades niegan su existencia, aunque el folclore popular cuenta con numerosas historias en las que aparecen ninjas con impresionantes poderes y fabulosas armas. Algunos piensan que estos relatos son exageraciones, mientras que otros consideran que han sido difundidos por los propios ninjas para crear confusión e inspirar terror entre sus víctimas.

Estos aventureros deben lealtad a su clan, al que han de honrar cumpliendo con éxito todas las misiones que se le encomienden y manteniendo en secreto su condición de asesinos y espías. Si un ninja deshonorase a su familia, se le pediría que cometiese seppuku (suicidio ritual por el que el individuo restituye su honor); de no acabar con su vida, se convertiría en un Nukenin (ninja fugitivo), una mancha para el honor y una amenaza para la seguridad de su clan, que buscará su eliminación. Al no disponer de un mentor, a un Nukenin le es mucho más difícil aprender los secretos de su clase y solo gana la mitad de los puntos de experiencia que le corresponderían al final de cada partida.

Los rangos de los ninjas se dividen en Genin (aprendiz), Chūnin (agente), Jounin (oficial) y Anbu (maestro). A partir de nivel 8, un ninja es llamado Kage (sombra), y se le honra como a un gran maestro y una figura muy influyente dentro de su clan. Aunque un ninja no tiene nivel límite, el título máximo con el que se reconoce la pericia y la sabiduría de un ninja es Tsuchikage (sombra de la tierra).

La clase ninja utiliza la misma tabla de ataque que el guerrero, si bien sus tiradas de salvación son las mismas que las del ladrón. Aunque un ninja puede usar cualquier armadura o arma para disimular su auténtica clase, solo podrá emplear sus habilidades especiales y poderes de Chi cuando lleve equipo de ninja (ver más abajo).

Habilidades del ninja

Para poder cumplir con éxito con sus misiones, los ninjas son entrenados por un mentor generalmente conocido como Jounin o un Anbu en diversas habilidades que pueden facilitar su tarea.

Asesinar

Al igual que los ladrones, un ninja puede sorprender a una víctima empleando su habilidad de Moverse en silencio y Esconderse en las sombras. En tal caso, el atacante recibe un bonificador de +4 al ataque y multiplica x2 el daño.

Caer

Entrenados para realizar acrobacias, un ninja puede girar en el aire y amortiguar su descenso. Por ello, al calcular el daño por caída, cada nivel del ninja restará 2 metros a la caída.

Escapar

Un ninja que se encuentre aprisionado por ataduras o cadenas puede intentar librarse con una tirada de habilidad por Destreza; la tirada puede modificarse dependiendo de la calidad de las ataduras o cadenas.

Maestro del disfraz

Puesto que un ninja no puede desvelar su identidad, es habitual que finja pertenecer a otra clase o ejercer cualquier profesión humilde, y es habitual que engañe a quienes le rodean empleando disfraces, maquillaje e incluso tintes para el cabello. La probabilidad base para disfrazarse es del 95%, con una penalización del 5% si intenta hacerse pasar por un miembro de otra raza distinta o por un individuo de sexo opuesto al del aventurero. A partir de este punto, debemos sumar la INT y SAB de nla posible víctima, por cada punto por debajo de 20, deberíamos añadir 1% de posibilidad de éxito para el ninja. Por el contrario, por cada punto por encima de 24, deberíamos restar 1% a la posibilidad de éxito.

Habilidades adicionales

A medida que un ninja avanza en los secretos de su clase, puede empezar a emplear su Chi (energía vital) para realizar proezas que serían imposibles para cualquier otro ser humano.

A nivel 1: un ninja puede usar su Chi para contener la respiración, hasta un máximo de asaltos igual a su nivel. Este poder solo puede emplearse una vez al día.

A nivel 5: un ninja puede concentrar su Chi para caminar sobre el agua. Se camina a una velocidad de 10 metros por asalto, pudiendo caminar tantos asaltos como nivel posea. Esta habilidad requiere una intensa concentración, que se romperá si el ninja es herido o distraído de algún otro modo durante su avance. Este

poder puede emplearse tantas veces al día como nivel se posea.

A nivel 12: el ninja obtiene su último poder. Mediante un acto de concentración máxima, puede atravesar una pared de 30 centímetros por cada nivel que posea; si no logra atravesar la pared, será expulsado por el mismo lado por el que entró y permanecerá aturdido 1d4 asaltos. Puesto que este poder requiere una gran concentración, solo puede emplearse si a lo largo del día no se empleó ningún otro poder Chi.

Armaduras

Shinobi shōzoku: Es el traje habitual que se asocia con los ninjas, cuyo color facilita el camuflaje, su diseño permite proteger la identidad de quien lo viste y el grosor de la tela ofrece una mínima protección. C.A.: 7. Peso: 4 Kg.

Kusari katabira: Es una camisa de cota de malla fácil de ocultar bajo las ropas e ideal para emplear cuando se actúa disfrazado. No se puede combinar con el Shinobi shōzoku. C.A.: 5. Peso: 15 Kg.

Tabla de habilidades del ninja

Nivel	Abrir cerraduras	Encontrar y desactivar trampas	Moverse en silencio	Escalar muros	Esconderse en las sombras	Escuchar ruidos (1D6)
1	25%	20%	15%	85%	11%	1-2
2	30%	25%	21%	86%	17%	1-2
3	35%	30%	27%	87%	23%	1-2
4	40%	35%	33%	88%	29%	1-3
5	45%	40%	40%	89%	36%	1-3
6	50%	45%	47%	90%	44%	1-3
7	60%	55%	55%	91%	51%	1-4
8	65%	60%	62%	92%	59%	1-4
9	70%	65%	69%	93%	67%	1-4
10	75%	70%	76%	94%	75%	1-4
11	80%	75%	83%	95%	82%	1-5
12	85%*	80%*	90%*	96%*	89%*	1-5

Equipo Ninja

Los ninjas poseen armaduras, armamento y equipo propio que les permiten ser mucho más eficaces en sus misiones; es importante recordar que estas armas ni se compran ni se venden, sino que son fabricadas por los propios ninjas. Un ninja podrá usar una armadura o un arma diferente a las que aquí se muestran, pero entonces no podrá beneficiarse de ninguna de sus habilidades especiales ni de sus poderes de Chi.

Armas

Hankya: Un arco corto similar al occidental. Daño: 1d6. Peso: 5 Kg.

Kawanaga: Aunque en su origen esta cuerda atada a un gancho era empleada para trepar, los ninjas la han convertido en una peligrosa y dolorosa arma. Daño: 1d3. Peso: 3 Kg.

Kumade: Este bastón de madera con un gancho en la punta es muy común por sus múltiples usos, sobre todo en los muelles y almacenes, si bien un ninja es capaz de emplearlo tanto para trepar como para golpear a sus enemigos. Daño: 1d8. Peso: 8 Kg.

Kusari-gama: Es una pequeña hoz pensada para el combate, a cuyo mango generalmente se une una cadena acabada en un peso. Daño: 1d6. Peso: 5 Kg.

Metsubishi: Este pequeño artilugio de madera sirve para lanzar polvo o pimienta al rostro de un enemigo. Si la tirada de ataque tiene éxito, la víctima debe de hacer una tirada de salvación contra venenos, y de no superarla quedará aturdido e incapaz de actuar durante 1d4 asaltos. Peso: 3 Kg.

Nekode: Pequeños guanteletes con pinchos metálicos que facilitan la escalada. Pueden emplearse también como armas cuerpo a cuerpo. Daño: 1d3. Peso: 3 Kg.

Ninja-to: Esta espada pequeña es el arma preferida de los ninjas. A diferencia de la katana endonesa, su hoja es recta y su calidad es menor. Muchas incluyen en sus mangos un pequeño compartimento secreto en los que se pueden incluir pequeños objetos, como veneno, polvos o mapas. Daño: 1d6. Peso: 1 Kg.

Shurikens: Son pequeñas armas arrojadas que suelen adoptar la forma de estrellas y picas de metal. A pesar de no ser tan efectivas como otras armas arrojadas, son muy fáciles de ocultar entre las ropas. Daño: 1d4. Peso: ½ Kg.

Tetsu-Bishi: A simple vista son pequeñas bolas con pinchos metálicos que no tienen ninguna utilidad en el combate. No obstante, un ninja puede cubrir el suelo con ellas, obligando a quien quiera cruzar por esa zona a avanzar a un tercio de su velocidad de combate. De lo contrario, hay que realizar una tirada de salvación contra parálisis o sufrir 1d6 puntos de daño. Peso: 2 Kg (puñado suficiente para cubrir una superficie de 5 metros).

justificaría la inclusión de un ninja en el grupo, aunque hay que tener en cuenta que solo los miembros más importantes de cada clan conocen la existencia de los ninjas y la identidad de los mismos.

Tabla de progresión de niveles del ninja

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d4) (1d6)
0	1	1
4.000	2	2
8.000	3	3
15.000	4	4
30.000	5	5
60.000	6	6
120.000	7	7
240.000	8	8
500.000	9	9
1.000.000*	10	+2 PG**
1.300.000*	11	+4 PG**
1.600.000*	12	+6 PG**
* A partir de Nivel 10 el ninja necesita 300.000 puntos de experiencia para alcanzar un nuevo nivel.		
** Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.		

Consejos sobre el empleo de ninjas en campaña

El Narrador no debería permitir que los jugadores elijan ser ninjas sin más. En primer lugar, esta clase de personaje solo se encuentra en Endo, y debe existir una razón de peso por la que se aventuren fuera de su país. En segundo lugar, los ninjas no son aventureros (salvo los fugitivos Nukenin) sino agentes de sus clanes, por lo que siempre estarán cumpliendo misiones para los mismos.

Es posible que un Narrador prefiera que la aparición de los ninjas sea algo puntual, por ejemplo, que un jugador interprete uno solamente durante una aventura por exigencias de la trama. Otra posibilidad es que todos los personajes fuesen autóctonos de Endo y perteneciesen a un mismo clan, con lo cual se



Capítulo 3

Equipo

En esta sección tus jugadores podrán equiparse con armas y material básico para iniciar sus aventuras. En las siguientes tablas se enumeran una serie de elementos con los que se podrán equipar a la hora de generar el aventurero, o que podrán ir adquiriendo en el transcurso de sus peripecias.



En las tablas de equipo aparece reflejado el coste en monedas de oro (mo) de cada artículo, así como su peso. De igual modo, en el caso de las armas, aparece el daño que provocan, con el correspondiente dado que tendremos que emplear. En la tabla de armaduras veremos reflejado el valor de CA que nos proporcionará cada armadura. Hay que considerar que no basta con adquirir la armadura. El personaje debe llevarla correctamente colocada en el momento del combate o, de lo contrario, no podrá beneficiarse de su protección.

La moneda más común en este juego es la moneda de oro (mo). Una moneda de oro equivale a 2 monedas de electro (me), o a 10 monedas de plata (mp). Cada moneda de plata equivale a 10 de cobre (mc), tal como podemos ver la tabla de equivalencia monetaria. Ocasionalmente los aventureros encontrarán monedas de platino (mpt), muy raras, que equivale a 10 monedas de oro.

TABLA de equivalencia monetaria					
Monedas	Cobre	Plata	Electro	Oro	Platino
Cobre (mc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Plata (mp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (me)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (mo)	100	10	2	1	1/10
Platino (mpt)	1.000	100	20	10	1

Armas

La Tabla de Armas lista más que sólo el precio de cada artículo. También proporciona otra información para el juego. Puesto que cada arma es distinta, deberías anotar esta información separadamente para cada arma que tu personaje compre o encuentre:

Arcos: Los arcos aparecen en varias formas y tamaños. La potencia de un arco se mide por su impulso. Cuanto mayor el impulso, más Fuerza se necesita para manejar el arco.

Ballesta: Las bonificaciones o penalizaciones de Fuerza no se aplican a las ballestas puesto que se trata de dispositivos puramente mecánicos. La ballesta de mano puede sostenerse con facilidad en una mano y

montarse con la otra. La ballesta ligera, llamada también de cerrojo, debe ser apoyada contra un objeto para ser montada con una palanqueta situada en el tablero. La ballesta pesada tiene un enorme empuje y debe ser montada con un cranequín (un simple manubrio o palanca) que viene con el arma. Un pie se coloca en el estribo al extremo de la ballesta mientras se da vueltas al cranequín. Todas las ballestas disparan flechas o saetas, y con cada arma debe usarse el tamaño de proyectil correcto.

Espada bastarda: Esta espada es similar a una espada larga en tamaño y peso pero posee una empuñadura más larga. Puede ser usada con una o dos manos. Utiliza el factor de velocidad y el daño adecuados a la forma de empuñarla. Si es usada con las dos manos tu personaje no puede usar un escudo.

Lanza: Las diferentes lanzas son calibradas de acuerdo con tamaño y reciedumbre. Cada tipo puede ser usada sólo si el jinete monta el mismo tipo de caballo o uno superior. Un hombre en un caballo de guerra ligero no puede usar una lanza pesada, ¡aunque sólo sea porque el impacto los arrojaría al suelo a él y al caballo! Además, las lanzas pesadas y de justa requieren que el jinete se halle firme en su silla y utilice estribos. La lanza de justa es una lanza pesada modificada para usar en torneos, en los que el deseo es no matar al oponente. El extremo de la lanza se halla adaptado con una punta especial roma cuya intención es disminuir la posibilidad de heridas. Por supuesto, las buenas intenciones a menudo no sirven para nada, así que siempre hay una posibilidad de resultar herido durante una justa.

Escudos

Todos los escudos mejoran la Categoría de Armadura de un personaje en 1 o más contra un número especificado de ataques. Un escudo es útil sólo para proteger el frente y los flancos de su usuario. Los ataques desde detrás o los flancos traseros no pueden ser bloqueados por un escudo (excepción: un escudo sujeto en la parte de atrás ayuda a defenderse contra los ataques por la retaguardia). La referencia al tamaño del escudo es relativa con el tamaño del personaje. Así, un escudo pequeño humano tendrá todos los efectos de un escudo mediano cuando es usado por un gnomo.

Armadura

Desearás que tu personaje jugador compre una armadura, si se le permite usarla. La armadura es la forma más fácil y más barata de mejorar las posibilidades de supervivencia de tu personaje a los más violentos periplos de la vida aventurera. Evidentemente cuanto mejor sea la armadura que posee el personaje, menos posibilidades tiene de resultar herido. La protección de la armadura se mide por la Categoría de Armadura (CA), un número índice de referencia; cuanto más bajo el número de la Categoría de Armadura, mayor la protección.

Acolchada: Es el tipo más simple de armadura, elaborada a partir de capas acolchadas de tela y guata. Tiende a ser bochornosa, y al cabo de un tiempo se vuelve asquerosa a causa del sudor, la suciedad, los piojos y las pulgas. **Anillas:** Esta armadura es una primitiva (y menos efectiva) forma de la de mallas, en la que las anillas de metal son cosidas directamente a un fondo de cuero en vez de hallarse entrelazadas. (Los historiadores debaten todavía si esta armadura llegó a existir alguna vez.)

Bandas: Esta armadura está formada por bandas superpuestas de metal cosidas a un soporte de cuero y cota de mallas. Generalmente las bandas sólo cubren las zonas más vulnerables, mientras que la cota de mallas y el cuero protegen las articulaciones, donde hay que asegurar la libertad de movimientos. El peso se distribuye más o menos regularmente mediante correas y hebillas.

Cuero: Esta armadura está hecha de cuero endurecido con aceite hirviendo y luego modelada en una coraza pectoral y protectores para los hombros. El resto de la armadura se confecciona de materiales más flexibles y algo más blandos.

Cuero tachonado: Esta armadura está hecha de cuero (no endurecido como en la armadura de cuero normal) reforzado con tachas de metal muy juntas unas a otras. En algunos aspectos es muy similar a la brigantina, aunque el espaciado entre cada pieza de metal es mayor.

Escamas: Se trata de una chaquetilla y unos pantalones (y quizás un faldón separado) de cuero cubierto por piezas de metal superpuestas, de una forma muy parecida a las escamas de un pez.

Mallas: Esta armadura está hecha de pequeñas anillas o mallas de metal entrelazadas. Siempre se lleva con una capa de tejido acolchado debajo

para impedir dolorosas rozaduras y para amortiguar el impacto de los golpes. Normalmente se colocan varias capas de mallas sobre las zonas vitales. Las mallas ceden fácilmente ante los golpes, absorbiendo parte de su fuerza. La mayor parte del peso de esta armadura reposa sobre los hombros, y es incómoda de llevar durante períodos largos de tiempo.

Placas: Esta armadura es una combinación de la de mallas o la brigantina con placas de metal (coraza, hombreras, guarda codos, guanteletes, faldares y espinilleras) que cubren las zonas vitales. El peso se halla distribuido por todo el cuerpo, y el conjunto es mantenido unido con correas y hebillas. Es la forma más común de armadura pesada.

Varillas: La existencia de esta armadura ha sido cuestionada. Se afirma que la armadura está hecha de estrechas tiras o varillas verticales remachadas a un soporte de cuero y tela acolchada. Puesto que no es flexible, las articulaciones son protegidas con mallas.

ARMADURAS

ARMADURA	Coste	C. A.	Peso
Armadura de Bandas	250 mo	4	17 Kg.
Armadura de Cuero	20 mo	7	8 Kg.
Armadura de Escamas	65 mo	6	20 Kg.
Armadura de Placas	600 mo	3	25 Kg.
Armadura de Varillas	200 mo	4	20 Kg.
Barda para Montura	150 mo	5	30 Kg.
Cota de Mallas	150 mo	5	15 Kg.
Cuero Tachonado	30 mo	6	10 Kg.
Escudo	10 mo	-1 *	5 Kg.
Sin Armadura	--	9	--

ARMAS

ARMA	Coste	Daño	Peso
Arco Largo	25 mo	1d8(1d6)*	3 Kg.
Flechas (10)	3 mo		½ Kg.
Arco Corto	16 mo	1d6	1,5 Kg.
Flechas (10)	3 mo		½ Kg.
Ballesta Pesada	40 mo	1d8	2 Kg.
Virotos (20)	5 mo		1 Kg.
Ballesta Ligera	25 mo	1d6	1 Kg.
Virotos (20)	5 mo		1 Kg.
Bastón	7 mo	1d8 (1d6)*	8 Kg.
Cachiporra	2 mo	1d6 (1d2)*	2 Kg.
Cimitarra	15 mo	1d8	2 Kg.
Daga	3 mo	1d4	½ Kg.
Daga de Plata	30 mo	1d4	½ Kg.
Dardo	5 mp	1d4	½ Kg.
Espada Corta	7 mo	1d6	1 Kg.
Espada Larga	10 mo	1d8	2 Kg.
Espada Bastarda	20 mo	2d4(1d8+1)*	3 Kg.
Espada de dos manos	15 mo	1d10	8 Kg.
Garrote	3 mo	1d4	1 Kg.
Hacha de Combate	6 mo	1d8	3 Kg.
Hacha de Mano	1 mo	1d6	2 Kg.
Honda	2 mo	1d4	0 Kg.
Jabalina	1 mo	1d6	1 Kg.
Lanza	7 mo	1d6	5 Kg.
Látigo	3 mo	1d6 (1d4)*	2 Kg.
Látigo Pesado	8 mo	1d8	5 Kg.
Lucero del Alba	5 mo	1d6	3 Kg.
Martillo Ligero	1 mo	1d4	1 Kg.
Martillo de Guerra	7 mo	1d6	3 Kg.
Maza	5 mo	1d6	2 Kg.
Pica Pesada	8 mo	1d8	3 Kg.
Pica Ligera	5 mo	1d6	2 Kg.
Tridente	4 mo	1d6	2 Kg.

* El daño de las armas que aparecen en paréntesis, son modificaciones al usar las reglas de Maestría.

Armas no usuales

A lo largo de sus vidas, nuestros aventureros visitarán lejanas naciones, viajarán por mares bravíos y océanos tan extensos y peligrosos como las arenas de Eretria. En el curso de sus aventuras, explorarán parajes remotos, ciudades exóticas y ruinas olvidadas en el fragor de los siglos. En todos estos lugares, y en otros tantos que no mentamos, encontrarán armas de muy diverso tipo, adaptadas a las condiciones, idiosincrasia y tradiciones de los pueblos y civilizaciones que las desarrollaran otrora. Unas serán más avanzadas y singulares, mientras otras parecerán más rudimentarias, incluso espartanas. Todos estos utensilios marciales servirán a un propósito especializado según su diseño, pudiendo estar conformadas por los más diversos materiales, desde aquellos más extraños hasta los que resultan comunes en todas partes.

Alabarda: La alabarda es, sin duda, la reina de las armas de poste o asta. Se trata de un arma en astada rematada con una lanza dispuesta con hoja de hacha y punza. Suele tener unos dos de metros de longitud

Alabarda sable: Variedad de alabarda donde se ha eliminado la hoja de hacha y punza en favor de una hoja de sable grande y ancha de doble filo.

Arpón: El arma tradicional de los balleneros del Mar de Dragón, aunque también lo emplean los corsarios de las Islas Piratas para sus asaltos y abordajes. Se trata de un arma enastada, rematada en lanza barbada, a la que generalmente se le acopla una maroma para atrapar a la presa.

Asspiel: Se trata de una lanza de hierro con una o dos guardas metálicas a modo de broquel. Está pensada para atravesar las armaduras más pesadas como si fuera un punzón. Es un arma de infantería para ser utilizada a pie contra un adversario fuertemente armado. El asspiel es de origen glasón, y es empleado en Dormunder de común. Allí se conoce también como Ojo de Tigernán o Tigernán a secas.

Ballesta de repetición (Cho Ku Nho): Es un artefacto ingenioso empleado por los tiradores dragón del ejército de Kang. Esta arma fue diseñada en Losang por los ingenieros enanos del Reino del Este. Dispone de un cargador de seis virotes, lo que permite disparar sin recargar durante seis asaltos seguidos. Es un arma costosa y muy rara.

Boleadoras: Las boleadoras son un arma a distancia empleada típicamente en Barambali. Este ingenio consta de dos o tres bolas de piedra o metal unidas por una cuerda o cable. Generalmente se lanzan a los pies o patas de la víctima a fin de atraparla. Los guerreros pantera del Barambali usan las boleadoras para inmovilizar animales y darles caza.

Cerbatana: Una cerbatana es un arma consistente en un cilindro, generalmente fabricado con madera o caña de bambú, en el que se introducen dardos u otros elementos punzantes que se disparan soplando con fuerza desde uno de los extremos del cilindro. Estos dardos pueden ser emponzoñados con potentes venenos. La cerbatana es empleada por los elfos oscuros y algunas tribus indígenas de Ziyarid y Vankor.

Cestus: El cestus es un arma antigua originaria de Reino Bosque, conformada por una banda de acero o cuero endurecido provisto de tachones romos o afilados de metal que se coloca sobre el puño para golpear a los contrincantes. Esta arma no puede usarse en combinación con otras armas que deban asirse con la mano dispuesta con el cestus. Es una arma muy apreciada por los místicos de Valion en Reino Bosque.

Corcesca: Arma enastada que consta de tres hojas afiladas preparadas en forma de tridente. La corcesca es una variación de la artesana. Esta arma se emplea en Salmanasar, y allí es considerada una variante del tridente, que es el arma preferida de los salmanaritas.

Cuchillo de brecha: Arma enastada dispuesta de una sola hoja larga, angosta y de un solo filo. Arma propia de Ungoloz, de origen élfico.

Espontón: El espontón es un arma de asta, propia de los oficiales del ejército de Salmanasar, provista de una hoja ancha de doble filo y nervadura central.

Hacha de Asta o Petos: Esta arma consta de una hoja de hacha colocada sobre un asta de madera para que pueda usarse a dos manos. Su cabeza suele ir armada de distintos petos (cuchillas, púas y mazas opuestas a la hoja, afiladas o sin afilar). Es una herramienta temible, empleada por muchos pueblos en Valion y Cirinea.

Hocino: El hocino era originariamente una herramienta agrícola utilizada por los elfos de otrora para la poda de árboles. Con el tiempo, su diseño se transformó y mejoró para convertirse

en arma. Se trata de un asta provista de una hoja curva, parecida a una hoz, pero de base ancha y fuerte. El hocino también es empleado habitualmente por algunos druidas, que lo emplean, a la par que como arma, como herramienta para sus trabajos en la floresta.

Khopesh: Espada cirinea de hoja curva similar a una hoz. Se usa habitualmente a una mano. El khopesh es el arma tradicional de Neferu, donde es empleada como arma de dotación de su infantería.

Kris: Daga de hoja sinuosa, tal cual una serpiente. Es propia de Nirmala, empleada por los sacerdotes de Kali para sus rituales. Muchas de las dagas kris poseen una nervadura central que puede llenarse de veneno para inocular la toxina con funestas consecuencias. Es un arma rara, generalmente fabricada con metales preciosos, como plata o mitral.

Kukri Losong: El kukri es una especie de machete de hoja curva y ancha empleado por los guerreros losong del reino de Losang. Es un arma tradicional en esta agreste tierra de montaña y pasa de generación en generación, siendo muy valiosos y raros de encontrar fuera de Losang.

Lanza de caballería: La lanza de caballería es un arma especialmente diseñada para ser usada por guerreros a caballo, que pueden emplear la fuerza y velocidad de sus monturas para cargar contra la infantería o caballería enemiga.

Maquiahuitl: Arma típica de Vankor, que consta de una base serrada de madera dispuesta con chirlas de piedra afilada, como sílex, obsidiana o incluso dientes de tiburón.

Martillo de Kondor: Esta arma es una inteligente combinación de martillo y punzón perforante. Fue originariamente creada por los enanos, y actualmente se fabrica casi exclusivamente en Moru y en el Reino Enano del Este. Es un arma complicada de encontrar en otros lugares.

Partesana: Se trata de una pica pesada con la moharra ancha y de forma triangular. Esta arma es típica de los ejércitos de Nirmala.

Pica ligera: Arma enastada, larga, de punta especialmente ahusada. Puede encontrarse en uso en todo Valion y Cirinea.

Pico de grajo: Similar a una pica ligera. Un diseño derivado, creado por los trasgos de Kuruz. Es un arma enastada, rematada en una

hoja de dos filos, con un pequeño martillo y una hoja curva, similar a un pico de cuervo o grajo.

Red (opcional): Se aplican las mismas características para ataque y maestría que aparece en las reglas cuando se usan armas atrapadoras, pero sin usar el bono de daño, y si, el bonificador de armadura.

Armas Orientales

Las siguientes armas: dadao, kama, katana, naginata, nunchaku, sai, shuriken, tetsubo, wakizashi y yari, son propias de las culturas orientales de Valion, concretamente de los reinos de Kang y Endo. Por ello, su disponibilidad es limitada, y solo pueden encontrarse de común en estos territorios. Muchas no dejan de ser variantes de las armas occidentales pero con ciertas peculiaridades.

Dadao: El dadao es el arma más representativa del país de Kang. Se trata de una pesada hoja ligeramente curva de un solo filo que necesita de ambas manos para su uso. Es como un enorme machete con una impresionante capacidad de corte.

Kama: Básicamente se trata de una hoz, un instrumento de labranza utilizado por campesinos en Endo y Kang. En manos bien entrenadas puede utilizarse para desarmar al contrincante.

Katana: El alma del samurái, es de hoja ligeramente curva y de un solo filo. Su hoja larga puede ser utilizada con una sola mano, pero en realidad está diseñada para usar la fuerza de las dos manos. Si se usa con una mano tiene las mismas características que una espada larga (2d4 de daño), pero si se emplea con dos manos, su excelente manufactura y afilada hoja, la convierten en una herramienta temible aún más mortífera (1d10). Estas armas son caras y muy complicadas de encontrar y adquirir.

Naginata: Muy similar al cuchillo de brecha occidental, con las mismas características y hoja ligeramente curva.

Nunchaku: Esta arma singular consta de dos segmentos de madera de corte poligonal unidos por una cuerda. El nunchaku se emplea para golpear al enemigo con rapidez y precisión, tal y como un mangual. Es un instrumento sencillo usado por los campesinos de Endo y Kang. En el reino de Kang existen variantes de 3 secciones sin muchas diferencias prácticas con el nunchaku normal de dos secciones.

Sai: Se trata básicamente de dos cuchillos sin filo pero con punta dotados de sendas guardas con forma de gancho. Permiten desarmar a oponentes con armas de filo. Si se usa uno en cada mano, estas armas otorgan un bonificador de -1 a la CA del luchador, ya que le permite parar golpes, bloquear el arma del contrincante y desviar golpes por su especial diseño y configuración

Shuriken: Las famosas estrellas de metal arrojadizas, con muchos y variados diseños.

Tetsubo: El tetsubo es un gran garrote de metal o madera remachada que debe usarse a dos manos. Lo suelen portar los hombres más fuertes, dado su peso y dimensiones. Se puede usar para tirar puertas, pero sobre todo para la lucha, ya que sus golpes son demolidores incluso para quien lleva puesta una armadura.

Wakizashi: Son armas parecidas a las katanas pero más cortas y reducidas en tamaño y peso. Generalmente, en conjunción con la katana, forman el daisho del samurái, sus armas ancestrales.

Yari: Los yaris son las lanzas orientales, propias de Endo y Kang. Pueden tener variados diseños y dimensiones.

Armas no usuales				
Arma	Coste	Daño	Peso	Alcance
Alabarda	8 mo	1d8	3 kgs	-
Alabarda Sable	10mo	1d8	3 kgs	-
Arpón	6 mo	1d8	2 kgs	6 metros
Asspiel	15mo	1d8	3 kgs	-
Ballesta repetición	200mo	1d8	5 kgs	30 metros
Boleadora	5 mo	1d4	1 kg	10 metros
Bumerán	5 mo	1d4	1 kg	15 metros
Cerbatana	4 mo	1d4 + veneno	2 kgs	15 metros
Cestus	5 mo	1d4	1 kg	-
Corcesca	8 mo	1d8	3 kgs	-
Cuchillo de Brecha	8 mo	1d8	3 kgs	-
Dadao	10mo	3d4	2 kgs	-
Espada Khopesh	10mo	1d6	1 kg	-
Espontón	8 mo	1d8	3 kgs	-
Garfio	3 mo	1d4	1 kg	-
Hacha de Asta	10mo	1d8	3 kgs	-
Hocino	5 mo	1d8	3 kgs	-
Kama	5 mo	1d6	1 kg	-
Katana	300mo	2d4/1d10	2 kgs	-
Kris	50mo	1d4 + veneno	0,5 kgs	5 metros
Kukri Losong	15mo	1d4+2	1 kg	3 metros
Lanza caballería	15mo	1d10	3,5 kgs	-
Maquiahuitl	15mo	1d8	2 kgs	-
Martillo de Kondor	10mo	1d8	3 kgs	-
Naginata	15mo	1d8	3 kgs	-
Nunchaku	6 mo	1d6	2 kgs	-
Partesana	12mo	1d8	3 kgs	-
Pica Ligera	6 mo	1d6	2 kgs	-
Pico de Grajo	10mo	1d8	2 kgs	-
Sai	8 mo	1d6	1,5 kgs	5 metros
Shuriken	1 mo	1d4	0,5 kgs	20 metros
Tetsubo	4 mo	1d8	3 kgs	-
Wakizashi	50mo	1d6	1 kg	-
Yari	8 mo	1d8	3 kgs	-

Descripción del Equipo

La mayor parte del equipo y objetos comunes que pueda necesitar un aventurero en sus peripecias está listado en esta sección. Sin embargo, algunos jugadores desearán adquirir equipo que no viene reflejado en las tablas anteriores, así que el Narrador es libre de crear, negar o alterar aquellos objetos que considere oportunos. Utiliza las tablas como una referencia rápida, pero recuerda que tú, como Narrador, tienes la última palabra.

Agua Bendita

Se trata de agua normal pero que ha sido bendecida por un clérigo. Se utiliza en rituales litúrgicos y es un arma eficaz contra muertos.

Animales de Carga

La mayoría de caballos y mulas pueden acarrear hasta 100 Kgs. de peso a una velocidad de aproximadamente 40 metros. Una carga superior a la expuesta, ralentiza el movimiento de las bestias a la mitad.

Antorcha

Una antorcha ilumina un área de 10 metros de radio y puede estar ardiendo durante 1 hora. Si una antorcha se utiliza como arma, causa 1d4 de daño.

Balsa

Es una sencilla construcción de troncos de madera, atados entre sí, que sirve para navegar en aguas con poca corriente. No suelen ser superiores a 15x15 metros, pero pueden llegar a transportar hasta 500 Kgs. de carga y son capaces de transportar en ella hasta 6 humanoides de tamaño medio. Construirse una pequeña balsa puede llevar entre 1 y 3 días.

Barcaza

Esta es una estrecha embarcación con capacidad para transportar hasta 2.000 Kgs. de carga. Tiene de 3-8 metros de ancho y 20-30 metros de largo. Requiere de la fuerza de 60 remeros para desplazarse, aunque también puede hacerlo con velas si sopla suficiente viento. Su tripulación suele estar compuesta por un capitán y 75 marineros.

Barco de Vela, Grande

Esta enorme embarcación puede transportar hasta 15.000 Kgs. de carga y mide de 30 a 50 metros de largo. Necesita una tripulación de 80 marineros y un capitán. Se desplaza gracias a tres grandes mástiles y suele estar armado con dos catapultas.

Barco de Vela, Pequeño

Similar a su versión mayor, pero con una capacidad de carga de 5.000 Kgs. y unas medidas de 20-30 metros de largo. Dispone de un solo mástil para desplazarse.

Barco de Vela para Transporte

Es idéntico en características a su versión grande. Sin embargo, está especialmente diseñado para transportar tropas, monturas y equipo bélico.

Barda para Montura

Es una armadura especialmente diseñada para animales de combate, normalmente caballos. Está fabricada en cuero con pequeños broqueles plateados incrustados. Pesa sobre los 30 Kgs. y otorga a la cabalgadura una CA de 5.

Barra

Una barra, también conocida como palanqueta, es un listón de medio metro de largo forjada de hierro sólido con su punta ligeramente curvada. Se utiliza para forzar puertas o abrir objetos cerrados.

Bote

En este tipo de embarcación ligera se pueden transportar hasta 1.500 Kgs. de peso. Su longitud oscila en torno a los 3 metros de ancho y entre 8-10 metros de largo. Los botes avanzan con remos y pértigas. Su precio se incrementa en 1.000 mo si dispone de techo.

Bote Salvavidas

Esta embarcación tiene una capacidad para transportar 750 Kgs. de peso. Sus medidas son de 1-2 metros de ancho por 3 metros de largo. Van equipados con varias raciones de comida para que diez humanos puedan sobrevivir una semana. Estas embarcaciones se suelen emplear en casos de emergencia al tener que abandonar navíos de mayor tonelaje.

Canoa

La canoa es un pequeño bote que pesa 25 Kgs. Se pueden transportar hasta 300 Kgs. de material y mide 8 metros de largo.

Carro

Los carros necesitan de un buen camino para transitar. Normalmente van tirados por uno o dos animales de arrastre, desplazándose a una media de 20 metros por turno.

En un carro normal se pueden transportar hasta 250 Kgs. de carga.

Carromato

Básicamente consiste en un vehículo de transporte con cuatro ruedas y de techo abierto.

Se desplaza gracias a la fuerza de dos o cuatro caballos (u otros animales de tiro) que son dirigidos desde el carromato. Dos monturas pueden acarrear 750 Kgs. de peso, mientras que cuatro pueden con 2.500 Kgs.

Cerrojo

Es un objeto común de hierro que se abre y se cierra por medio de una llave.

Cuerda

Ningún aventurero debería prescindir de este elemento con multitud de aplicaciones. Su precio puede variar en base a su longitud y el material con el que esté fabricada.

Escarpia

Una escarpia es una especie de clavo de hierro de cabeza curva y alargada. Pueden tener varias aplicaciones, desde anclar una cuerda, hasta servir de improvisadas escalas para trepar.

Galera Grande

Esta gran embarcación tiene suficiente fuerza como para transportar una carga de 2.000 Kgs. En su lado más ancho puede llegar a medir entre 7-10 metros por 50-70 metros de largo. El barco se mueve gracias al impulso de 180 remeros. Además del capitán, la tripulación de a bordo suele estar compuesta por 70 marineros. Ocasionalmente esta embarcación está equipada con dos catapultas y balistas

Galera Pequeña

Muy similar a la anterior, pero de calado ligeramente inferior (3-5 metros de ancho y 20-30 metros de largo). Además sólo son necesarios 50 remeros y su tripulación suele estar compuesta por un capitán y 40 marineros. Puede estar armada con una catapulta y balistas.

Galera de Guerra

Es la galera más grande de todas. Con capacidad para transportar hasta 3.000 Kgs. de carga y unas medidas de 7-10 metros de ancho por 40-50 de largo. Para moverla hacen falta 300 remeros. Su tripulación se compone de un capitán y 100 marineros. Estas embarcaciones están equipadas con 3 catapultas y balistas pesadas.

Farol de aceite

Consiste en un pequeño objeto con aceite en su interior que al prenderlo ilumina un radio de 10 metros. Suele durar en torno a las cuatro horas antes de que sea necesario recargarlo. Su ventaja reside en que puede cerrarse para ocultar la luz.

Frasco de Aceite

Además de para recargar un farol, un frasco de aceite puede ser utilizado como arma explosiva.

Grilletes

Se utilizan para inmovilizar pies y manos de un prisionero. Son de hierro y se abren y cierran por medio de un cerrojo.

Herramientas de Ladrón

Este equipo se compone de una serie de herramientas básicas que un ladrón necesita para cometer sus fechorías.

Libro de Conjuros (vacío)

Un libro de conjuros está compuesto por 100 pergaminos en blanco. En cada página se puede inscribir un hechizo por nivel del conjuro. Por ejemplo, un conjuro de nivel 1, ocupa una página; un sortilegio de nivel 2, ocupa dos páginas... y así sucesivamente. Este libro sólo puede ser utilizado por un practicante de la magia.

Martillo

A diferencia del martillo de combate, esta herramienta es más pequeña pero puede causar 1d4 de daño. Su uso está pensado para la forja y la construcción. Este objeto es imprescindible para cualquier aventurero que quiera transportar, de manera cómoda, cierta cantidad de objetos. La mochila deja libres los brazos para actuar con libertad. En ella se pueden transportar hasta 20 Kgs. de material.

Odre

Este envase, fabricado con pieles, puede contener hasta dos litros de bebida.

Ración de Comida

Consiste en comida secada y protegida para servir como alimento durante largos viajes.

Saco Grande

Sencilla funda entrelazada que puede contener hasta 30 Kgs. de peso.

Saco Pequeño

Más pequeño que el anterior, y puede contener hasta 10 Kgs. de peso.

Símbolo Sagrado

Los clérigos están obligados a llevar un símbolo que represente a su deidad. Normalmente van prendidos del cuello y son de diferentes formas y materiales dependiendo del dios al que reverencien.

Tinta

Por lo general, se trata de un líquido viscoso de color negro. Si uno quiere comprarla de otro color, debe pagar la diferencia, a discreción del Narrador.

Vela

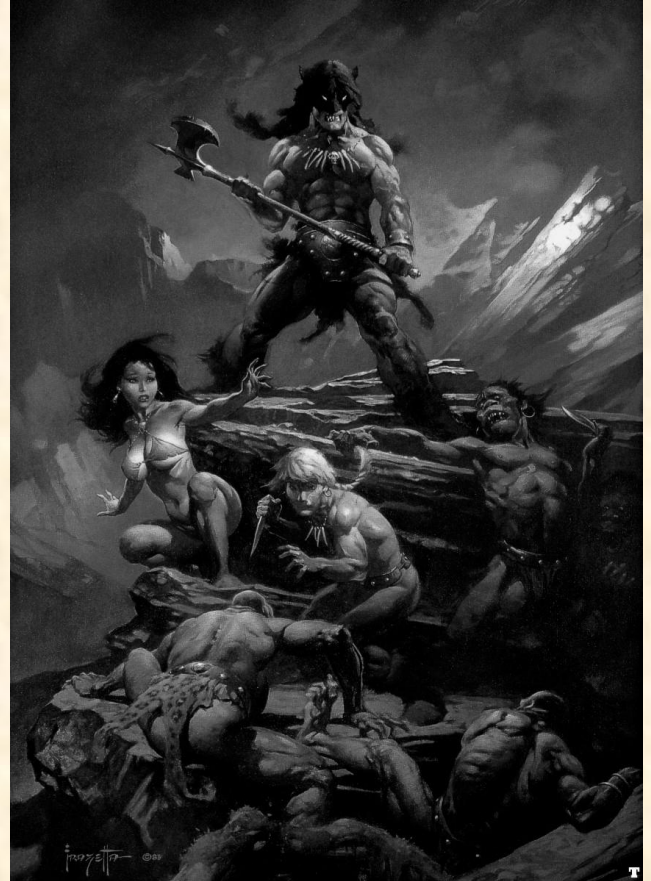
Con este sencillo cilindro de cera se puede iluminar tenuemente un radio de 2 metros. Su duración es escasa, pues la cera se consume en 1 hora.

Vial

Un vial puede almacenar 1/4 de litro de líquido y generalmente se fabrican en vidrio, metal, arcilla o piel curtida e impermeabilizada.

Yesca y Pedernal

Con estas dos sencillas herramientas se puede encender un fuego, prender una antorcha, o encender una hoguera. Utilizar yesca y un pedernal lleva un turno completo.



TRANSPORTE

Transporte Terrestre	Coste
Burro	8 mo
Caballo	75 mo
Caballo de Guerra	250 mo
Carro	100 mo
Carromato	200 mo
Mula	30 mo
Perro	3 mp
Perro Guardián	25 mo
Pienso (por día)	5 mc
Poni	30 mo
Transporte Marítimo	Coste
Balsa	5 mo
Barcaza	17.000 mo
Barco de Vela, grande	22.000 mo
Barco de Vela, pequeño	7.000 mo
Barco de Vela para transporte	30.000 mo
Bote	3.000 mo
Bote Salvavidas	800 mo
Canoa	55 mo
Galera Grande	32.000 mo
Galera Pequeña	12.000 mo
Galera de Guerra	65.000 mo

EQUIPO

EQUIPO	Coste	Peso
Aceite (frasco)	1 mp	½ Kg.
Ajo (3 cabezas)	5 mc	0 Kg.
Agua Bendita (frasco)	25 mo	½ Kg.
Alforjas	1 mp	½ Kg.
Antorchas (8)	3 mp	4 Kg.
Árnica	10 mo	0 Kg.
Barra	2 mo	2 Kg.
Botella, vino, cristal	2 mo	½ Kg.
Cadena (10 m)	30 mo	2 Kg.
Catalejo	1.000 mo	½ Kg.
Cerrojo	20 mo	½ Kg.
Cuerda (50 m)	10 mo	5 Kg.
Escala (10 m)	5 mc	10 Kg.
Escarpia	1 mo	2 Kg.
Espejo	10 mo	½ Kg.
Estacas (3)	5 mc	½ Kg.
Estuche (mapa, pergamino)	1 mo	½ Kg.
Farol de aceite	9 mo	1 Kg.
Frasco (vacío)	3 mc	½ Kg.
Grilletes	15 mo	1 Kg.
Herramientas de ladrón	30 mo	1 Kg.
Libro de Conjuros	15 mo	1 Kg.
Manta	5 mp	1 Kg.
Martillo	5 mp	1 Kg.
Mochila (vacía)	2 mo	1 Kg.
Montura	25 mo	15 Kg.
Odre	1 mo	2 Kg.
Pala	2 mo	4 Kg.
Pergamino	4 mp	0 Kg.
Pértiga (10 m)	2 mp	4 Kg.
Petate	1 mp	2 Kg.
Pica (escalada)	3 mo	5 Kg.
Pluma	1 mp	0 Kg.
Polea	5 mo.	2 Kg.
Púas (12)	1 mo	4 Kg.
Ración de comida	4 mp	½ Kg.
Saco Grande	2 mp	½ Kg.
Saco Pequeño	1 mp	½ Kg.
Símbolo Sagrado, madera	1 mo	0 Kg.

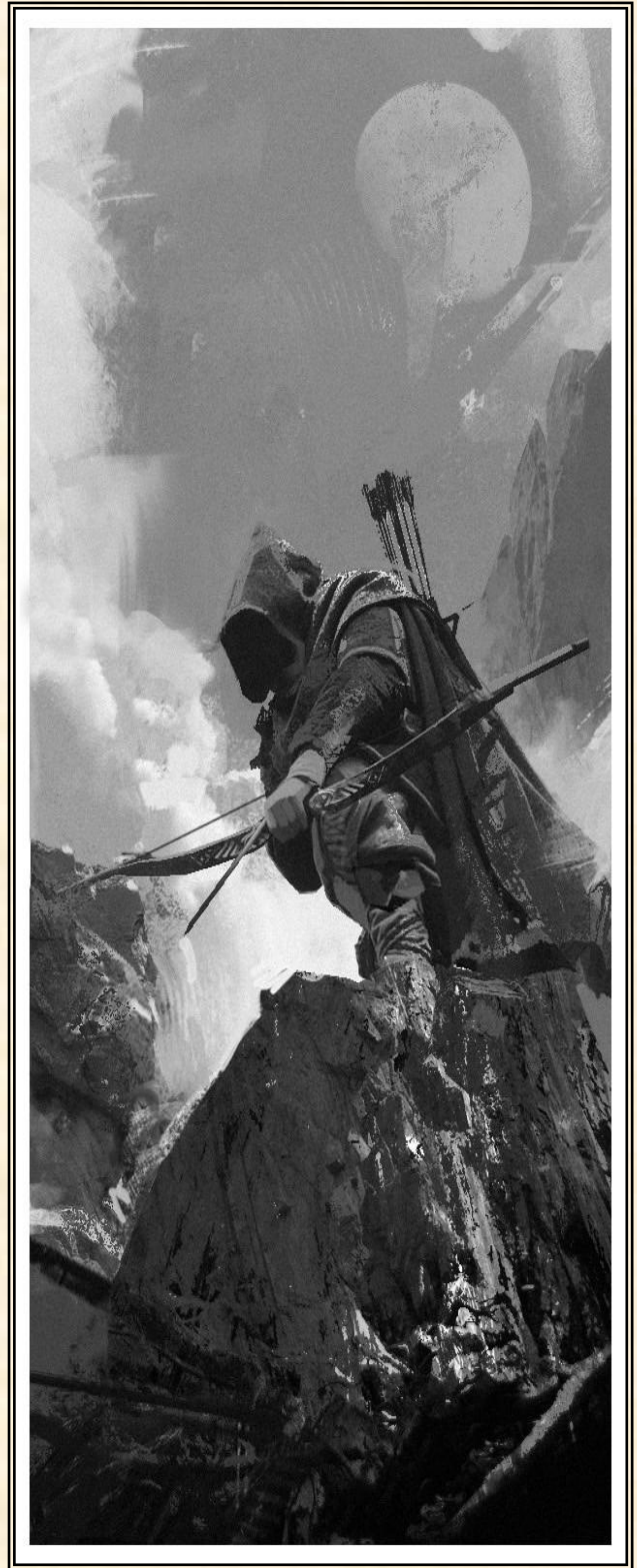
Símbolo Sagrado, plata	25 mo	½ Kg.
Tinta (vial)	8 mo	0 Kg.
Velas (10)	10 mc	0 Kg.
Vial (vacío)	1 mo	½ Kg.
Vino (2 pintas)	1 mo	½ Kg.
Yesca y Pedernal	2 mo	0 Kg.



Capítulo 4

Habilidades

En *Aventuras en la Marca del Este*, los aventureros pueden realizar ciertas tareas acorde a su clase. Así, por ejemplo, los magos pueden lanzar conjuros y los exploradores son capaces de rastrear. No obstante, en muchas ocasiones, nuestros personajes se verán en situaciones donde deberán hacer gala de diversas habilidades que nada tienen que ver con su clase de aventurero. Aunque en la *Caja Roja* ya se daban algunas indicaciones, en este capítulo se explica cómo emplearlas con mayor detenimiento, aunque conservando la sencillez y accesibilidad de las mismas, tal y como aparecían en el juego original que inspira este sistema.



Tiradas de Habilidad

Por regla general, se sobrentiende que nuestros aventureros, independientemente de su clase, son individuos competentes y medianamente inteligentes que pueden realizar tareas convencionales de manera normal, como por ejemplo establecer un campamento para pasarla noche, encender un fuego, montar a caballo o nadar; esto, claro, siempre que dichas acciones se desarrollen en condiciones normales, sin amenazas presentes ni efectos extraordinarios.

Muchas otras situaciones requerirán una tirada de habilidad basada en una característica para dilucidar el resultado de nuestras acciones.

Solo el Narrador tiene potestad para reclamar este tipo de tiradas. Para realizar una tirada de habilidad, debemos lanzar 1d20 y comparar el resultado con la puntuación de la característica relevante en nuestra hoja de personaje (FUE, DES, CON, INT, SAB, CAR). Si el resultado es igual o menor que la característica, entonces nuestro aventurero habrá tenido éxito. Si el resultado es superior, entonces habremos fracasado. Las consecuencias del éxito o fracaso dependerán de la acción que se pretendiera realizar, a discreción del Narrador.

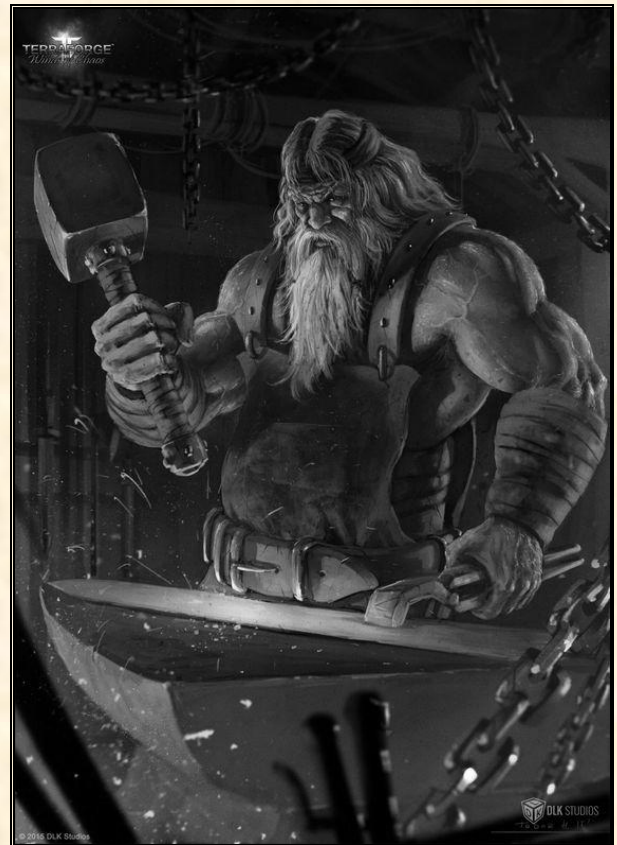
Nota importante: Recuérdese que el Narrador puede y debe aplicar penalizadores o bonificadores a las tiradas según cada circunstancia empleando el sentido común. Estos modificadores tienen que comunicarse antes de que la tirada tenga lugar. Esta decisión es inapelable, y cualquier discusión con el todopoderoso Narrador devendrá en castigo sumario contra el jugador/aventurero, en forma de dragón anciano enfurecido. Avisados quedáis.

En algunas ocasiones, a criterio del Narrador, puede ser necesaria una tirada de habilidad que nos permita resolver ciertas situaciones. Por ejemplo, puede ser precisa una tirada de fuerza (FUE) para cruzar a nado un trecho de río a contracorriente o saltar sobre una profunda sima. Del mismo modo, podría requerirse una tirada usando la destreza (DES) para comprobar si tenemos éxito escalando un muro o tratando de mantener el equilibrio sobre un frágil puente. Para estos casos debemos lanzar un dado de veinte caras (1d20) y sumar o restar el modificador de característica. Si el resultado es mayor que nuestro grado de habilidad se considerará un fallo. Por el contrario, si la tirada es igual o menor que nuestro grado de habilidad, la acción se coronará con el éxito.

El Narrador podrá aplicar bonificadores o penalizadores a la tirada según el grado de dificultad o las circunstancias especiales que se den. Aunque nunca será mayor que +5 para una

situación complicada ni menor que -5 para una acción sencilla.

Por ejemplo, nuestro elfo Siloscien, oriundo del Bosque Viejo y habilidoso trepador, decide escalar un saliente rocoso para escapar de los hambrientos lobos que le persiguen. Su habilidad de DES es igual a 16, lo que le otorga un bonificador -2 a la tirada de habilidad (el modificador de su característica). El Narrador decide penalizar la acción ya que las recientes lluvias han mojado la roca quedando resbaladiza, así que el Narrador añade un penalizador +2 a la tirada. Fran, el jugador que interpreta a Siloscien tira el dado y obtiene un 14, al que resta el -2 de su modificador de característica y el +2 de penalización impuesto por el Narrador para un total de 14. Como su habilidad en DES es de 16 y ha obtenido un cifra inferior, Siloscien logra escalar con éxito el saliente y escapar de los hambrientos lobos.



Tiradas de Habilidad

Característica por la que se tira	Situación apropiada para el uso de la habilidad	Habilidades útiles en estas situaciones
Fuerza (FUE)	Cuando la fuerza física es requerida Por ejemplo: levantar, empujar o arrastrar cosas	Intimidar, Nadar o Saltar
Destreza (DES)	Cuando se hace necesario el uso de la agilidad, celeridad y presteza	Acrobacias, Cabalgar, Oficio, Montar trampas
Constitución (CON)	Cuando la resistencia física es la clave	Atletismo
Inteligencia (INT)	Cuando la razón, la memoria y el cálculo son precisos.	Conocimientos de naturaleza, Geografía, Historia, Ingeniería, Leyes, Religión, Saber arcano
Sabiduría (SAB)	Cuando la experiencia, el sentido común y la intuición son requeridas	Alquimia, Cocinar, Folclore, Leer los labios, Navegación, Rastrear, Sanar
Carisma (CAR)	Cuando la personalidad y la diplomacia entran en juego	Actuar, Diplomacia, Disfraz, Intimidar, Juegos de azar

Empleo de Las Habilidades

Cada aventurero comienza con 4 puntos de habilidad, más un punto extra por cada punto de bonificación en la característica de Inteligencia (INT). Si el aventurero tuviera un penalizador a su Inteligencia, este no se restaría a sus cuatro puntos iniciales de habilidad. Por cada nivel que obtenga, el aventurero recibirá 3 puntos adicionales de habilidad que debe asignar inmediatamente, ya sea comprando nuevas habilidades, ya sea mejorando cualquiera de las habilidades que ya disponga. Cada punto en una habilidad otorga una bonificación de +1 a la tirada. Por ejemplo, nuestro intrépido monje Astiages pretende cruzar un río cuyas fragorosas aguas lo separan de su objetivo. La corriente es potente y podría arrastrarlo río abajo con funestas consecuencias. Sin embargo, Astiages es un aventurero fuerte y decidido, experto nadador, pues posee la habilidad de nadar con dos puntos de habilidad aplicados, lo que le otorga un +2 de bonificador para con su tirada de habilidad. El Narrador exige al jugador que controla al corajudo Astiages una tirada de habilidad basada en su característica Fuerza (FUE), que es de 12.

El resultado que no debe sobrepasar con su tirada el jugador es de 14 (12 de la puntuación en Fuerza del monje y +2 de los puntos de habilidad). Es decir, el jugador debe sacar 14 o menos en una tirada de 1d20 para tener éxito. El Narrador, llegado el caso, podría aplicar penalizadores o bonificadores antes de la tirada final, pero en esta ocasión decide no aplicar ninguno. El jugador tira su d20 favorito y obtiene un 16, ¡fracaso! Astiages es arrastrado por la corriente y cae por una catarata de altura colosal, muriendo en el acto. ¿Quién dijo que ser un aventurero fuera fácil? No en la Marca del Este.

Para el caso de las habilidades sociales, como diplomacia, intimidación y similares, sería aconsejable que los jugadores y el Narrador llegasen a un acuerdo. Esto es necesario porque, cuando estas habilidades se emplean con otros aventureros jugadores, pueden restar posibilidades para interpretar a los personajes, dejándolo todo de la mano de una simple tirada de dados. Por eso, para estos casos, es mejor obviar las habilidades sociales y simplemente interpretar la situación. De hecho, no permitas que cuando los aventureros interactúen con aventureros no jugadores y monstruos se limiten a lanzar dados y dejarlo todo en manos del azar. En cualquier caso, recuerda que en el equilibrio está la virtud.

Habilidades Enfrentadas

Habr  ocasiones en que se requerir  tiradas de habilidades enfrentadas. Si solo uno de los contendientes supera la tirada, ser  el vencedor. Si ambos superasen la tirada, hay que ver la diferencia entre el n mero obtenido en el dado y el n mero que se deb  obtener; quien obtenga mayor diferencia ser  el vencedor. Por ejemplo, dos aventureros se lanzan a coger un anillo m gico. El primero debe obtener 12 o menos, mientras que el segundo debe lograr 16 o menos. Ambos jugadores lanzan los dados, y el primero obtiene un 5, por lo que su diferencia es 7 ($12 - 5 = 7$); el segundo obtiene un 8, por lo que su diferencia es 8 ($16 - 8 = 8$). Por lo tanto, el segundo aventurero gana y agarra el anillo.

En caso de empate, simplemente habr  que volver a realizar las tiradas hasta romper dicho empate. Tan sencillo como eso.

Listado de Habilidades

A adir habilidades

La lista de habilidades que ofrecemos a continuaci n no pretende ser exhaustiva, ni cerrada, es m s, recomendamos que cada Narrador a ada nuevas habilidades a su gusto, a adiendo elementos de su cosecha y dando as  color y personalidad a sus campa as.

Acrobacias

Escapismo, filigranas, sortear obst culos o trampas, caminar por la cuerda floja y actividades que requieran del uso de cierta t cnica y disciplina, suelen estar englobadas dentro de esta habilidad.

Actuar

Actuar es una habilidad social que determina la capacidad de persuadir, enga ar, confundir o manipular los sentimientos de los dem s.

Alquimia

Esta habilidad provee al personaje de las destrezas alqu micas necesarias para identificar elementos qu micos comunes, drogas, pociones y venenos. Un chequeo exitoso permite a un personaje crear un ant doto para un tipo espec fico de veneno (siempre que el Narrador lo crea conveniente en el marco de su campa a). En sentido inverso, tambi n es posible la fabricaci n de venenos y drogas a partir de

compuestos y plantas. Esta habilidad suele depender de Inteligencia (INT) o Sabidur a (SAB) seg n qu  casos, por ejemplo, Inteligencia para las f rmulas alqu micas y Sabidur a para Identificar las plantas adecuadas.

Atletismo

Abarca todo el conjunto de actividades f sicas que requieran vigor f sico y resistencia, aplicadas a la caracter stica de Constituci n (CON).

Cabalgar (elegir montara)

Se utiliza para montar, cuidar y alimentar un animal, tomando sus riendas en circunstancias dif ciles. Esta habilidad es tambi n usada cuando los aventureros manejen carrozas, carromatos, carruajes y similares. Normalmente esta habilidad depende de la caracter stica de Destreza (DES) o Constituci n (CON).

Pueden elegirse las siguientes criaturas para montar: Caballos (incluye asnos y mulas), Camellos, Elefantes, Lobo gigante, Grifo, Pegaso, Hipogrifo o  guila gigante. Si se quiere montar una nueva criatura, habr  que gastar puntos de habilidad para conseguirla.

Cocinar

Esta habilidad permite al aventurero preparar y cocinar alimentos con cierta pericia, de tal manera que los platos resultantes sean apetitosos, deliciosos y nutritivos. Dicha habilidad tambi n dota al usuario de conocimientos b sicos para desollar animales, limpiarlos y prepararlos para ser cocinados. Cocinar tambi n permite al aventurero tener conocimientos sobre destilaci n de bebidas y preparaci n de todo tipo de bebedizos, alcoh licos o no.

Disfraz

El arte del disfraz es una habilidad que nos permite hacernos pasar por otra persona o criatura diversa. Se requiere una tirada, normalmente aplicada a la caracter stica de Carisma (CAR), para preparar un disfraz convincente.

Diplomacia

La diplomacia es una habilidad social que permite negociar, persuadir, concordar y acordar todo tipo de asuntos con otros individuos. Esta pericia estar  sujeta al uso que el Narrador quiera darle, pues, como ya indic bamos, no es recomendable que todas las situaciones se resuelvan meramente con una tirada de dados.

Empatía animal (elegir tipo)

Por alguna razón, el personaje es hábil en el manejo de determinadas bestias y animales, siendo ducho en su cuidado y entrenamiento. A su vez, el animal elegido es capaz de aprender trucos y órdenes sencillas siempre y cuando su amo se encuentre a 10 metros o menos y pueda oírle claramente.

Folclore (elegir una cultura)

La favorita de los bardos. Esta habilidad permite conocer el conjunto de creencias, costumbres, artesanías, leyendas, mitos, leyes y demás que conforman la tradición y costumbres de las gentes de un pueblo o un país.

Geografía

Permite conocer un conjunto de saberes sobre las diversas regiones que componen el mundo de la Marca, sus tierras, pueblos y las particularidades relativas a su orografía, sistemas fluviales y marítimos, paisajes y lugares.

Historia

Este es el conocimiento de los avatares políticos, sociales, económicos y militares que han acontecido en el mundo de la Marca. Es decir, aquellos sucesos preservados tanto por las crónicas oficiales y monumentales y la tradición oral de los diferentes pueblos dispersos de oriente a occidente y de septentrión a meridión.

Ingeniería

La ingeniería es el arte de aplicar la inteligencia y razón para diseñar artefactos, mecanismos y cachivaches, amén de desarrollar y perfeccionar diversas tecnologías. Esta habilidad está sujeta al grado de desarrollo tecnológico que cada Narrador haya querido implementar en su campaña. Por ejemplo, en una campaña al uso de Aventuras en la Marca del Este, esta habilidad puede emplearse para diseñar una cerradura, un sistema de poleas, desentrañar los misterios de una intrincada trampa mecánica, construir un puente o cualquier otra estructura al uso, etc. Los gnomos, dado su gusto por la ingeniería, siempre parten con dos puntos extra en esta habilidad.

Intimidar

La intimidación nos permite asustar a otros individuos o criaturas, exhibiendo nuestro poderío y fuerza como amenaza plausible. Esta es una habilidad social y es importante que en ocasiones sea interpretada y no solamente decidida por los dados.

Juegos de azar

Esta habilidad dota a los aventureros de los talentos precisos para participar en juegos de habilidad o azar. Quien la posea, conocerá el funcionamiento y reglas de muchos juegos (generalmente los de las regiones que el personaje conozca), y la manera correcta para jugar con mayores posibilidades de ganar.

Leer Los Labios

Esta capacidad permite al aventurero ser capaz de averiguar lo que alguien está transmitiendo oralmente aunque no pueda oírlo, simplemente interpretando el movimiento de los labios al pronunciar cada palabra. Dos personajes habilitados con esta facultad podrán comunicarse sin articular sonido alguno siempre que puedan ver con nitidez sus labios.

Leyes

Sabiendo leyes, nuestro aventurero es capaz de desenvolverse bien en la burocracia de cada nación, siendo capaz de reconocer los diversos trámites necesarios para una amplia variedad de procedimientos. También dispone de conocimientos sobre las costumbres penales y ordenamientos criminales de muchos pueblos y naciones, así como los castigos y penas, impuestos, alcabalas, tributos y demás jerigonza leguleya.

Montar trampas

Gracias a esa habilidad, nuestro aventurero podrá montar y desmontar trampas sencillas o complejas que sirvan a diferentes propósitos, como cazar, proteger o defender localizaciones, etc.

Una tirada exitosa significará que la trampa funciona adecuadamente, mientras que un fallo supondrá que, por alguna razón, el mecanismo no se ha montado correctamente y la trampa no funcionará adecuadamente. Instalar una trampa pequeña requiere una hora de trabajo y causa un daño de entre 1d4 y 2d4, aunque el Narrador puede dictaminar otra cosa si así lo desea. El daño aumenta otros 2d4 adicionales por cada 5 niveles de experiencia del fabricante. Instalar una trampa realmente grande y compleja requerirá 2d4 horas de trabajo y produce un daño aproximado de entre 1d6 a 2d6 o a discreción del Narrador.

Navegación

Esta habilidad faculta al aventurero para pilotar con destreza diversas embarcaciones, tanto fluviales como marítimas. Es capaz, mediante su uso, de reconocer la dirección del viento y situar la embarcación para manejar la embarcación en las mejores condiciones

posibles. El aventurero con esta habilidad es ducho en el uso de aparejos típicamente marinos, nudos y velamen, así como en el reconocimiento de mareas y corrientes, orientación en alta mar y los peligros inherentes al medio acuático.

Oficio (elegir tipo)

Como su nombre indica, mediante esta habilidad el aventurero conocerá el desempeño de una profesión artesanal, que puede ser de muy diverso tipo. A continuación enumeramos unos cuantos oficios de ejemplo: Agricultor, Alfarero, Armero, Barquero, Cantero, Carnicero, Carpintero, Costurero, Curtidor, Escultor, Herrero, Jardinero, Pescador, Pintor, Sastre, Tallador, Talabartero, etc. Huelga decir que cualquier otro oficio, siempre que sea factible para con la campaña en curso, y con el permiso del Narrador, puede elegirse para el caso.

Rastrear

Mediante el uso de esta habilidad, nuestro personaje aventurero es capaz de seguir rastros y reconocer huellas de animales o criaturas monstruosas, así como de humanoides de todo tipo. Esta habilidad también permite a nuestro personaje ocultar su rastro y viajar sin dejar pistas a sus posibles perseguidores.

Religión

Esta colección de saberes habilitará a nuestro aventurero con muchos y útiles conocimientos sobre prácticas religiosas diversas, facultándole para reconocer rituales, símbolos, ídolos, tradiciones, festividades y demás, relacionadas con cultos religiosos de toda índole.

Saber arcano

Esta habilidad es susceptible de conceder un personaje varios tipos de conocimientos distintos del lanzamiento de conjuros estándar, como por ejemplo geografía planar, monstruos planares o extra-planares, o ingeniería mágica (lo cual no incluye detalles acerca de la fabricación de objetos mágicos). Esto permite al aventurero identificar objetos mágicos comunes con una simple tirada bajo esta habilidad, pero no objetos mágicos más especiales, ni distinguir objetos protegidos con trampas o malditos de otros que puedan ser más seguros.

Saber natural

Mediante esta recopilación de saberes, un aventurero podrá desenvolverse en el medio natural, siendo capaz de sobrevivir y perdurar en tan hostil entorno. Gracias a esta habilidad, podrá reconocer fauna y flora, determinando

aquellas especies peligrosas. También será útil a la hora de precisar el curso y razón de variados sucesos naturales y el porqué de las cosas en la naturaleza.

Sanar

Esta útil habilidad permite al aventurero paliar los efectos de las heridas, estabilizando al enfermo o herido, deteniendo la pérdida de sangre. Se emplea típicamente para evitar que un personaje moribundo, con 0 puntos de golpe o menos, siga perdiendo puntos de golpe hasta morir. La habilidad de sanar también dota al aventurero de conocimientos básicos de medicina, de tal manera que puede practicar curas sencillas, vendajes, torniquetes, cataplasmas y apósitos para mitigar o sanar a los heridos y enfermos y podrá mediante una tirada de habilidad exitosa recuperar 1D2 de puntos de vida.



Capítulo 5

Maestría en armas (opcional)

Por regla general, en Aventuras en la Marca del Este se considera que cualquier aventurero conoce y domina el uso de aquellas armas que emplea al inicio de su carrera. Esta habilidad sobrevenida puede resultar poco realista, de ahí el desarrollo de esta opción a las reglas que nos permitirá establecer una especialización en armas, derivada del estudio y entrenamiento. Esto permitirá a nuestros aventureros manejar con pericia un arma en concreto, obteniendo beneficios derivados, o bien un conjunto de armas de características similares, consiguiendo también beneficios aunque más limitados en su alcance.



Si decidimos emplear esta opción a las reglas, cualquier personaje que empiece su carrera de aventurero lo hará sin dominar arma alguna. Este aventurero, según su clase, recibirá un número predeterminado de opciones en armas que podrá elegir para especializarse. La siguiente tabla establece el número de opciones en armas disponibles según la clase de aventurero y su nivel.

Tabla de opciones en armas		
Nivel	Clase Guerreros	Todas las demás clases
1	4	2
3	5	3
6	6	4
9	7	5
11	8	6
15	9	7
19	10	7
23	11	8
27	12	8
30	13	9
33	14	9
36	15	10

El jugador podrá asignar cada punto o bien para aprender a manejar un tipo de arma a nivel básico o bien para avanzar en el nivel de maestría en el uso de un arma en concreto, según se establece en la tabla de Maestría en Armas.

Tabla de maestría en armas	
Número de opciones en armas empleadas	Nivel de Maestría
0	Sin entrenamiento
1	Básico
2	Entrenado
3	Experto
4	Maestro
5	Gran Maestro

Hay que hacer notar que el aventurero, en su primer nivel de personaje, solo puede gastar opciones de armas para aprender a usar armas a nivel básico.

Por ejemplo, Fran decide crear un personaje para empezar a jugar y decide usar las reglas de maestría en armas. Fran escoge la clase de aventurero de Guerrero. Mirando la tabla de opciones en armas, descubre que su guerrero dispone de cuatro opciones en armas a primer nivel. Como sabe que en su primer nivel su límite de entrenamiento con armas es el nivel básico, escoge cuatro armas diferentes: espada larga, la espada corta, la daga y lanza (cuatro opciones de armas = cuatro armas a nivel básico). Unas semanas más tarde, tras varias aventuras, el guerrero de Fran consigue alcanzar el tercer nivel y recibe así una nueva opción en armas. Fran decide usar esta nueva opción para mejorar su nivel de maestría con una de las armas que domina, concretamente la espada larga, que es la que más usa en combate. Gastando esa opción en armas disponible, el guerrero de Fran avanza desde el nivel de maestría básico al nivel de maestría entrenado con su espada larga. Conforme su guerrero gane más opciones de armas, podrá ya gastarlas como se le antoje: o bien aprendiendo el uso básico de más armas, o bien incrementado su nivel de maestría con armas ya conocidas.

Hay que hacer notar, de igual modo, que cada opción en armas disponible se asocia a un tipo de arma específico (por ejemplo, espada corta), y no a una familia de armas (espadas). Es más, si un tipo de espada permite dos usos derivados, como una katana o espada bastarda, que pueden usarse con una o dos manos, el aventurero interesado deberá gastar una opción en armas para cada uno de estos usos disponibles diferentes.

Para avanzar en el grado de maestría de un arma, siempre que el aventurero tenga opciones de armas disponibles para gastar, el personaje debe buscar un maestro para que le imparta los conocimientos y técnicas apropiadas para incrementar su nivel de maestría con el arma elegida. El Narrador tiene potestad para establecer el coste en dinero y tiempo de este proceso de aprendizaje, según las características de sus campañas, aunque la siguiente tabla puede ayudar a este propósito:

Tabla de opciones en armas

Nivel de Maestría en Armas a conseguir	Tiempo requerido	Coste
Básico (nueva arma)	1 semana aprox.	100/150 mo
Entrenado	2 semanas aprox.	250/300 mo
Experto	1 mes	500/600 mo
Maestro	2 meses	800/900 mo
Gran Maestro	4 meses	1000/1500 mo

La tabla anterior tiene un carácter meramente orientativo, y el Narrador puede incrementar el tiempo y el coste preciso a su antojo. También es posible que el aventurero pueda pagar a su maestro realizando tareas o trabajos, y desde luego no es descabellado que un personaje pueda aprender el uso maestro de algunas armas mediante la magia. Además, algunas armas mágicas dotadas de poderes excepcionales pueden requerir un determinado grado de maestría para su uso. Para todas las demás opciones y posibilidades que se puedan dar en el transcurso de vuestras aventuras, y que sería muy prolijo enumerar aquí, el Narrador tendrá la última palabra... y la palabra del Narrador es incuestionable.

Es evidente que, una vez se decide emplear la regla de maestría en armas, se establecen diferencias entre el uso de armas sin entrenar y el uso de armas entrenadas. Considerando armas si entrenar a todos aquellas en las que no se ha gastado ni tan siquiera una opción en armas a nivel básico.

Efectos de emplear un arma sin entrenar

Cuando un aventurero decide emplear un arma con la que no posee entrenamiento, solo producirá la mitad de daño cuando consiga golpear (es decir, dividiremos el daño entre dos, redondeando siempre hacia arriba).

Efectos de emplear un arma entrenada

Generalmente, cuando un aventurero emplea armas entrenadas, consigue golpear con mayor precisión y contundencia, provocando más

daño. De igual manera, consigue aumentar su bonificación para cada ataque, incrementando así sus posibilidades de golpear con éxito a su adversario.

En ocasiones, algunas armas podrán emplearse de manera especial, permitiendo al usuario esquivar golpes, noquear, desmontar a jinetes, aturdir, hacer perder la iniciativa de combate al contrincante, desjarretar, etc. Para ello, quien maneje el arma debe poseer cierto nivel de maestría, que se indica en las tablas siguientes con la letra A, que significa que dicha habilidad está activa.

También hay que hacer notar que algunas armas, cuando el usuario alcanza un determinado nivel de maestría en su uso, permiten ser lanzadas a distancia, aunque no figuren originalmente como armas de uso a distancia. Esta cualidad aparece también reflejada en las tablas subsiguientes, como alcance a distancia.

En este capítulo, disponemos de las nuevas tablas de armas hábiles para su uso con la regla opcional de Maestría en Armas.

Nota relativa a las armas de los ninjas

Como habrán podido comprobar, en la descripción de la clase de aventurero del ninja, muy especial por muchas razones, se enumeran una serie de armas propias de la clase que no aparecen en los listados de la regla de maestría en armas. A discreción del Narrador, se pueden adaptar con facilidad, tomando como ejemplo las tablas de armas parecidas. Que prime siempre la sencillez por encima de cualquier otra consideración.

Cualidades de las armas (usando la regla de Maestría en Armas)

Alcance a distancia

Un arma provista con esta capacidad puede ser lanzada a distancia para golpear a nuestros enemigos u otros objetivos. Algunas armas con esta habilidad no pueden lanzarse normalmente, y solo la creciente habilidad, entrenamiento y pericia de nuestros aventureros permiten hacerlo.

Tabla de armas atrapadoras

Nivel o DG del oponente	Bonificador a la salvación	Sin entrenar / básico / Entrenado	Experto / Maestro	Gran Maestro
Hasta nivel 1	0	Atrapado	Atrapado	Atrapado
Más de 1 hasta 3	+1	Atrapado	Atrapado	Atrapado
Más de 3 hasta 6	+2	Impedido	Atrapado	Atrapado
Más de 6 hasta 9	+3	Impedido	Impedido	Atrapado
Más de 9 hasta 12	+4	Ralentizado	Impedido	Impedido
Más de 12 hasta 16	+5	Ralentizado	Ralentizado	Impedido
Más de 16 o superior	+5	Ralentizado	Ralentizado	Ralentizado

Atrapar

Cualquiera que resulte afectado por el ataque de un arma con esta capacidad resultará atrapado, impedido o ralentizado según sus datos de golpe o nivel comparados con la maestría del usuario, según lo establecido en la siguiente tabla.

La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación contra muerte con una penalización basada en el nivel de maestría del portador del arma cuando resulte golpeado por primera vez para evitar este efecto. Si se falla la tirada de salvación, la víctima sufrirá los efectos según la tabla, pudiendo repetir la tirada de salvación cada nuevo asalto.

Un contrincante atrapado no podrá moverse, lanzar conjuros ni atacar. Hay que advertir que este ataque solo tendrá éxito contra un rival de tamaño similar al aventurero, a criterio del Narrador. Si la víctima resulta impedida, no podrá moverse a la mitad de su rango de movimiento. Finalmente, si el contrincante es ralentizado, perderá la iniciativa en combate.

Aturdir

Las armas con esta cualidad permiten al atacante aturdir a su contrincante siempre que sea de un tamaño similar o menor. Un personaje aturdido no podrá conjurar, se moverá a un tercio de su capacidad de movimiento, obtendrá un penalizador +2 a su categoría de armadura y un penalizador -2 a sus tiradas de salvación. El contrincante puede evitar estos efectos siempre que tenga éxito en una tirada de salvación contra muerte, que podrá repetir cada asalto hasta lograr recuperarse.

Bonificador a la armadura

Cuando se emplee un arma con esta cualidad, el personaje obtendrá el bonificador a su armadura indicado tabla del arma para el número de ataques que reciba. Por ejemplo, una entrada listada con -2 contra 3 significará que el portador del arma ganará un -2 de bonificador a su armadura contra 3 ataques que reciba. El personaje decidirá contra qué ataques podrá hacer uso de esta cualidad antes de que la correspondiente tirada de ataque se efectuada. Cuando un aventurero está empleando dos armas, solo obtendrá un bonificador a su armadura, pudiendo elegir el que más ventajoso le resulte.

Cargar

Un arma con esta propiedad es capaz de duplicar su daño siempre que se ataque con ella previa carga de, al menos, 6 metros. Para ello, el aventurero debe declarar que realiza un ataque en carga, recorrer en dicho ataque una distancia mínima de 6 metros y alcanzar a su objetivo con una tirada exitosa de ataque.

Desarmar

El portador de un arma con esta capacidad puede decidir desarmar a su enemigo en lugar de causarle daño. El personaje debe declarar que intenta desarmar a su contrincante antes de realizar la tirada de ataque. Si logra impactar, la víctima deberá realizar una tirada de habilidad de Destreza (ver capítulo para las tiradas de habilidad) con el penalizador listado en la tabla del arma o será desarmado.

Desmontar

Cuando empleamos un arma con esta habilidad, nuestro aventurero podrá usarla para desmontar a un jinete en carga o bien recibir la carga de otro contrincante. Nuestro aventurero ganará la iniciativa y, si consigue golpear a su enemigo, este recibirá el doble de daño. Si el contrincante estuviese a lomos de una montura, deberá tener éxito en una tirada de Destreza para no ser desmontado.

Desviar

Un arma con esta propiedad es capaz de desviar golpes dirigidos contra su portador, evitándole todo daño. Para lograrlo, hay que tener éxito en una tirada de salvación contra muerte por cada golpe que se quiera desviar. El número listado en la tabla indica el número de golpes dirigidos contra el aventurero que pueden desviarse. El personaje debe decidir contra qué ataques emplea el desvío antes de que el contrincante efectúe la tirada de ataque. Cuando un aventurero emplea dos armas en combate, la cantidad de posibilidades de desvío de las armas combinadas no se acumulan, pudiendo elegir para desviar aquella que prefiera.

Doble Daño

Al lanzar su ataque, el aventurero debe comprobar antes de aplicar modificador alguno si su tirada ha igualado o superado la cifra que aparece en esta casilla. De ser así, y si el ataque consigue golpear a su contrincante tras aplicar los modificadores, entonces, y solo entonces, el ataque provocará el doble de daño.

Salvación por veneno

Si el proyectil de la carbatana está envenenado, el penalizador listado se aplica a las tiradas de salvación contra veneno de la víctima, debido a la capacidad del dardo para inocular el veneno bajo la piel a gran profundidad al estar inusitadamente afilado

Enganchar

Cuando nuestro aventurero emplee un arma con esta capacidad, podrá decidir enganchar a su enemigo y arrastrarlo en lugar de golpearlo normalmente y provocar daño. El personaje deberá declarar que intentará realizar esta opción antes de tirar el dado: si tiene éxito, el ataque producirá el daño mínimo y la víctima podrá realizar una tirada de salvación contra parálisis para no resultar enganchada ni caer al suelo. La cifra listada en la tabla se aplica a la tirada de salvación del contrincante.

Ensartar

Si el oponente atacado con un arma dotada de esta capacidad tiene los dados de golpe o nivel iguales o menores a los listados en la tabla del arma, el contrincante podrá resultar ensartado si el personaje portador del arma así lo decide. En tal caso, el portador deberá soltar el arma y la misma quedará ensartada en la víctima por 1d4+4 asaltos, provocando 1d6 puntos de daño cada asalto. Si la víctima decide usar un asalto para sacarse el arma ensartada, le provocará doble daño pero conseguirá librarse de ella.

Noquear

Cualquier contrincante golpeado por este arma podrá perder la iniciativa, quedar aturdido o noqueado, dependiendo de sus dados de golpe o nivel, comparado con el nivel de maestría del usuario del arma. La víctima deberá realizar una tirada de salvación contra muerte, aplicando una penalización según la maestría en armas del usuario. Si falla, sufrirá los efectos, según la tabla de armas noqueadoras a continuación.

Pérdida de Iniciativa

Si el usuario consigue golpear a su contrincante, la víctima debe realizar una tirada de salvación contra parálisis o perder la iniciativa durante su siguiente asalto.

Tabla de armas noqueadoras

Nivel o DG del oponente	Bonificador a la salvación	Sin entrenar / básico / Entrenado	Experto / Maestro	Gran Maestro
Hasta nivel 1	0	Noqueado	Noqueado	Noqueado
Más de 1 hasta 3	+1	Noqueado	Noqueado	Noqueado
Más de 3 hasta 6	+2	Aturdido	Noqueado	Noqueado
Más de 6 hasta 9	+3	Aturdido	Aturdido	Noqueado
Más de 9 hasta 12	+4	Perdida Iniciativa	Aturdido	Aturdido
Más de 12 hasta 16	+5	Perdida Iniciativa	Perdida Iniciativa	Aturdido
Más de 16 o superior	+6	Perdida Iniciativa	Perdida Iniciativa	Perdida Iniciativa

ALABARDA						
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Enganchar	Desviar	Desarmar
Sin entrenar	-	1d6	-	-	-	-
Básico	-	1d8	-	0	-	0
Entrenado	+2	1d10	-1 contra 1	-1	-	0
Experto	+4	1d10	-2 contra 1	-2	1	0
Maestro	+6	1d12	-2 contra 2	-3	1	0
Gran Maestro	+8	2d6+2	-3 contra 2	-4	2	0

ALABARDA DE SABLE						
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Enganchar	Desviar	Desarmar
Sin entrenar	-	1d6	-	-	-	-
Básico	-	1d8	-	0	-	0
Entrenado	+2	1d10	-1 contra 1	0	-	0
Experto	+4	1d10	-2 contra 1	-1	1	0
Maestro	+6	1d12	-2 contra 2	-2	1	0
Gran Maestro	+8	2d12+2	-3 contra 2	-3	2	0

ASSPIEL, ESPOTÓN						
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Enganchar	Desviar	Desarmar
Sin entrenar	-	1d6	-	-	-	-
Básico	-	1d8	-	0	-	0
Entrenado	+2	1d10	-1 contra 1	0	-	0
Experto	+4	1d10	-2 contra 1	-1	1	0
Maestro	+6	1d12	-2 contra 2	-2	1	0
Gran Maestro	+8	2d6+2	-3 contra 2	-4	-2	0

ARCO CORTO					
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Perdida de iniciativa	Alcance
Sin entrenar	-1	1d4	-	-	15 metros
Básico	-	1d6	-	-	15 metros
Entrenado	+2	1d6+2	-1 contra 1	A	20 metros
Experto	+4	1d6+4	-2 contra 1	A	25 metros
Maestro	+6	1d8+6	-2 contra 2	A	30 metros
Gran Maestro	+8	1d10+8	-2 contra 2	A	35 metros

Arco largo					
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Perdida de iniciativa	Alcance
Sin entrenar	-1	1d4	-	-	20 metros
Básico	-	1d6	-	-	20 metros
Entrenado	+2	1d8+1	-1 contra 1	A	30 metros
Experto	+4	1d10+2	-2 contra 1	A	35 metros
Maestro	+6	3d6	-2 contra 2	A	40 metros
Gran Maestro	+8	4d4+2	-2 contra 2	A	45 metros

Ballesta ligera				
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Aturdir	Alcance
Sin entrenar	-1	1d3	-	10 metros
Básico	-	1d6	-	10 metros
Entrenado	+2	1d6+2	A	15 metros
Experto	+4	1d8	A	20 metros
Maestro	+6	1d10	A	25 metros
Gran Maestro	+8	1d12	A	30 metros

Ballesta de mano				
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Aturdir	Alcance
Sin entrenar	-1	1d3	-	5 metros
Básico	-	1d4	-	5 metros
Entrenado	+2	1d4+2	A	10 metros
Experto	+4	1d6	A	15 metros
Maestro	+6	1d8	A	20 metros
Gran Maestro	+8	1d10	A	25 metros

Ballesta de repetición					
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Aturdir	Descarga adicional	Alcance
Sin entrenar	-1	1d4	-	-	10 metros
Básico	-	1d8	-	-	10 metros
Entrenado	+2	1d12	A	-	15 metros
Experto	+4	1d12+2	A	1	20 metros
Maestro	+6	1d12+4	A	2	25 metros
Gran Maestro	+8	1d12+6	A	3	30 metros

Ballesta pesada

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Aturdir	Alcance
Sin entrenar	-1	1d4	-	20 metros
Básico	-	1d8	-	20 metros
Entrenado	+2	1d12	A	25 metros
Experto	+4	1d12+2	A	30 metros
Maestro	+6	1d12+4	A	35 metros
Gran Maestro	+8	1d12+6	A	40 metros

Boleadoras

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Atrapar	Salvación contra atrapar	Alcance
Sin entrenar	-	1	-	-	-	6 metros
Básico	-	1d2	-	20	-	6 metros
Entrenado	+2	1d3	-1 contra 1	20	-1	8 metros
Experto	+4	1d3+1	-2 contra 2	19	-2	10 metros
Maestro	+6	1d4+1	-3 contra 3	18	-3	12 metros
Gran Maestro	+8	1d4+2	-4 contra 3	17	-4	14 metros

Bastón

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desviar
Sin entrenar	-	1d3	-	-
Básico	-	1d6	-	-
Entrenado	+2	1d6+2	-1 contra 2	1
Experto	+4	1d8+2	-2 contra 3	2
Maestro	+6	1d8+4	-3 contra 3	3
Gran Maestro	+8	1d8+6	-4 contra 4	4

Cachiporra

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Noquear
Sin entrenar	-	1	-
Básico	-	1d2	0
Entrenado	+2	1d4	-1
Experto	+4	1d4+2	-2
Maestro	+6	1d4+4	-3
Gran Maestro	+8	1d4+6	-4

Cerbatana

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Salvación por veneno	Alcance
Sin entrenar	-1	-	0	3 metros
Básico	-	-	0	3 metros
Entrenado	+2	-	-1	4 metros
Experto	+4	-	-2	6 metros
Maestro	+6	-	-3	8 metros
Gran Maestro	+8	-	-4	10 metros

Cestas

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño
Sin entrenar	-	1
Básico	-	1d3
Entrenado	+2	1d4+1
Experto	+4	2d4
Maestro	+6	2d4
Gran Maestro	+8	3d4

Cimitarra, Maquihauil

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desviar	Desarmar	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-	-	-	-
Básico	-	1d8	-	-	-	-
Entrenado	+2	1d12	-2 contra 1	1	0	-
Experto	+4	1d12+4	-2 contra 2	2	-1	2 metros
Maestro	+6	1d12+6	-3 contra 3	3	-2	3 metros
Gran Maestro	+8	1d12+8	-4 contra 3	4	-4	5 metros

Corcesca

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Enganchar	Desviar	Desarmar
Sin entrenar	-	1d6	-	-	-	-
Básico	-	1d8	-	0	-	0
Entrenado	+2	1d10	-1 contra 1	-1	-	0
Experto	+4	1d10	-2 contra 1	-1	1	0
Maestro	+6	1d12	-2 contra 2	-2	1	0
Gran Maestro	+8	2d6+2	-3 contra 2	-3	2	0

Cuchillo de brecha, Naginata

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desmontar	Desviar
Sin entrenar	-	1d6	-	-	-
Básico	-	1d8	-	A	-
Entrenado	+2	1d10	-1 contra 1	A	-
Experto	+4	1d10	-2 contra 1	A	1
Maestro	+6	1d12	-2 contra 2	A	1
Gran Maestro	+8	1d12+2	-3 contra 2	A	2

Daga, Daga de plata, Kris

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Doble de daño	Alcance
Sin entrenar	-	1d2	-	-	-
Básico	-	1d4	-	-	3 metros
Entrenado	+2	1d6	-1 contra 1	20	4 metros
Experto	+4	1d8	-2 contra 2	19	5 metros
Maestro	+6	1d8+2	-2 contra 2	18	6 metros
Gran Maestro	+8	1d8+4	-3 contra 2	17	7 metros

Espada Bastarda

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Desviar	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-	-
Básico	-	1d8+1	-	-
Entrenado	+2	1d8+2	1	-
Experto	+4	1d10+2	1	2 metros
Maestro	+6	1d12+6	2	2 metros
Gran Maestro	+8	1d12+10	3	3 metros

Espada de dos manos, Dadao

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Aturdir	Desviar
Sin entrenar	-	1d6	-	-
Básico	-	1d10	-	-
Entrenado	+3	2d6	A	1
Experto	+4	2d8+2	A	2
Maestro	+6	3d6+3	A	2
Gran Maestro	+8	3d6+6	A	3

Espada corta, Khopesh, Wakizashi, Kukri Losong

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desviar	Desarmar	Alcance
Sin entrenar	-	1d3	-	-	-	-
Básico	-	1d6	-	-	-	-
Entrenado	+2	1d6+2	-1 contra 1	1	-1	-
Experto	+4	1d6+4	-2 contra 2	2	-2	3 metros
Maestro	+6	1d6+6	-2 contra 3	3	-4	5 metros
Gran Maestro	+8	1d6+8	-3 contra 3	3	-6	7 metros

Espada larga

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desviar	Desarmar	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-	-	-	-
Básico	-	1d8	-	-	-	-
Entrenado	+2	1d12	-2 contra 1	1	0	-
Experto	+4	2d8	-2 contra 2	2	-1	2 metros
Maestro	+6	2d8+4	-3 contra 3	2	-2	3 metros
Gran Maestro	+8	2d8+6	-4 contra 3	3	-4	5 metros

Garrote

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desviar	Alcance
Sin entrenar	-	1d2	-	-	-
Básico	-	1d4	-	-	-
Entrenado	+2	1d6+1	-1 contra 2	1	-
Experto	+4	1d6+3	-2 contra 2	1	3 metros
Maestro	+6	1d6+5	-3 contra 3	2	3 metros
Gran Maestro	+8	1d6+6	-4 contra 4	2	5 metros

Hacha de mano

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Alcance
Sin entrenar	-	1d3	3 metros
Básico	-	1d6	3 metros
Entrenado	+2	1d6+2	4 metros
Experto	+4	1d6+3	6 metros
Maestro	+6	1d6+4	8 metros
Gran Maestro	+8	1d6+6	10 metros

Hacha de asta o de petos				
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desviar
Sin entrenar	-	1d6	-	-
Básico	-	1d10	-	-
Entrenado	+2	1d12	-1 contra 1	1
Experto	+4	1d12+4	-2 contra 1	1
Maestro	+6	1d12+6	-2 contra 2	2
Gran Maestro	+8	1d12+8	-3 contra 2	2

Hacha de combate o batalla					
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Perdida de iniciativa	Aturdir	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-	-	-
Básico	-	1d8	-	-	-
Entrenado	+2	1d8+2	A	-	-
Experto	+4	1d8+4	A	-	2 metros
Maestro	+6	1d8+6	A	A	4 metros
Gran Maestro	+8	1d8+ 8	A	A	6 metros

Katana						
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Desviar	Desarmar	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-	-	-	-
Básico	-	1d10	-	-	-	-
Entrenado	+2	1d12+2	-2 contra 1	1	0	-
Experto	+4	2d8+2	-2 contra 2	2	-1	2 metros
Maestro	+6	2d8+4	-3 contra 3	3	-2	3 metros
Gran Maestro	+ 8	2d8+6	-4 contra 3	3	-4	5 metros

Lanza, Yari, Arpón					
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Desmontar	Ensartar	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-	-	6 metros
Básico	-	1d6	A	-	6 metros
Entrenado	+2	1d6+2	A	4 DG	6 metros
Experto	+4	2d4+2	A	7 DG	8 metros
Maestro	+6	2d4+4	A	9 DG	10 metros
Gran Maestro	+8	2d4+ 6	A	14 DG	12 metros

Lanza de justa			
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Carga
Sin entrenar	-	1d6	A
Básico	-	1d10	A
Entrenado	+2	1d10+3	A
Experto	+4	1d10+7	A
Maestro	+6	1d8+10	A
Gran Maestro	+8	1d6+12	A

Látigo			
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Atrapar
Sin entrenar	-	1	-
Básico	-	1d2	20
Entrenado	+2	1d4	20
Experto	+4	1d4+1	19
Maestro	+6	1d4+2	18
Gran Maestro	+8	1d4+3	17

Martillo Ligero				
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Aturdir	Alcance
Sin entrenar	-	1d2	-	3 metros
Básico	-	1d4	-	3 metros
Entrenado	+2	1d4	A	3 metros
Experto	+4	1d6	A	4 metros
Maestro	+6	1d8	A	6 metros
Gran Maestro	+8	1d10	A	8 metros

Martillo pesado, Mangual			
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-
Básico	-	1d6	-
Entrenado	+2	1d6+2	-
Experto	+4	1d8+2	2 metros
Maestro	+6	1d8+4	4 metros
Gran Maestro	+8	1d10+5	6 metros

Nunchaku			
Nivel de Maestría	Bonificador Al ataque	Daño	Desviar
Sin entrenar	-	1	-
Básico	-	1d4	-
Entrenado	+2	1d4	1
Experto	+4	1d6	1
Maestro	+6	1d6+2	2
Gran Maestro	+8	1d6+4	3

Maza, Lucero del Alba				
Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Alcance
Sin entrenar	-	1d3	-	-
Básico	-	1d6	-	-
Entrenado	+2	2d4	-1 contra 1	-
Experto	+4	1d8+2	-2 contra 2	3 metros
Maestro	+6	1d10+2	-3 contra 3	4 metros
Gran Maestro	+8	1d12+2	-4 contra 3	6 metros

Partesana, Pico de Grajo

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Enganchar	Desmontar
Sin entrenar	-	1d6	-	-	-
Básico	-	1d8	-	0	A
Entrenado	+2	1d12+2	-2 contra 1	-1	A
Experto	+4	1d12+4	-2 contra 2	-2	A
Maestro	+6	2d10	-3 contra 2	-3	A
Gran Maestro	+8	2d12	-3 contra 3	-4	A

Pica Ligera

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Bonificador a la armadura	Ensartar	Desmontar
Sin entrenar	-	1d4	-	-	-
Básico	-	1d6	-	-	A
Entrenado	+2	1d10+2	-2 contra 1	4 DG	A
Experto	+4	1d10+4	-2 contra 2	7 DG	A
Maestro	+6	1d10+6	-3 contra 2	9 DG	A
Gran Maestro	+8	2d10	-3 contra 3		A

Martillo de Kondor, Kama

Nivel de Maestría	Bonificador Al ataque	Daño	Aturdir	Alcance
Sin entrenar	-	1d2	-	3 metros
Básico	-	1d4	-	3 metros
Entrenado	+2	1d4	A	4 metros
Experto	+4	1d6	A	6 metros
Maestro	+6	1d8	A	8 metros
Gran Maestro	+8	1d10	A	10 metros

Saí

Nivel de Maestría	Bonificador Al ataque	Daño	Desviar	Alcance
Sin entrenar	-	1d4	-	4 metros
Básico	-	1d6	-	4 metros
Entrenado	+2	1d6	1	4 metros
Experto	+4	1d6+2	2	6 metros
Maestro	+6	1d8+2	3	8 metros
Gran Maestro	+8	1d10+2	4	8 metros

Shuriken

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Daño	Salvación por veneno	Alcance
Sin entrenar	-1	-	0	5 metros
Básico	-	1d4	0	5 metros
Entrenado	+2	1d4	-1	6 metros
Experto	+4	1d6	-2	8 metros
Maestro	+6	1d8	-3	10 metros
Gran Maestro	+8	1d10	-4	12 metros

Tridente

Nivel de Maestría	Bonificador Al ataque	Daño	Ensartar	Alcance
Sin entrenar	-	1d3	-	3 metros
Básico	-	1d6	-	3 metros
Entrenado	+2	1d6+2	4 DG	3 metros
Experto	+4	2d6	7 DG	5 metros
Maestro	+6	1d10+4	9 DG	7 metros
Gran Maestro	+8	1d12+4	14 DG	10 metros

Tetsubo

Nivel de Maestría	Bonificador Al ataque	Daño	Bonificador a la armadura
Sin entrenar	-	1d6	-
Básico	-	1d8	-
Entrenado	+2	2d4	-1 contra 1
Experto	+4	1d10+2	-2 contra 2
Maestro	+6	1d12+2	-3 contra 3
Gran Maestro	+8	2d6+4	-4 contra 3

Red

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque	Bonificador a la armadura	Salvación contra atrapar	Alcance
Sin entrenar	-	-	-	6 metros
Básico	-	-	-	6 metros
Entrenado	+2	-2 contra 1	-1	8 metros
Experto	+4	-4 contra 2	-2	10 metros
Maestro	+6	-6 contra 3	-4	12 metros
Gran Maestro	+8	-8 contra 3	-6	14 metros

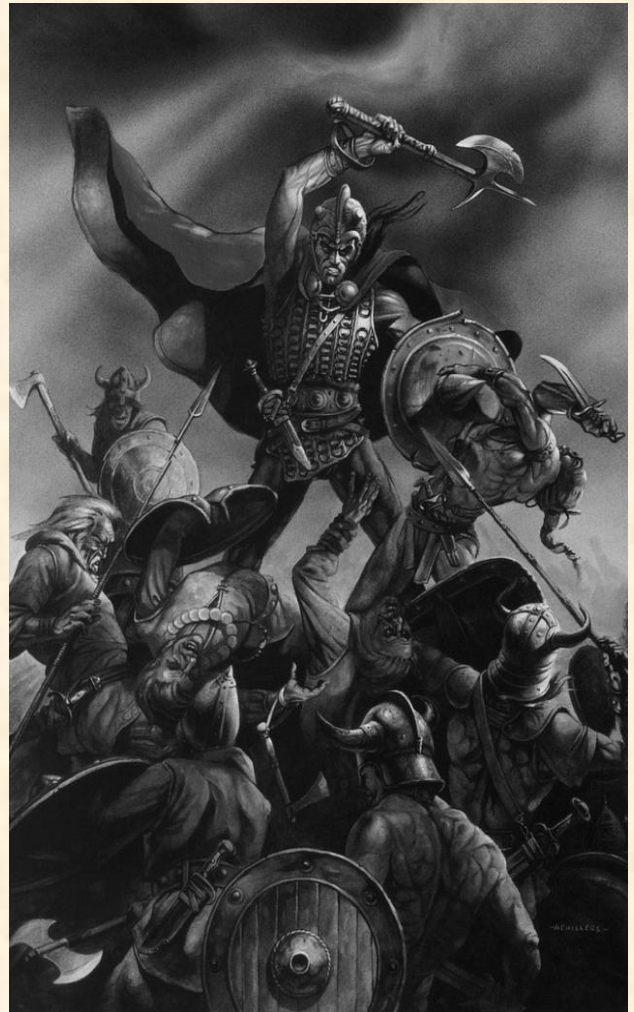
Objetivos primario y secundario (Opcional)

Dependiendo del número de ataques del personaje o monstruo que use la regla de Maestría, debe aplicarse un bonificador, si es contra un objetivo primario o secundario, tal y como indica la tabla de abajo.

Con respecto al daño aplicado, también tendrá un valor distinto, si es un objetivo primario o secundario. Esta variación de daño solo se da en los niveles de maestría de Maestro y Gran Maestro. Para simplificar la regla, simplemente si el objetivo es secundario, se aplicará al daño un nivel de maestría inferior. *Por ejemplo, un guerrero que tiene nivel de Maestría de Gran Maestro con un hacha, su ataque sería +8 y el daño $1d8+8$, pero si ataca a un objetivo secundario, lo hará con un bonificador de ataque de +6 y con el nivel de daño de Maestro, es decir, $1d8+6$.*

Bonificador de ataque por Maestría

Nivel de Maestría	Bonificador al ataque, objetivo primario	Bonificador al ataque, objetivo secundario
Sin entrenar	-	-
Básico	-	-
Entrenado	+2	+1
Experto	+4	+2
Maestro	+6	+4
Gran Maestro	+8	+6



Capítulo 6

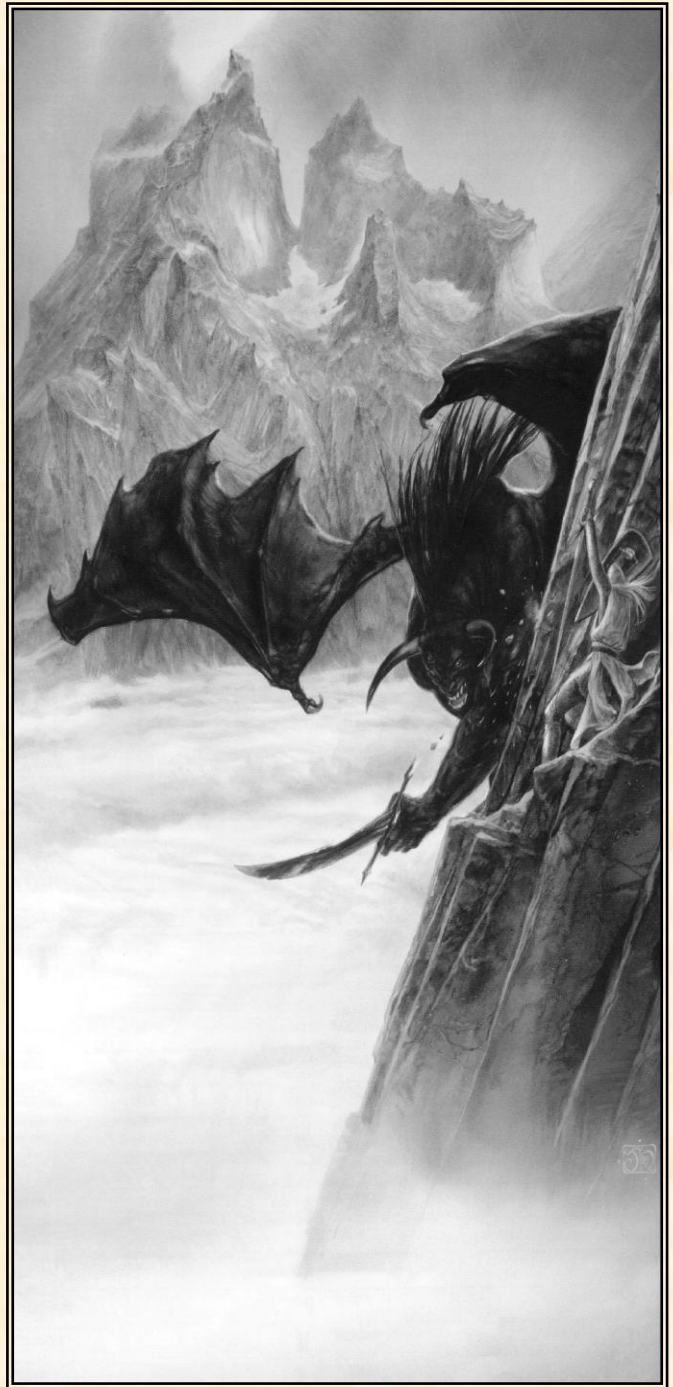
Combate

En el transcurso de sus aventuras, los jugadores explorarán peligrosas mazmorras, criptas embrujadas, laberintos, fortalezas, mansiones encantadas y otros misteriosos lugares repletos de enemigos, criaturas monstruosas y tesoros de incalculable valor. En estas localizaciones será inevitable que los aventureros se topen con criaturas y monstruos que, en muchas ocasiones, mostrarán una actitud hostil. A estas situaciones las llamaremos **encuentros**.

Cuando los aventureros tengan un encuentro con un enemigo, el Narrador decidirá el comportamiento y reacción del monstruo o enemigo en cuestión, mientras que los jugadores harán lo propio con sus respectivos personajes.

Por ello, el Narrador siempre debe saber de antemano en qué zona de la localización que estén explorando los aventureros hay monstruos o enemigos al acecho. Los monstruos pueden habitar en la localización explorada o encontrarse allí por algún motivo.

También será tarea del Narrador establecer encuentros con monstruos errantes. Estos monstruos son aquellos que viven por la zona y que los aventureros pueden encontrar de manera casual. Una buena forma para el Narrador de determinar estos encuentros es preparar antemano una tabla de monstruos errantes y realizar una tirada cada cierto tiempo para determinar si hay un encuentro fortuito.



Duración de los encuentros

En los encuentros, y durante el combate, el tiempo es fraccionado y medido en intervalos de 10 segundos, a los que denominaremos asaltos. Por lo tanto, tendremos 6 asaltos por minuto. 60 asaltos conforman un turno completo, o lo que es lo mismo, 10 minutos. De tal manera, los jugadores y los monstruos actuarán dentro de su intervalo de tiempo en el orden que se establezca mediante las tiradas de iniciativa, que veremos más adelante. Así pues, tenemos dos unidades básicas para establecer la duración de todas las acciones que monstruos y aventureros realicen durante los encuentros y el combate: asaltos y turnos.

El juego avanza a medida que los aventureros exploran y se mueven por la localización en la que los sitúe la historia del Narrador, ya sea dentro de una construcción, una mazmorra o al aire libre. Es decir, los aventureros consumirán turnos de juego buscando trampas, escuchando sonidos, investigando, examinando objetos o enfrentándose a enemigos.

Si se produce un encuentro con un monstruo, el Narrador tirará 2d6 x 3 para determinar la distancia en metros a la que el monstruo se encuentra de los jugadores.

Por ejemplo, los aventureros caminan en fila por un estrecho corredor en una oscura y fría mazmorra. Al doblar la esquina, el primero de los aventureros, un halfling, vislumbra algo en la oscuridad que se mueve velozmente hacia ellos. ¡El grupo acaba de tener un encuentro con una criatura errante! En este punto el Narrador lanza 2d6 y multiplica el resultado por 3 para establecer la distancia a la que se encuentra el monstruo del grupo. El Narrador tira los dos dados y obtiene un 2 en un dado y un 4 en el otro, es decir, un 6 en total que al multiplicar por 3, nos da un 18. Bien, el monstruo está a 18 metros del halfling que encabeza el grupo.

A continuación, el Narrador hace otra tirada de 1d6 para comprobar si el monstruo o los jugadores son sorprendidos en el encuentro, es decir, si el súbito encuentro ha cogido desprevenidos a los jugadores o a la criatura.

Esta tirada se conoce como tirada de sorpresa y viene explicada en el siguiente punto.

Una vez ambos contendientes son conscientes de la presencia del otro, uno de los integrantes del grupo de aventureros, y el propio Narrador, tirarán sendos dados de seis caras para determinar quién ganará la iniciativa, es decir, quién atacará en primer lugar: el monstruo o

los jugadores. La parte contendiente que consiga la cifra más alta en el dado de seis ganará la iniciativa.

Finalmente, el Narrador chequeará la reacción del monstruo tirando 2d6 y comparará el resultado con la tabla de reacción de monstruos que veremos más adelante.

En este punto, tanto los jugadores como el Narrador (este último interpretando a los monstruos y ANJs), decidirán qué hacen sus respectivos aventureros: luchar, escapar, rendirse, intentar dialogar con el enemigo, etc.

Tiradas de Sorpresa

Como ya hemos comentado, este tipo de tiradas se realizan siempre que los aventureros jugadores se encuentren con monstruos de manera inesperada para ambos contendientes.

Cuando se da una de estas situaciones, el Narrador lanzará 1d6 por los monstruos, mientras que uno de los jugadores hará lo propio por el grupo de aventureros.

Obtener un resultado de 1 ó 2 en el dado significa que el lanzador es sorprendido y no puede actuar durante ese asalto. Si ambas partes resultan sorprendidas, no podrán actuar durante el primer asalto, retomándose el combate en el segundo asalto con la correspondiente tirada de iniciativa. Del mismo modo, si ninguna de las partes resultara sorprendida, se actuaría normalmente, decidiéndose a continuación la iniciativa con la correspondiente tirada.

Cuando alguien es sorprendido, pierde sus bonos de escudo y destreza, además de un -1 a las tiradas de salvación.

Tiradas de Iniciativa

Cuando se produce un encuentro y se establece un combate, cada una de las partes debe realizar una tirada de iniciativa que servirá para determinar quién actuará en primer lugar. Esta tirada se efectúa con 1d6, ganando la iniciativa quien logre la tirada más alta. Si hay un empate, se considerará que todos los implicados en el combate actúan de manera simultánea. La tirada de iniciativa se realizará al inicio de cada asalto de combate. Opcionalmente, y a discreción del Narrador, se podría mantener la misma secuencia de iniciativa a lo largo del encuentro, de forma que se agilizará el combate.

Iniciativa individual (regla opcional)

Como regla opcional, se puede establecer que todos los individuos implicados en un combate realicen una tirada de iniciativa individual en lugar de hacerlo en grupo. De esta manera cada aventurero podría sumar su bonificador de DES a la tirada. Por otra parte, el Narrador podría otorgar un bonificador de DES a criaturas dotadas de un rango de movimiento elevado.

Reacción de los Monstruos

La mayoría de los monstruos con los que se encontrarán nuestros aventureros en sus expediciones reaccionarán de manera hostil en los encuentros, atacando de manera inmediata. Aún así, a discreción del Narrador, algunas criaturas podrán actuar de manera diversa según las circunstancias.

Pueden mostrarse hostiles, amistosos, temerosos, etc. También es posible establecer la reacción de la criatura realizando una tirada de 2d6 y comprobando el resultado en la siguiente tabla para determinar cuál es la reacción del monstruo.

Tabla de Reacción de los Monstruos	
Tirada	Resultado
2	Amistoso, servicial
3-5	Indiferente, desinteresado
6-8	Neutral, incierto
9-11	Intratable, puede atacar
12	Hostil, ataca

Tiradas de Moral (regla opcional)

Es trabajo del Narrador decidir la reacción de los monstruos y aventureros no jugadores (ANJs) cuando se produzca un encuentro. En ocasiones, según las circunstancias, los monstruos pueden decidir huir o rendirse. Para definir estas situaciones de manera más sencilla, cada monstruo listado en el bestiario de

Aventuras en la Marca del Este dispone de un indicador de moral representado por un número que varía de 2-12. Un 2 como indicador de moral nos indica que el monstruo no luchará nunca, mientras que un 12 significa que el monstruo luchará hasta la muerte sin rendirse o huir jamás. En ninguno de estos dos casos extremos será necesario realizar una tirada de moral.

Generalmente será recomendable que el Narrador realice una tirada de moral cuando se dé una de estas dos circunstancias:

- 1) Cuando uno de los integrantes del grupo de monstruos muera o
- 2) cuando la mitad del grupo de monstruos muera o se encuentre incapacitado. Cuando se produzca una de estas dos condiciones, el Narrador lanzará dos dados de seis caras (2d6) y si el resultado es mayor que el indicador de moral del monstruo, éste se retirará o se rendirá, a discreción del Narrador.

El Narrador puede decidir añadir un +2 ó -2 de bonificación o penalización dependiendo de las circunstancias.

Estos ajustes nunca serán aplicados a monstruos con indicador de moral 2 ó 12, ya que son los extremos y, como hemos apuntado antes, no es necesario realizar tirada de moral para estos casos.

Movimiento en los Encuentros y rango de movimiento

Durante los encuentros, la distancia máxima que los aventureros pueden desplazarse en un asalto es igual a su rango de movimiento dividido por 3. Por ejemplo, si un aventurero tiene un rango de movimiento de 30 metros, durante un encuentro se limitará a 10 metros por asalto.

El resultado, obtenido al dividir el rango de movimiento por 3, nos ofrece la distancia máxima que el aventurero puede recorrer a velocidad normal durante un asalto en un encuentro, aunque el aventurero siempre podrá elegir moverse menos distancia o no moverse en absoluto.

No obstante, durante un asalto el jugador puede decidir correr, en cuyo caso podrá hacer uso de su rango de movimiento completo -aunque sólo podrá mantener esta velocidad durante 30 asaltos o mitad de un turno-. Este tipo de movimiento resulta muy fatigoso, así que, tras el mismo, el aventurero deberá reposar durante dos turnos completos. Si el aventurero no descansa, o es interrumpido en su reposo por un combate, sufrirán un penalizador de -2 en sus tiradas de

ataque posteriores hasta que logre descansar esos dos turnos referidos. Fuera del combate, cuando un héroe decida ejercitar sus piernas corriendo, su rango de movimiento se multiplicará por 2 (x2) y podrá hacerlo durante los mismos turnos que posea en su característica de fuerza (FUE).

Por otra parte, se considera que un aventurero que porte demasiado equipo quedará limitado por el peso de éste y no podrá hacer uso efectivo de su rango de movimiento. Así, una carga superior a 80 Kg de peso se considerará una carga pesada y el jugador quedará con su rango de movimiento reducido a la mitad.

Rango de Movimiento y Velocidad

Raza	Rango de movimiento	En combate	Corriendo (sin combatir)	Con carga pesada
Elfo	40 m.	13 m.	80 m.	20 m.
Enano	20 m.	7 m.	40 m.	10 m.
Halfling	20 m.	7 m.	40 m.	10 m.
Humano	30 m.	10 m.	60 m.	15 m.

Persecuciones

Durante sus exploraciones, o al enfrentarse a poderosos enemigos, los aventureros pueden considerar que lo más prudente sea huir para evitar males mayores durante un encuentro que les supera. Cualquiera de las partes implicadas en un encuentro podrá escapar, siempre que su rango de movimiento supere el de su rival y el combate no se haya establecido aún. Si el combate ya se ha establecido y uno de los oponentes decide que lo más sensato es huir, su rival tendrá derecho a realizar un ataque adicional en el momento de la huida, siempre y cuando el combate sea cuerpo a cuerpo.

Los contendientes decidirán, llegado el caso, si persiguen a un enemigo que huye, no pudiendo darle caza a no ser que posean un rango de movimiento superior. Será tarea del Narrador decidir si los monstruos persiguen a los jugadores con una tirada en la tabla de Reacción de Monstruos. Un resultado de 6-12 en 2d6 indicará que el monstruo decide perseguir a los aventureros. Sin embargo, la criatura no continuará con la persecución cuando los jugadores rebasen el alcance visual del perseguidor.

Secuencia de Combate

En la mayoría de los combates que acontecerán durante el desarrollo del juego, la secuencia para resolverlos será la que sigue:

- 1- El jugador declara la acción que procederá a realizar su aventurero.
- 2- Se efectúa la tirada de iniciativa por cada una de las partes implicadas en el combate.
- 3 - El ganador de la iniciativa actúa primero. El Narrador puede realizar un chequeo de moral para los monstruos.
- 4 - Se pueden realizar movimientos (nunca superiores al rango de movimiento dividido por 3, como ya hemos visto anteriormente, a no ser que los aventureros decidan (correr o huir).
- 5 - Se resuelve la acción del aventurero, que dependiendo de su clase y aptitudes puede ser:
 - 5.1 - Tiradas de ataque a distancia, teniendo en cuenta los ajustes por destreza (DES), cobertura y alcance de las armas.
 - 5.2 - Se lanzan los hechizos y se realizan las tiradas de salvación que procedan.
 - 5.3 - Combate cuerpo a cuerpo; procediendo a realizar las tiradas de ataque y del daño correspondiente que provoquen, siempre tomando en consideración los ajustes por fuerza (FUE) y aquellos de índole mágica.
- 6 - La otra parte actúa, repitiendo los pasos 4-5, en el orden establecido por la iniciativa.
- 7 - Cuando todas las partes contendientes hayan actuado, ha transcurrido un asalto y la secuencia se retoma en el punto 1, iniciándose un nuevo asalto.

Ataque

Los jugadores sólo pueden atacar una vez por cada asalto, aunque ocasionalmente algunos aventureros y monstruos de nivel elevado dispondrán de ataques múltiples durante un asalto. Para realizar una tirada de ataque a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, los jugadores y el Narrador deben tirar 1d20 (añadiendo al resultado el bonificador de FUE o DES, si lo hubiera, según sea un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia). El resultado es comparado en la tabla de ataque correspondiente. Un resultado que sea igual o mayor al valor referido en la tabla para el nivel del aventurero, o los dados de golpe del monstruo, comparados con la clase de armadura del oponente, significará que la tirada de ataque ha golpeado con éxito al contrincante.

A continuación, se efectúa la tirada de daño según el arma empleada, tomando en consideración cualquier bonificador o

penalizador activo, como el bonificador otorgado por la característica de Fuerza (FUE) para dañar.

Por ejemplo, imaginemos que nuestro guerrero de nivel 5 se enfrenta a un peligroso orco durante un encuentro en la oscuridad de una mazmorra. El orco, según el manual, posee una Clase de Armadura (CA) de 6, así que mirando en la tabla de Ataque de Aventureros, comprobamos que un guerrero de nivel 5, debe obtener en una tirada de 1d20 un resultado de 10 o más para golpear a una criatura con CA 6. Como ya hemos mencionado, al resultado del dado habría que añadirle los posibles bonificadores, o penalizadores, que se derivaran de su FUE. Por ejemplo, supongamos que nuestro guerrero tiene Fuerza 16, lo que le otorga un +2 al ataque. Nuestro jugador lanza el dado (1d20) para su ataque y obtiene un 9, a lo que suma su +2 por la FUE, con lo resulta un total de 11. Como ya hemos mencionado que para golpear a un Orco con CA 6, un guerrero de nivel 5 necesita un resultado de 10 o más, nuestro guerrero consigue incrustar su espada en la escamosa piel de la criatura.

Si lo que queremos comprobar es qué necesitará el Orco para golpear al Guerrero que se le enfrenta, debemos realizar la misma operación, sólo que en esta ocasión lo haremos consultando la Tabla de Ataque de Monstruos y sustituyendo el nivel por los Dados de Golpe del monstruo. En nuestro caso, el orco tiene 1 Dado de Golpe, así que para golpear a nuestro guerrero, que tiene una CA de 3, debe lanzar 1d20 y obtener un resultado de 16 o superior.

Los combates cuerpo a cuerpo sólo serán posibles cuando los oponentes estén separados por una distancia de 1 metro o menos. Las tiradas de ataque y daño para los combates cuerpo a cuerpo dependen de la fuerza (FUE) y sumaremos el bonificador que dispongamos en ella a nuestra tirada de ataque. Por el contrario, los ataques a distancia sólo son factibles cuando los contrincantes se encuentren separados por una distancia mínima de 3 metros. Los ataques a distancia dependen de la destreza (DES) y sumaremos el bonificador que dispongamos en ella a nuestra tirada de ataque a distancia, no así al daño.

La visión y la luz también son elementos importantes para el combate. Los aventureros sufrirán un penalizador de -4 para golpear en la tirada de ataque, si están luchando en la oscuridad o se encuentran temporalmente cegados por algún conjuro. Adicionalmente, hay algunos monstruos que sólo son afectados por armas mágicas o de plata, como los licántropos, los demonios y otras criaturas monstruosas.

Asimismo, los efectos físicos generados por algunos conjuros afectarán a todos los contrincantes dentro del área de efecto de los mismos. No obstante, muchos conjuros admiten tiradas de salvación para negar o reducir sus efectos.

Cambiar el arma y atacar

Si el aventurero no tiene en la mano el arma apropiada con la que quisiera golpear, el jugador puede optar por cambiar de arma (asumiendo que la nueva arma está en un lugar accesible). En este caso, el aventurero sufrirá una penalización de -2 para golpear durante ese asalto.

Atacar con dos armas

Los aventureros que empleen dos armas para atacar actuarán normalmente, y decidirán que arma produce el daño cuando logren impactar.

El arma principal debe ser de una mano, y el arma secundaria debe ser pequeña, como una daga o espada corta, **con un -2 en arma secundaria para clase luchador y -4 el resto.** Esta será un nivel inferior en maestría, y los ajustes al golpe se aplican a cada ataque de arma.

Críticos y pifias (regla opcional)

Como regla opcional, cada vez que en una tirada de ataque normal obtengamos un 20 natural en el d20, consideraremos la tirada un crítico, de tal forma el ataque será un éxito automático y multiplicaremos por dos el daño obtenido en la tirada de daño. Esto viene a representar la posibilidad de golpear con contundencia y habilidad en una zona especialmente sensible de la anatomía del contrincante. Hay algunas criaturas que son inmunes a los golpes críticos, como todos los muertos vivientes, golems y algunas bestias mágicas carentes de órganos vitales sobre los que producir más daño. Generalmente todas las criaturas con órganos vitales están sujetas a los golpes críticos, exceptuando a los muertos vivientes, ya que todos sus órganos dejaron de funcionar en el momento de convertirse en no-muertos. De igual manera, todos los animales pueden recibir

golpes críticos. Para casos excepcionales, la última palabra recaerá en el Narrador. Por otro lado, se considerará una pifia cuando el resultado de la tirada de ataque en 1d20 sea 1. En este caso, independientemente de la situación, el ataque siempre será considerado un fracaso y se producirá una situación especial que afectará negativamente al jugador, a discreción del Narrador. Por ejemplo, nuestro personaje pueden romper su arma, dejarla caer descuidadamente, tropezar, resbalarse, golpear a un compañero próximo, etcétera.



Tabla de Críticos (Opcional)

Modo de empleo: Justo a continuación de sacar un 20 en la tirada de ataque (d20), se tira en la siguiente tabla. Si los aventureros van a usar esta tabla, los enemigos también deberían usarla. Ojo con los monstruos que no admiten críticos: aunque ellos no pueden sufrirlos, sí podrán causarlos.

1d20	Tabla de Resultado crítico
1	<i>Daños normales y +1 al impacto y al daño en el siguiente ataque contra el mismo enemigo</i>
2	<i>Daños normales y +2 al impacto y al daño en el siguiente ataque contra el mismo enemigo</i>
3-5	<i>Daños normales + (FUE+1) x2 en cuerpo a cuerpo o (DES+1) x2 a distancia.</i>
6-13	<i>Daños normales x2.</i>
14-16	<i>Daños normales x2. El enemigo sufre durante 2 asaltos - 3 a ataques y defensa</i>
17	<i>Daños normales x2. Enemigo desarmado. El enemigo sufre durante 2 asaltos - 3 a ataques y defensa.</i>
18	<i>Daños normales x2 Armadura rota. El enemigo sufre durante 2 asaltos - 3 a ataques y defensa.</i>
19	<i>Daños normales x3 + miembro cercenado. - 1d10 de PG por asalto hasta que la herida sea curada.</i> Tabla adicional (1D4) Miembro cercenado 1. Pierna derecha. 2. Pierna izquierda. 3. Brazo izquierdo. 4. Brazo derecho.
20	<i>Decapitado o golpe letal que produce la muerte/destrucción del enemigo. Los aventureros compañeros obtienen +1 ataque durante 1 turno.</i>

Tabla de Píñas (Opcional)

Modo de empleo: Justo a continuación de sacar un 1 en la tirada de ataque (d20), se tira en la siguiente tabla. Si los aventureros van a usar esta tabla, los enemigos también deberían usarla.

1d20	Tabla de Resultado píña
1*	<i>Falta de concentración. El siguiente ataque contra el mismo enemigo tiene -1 al impacto y al daño. * Para armas naturales (Garras, picotazos, puños, etc.) aplicar solo el resultado 1.</i>
2	<i>Desconcertado por no tener claro por dónde atacar al enemigo. El siguiente ataque contra el mismo enemigo tiene -2 al impacto y al daño al siguiente ataque contra el mismo enemigo.</i>
3-5	<i>Perdido en mitad del combate. Durante los siguientes (1d6 – Bonificador de Destreza) asaltos se tiene -2 al impacto y al daño contra cualquier enemigo.</i>
6-13	<i>Desajuste del arma durante 1d3 asaltos. Se tiene -3 al impacto y al daño contra cualquier enemigo.</i>
14-16	<i>Enemigo enfurecido que provoca una penalización de 2 a la CA hasta el final del combate.</i>
17	<i>Caído de bruces frente al enemigo más peligroso a unos de 5 metros.</i>
18	<i>Autolesión. Se auto inflige el daño normal que produce su arma.</i>
19	<i>Arma inservible. Si es mágica o con una bonificación superior a +3 hay solo un 25% de que se rompa.</i>
20	<i>Daños normales al compañero jugador más cercano. Todos los aventureros compañeros durante 1 turno un -1 al ataque.</i>

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo tiene lugar cuando dos o más contendientes se enfrentan entre sí a una distancia no superior a 1 metro. En este tipo de encuentros se suele emplear armamento manual convencional, como espadas, hachas, dagas, mazas, etc. La habilidad para golpear y causar daño está condicionada por los ajustes de FUE, así como otros bonificadores presentes, como los que aportan las armas mágicas.

Los aventureros sólo disponen de un ataque por asalto, exceptuando a aventureros de nivel avanzado que, según el caso, pueden ganar ataques adicionales por asalto. Asimismo, algunos monstruos tienen la habilidad de atacar varias veces por asalto. Existen además dos modalidades de ataque especial que pueden usar exploradores, guerreros, paladines, enanos, elfos y clérigos:

Cargar

Al cargar contra nuestros enemigos presos de furia, a expensas de nuestra seguridad, conseguiremos un bonificador de +2 a golpear a costa de una penalización de +4 a la CA mientras que continuemos presionando violentamente a nuestro contrincante. Esta acción debemos declararla al Narrador antes de llevarla a cabo.

Lucha a la defensiva

Luchando de esta manera conseguiremos defendernos mejor de los golpes de nuestro enemigo a costa de un penalizador -4 a nuestras tiradas de ataque, pero obteniendo un beneficio de -2 a nuestra CA.

El Narrador aplicará su criterio para establecer en cada situación cuántos atacantes pueden pelear a un tiempo contra un mismo contrincante. Por ejemplo, en un corredor de 2 metros de ancho, sólo dos atacantes pueden desafiar a un mismo enemigo.

En este caso, para representar los combates con más precisión, se pueden emplear miniaturas u otros elementos para designar la situación de cada contrincante sobre un tablero cuadriculado. En las tiendas especializadas encontrarás muchos artículos que os servirán en este sentido, como miniaturas, tableros, contadores y un largo etcétera.

Tabla de Ataque de Aventureros

Clases			Ataque: lanzar 1d20 y se golpea la Clase de Armadura con el valor listado o superior															
Clérigo y Ladrón	Elfo, Enano, Explorador, Guerrero, Halfling y Paladín	Mago	Clase de Armadura															
			-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rango de Niveles			-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0 Humanos			20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1-3	1-2	1-3	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-5	3	4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
6-8	4	8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
9-10	5	11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
11	6	13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
12	7-8	14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
13-14	9	16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
15-16	10-11	19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
17-18	12	21-23	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
19-20	13	24+	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
21+	14		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
	15		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
	16		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
	17		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
	18		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2
	19+		10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2

Tabla de Ataque de Monstruos

Ataque para Clase de Armadura																	
Dados de Golpe del Monstruo	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1 o menos	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	
1+ y 2	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	
2+ y 3	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	
3+ y 4	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	
4+ y 5	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	
5+ y 6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	
6+ y 7	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	
7+ a 9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	
9+ a 11	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
11+ a 13	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	
13+ a 15	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	
15+ a 17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	
17+ a 19	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	
19+ a 21	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	
21+ y superiores	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	

Establecer lanza contra carga (Opcional)

Un personaje a pie y con una lanza, pica, el escudo a la espada o la lanza, pueden establecer el arma contra un cargar. Una carga es cuando un monstruo carga el personaje, es decir, corre hacia antes de su ataque. Un personaje también puede colocar su lanza contra el ataque de lanza de otro personaje En su contra. Cuando el personaje "establece vs. Carga", él sostiene el arma firme, apoyada contra el suelo y hacia el enemigo que se precipita. El personaje consigue su fuerza y ajustes mágicos a su ataque y tiradas de daño. Si el ataque del personaje golpea, él inflige el doble de daño en su objetivo, agregando ajustes de daño después de duplicar. El personaje debe declarar una lanza fija vs. Carga antes de que él esté en combate cuerpo a cuerpo con la criatura que lo carga. Por ejemplo, si en un combate el personaje gana la iniciativa en la ronda y el personaje sospecha que el monstruo cargará, él podría declarar su conjunto de lanza contra la maniobra de carga. Del mismo modo, los personajes pueden ver un grupo de monstruos cargando varias rondas antes de que lleguen, y coloquen sus lanzas contra la carga o más rondas por adelantado. Normalmente, el personaje ataca La fase de movimiento del monstruo, cuando el monstruo se mueve por primera vez dentro del alcance del arma. Si su ataque golpea y mata al monstruo, el monstruo no puede lastimarlo a cambio. Si su ataque no logra matar al monstruo, el monstruo podrá atacar en su propia fase de combate cuerpo a cuerpo de la secuencia de combate.

Atacante posición elevada

Cuando un atacante lucha en una posición elevada, consigue un +1 al golpe.

Atacante por la espalda

Si un aventurero es atacado por la espalda perderá su modificador de DES a la CA y el modificador del escudo, si estuviera armado con

uno. Asimismo, el enemigo obtendría un bonificador +2 a su tirada de ataque.

Defensor aturdido o caído

Cuando un defensor se encuentra aturdido por alguna acción anterior tiene las siguientes restricciones.

**+2 al atacante. No bono destreza y escudo
-2 tirada salvación defensor**

Cuando el defensor se encuentra derribado en el suelo o K.O, se aplican los siguientes modificadores.

**+4 al atacante. Sin bono destreza y escudo
-4 tiradas de salvación -2 si defensor ataca desde suelo**

Ataque desde una montura

Como hemos mencionado, la carga es un violento ataque que el jugador debe declarar como acción a realizar antes de atacar. Consiste en tratar de arrollar al oponente con un rápido y violento movimiento armado. En caso de obtener un resultado positivo en la tirada de ataque, logrando por tanto impactar al contrincante, el daño producido será doble. De igual modo, el combatiente que luce desde una montura recibirá un bonificador +1 a sus tiradas de ataque (siempre que no use armas pequeñas, como dagas o cuchillos) y dispondrá también de un bonificador -1 a su CA cuando combata contra criaturas a pie. No obstante, debido a lo inestable de la montura, los conjuradores tendrán un 20% de posibilidades de que el conjuro fracase y todas las tiradas de ataque a distancia se realizarán con un penalizador de -2 al ataque.

Cuando los aventureros se encuentren en campo abierto y decidan atacar desde una montura armados con una lanza larga o similar, deben encontrarse al menos a 50 metros de distancia del objetivo para poder declarar que van a iniciar un movimiento de carga.

Combate bajo el agua

En ocasiones nos veremos forzados a combatir bajo el agua según las circunstancias, para estos casos será necesario tener en cuenta ciertas penalizaciones. Cuando luchamos bajo el agua tendremos un penalizador de -4 para golpear, las **Armas arrojadas no funcionan y un -1 para armas punzantes.**

Además sufriremos un penalizador +2 a nuestra CA y nuestro movimiento normal se verá reducido a la mitad.

Combate Aéreo

Algunos monstruos capaces de volar pueden atacar desde el aire, cayendo en picado sobre sus presas. Para estos casos, si el ataque resulta exitoso, provocará el doble de daño a la víctima como si se tratara de una carga.

También es posible que la criatura voladora arroje objetos desde el aire, siempre que se encuentre a una altura superior a 100 metros. Si este fuera el caso, el número base necesario para impactar contra una armadura de categoría 0 sería 16. El daño dependerá del tamaño y peso del proyectil, pero, por poner un ejemplo, un peso de 50 Kg arrojado desde una altura superior a 100 metros causaría 2d6 puntos de daño en un área de 3 metros cuadrados.

Puede darse el caso de que los aventureros decidan combatir, conjurar o lanzar proyectiles desde una montura con capacidad para volar, como un dragón, draco, hipogrifo o incluso un artefacto volador mágico. Para estos casos, dada la inestabilidad en vuelo, los aventureros podrán conjurar con una probabilidad de 30% de fallo del conjuro y podrán combatir con armas convencionales con un -2 de penalizador al ataque. Para las armas de proyectil el penalizador será de -4.

Combate a distancia

Para poder atacar con armas de proyectil, el objetivo debe encontrarse a un mínimo de 3 metros de distancia de su objetivo. Se considera ataque a distancia toda acción ofensiva que suponga el uso de armas de proyectil como arcos, hondas, ballestas, dardos y armas arrojadas como dagas, cuchillos, dardos y similares. También se considerará ataque a distancia cuando nuestros aventureros arrojen objetos normales con ánimo de golpear a un contrincante, tales como un vial de agua bendita, una roca, un recipiente lleno de aceite para quemar, etc.

La habilidad para golpear con armas a distancia depende de la destreza (DES) del aventurero y su correspondiente ajuste. El bonificador o penalizador de destreza (DES) del que disponga el aventurero que haga uso de armas a distancia se sumará o restará a su tirada de ataque para golpear. Del mismo modo, los bonificadores por arma mágica se sumarán a la tirada de ataque y a la tirada de daño. Por ejemplo, un hacha arrojada +1 proporcionará un bonificador +1 a

la tirada de ataque y daño; mientras que un arco mágico +1 nos brindará sólo un bonificador +1 a la tirada de ataque.

Sin embargo, si empleamos nuestro arco mágico con flechas mágicas +1, obtendremos un bonificador +1 al daño.

Todas las armas a distancia disponen de un rango de acción efectivo listado en la tabla de Alcance de Armas de Proyectil.

Si el contrincante a batir se encuentra más allá de este rango, será imposible golpearle con efectividad. Sin embargo, si el oponente se encuentra dentro del rango de acción listado como Distancia Corta, el atacante obtendrá un bonificador +1 a su tirada de ataque.

De igual modo, si el objetivo se encuentra a Distancia Larga, el atacante tendrá un penalizador de -1 a su tirada de ataque. No hay bonificadores ni penalizadores siempre que el oponente se encuentre a Distancia Media.

Los aventureros pueden moverse y realizar un ataque a distancia o bien pueden moverse y entablar combate cuerpo a cuerpo.

Todos los ataques de proyectil están sujetos a las normas estándar de combate, iniciativa y sorpresa. También es importante considerar la cobertura de la que disponga circunstancialmente el objetivo del ataque a distancia. Un atacante no podrá golpear a un objetivo que se encuentre parapetado totalmente tras un objeto sólido. Sin embargo, a discreción del Narrador, podrá establecer un penalizador que rondará de -1 a -4 considerando el tipo de cobertura que proteja al objetivo. Por ejemplo, si el objetivo se encuentra apostado en un ventanuco pequeño, la cobertura podría ser tal que el atacante se viera perjudicado con un -4 de penalizador a su tirada de ataque. Del mismo modo, un oponente situado tras una piedra que sólo le cubre hasta la cintura sólo penalizaría al tirador con un -2 al ataque. Las posibilidades son infinitas, así que siempre dependerá de la decisión última del Narrador, que tiene la última palabra en éste como en otros muchos aspectos del juego.

Los viales de agua bendita o aceite para quemar pueden lanzarse como armas de proyectil, causando 1d8 de daño (el agua bendita causa daño a criaturas impías, demonios, diablos, muertos vivos y similares). Para estos casos, el aventurero que arroje estos objetos debe tener éxito en una tirada de ataque a distancia normal.

Regla especial sobre COBERTURA

Algunas armas, especialmente todas aquellas que puedan ser arrojadas, lanzadas o expelidas, como hachas arrojadas, flechas de arco, virotes de ballesta y cualquier otro tipo de proyectil, aparte de las armas normales que no pertenezcan expresamente a la categoría de armas a distancia, pueden verse afectadas por el grado de cobertura del que disponga el objetivo del ataque, según se dispone en la correspondiente tabla.

Nota: Entiéndase como cobertura ligera cualquier tipo de material que no sea excesivamente resistente, tal como madera fina de balsa, una bala de heno, un tapiz o un cortinaje grueso, etc. Del mismo modo, entiéndase una cobertura sólida como aquella conformada por un material más contundente, tal como una columna de piedra, un portón de metal o recios y gruesos tablonces de madera tachonada.

En cualquier caso, en caso de duda, primará el criterio del Narrador sobre cualquier otra consideración.

Disparar a una meleé (Opcional)

Si un jugador dispara contra una meleé en la que se encuentran aliados suyos, el objetivo estará protegido por la regla de cobertura. Si el jugador fallara el tiro, entonces el narrador podría tirar un dado para saber a qué objetivo a alcanzado.

Apuntar

Cuando un aventurero usa un arma de proyectil, puede elegir gastar un asalto completo apuntando a su objetivo a expensas de no poder realizar otra acción y perdiendo su modificador de DES a la CA. En el siguiente asalto podrá disparar el arma con un +4 de beneficio al ataque (+8 si está usando una ballesta).

Tabla de cobertura	
Tipo de Cobertura Modificador para Golpear	
Cobertura ligera hasta las rodillas	-1
Cobertura ligera hasta la cintura	-2
Asomado o mirando a través de cobertura ligera	-3
Totalmente a cubierto por una cobertura ligera	-4
Cobertura sólida hasta las rodillas	-2
Cobertura sólida hasta la cintura	-4
Asomado o mirando a través de cobertura sólida	-6
Totalmente a cubierto de una cobertura sólida	Inalcanzable

TABLA de ALCANCE de ARMAS de PROYECTIL			
	Ajuste al Ataque por Rango		
	+1	0	-1
Arma	Distancia Corta	Distancia Media	Distancia Larga
Aceite	...3 m	...10 m	...15 m
Agua Bendita	...3 m	...10 m	...15 m
Arco Largo	...25 m	...45 m	...70 m
Arco Corto	...15 m	...30 m	...50 m
Ballesta	...25 m	...50 m	...80 m
Daga (arrojada)	...3 m	...7 m	...10 m
Dardo	...5 m	...10 m	...15 m
Hacha (arrojada)	...3 m	...7 m	...10 m
Honda	...12 m	...25 m	...50 m
Jabalina	...7 m	...12 m	...20 m
Lanza	...7 m	...12 m	...20 m

Modificadores de combate

Atacante cargando	+2 ataque 4 penalización clase armadura
Lucha defensiva	-4 ataque 2 mejora clase armadura
Ataque por la espalda	+2 al ser golpeado Defensor sin bono de Destreza ni escudo
Defensor aturdido	+2 al atacante. No bono destreza y escudo -2 tirada salvación defensor
Defensor caído	+4 al atacante No bono destreza y escudo -4 tiradas de salvación -2 si defensor ataca desde suelo
Defensor invisible o cegado	-4 ataque - 4 tiros salvación No bonos destreza y escudo 4 penalización al ser golpeado
Defensor sorprendido	Pierde bono destreza y escudo -1 a la salvación
Atacante elevado	+1 al ataque
atacante sobre montura	+1 ataque -1 mejora armadura sobre enemigos a pie -2 ataque a distancia 20% fallo conjuro
Combate bajo agua	-4 ataque, mitad daño -1 armas punzantes Armas arrojadizas no funcionan -2 penalización clase armadura
Combate aéreo	-2 ataque -4 proyectil
Cambiar arma	-2 al ataque
Dos armas	-2 para clase luchador -4 para el resto
No descansado	-1 al ataque -1 al daño
Apuntar	+4 ataque +8 ballesta, asalto siguiente Pierde bono destreza clase armadura
Ataque de proyectil	+1 corta distancia - 1 larga distancia

Combate sin armas

En algunas ocasiones, nuestros aventureros se verán enfrascados en combates sin armas, por ejemplo, durante una reyerta en una taberna a puñetazos. Para estos casos usaremos la misma secuencia que los combates normales, salvo que el daño es sólo de 1 punto de golpe más los modificadores de FUE o CON.

Para situaciones de forcejeo, se puede usar la regla de tiradas enfrentadas.

Lucha Libre (opcional)

Wrestling Rating

Antes de un combate hay que calcular el Wrestling Rating (WR) de cada luchador según la siguiente fórmula:

Dividir los dados de golpe del personaje entre dos, redondeando hacia arriba (nota: los dados de golpe; un guerrero de nivel 25 sigue teniendo 9 dados de golpe). Añadir o sustraer los bonos por Fuerza y Destreza. Sumar la CA del personaje, sin contar bonos mágicos o de destreza (nota: si, a mejor armadura, peor WR). Para los monstruos, el DM debe calcular el WR de la siguiente manera: Multiplica los dados de golpe del monstruo por 2. Segundo. Si el monstruo no lleva armadura, agregar 9. Si el monstruo lleva armadura (orco, kobold, gigante, ogro y otros humanoides), agregue su número de clase de armadura.

Procedimiento

Cada oponente involucrado en un Wrestling hace una tirada de 1d20. Si el personaje está tratando de hacer Wrestling, además añade su WR a la tirada. Si no hace Wrestling (porque prefiere atacar con su espada, por ejemplo), no añade su WR. La tirada más alta gana ese asalto (si hay empate, nada sucede en ese asalto), lo que significa que los oponentes se moverán hacia arriba o hacia abajo según la siguiente lista: **Libre. Grapado. Derribado.**

Inmovilizado

Antes de comenzar el combate, los dos adversarios están "libres". Cuando un personaje ataca exitosamente a otro, la víctima queda "grapada" (agarrada parcialmente). Si vuelve a ganar el siguiente asalto, el otro personaje es tirado al suelo y pasa al estado de "derribado". Y si el primer personaje vuelve a ganar otra vez, la víctima pasa al estado de "inmovilizada". Si la víctima gana su tirada, lo que hace es retroceder un estado, lo que puede llevar a que la víctima invierta la posición y sea el otro

personaje el que empiece a entrar en las categorías de grapado, derribado e inmovilizado.

Si uno de los luchadores supera al otro en su tirada de WR por 20 ó más, la víctima queda automáticamente inmovilizada.

Efectos de La Lucha Libre

Cuando un personaje está "grapado o derribado" no puede atacar con armas grandes, usar armas de misil (sí armas arrojadas medianas contra una tercera persona), lanzar conjuros, hacer una retirada, realizar ataques especiales de lanza ni parar armas.

Un luchador podría estar luchando mientras que el otro podría estar usando algún otro ataque, como golpes o ataque con una daga. En ese caso, el personaje que está luchando podrá fijar su oponente relativamente rápido. Sin embargo, el otro personaje aún puede hacer ataques mientras está agarrado o derribado, y podría noquear al luchador o apuñalarlo hasta la muerte antes que la presa ocurra.

Un personaje "inmovilizado" no puede realizar ninguna acción de combate. Sólo puede hacer su tirada de Wrestling para intentar revertir la presa, con -3 de WR. El personaje que tiene a su oponente "inmovilizado" puede causarle una cantidad de daño 1-6 más su bono de Fuerza, si lo desea. Pero la víctima puede hacer una tirada de salvación contra rayo mortal para evitar el daño, y si saca un 20 natural logra además liberarse del estado "inmovilizado".

Restricciones

Cuando el atacante usa Wrestling contra un adversario que prefiere usar su arma, el atacante siempre pierde la iniciativa.

Muchos monstruos son inmunes al Wrestling; por ejemplo, muertos vivientes no corpóreos o bichos gelatinosos. Monstruos con habilidades de contacto físico (drenaje de niveles, petrificación, etc.) hay que tener en cuenta que estas habilidades siguen funcionando normalmente.

Un personaje con múltiples ataques solo puede hacer una tirada de WR por asalto.

Si una criatura tiene múltiples ataques y resulta "inmovilizada", sólo un ataque es anulado por cada "inmovilización"

(Ejemplo: dos atacantes que tienen inmovilizado a un Troll le anularán un mordisco y un ataque con garra, pero el Troll aún podría usar su segunda garra para atacar).

Múltiples atacantes

Cuando más de un atacante intenta hacer Wrestling a un oponente, la WR mejora:

Se usará una WR común para un grupo atacante, que estará basada en la WR del miembro que actúa como "líder" (el que tenga la WR más alta del grupo). Por cada miembro del grupo que tenga la mitad (o menos) de dados de golpe que el líder, añadir +1 a la WR del grupo. Por cada miembro del grupo que tenga más de la mitad de dados de golpe que el líder, añadir +5 a la WR del grupo.

Un máximo de cuatro atacantes puede hacer Wrestling contra un oponente del mismo tamaño (8 contra un oponente de doble tamaño, 12 contra un oponente de triple tamaño, etc.). Dos de tamaño grande contra un oponente de tamaño inferior.

Si un grupo entero ha conseguido un "inmovilizado" contra un oponente, todos ellos pueden hacerle daño, pero la víctima sólo obtiene una tirada de salvación contra rayo mortal para evitar el daño.

Caídas

Los aventureros que caigan mientras se encuentren a cierta distancia del suelo, sufrirán 1d6 de daño por cada 3 metros de caída, hasta un máximo de 20d6 por cada 70 metros de caída.

Perdidas de característica

Perder algún punto de característica afecta al personaje en la merma de sus bonificadores. Por ejemplo, un personaje que pierda un punto de FUE, de 13 a 12, perderá su bonificador de FUE a la tirada de golpe y al daño.

De igual manera, una pérdida de puntuación en la característica de Constitución (CON) comportará, llegado el caso, una pérdida del modificador a los puntos de golpe, que deberá ser reflejada de inmediato en los puntos de golpe del jugador. Un personaje que llegue a cero en alguna de sus seis características básicas morirá.

Daño y curación

Cuando nuestro aventurero, o los monstruos, golpean con éxito a sus oponentes se causa daño en mayor o menor medida dependiendo del arma empleada. El daño será modificado por los bonificadores de fuerza (FUE) o bonificadores mágicos que hubiera presentes. Asimismo, los monstruos y criaturas monstruosas disponen de una gran variedad de ataques con diversos resultados al daño.

En las características de cada monstruo aparece el número de ataques que pueden realizar durante un asalto y el daño que provocan.

El daño que se produzca al tener éxito en una tirada de ataque se resta del total de puntos de golpe del aventurero o la criatura. Cuando un aventurero vea sus puntos de golpe reducidos a cero, caerá en estado de inconsciencia y perderá, a partir de ese momento, 1 punto de golpe por asalto. Cuando los puntos de golpe lleguen a -3, el aventurero o el monstruo morirán.

Todas las criaturas del juego recuperan puntos de golpe descansando. Por cada día de descanso se recuperan 1d4 puntos de golpe. Si el descanso es interrumpido, no se recuperarán puntos de golpe alguno. También es posible sanar por la ingesta de pociones mágicas, conjuros y otros medios arcanos. Este tipo de curación mágica es instantánea. Curación mágica y curación natural pueden ser combinadas para sanar a un herido.

Uso de un objeto

Si un determinado objeto se encuentra en las manos del aventurero o en su cinturón, el aventurero podrá usarlo con entera libertad. Sin embargo, si el objeto se encuentra dentro de una mochila o saco, tardará 1d4 asaltos en tenerlo listo para su uso. Durante este tiempo el aventurero podrá ser atacado con un bonificador +2, a no ser que decida interrumpir la búsqueda y defenderse normalmente, aun a expensas de tener que retomar la búsqueda perdiendo el asalto.

Tiradas de salvación

Todos los aventureros y monstruos tienen derecho a realizar tiradas de salvación (TS) bajo ciertas circunstancias.

Para conocer las tiradas de salvación que poseen nuestros aventureros, sólo hay que fijarse en las tablas inferiores y anotar en nuestra ficha, teniendo en cuenta los posibles bonificadores o penalizadores que tuviéramos, el número reseñado. Llegado el caso de tener que realizar una tirada de salvación, tan sólo tendremos que lanzar un 1d20 caras. Un resultado mayor, o igual, a la cifra correspondiente significará que hemos superado con éxito la tirada. Si la tirada arroja un resultado inferior al requerido, será un fracaso. Algunas tiradas exitosas de salvación negarán por completo el efecto mágico que las provocaron, como los encantamientos de los hechiceros, mientras que otras tiradas, igualmente exitosas, sólo nos servirán para recibir la mitad el daño que nos correspondería si no hubiésemos superado la tirada, como el aliento de un dragón. En la descripción de cada conjuro viene indicado las correspondientes tiradas de salvación que habremos de emplear llegado el caso. En otros ataques, como por ejemplo el mordisco de una serpiente, recibiremos daño tanto por el mordisco, como por el veneno inoculado en sangre. La tirada de salvación nos trataría de prevenir de este último efecto, no así del daño ocasionado por el mordisco. La tirada de salvación apropiada para cada caso suele venir indicada en la descripción de cada conjuro, ataque de los monstruos o manuales de juego.

Bonificadores a las tiradas de salvación (opcional)

Se aplicarán bonos de característica a las tiradas de salvación:

Fuerza. Modifica la TS frente petrificación, parálisis o transformación a piedra.

Destreza. Modifica la TS frente a varitas y aliento de Dragón.

Constitución. Modifica la TS frente a veneno.

***Inteligencia.** Modifica la TS frente a ataques mentales como Hechizar persona, Confusión, Dominación, Miedo, Dormir.

***Sabiduría.** Modifica la TS frente a conjuros mágicos.

*** El modificador combinado no puede superar + -3.**

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de ELFO, SEMIELFO, ELFO OSCURO

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-3	12	13	13	15	15
4-6	10	11	11	13	13
7-9	8	9	9	9	11
10	6	7	7	7	9

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de Guerrero, Paladín, Explorador, Samurái y Semiorco

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
Humano	14	15	16	17	18
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	9	12
10-12	6	7	8	7	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19+	3	3	4	4	6

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de Enano

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10-12	2	3	4	4	6

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de Clérigo y Druida

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	7	8	10	12	9
13-16	3	4	8	8	6
17+	2	4	6	6	5

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de MAGO

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-5	13	13	13	16	14
6-10	11	11	11	14	12
11-15	9	9	9	12	8
16-18	7	5	6	8	6
19+	6	4	5	7	4

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de MÍSTICO

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	11	12
10-12	6	7	8	10	10
13-15	6	6	7	8	9
16	5	6	6	7	7

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de LADRÓN, asesino y Ninja

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-4	16	15	13	16	14
5-8	14	13	11	14	12
9-12	12	11	9	12	10
13-16	10	9	7	10	8
17+	8	7	5	8	6

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de BARDO

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-4	14	15	13	16	14
5-8	12	13	11	14	12
9-12	10	11	9	12	10
13-16	8	9	7	10	8
17+	6	7	5	8	6

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN de HALFLING y GNOMO

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8

TABLA de TIRADAS de SALVACIÓN del BÁRBARO

Nivel	Venenos/Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros Bastones y Cetros
1-3	8	10	12	15	14
4-6	6	8	10	12	12
7-9	4	6	8	10	10
10-12	2	4	6	8	8
13-15	1	2	4	6	7



Tiradas de salvación de objetos

Cuando los aventureros, o los monstruos, fallen en sus tiradas de salvación y mueran por el efecto dañino de un ataque masivo, como por ejemplo una bola de fuego o el aliento de un dragón, todos los objetos que porten se considerarán destruidos en el ataque. Los objetos mágicos, sin embargo, pueden sobrevivir al ataque siempre que superen una tirada de salvación similar a la de su portador sumando los bonificadores mágicos del objeto en cuestión.

Tiradas de habilidad

En algunas ocasiones, a criterio del Narrador, puede ser necesaria una tirada de habilidad que nos permita resolver ciertas situaciones. Por ejemplo, puede ser precisa una tirada de fuerza (FUE) para cruzar a nado un trecho de río a contracorriente o saltar sobre una profunda sima.

Del mismo modo, podría requerirse una tirada usando la destreza (DES) para comprobar si tenemos éxito escalando un muro o tratando de mantener el equilibrio sobre un frágil puente. Para estos casos debemos lanzar un dado de veinte caras (1d20) y sumar o restar el modificador de característica. Si el resultado es mayor que nuestro grado de habilidad se considerará un fallo. Por el contrario, si la tirada es igual o menor que nuestro grado de habilidad, la acción se coronará con el éxito.

El Narrador podrá aplicar bonificadores o penalizadores a la tirada según el grado de dificultad o las circunstancias especiales que se den. Aunque nunca será mayor que +5 para una situación complicada ni menor que -5 para una acción sencilla.

Por ejemplo, nuestro elfo Siloscien, oriundo del Bosque Viejo y habilidoso trepador, decide escalar un saliente rocoso para escapar de los hambrientos lobos que le persiguen. Su habilidad de DES es igual a 16, lo que le otorga un bonificador -2 a la tirada de habilidad (el modificador de su característica). El Narrador decide penalizar la acción ya que las recientes lluvias han mojado la roca quedando resbaladiza, así que el Narrador añade un penalizador +2 a la tirada. Fran, el jugador que interpreta a Siloscien tira el dado y obtiene un 14, al que resta el -2 de su modificador de característica y el +2 de penalización impuesto por el Narrador para un total de 14. Como su habilidad en DES es de 16 y ha obtenido una

cifra inferior, Siloscien logra escalar con éxito el saliente y escapar de los hambrientos lobos.

Habilidades enfrentadas

Habrà ocasiones en que se requerirá tiradas de habilidades enfrentadas. Si solo uno de los contendientes supera la tirada, sería el vencedor. Si ambos superasen la tirada, hay que ver la diferencia entre el número obtenido en el dado y el número que se debía obtener; quien obtenga mayor diferencia será el vencedor. Por ejemplo, dos aventureros se lanzan a coger un anillo mágico. El primero debe obtener 12 o menos, mientras que el segundo debe lograr 16 o menos. Ambos jugadores lanzan los dados, y el primero obtiene un 5, por lo que su diferencia es 7 ($12 - 5 = 7$); el segundo obtiene un 8, por lo que su diferencia es 8 ($16 - 8 = 8$). Por lo tanto, el segundo aventurero gana y agarra el anillo. En caso de empate, simplemente habrá que volver a realizar las tiradas hasta romper dicho empate. Tan sencillo como eso.



Capítulo 7

Aventuras Y Desventuras

Muchas de las aventuras de este juego se desarrollarán en localizaciones subterráneas, más conocidas como dungeons o mazmorras. Estos lugares son estructuras complejas, construidas normalmente bajo tierra, en las que podremos encontrar estancias, salones, cavernas, grutas, pasadizos, corredores, trampas, puertas secretas y monstruos terribles que tendremos que destruir para conseguir nuestros objetivos.



Grupos de aventureros

Para mejorar sus posibilidades de éxito, los aventureros se unen formando grupos de compañeros que se apoyarán entre sí para conseguir sus propósitos.

Los grupos de aventureros suelen estar formados por aventureros de clases diversas, ya que será necesario el talento y contribución de todos para salir airosos de las más inesperadas y peligrosas situaciones. Por ejemplo, los guerreros podrán luchar en primera fila, mientras los clérigos curan sus heridas y los magos lanzan potentes conjuros desde la retaguardia, al tiempo que los ladrones buscan trampas o puertas secretas.

En ocasiones, no habrá suficientes aventureros en el grupo para acometer con garantías todos los desafíos en las aventuras. Para estos casos, se puede recurrir a la opción de contratar aventureros no jugadores (ANJs) para realizar el trabajo. Se desaconseja dejar que un jugador lleve varios personajes a un tiempo. Siempre es preferible crear ANJs que puedan ser controlados por el Narrador.

Organización del grupo aventurero

Para organizar un grupo de aventureros efectivo es preciso que esté formado por una buena y variada combinación de clases de aventurero. Un ejemplo de grupo arquetípico de cuatro jugadores estaría formado por un mago, un clérigo, un ladrón/elfo/halfling/explorador y un guerrero/paladín/enano. Una vez seleccionadas las clases de aventurero, es necesario establecer un orden de marcha, escribiendo el mismo en una hoja de papel para evitar posibles malentendidos durante los encuentros.

Según lo angosto del corredor, los aventureros podrán ir en parejas o de uno en uno. Es conveniente situar a los aventureros más fuertes en la vanguardia y retaguardia del grupo, mientras que los lanzadores de conjuros deberían quedarse en el centro, resguardados por sus compañeros.

Al explorar complejos subterráneos y mazmorras de intrincado diseño, siempre será conveniente dibujar un mapa para situar la acción y evitar extraviarse. Por ello, resultará siempre práctico designar a un jugador hábil como cartógrafo del grupo, cuya tarea fundamental será la de dibujar el mapa de la localización a medida que la describe el Narrador durante el transcurso de la aventura.

Exploración de Dungeons y similares

Tiempo

Al contrario que en las situaciones de combate, en donde contabilizamos el tiempo en asaltos, durante la exploración de una localización el tiempo se mide en turnos de 10 minutos.

Movimiento

Durante el juego, cuando los aventureros se encuentran explorando una mazmorra, el tiempo se mide en turnos, tal como explicamos en el Capítulo de Combate. Un turno equivale a 10 minutos en tiempo de juego. Algunas acciones típicas que pueden realizar los aventureros en un turno completo son, por ejemplo, buscar trampas o puertas secretas en una habitación de 3 x 3 metros, o utilizar su rango de movimiento completo, unos 40 metros. Hay que tener en cuenta que cuando los aventureros se desplazan por un dungeon lo hacen con cuidado, procurando no activar trampas o hacer mucho ruido, evitando obstáculos y observando el entorno con atención para que no se les escape detalle. Este movimiento cauteloso es denominado movimiento de exploración.

Normalmente, los aventureros investigan el entorno moviéndose a su velocidad normal. Sin embargo, una vez explorada una ruta, podrán desenvolverse por ella a velocidades más elevadas.

Los aventureros que deban escalar, trepar, descender o nadar mientras exploran un lugar desconocido, siempre lo harán a mitad de su velocidad normal. Un personaje con armadura pesada no podrá nadar.

Iluminación

Dado que muchas de las aventuras transcurrirán en oscuros subterráneos, lóbregos laberintos y dungeons, los aventureros deberán proveerse de medios adecuados para iluminar el entorno. Por lo general, se suelen emplear antorchas y faroles de aceite cuyo radio iluminado es de 10 metros. Las antorchas arden durante 6 turnos, mientras que los faroles de aceite pueden iluminar durante 24 turnos con cada carga de aceite. Es importante reseñar que los aventureros que transporten antorchas, faroles u otros medios de iluminación no podrán sorprender a otras criaturas en la oscuridad, pues la luz delatará su posición previamente.

La luz en un dungeon variará de forma significativa según el entorno. Si la localización se encuentra habitada, muy probablemente habrá zonas iluminadas, si bien es cierto que existen muchas criaturas que son capaces de ver en la oscuridad, como todas aquellas dotadas de infravisión. Normalmente, los aventureros portarán algún tipo de iluminación con ellos, como antorchas fanales o linternas de aceite, incluso artefactos o medios arcanos que sean capaces de iluminar. En una situación típica, podemos experimentar diferentes grados de iluminación:

Oscuridad normal

Este es el estado natural ante la ausencia de fuentes artificiales o naturales de luz. Los humanos no pueden ver en oscuridad normal, aunque sí pueden hacerlo las criaturas dotadas de infravisión.

Luz normal

La luz de fuentes naturales, como el sol o la luna, y artefactos normales, tales como fanales, linternas o antorchas. Este tipo de iluminación rasga la oscuridad y permite ver hasta el radio de alcance según el tipo de luz empleada. Criaturas con infravisión pueden ver normalmente con este tipo de iluminación. La luz normal es bloqueada por objetos opacos y proyecta sombras.

Conjuros de luz

Suele provocar una radiación de luz desde un objeto que se mueve a la par que los aventureros.

Esta luz, igualmente, resulta bloqueada por los objetos opacos y proyecta sombras.

Las criaturas dotadas de infravisión pueden ver normalmente en este tipo de iluminación. La radiación lumínica de un conjuro de luz es más intensa que la de una antorcha o linterna.

Conjuros de oscuridad

Un conjuro de oscuridad provoca una zona de ausencia de luz casi absoluta que se mueve con el lanzador o que emana desde un punto fijo.

Esta oscuridad mágicamente provocada resulta bloqueada por los objetos opacos. La oscuridad mágica impide la visión normal, aunque las criaturas dotadas de infravisión pueden ver en la misma normalmente. Cuando un conjuro de luz y otro de oscuridad están activos en una misma localización, las áreas afectadas en las zonas solapadas, cada conjuro anulará al otro, creándose una línea que separará una zona en completa oscuridad de otra iluminada. El conjuro de luz permanente y su reverso, oscuridad permanente, funcionan, a efectos

prácticos, como el conjuro de luz normal, salvo que su alcance, potencia y duración es superior.

Percepción del entorno

Algunos personajes aventureros poseen la capacidad innata de detectar o percibir algunos cambios en su entorno, especialmente en localizaciones subterráneas, dungeons y similares.

Los enanos son capaces, por ejemplo, de discernir la ubicación de muros falsos, trampas, pendientes o construcciones ocultas. Los jugadores no están obligados a declarar que usan esta habilidad específica en cada tramo que exploren. Por el contrario, si los aventureros declaran que están explorando una localización al ritmo normal, el propio Narrador se encargará de realizar las tiradas con los dados para dilucidar estas situaciones, siempre y cuando los aventureros se encuentren en un radio de 6 metros del lugar donde hay algo oculto u otra característica notable que pueda ser detectada con sus habilidades. Estas facultades innatas, por el contrario, no se podrán usar si el personaje está inmerso en un combate, o avanzando a máxima velocidad.

Otra situación muy habitual en el curso de una exploración es aquella en la que nuestros aventureros se detienen para escuchar ruidos sospechosos, especialmente provenientes del otro lado de una puerta cerrada o entreabierta. Cualquier aventurero puede realizar esta acción y el resultado dependerá del Narrador, que incluso puede exigir una prueba de habilidad. Para que un aventurero, que no sea el ladrón, tenga éxito en una tirada de este tipo, el Narrador lanzará 1d6 y el aventurero, si es humano, tendrá éxito si consigue un resultado de 1. Mientras que todas las razas humanoides, como elfos, gnomos, semielfos, enanos, elfos oscuros y demás, conseguirán escuchar con éxito con un resultado de 1 o 2 en 1d6. Solo el ladrón, el asesino o el ninja, en virtud a las habilidades inherentes a su clase aventurero, emplearán la tabla presente en la descripción de su clase de personaje.

En cualquier caso, el Narrador no debería explicar a los aventureros si la tirada ha tenido éxito o no, simplemente limitarse a decirles si efectivamente han escuchado algo. Lo ideal sería que el Narrador adornase la situación, teatralizando los ruidos escuchados, si fuera el caso, para ayudar a que la escena cobre fuerza en la imaginación de los jugadores.

Puertas

En muchas de las localizaciones que exploremos, nos encontraremos con puertas, portales, trampillas y otras estructuras análogas. Muchas de ellas estarán ocultas, bien camufladas, escondidas en los más inesperados lugares.

Otras tantas las encontraremos firmemente cerradas mediante cancelas o intrincadas cerraduras. No obstante, cualquier aventurero puede intentar derribar una puerta convencional que esté cerrada mediante una tirada de 1d6. Un resultado de 1 o 2 en el mismo significará que el aventurero ha logrado tirar la puerta abajo. Los bonificadores o penalizadores de FUE se sumarán o restarán al resultado de la tirada para determinar su éxito o fracaso.

De todos modos, habrá puertas que por sus propias características, tamaño, construcción ciclópea o astucia en su elaboración serán imposibles de abrir por este método tan expeditivo y tendremos que recurrir a otros medios más sutiles a discreción del Narrador.

Las puertas secretas sólo pueden ser localizadas cuando se estén buscando de forma activa. El Narrador lanzará 1d6 cuando un jugador declare que está buscando puertas secretas. Un resultado de 1 significa que nuestro aventurero ha tenido éxito y ha localizado una puerta secreta. Los elfos y enanos, debido a sus sentidos más desarrollados, son capaces de localizar puertas secretas con un resultado de 1 o 2 en 1d6. Un aventurero puede intentar descubrir puertas secretas en un área sólo una vez. Esta acción llevará 1 turno de tiempo completo. La tirada debe realizarla en secreto el Narrador, de forma que los jugadores no tengan manera de saber si no han logrado localizar una posible puerta secreta debido al resultado del dado, o porque realmente no existía tal puerta.

En ocasiones, los jugadores querrán escuchar tras una puerta para ver si pueden captar algún sonido sospechoso al otro lado. Al igual que con la tirada de buscar puertas secretas, el Narrador lanzará 1d6. Con un resultado de 1 lograrán captar algún sonido, si lo hubiera. Los ladrones están especialmente entrenados en esta tarea, así que su tirada para determinar su éxito se rige por la tabla correspondiente.

Puertas (avanzado)

En la mayoría de las localizaciones que exploremos encontraremos puertas de muy diverso tipo y condición. Podremos hallarlas en diferentes estados de conservación, fabricadas

con los más dispares materiales y de diseños variadísimos.

Por ejemplo, en un castillo habitado, nos tocaremos con puertas prácticas, engrasadas y cuidadas, mientras que en unas ruinas olvidadas las puertas estarán atrancadas por efecto de la humedad, el óxido en sus partes metálicas o la deformación de la propia madera por efecto del ambiente sea caluroso o todo lo contrario, seco o húmedo. Sea como fuere, la puerta es un elemento arquetípico de la exploración de dungeons, pues quién sabe qué maravillosas riquezas se esconden tras ella o qué peligros ignotos oculta: solo abriéndola, forzándola o derribándola podremos descubrirlo.

La dificultad para abrir una puerta dependerá de su estado de conservación, los materiales empleados en su construcción, la existencia de algún cierre y otros elementos. Hay muchos tipos de puertas, pero algunos de los más usuales son los que siguen:

Puerta normal

Una puerta sencilla de madera, sin cerradura, que puede abrirse normalmente, tirando o empujando de ella.

Puerta atrancada

Una puerta en este estado está bloqueada por muy variadas causas. Es necesario derribarla por la fuerza (tirada de habilidad de FUE), golpeándola con el hombro, a patadas o de cualquier otra forma (cada aventurero podrá realizar una sola tirada de FUE por asalto). Esta forma de actuar, lógicamente, alertará a todas las criaturas que se encuentre al otro lado de la puerta.

Puerta con cerradura

Estas puertas están provistas de algún tipo de cancela, como candados, cerraduras o similares. Para abrir este obstáculo podemos usar la fuerza (debido a la cerradura, la tirada de habilidad de FUE para abrirla tendrá una penalización de -4). El ladrón puede usar su habilidad de Abrir cerraduras para manipular el mecanismo y abrirla, aunque si fallara la tirada, no podría volver a intentarlo hasta que mejorara sus habilidades de ladrón, una vez suba de nivel. Un intento infructuoso de forzar una cerradura por el ladrón no alertará a los individuos o criaturas que pudiera haber al otro lado.

Puerta bloqueada

Se considera una puerta bloqueada aquella que está cerrada por gruesos barrotes, troncos de madera, por mobiliario pesado u otros objetos similares. Puede intentarse abrir derribándola con el uso de la Fuerza (FUE), pero cualquier

intento en este sentido se hará con un penalizador -8 a la tirada, alertando de igual manera a las criaturas al otro lado.

Puerta cerrada mágicamente

Este tipo de puertas están protegidas por conjuros arcanos y solamente pueden ser abiertas por conjuros de disipación apropiados u otros métodos a discreción del Narrador.

Puerta secreta

Como su nombre indica, una puerta de este tipo está oculta a la vista para evitar que pueda ser detectada. La tipología de estas puertas es tan variada como pueda imaginarse. Buscar una puerta secreta en una zona de 3 metros cuadrados llevará aproximadamente 10 minutos, y cualquier personaje que obtenga un 1 en 1d6 (1 y 2 para los elfos y 1, 2 y 3 para elfos oscuros) encontrará la puerta.

Trampas y detección de trampas

Los ladrones tienen una habilidad especial para detectar trampas y desactivarlas. No obstante, aventureros de otras clases pueden buscar de igual manera trampas convencionales, siempre que no sean mágicas. Todos los aventureros, exceptuando a los enanos, pueden detectar trampas con un 1 en una tirada de 1d6. Los enanos detectarán una trampa con un 1 o 2 en una tirada de 1d6, debido a su familiaridad racial con la mecánica e ingeniería.

Los jugadores deben declarar que sus aventureros están buscando activamente trampas antes de realizar la tirada, y deben estar haciéndolo en el lugar adecuado para localizarla con éxito.

Esta tirada sólo puede realizarse una vez en cada localización, y se tarda un turno completo en buscar trampas en un lugar determinado. Se recomienda que el Narrador realice esta tirada en secreto, tras la pantalla, para que de esta manera los jugadores nunca sepan si fallaron en localizar la trampa o no hay ninguna presente.

Cada trampa, ya sea de naturaleza convencional o mágica, tiene un mecanismo que la activa. En cada ocasión que el aventurero actúe en un lugar protegido con una trampa, el Narrador deberá lanzar 1d6 para comprobar si la trampa resulta activada. Un resultado de 1 o 2 indicará que la trampa efectivamente se ha activado con las debidas consecuencias.

Trampas (Avanzado)

Si las puertas eran elementos claves reconocibles de cualquier dungeon que se precie, las trampas son igualmente importantes, siempre presentes y peligrosas. Los tipos más usuales de trampas son aquellas más sencillas, como pozos, estacas, elementos punzantes emponzoñados, partes móviles que se precipitan para aplastar a los incautos y similares. Muchas otras trampas son mucho más complicadas en su diseño, con multitud de elementos móviles e incluso magia.

Para detectar una trampa, el aventurero debe declarar que está buscando en un área determinada.

Al igual que con las puertas secretas, buscar una trampa en una zona de 3 metros cuadrados llevará unos 10 minutos de tiempo.

Cuando una trampa es detectada, generalmente los aventureros tendrán tres opciones: pueden intentar pasar sobre la trampa sin activarla, o bien intentar activarla sin resultar heridos, o, por último, desactivarla por completo.

Solo los asesinos, ladrones, místicos y ninjas pueden intentar desactivar una trampa.

Un intento fallido de desactivar la trampa no siempre implicará que los aventureros resultan dañados, quedando a discreción del Narrador.

Si el aventurero no lograra desactivar la trampa y esta no se hubiera activado, no podrá volver a intentar deshabilitarla hasta que haya subido de nivel.

Daños Accidentales

Hay muchos otros peligros inherentes a un entorno hostil subterráneo aparte de las consabidas trampas y los monstruos. Podemos sufrir una caída por un terraplén o precipicio, resultar ahogados en la fragorosa corriente de un río, o morir congelados. Estos son algunos de los peligros más usuales que deberemos arrostrar en el curso de nuestras exploraciones:

Caídas

Caer de manera imprevista y descontrolada, provocará 1d6 de daño por cada 3 metros de caída.

Fuego

Recibir un impacto con un objeto ardiente, como una antorcha, por ejemplo, o una fumarola de vapor ardiente, causará 1d4 puntos de daño. Caer en un fuego del tamaño de la típica

hoguera de campamento provocará 1d6 puntos de daño por asalto. Intentar escapar de un edificio en llamas causará 2d6 puntos de daño por asalto, existiendo un 5% acumulable por asalto de que se nos inflame el pelo o la ropa, causando 2d6 de daño por fuego adicional.

Recibir el impacto de un odre de aceite de quemar causará 1d8 puntos de daño, con un 5% de probabilidad de inflamar los cabellos, equipo y ropajes del aventurero por cada punto de daño provocado. Todo aquel personaje que tenga sus cabellos o ropajes ardiendo, recibirá 2d6 puntos de daño por asalto hasta que se extinga el fuego por algún medio o el personaje perezca.

Ahogamiento o asfixia

Todo personaje que, por cualquier circunstancia y de forma imprevista, se encuentre en un lugar lleno de humo u otra sustancia gaseosa similar o bajo el agua, podrá aguantar la respiración tantos asaltos como la mitad de su puntuación en la característica de Constitución (CON). Si el jugador, de forma anticipada y premeditada, decide prepararse para esta situación, podrá contener la respiración la misma cantidad de asaltos que puntos tenga en su característica de Constitución (CON). Una vez que el aventurero agote sus asaltos de contener la respiración, comenzará a ahogarse, y toda acción que realice en esta tesitura se hará con un -5 de penalización, no pudiendo conjurar bajo ninguna circunstancia. Finalmente, el personaje caerá inconsciente durante 2d6 asaltos. Si en este intervalo de tiempo no se le asiste con un conjuro de curación o aplicando la habilidad de Sanar, morirá irremediabilmente.

Mapas

Todos los aventureros deberían realizar un mapa según exploran un dungeon u otra localización al uso. Es muy importante, y el Narrador debería aconsejar al grupo en este sentido, ayudando en lo necesario para crear un mapa que permita a los aventureros ubicarse en el entorno. Siempre hay que recordar que mientras los personajes están limitados a lo que el Narrador les describe, éstos pueden ver todo lo que les rodea. Por ello, en ocasiones, y siempre que las circunstancias así lo aconsejen, el Narrador podría dibujar una sección del mapa para los jugadores o asistir directamente en su creación.

El mapa podría considerarse un elemento dentro o fuera del juego, según se considere y se acuerde previamente. En cierta manera, el mapa podría ser considerado un reflejo de la memoria de los aventureros, o incluso un elemento dentro

del juego que, caso de perderse, significará que los jugadores están extraviados

Encuentros

Cuando nuestros personajes se tropiezan en el curso de sus exploraciones (ya sea en la más profunda sima cavernosa o en un desierto páramo helado a la intemperie) con otros seres, monstruos, o aventureros no jugadores, decimos que nuestro grupo de héroes ha tenido un encuentro, que se solventará, según el caso, de manera más o menos pacífica.

Descansar y avituallarse

Explorar peligrosos dungeons es, sin duda, una actividad extenuante, y es por ello que nuestros aventureros necesitarán descansar para recuperar fuerzas, alimentarse y sanar sus heridas si fuera necesario. El descanso también es importante para los lanzadores de conjuros, como magos, elfos y clérigos, ya que les permite recuperar los conjuros lanzados ese día y rezar a sus dioses respectivos.

Por cada 5 turnos que los aventureros permanezcan activos, combatiendo o explorando, necesitarán descansar durante 1 turno al menos. Si no lo hicieran así, y prosiguieran con la exploración o combatiendo, sufrirían un penalizador -1 en sus tiradas de ataque y daño hasta que descansen 1 turno completo.

Carga soportable

En aras de la sencillez, hemos decidido simplificar en lo posible el asunto de la carga transportable. Los aventureros humanos pueden transportar un máximo de 40 kg, mientras que elfos y halfling pueden acarrear un máximo de 30 kilogramos. Los enanos, debido a su constitución recia, pueden soportar una carga de 50 kilos. Es importante anotar el peso transportado por cada uno de los jugadores, pues afecta al movimiento de los mismos, reduciendo su rango de movimiento si el peso transportado resultará excesivo, sobrepasando el máximo estipulado para cada raza. Como hemos dicho, el peso transportado se mide en kilogramos y se calcula sumando el peso total de toda la impedimenta cargada por el aventurero, incluyendo su armadura, equipo y

armamento. En la tabla abajo referida se puede comprobar cómo afecta el peso al índice de movimiento del aventurero:

Rango de Movimiento y carga				
Raza	Rango de movimiento	En combate	Corriendo (sin combatir)	Con carga pesada
Elfo	40 m.	13 m.	80 m	20 m.
Enano	20 m.	7 m.	40 m.	10 m.
Halfling	20 m.	7 m.	40 m.	10 m.
Humano	30 m.	10 m.	60 m.	15 m.

Aventuras al aire libre

Las aventuras que se desarrollan al aire libre, por ejemplo en valles o en la montañas, tienen sus propias particularidades que tendremos que considerar. Lo más importante es determinar las condiciones climáticas imperantes en la zona a explorar, así como el equipo necesario y el medio de transporte empleado por los aventureros para moverse por terreno abierto. Por lo demás, los jugadores proceden de la misma manera que lo harían en un subterráneo, estableciendo un orden de marcha y dibujando un mapa para no perderse. Los mapas de zonas al aire libre se dibujan generalmente en papel con cuadrícula o hexágonos, equivaliendo cada cuadrado o hexágono a 5, 10 o 25 kilómetros para mapas de zonas muy extensas. Lógicamente, el Narrador dispondrá de un mapa de la zona diseñado con anterioridad, de tal manera que controle en todo momento el curso de los acontecimientos y los accidentes geográficos que los aventureros descubrirán en su periplo.

Movimiento en aventuras al aire libre

El movimiento al aire libre es medido en metros. Los aventureros podrán moverse el equivalente en kilómetros de su rango de movimiento dividido por 2 cada día. Por ejemplo, un aventurero que tiene un rango de movimiento de 40 metros podría caminar 20 kilómetros en un día.

Lógicamente, no todos los aventureros podrán moverse con la misma velocidad, así que si

viajan en grupo sólo podrán recorrer la cantidad máxima de kilómetros posibles para el aventurero más lento del grupo. Hay que tener en cuenta, que los aventureros podrán recorrer esos 20 kilómetros en condiciones óptimas, es decir, siempre que caminen por un sendero, senda o similar relativamente despejado y de fácil tránsito, o bien campo a través por zonas de suave orografía. Otras condiciones diferentes a éstas supondrán una merma en la cantidad posible de kilómetros a recorrer en una jornada. La siguiente tabla nos ayudará a determinar qué distancia podremos recorrer según las circunstancias.

Terreno	Ajustes de Movimiento
Desierto, colinas, áreas boscosas	-1/3
Junglas, pantanos, montañas	-1/2
Caminos, sendas abiertas	+1/2

Por ejemplo, según podemos ver en la tabla, si los aventureros pueden recorrer 20 kilómetros normalmente, podrán recorrer 30 kilómetros si lo hacen siguiendo un camino bien pavimentado (20 km + 10= 30). Por el contrario, si nuestros aventureros atraviesan terreno pantanoso de difícil acceso, se reducirá su ratio de movimiento a sólo 10 km al día (20-10= 10). A criterio del Narrador pueden reducirse o aumentarse estos índices de movimiento según el terreno que se atraviese. También es posible realizar una marcha forzada, que permitiría a los jugadores avanzar en un día un máximo de 40 km, aunque necesariamente deberían descansar toda una jornada tras el agotador esfuerzo.

Puede que estas distancias parezcan demasiado reducidas, pero hay que tener en consideración que los aventureros marchan cargados con pesada impedimenta, armaduras de metal, diversas armas y equipo, monedas, tesoro y docenas de objetos de diferente índole. Aparte de ello, normalmente caminan por terrenos inexplorados, repletos de monstruos y otras criaturas peligrosas, y deben estar extraordinariamente atentos a lo que ocurre a su alrededor e intentar no llamar la atención.

Perder la dirección

Cuando se viaja campo a través y no se está siguiendo un sendero, camino o carretera bien delimitada, siempre es posible perderse. Para llevar un control de estas situaciones se ofrece la siguiente tabla. Al inicio de cada día, el Narrador realiza una tirada porcentual (dos dados de 10 caras) y consultará la tabla para determinar si el grupo pierde la orientación.

Terreno	Posibilidad de perder la dirección
Llanura	15%
Montañas o Colinas	32%
Bosque	32%
Mar	32%
Desierto	50%
Jungla o Pantano	50%

Escalar

Exceptuando a los ladrones, que son especialmente hábiles en la escalada, todos los aventureros deberán realizar una tirada de habilidad de destreza (DES) cuando intenten acometer una escalada complicada (ver Capítulo combate: Tiradas de Habilidad).

Nadar

Normalmente se considera que todos los aventureros saben nadar, al menos lo suficiente como para mantenerse a flote y avanzar la mitad de su rango de movimiento.

A discreción del Narrador, un aventurero cargado en exceso puede hundirse según la carga que acarree. Por ejemplo, un aventurero provisto con armadura pesada, armas y tesoro tendrá una probabilidad de ahogarse del 90%, mientras que un aventurero dotado de armadura e impedimenta ligera tendrá sólo un 10% de posibilidades de ahogarse.

El Narrador requerirá primero una tirada de habilidad de Fuerza o Constitución antes de decidir si el jugador realiza una tirada para ahogamiento.

Aventuras en el mar

En numerosas ocasiones, los jugadores se verán forzados a aventurarse en el mar durante el transcurso de sus exploraciones.

Las reglas de esta sección también son aplicables a viajes en vías fluviales, ríos, etc.

En sus viajes por mar o en vías fluviales navegables, nuestros aventureros podrán embarcarse en naves de diverso tipo. La siguiente tabla nos detalla algunas de las embarcaciones más comunes, con todas sus características, incluyendo la tripulación necesaria para su manejo, puntos de golpe estructurales, velocidad, carga, etc.

Los puntos de golpe estructurales funcionan básicamente como los puntos de golpe de los aventureros o monstruos.

Cuando un barco agota todos sus puntos de golpe estructurales se considerará destruido a todos los efectos y comenzará a hundirse en 1d10 asaltos.

Travesías marítimas y condiciones meteorológicas

Cuando las embarcaciones naveguen por vía fluviales, el índice de movimiento puede verse alterado según la fuerza y dirección de la corriente, ya que ésta puede entorpecer la singladura. En estos casos se podrá ajustar la cantidad de millas navegadas con 1d8 +4 millas, restando o sumando la cifra resultante al índice de movimiento listado en la tabla.

Por ejemplo, la canoa en la que viajan nuestros aventureros se desvía por un afluente del río que desciende bruscamente aumentando la fuerza de la corriente y, por tanto, incrementando la velocidad de la embarcación. El Narrador decide tirar 1d8 +4 para reflejar la mayor velocidad de avance de la canoa.

De igual manera, el Narrador puede hacer otros ajustes a discreción, dependiendo de las condiciones de navegación, como saltos de agua, rocas, arenales, bajíos y otras circunstancias diversas.

Algunos navíos, tales como galeras, pequeñas embarcaciones de vela, canoas y balsas no pueden navegar en mar abierto y deben mantenerse cerca de la costa (es decir, navegar costeano) o en ríos, lagos y otras vías fluviales. Durante la navegación pueden presentarse diversas condiciones climatológicas y ambientales que alteren los tiempos de travesía listados en la tabla. Es tarea del Narrador

especificar las condiciones climáticas de la navegación al inicio de cada día con una tirada de 2d6 en la tabla de condiciones climáticas para la navegación. Un resultado de 12 indica que el viento es huracanado y el tiempo tormentoso.

Por el contrario, un resultado de 2 en la tirada significará que no sopla viento en absoluto y el mar está en calma

TABLA de condiciones del viento en el MAR		
Resultado	Ajuste de movimiento	Condiciones del viento
2-4	Ninguno	Normal
5	Sin velas; -2/3 remos	Sin viento
6	-2/3 a todo movimiento	Poco viento
7	-1/2 a todo movimiento	Brisa
8	-1/3 a todo movimiento	Leve brisa
9	+1/3 a todo movimiento	Leve viento
10	+1/2 a todo movimiento	Viento
11	x2 a todo movimiento *	Ventisca
12	x3 a todo movimiento **	Huracanado

* Toda embarcación tiene un 10% de inundarse con el fuerte oleaje, lo que penalizaría con -1/3 al movimiento.

Para achicar el agua es necesario fondear en un embarcadero.

** El barco navegará en una dirección aleatoria a discreción del Narrador.

Encuentros en el mar

Asumiendo que las condiciones climáticas sean normales, otros barcos pueden ser avistados desde una distancia de 1 milla; mientras que será posible avistar tierra desde 24 millas náuticas. Como hemos dicho, estas distancias pueden verse alteradas hasta en un 90% cuando la meteorología sea muy adversa, como en caso de fuerte tormenta o niebla.

Asimismo, los monstruos marinos pueden sorprender a una embarcación, no así en caso contrario, dadas las especiales condiciones del mar, donde las criaturas marinas pueden esconderse fácilmente bajo las aguas, su medio natural.



TABLA de embarcaciones

	Tripulación	Navegando	Remando	Navegando	Remando	Carga (Kgs)	CA	PGE
		Metros/ Turno	Metros/ Turno	Millas/ Día	Millas/ Día			
Balsa	1	-	10	-	12	500	9	3-6
Barcaza	75	50	30	90	18	2.000	8	65-80
Barco de vela Grande	80	40	-	72	-	15.000	7	125-180
Barco de vela Pequeño	12	50	-	90	-	5.000	8	65-90
Barco de vela para transporte	12	40	-	72	-	15.000	7	125-180
Bote	10	-	20	-	36	1.500	8	20-45
Bote Salvavidas	1	-	10	-	18	750	9	12-18
Canoa	1	-	20	-	18	300	9	5-10
Galera Grande	250	40	30	72	18	2.000	7	95-120
Galera Pequeña	90	50	30	90	18	1.000	8	75-100
Galera de Guerra	400	40	20	72	12	3.000	7	125-150

Venenos

Generalmente, a lo largo de nuestras peripecias y aventuras, nos toparemos irremediamente con el veneno. Podremos encontrarlo de muy diversas maneras, ya sea en la mordedura ponzoñosa de horribles monstruosidades, o cubriendo ingeniosas y letales trampas; también se puede encontrar en otras muchas cosas mundanas, como plantas y animales corrientes, susceptibles de malograr nuestra existencia con mil y una toxinas terribles. A continuación, les ofrecemos un pequeño listado de venenos que pueden usar a discreción en sus campañas y aventuras. Sírvanse de crear sus propios venenos, a cual más letal y retorcido. Nada más de la vieja escuela que matar a un aventurero con un insidioso y horrible veneno de efectos terribles y morbosos.

Al emplear la siguiente lista de venenos, recordad que los aventureros tienen derecho a una tirada de salvación contra los mismos.

Arsénico por compasión

Veneno por ingestión. Provoca 1d8 puntos de daño cada asalto que permanezca activo durante 1d6 asaltos. **Precio:** 200 monedas de oro.

Baladre del Gran Pantano

La savia de baladre provoca vómitos si se ingiere, para más tarde sumir en la inconsciencia por 1d6 horas a la víctima, quitando un punto de constitución (CON) permanente al individuo. **Precio:** 300 monedas de oro.

Bilis de Espumario

Veneno por contacto, provoca la transformación en espumario en 2d6 horas. Pueden evitarse los efectos con un conjuro de curar enfermedad. **Precio:** 3.000 monedas de oro.

Kali Ma-Santíné

La saliva de la diosa Kali, como se conoce a este veneno, es una poderosa toxina que induce a la víctima a un estado de sopor antinatural primero, para poco después prorrumpir en una agonía casi mortal que acaba pronto dejando al pobre infeliz en manos del hechicero o sacerdote de Kali que le diera a probar la odiosa saliva de Kali Ma-Santíné. A partir de este momento, y hasta que se lance un conjuro de quitar maldición sobre la víctima, esta actuará a las órdenes del sacerdote o la persona que le suministrara este mágico y maldito bebedizo.

Precio: 3.500 monedas de oro.

Loto negro

Es uno de los venenos más poderosos, aunque extremadamente raro y muy caro. Se extrae de la flor del loto negro, que solo crece en aisladas regiones de Kang y Nirmala. Su mero contacto produce la muerte inmediata en apenas un minuto desde que el veneno entra en el cuerpo de la víctima. **Precio:** 5.000 monedas de oro.

Pulverulento de Ibn Ghazi

Hubo un derviche del Visirtán famoso por su sapiencia de las artes alquímicas y arcanas. Erudito de lo oculto y la nigromancia, se creía que el gran Ibn Ghazi invocaba criaturas de más allá de las estrellas para oscuros propósitos. Un buen día, Ibn desapareció sin dejar rastro, tal vez abducido por un poder ultraterrenal que no supo o quiso controlar. Sea como fuere, algunas de sus más renombradas fórmulas se conservaron, y hoy, poderosos hechiceros y alquimistas siguen sus pasos recreando parte de sus alocados y malévolos descubrimientos.

Es el caso de su pulverulento, un polvo mágico que es capaz de mostrar todo lo oculto, invisible o presente en dimensiones o planos alternativos dentro de una localización. Basta una pizca de polvo de Ibn Ghazi para que el usuario sea capaz de ver todo tal cual es, desde puertas y trampas ocultas, hasta seres invisibles, etéreos, astrales u oníricos presentes en un área de 30 por 30 metros.

Adicionalmente, si el polvo se combina con sangre humana, puede convertirse en una sustancia venenosa terrible, de efectos devastadores.

Cualquier criatura a la que se le inocular esta toxina desaparecerá en 2d6 turnos. La criatura irá perdiendo consistencia, vigor y presencia física. Su piel se cuarteará como cuero envejecido hasta convertirse en polvo. Todo su ser terminará convertido en un montón de arena finísima que el viento esparcirá, hasta que nada quede del malhadado individuo, víctima del nefando pulverulento de Ibn Ghanzi. El precio de esta sustancia es astronómico y queda a discreción del Narrador.

Polvo de momia

Se dice que los sacerdotes cirineos fabrican este poderoso veneno sirviéndose de los órganos de cadáveres recién momificados conservados en vasos canopes siguiendo el rito ancestral de Neferu. Los embalsamadores emplean esta sustancia para untar las trampas que colocan en la momia y así proteger las riquezas con las que será enterrada, incluyendo sus amuletos, joyas y armas. Este veneno provoca por ingestión 2d6 de daño a la Fuerza (FUE). **Precio:** 250 monedas de oro.

Sangre de Golgost o veneno de los elfos oscuros:

La víctima queda inconsciente durante 1d6 horas. Los efectos empiezan a notarse segundos después de que el veneno entre en contacto con la sangre de la víctima. Este veneno generalmente se encuentra impregnado en las armas de los elfos oscuros. **Precio:** 350 monedas de oro.

Tintura ponzoñosa de Usher el Magnífico:

Este potente veneno tiene varios efectos. Para empezar, si un moribundo ingiere un poco de este elixir maldito, conservaría su conciencia aún después de morir. De hecho, podría moverse y actuar normalmente a mitad de su rango de movimiento normal, tal cual un muerto viviente, empero conservando toda su memoria, inteligencia e incluso conjuros. No obstante, su cuerpo estaría muerto, por decirlo de algún modo, y de no encontrar una manera de conservarlo, éste se pudriría progresivamente, hasta quedar en los huesos (aun así, el esqueleto seguiría conservando la conciencia y memoria originales del individuo). Adicionalmente, el pobre infeliz necesitaría una dosis de tintura cada cuatro semanas, para mantener así el efecto de este estado alterado de la naturaleza. Cada vez que se ingiera esta tintura, hay un 10% de posibilidades de que el individuo muera sin posibilidad de ser resucitado nunca. Una vez que muera definitivamente, la criatura se levantará como un zombi ju-ju. Los zombis ju-ju son iguales en características a los zombis tradicionales, salvo que su mordisco inocular la enfermedad de Pudridero de Usher, que convierte en 1d4 horas a la víctima en otro zombi ju-ju. Solo se puede matar a un ju-ju golpeándolo en la cabeza para destruir su cerebro, con un golpe localizado, sufriendo un penalizador -1 por ello.

Si este veneno es inculado en lugar de ingerido, la víctima contraerá una terrible enfermedad degenerativa parecida a la lepra llamada Pudridero de Usher, que la matará en 1d4 horas, salvo que se lance sobre el desgraciado un conjuro de curar enfermedad. Una vez muerta, la víctima se convierte en un zombi juju. Esta tintura cuesta un ojo de la cara, y su precio queda a expensas del Narrador.

Veneno de Draco destilado:

Esta toxina es capaz de quitar 1d12 puntos de Constitución (CON) a la víctima durante el primer asalto, y 1d12 adicional 1 turno después de entrar en contacto con el veneno. **Precio:** 500 monedas de oro.

Veneno de escorpión de Eretria:

Provoca 1d12 puntos de daño y vómitos y malestar general que impiden realizar cualquier acción a la víctima durante 1d4 horas. **Precio:** 200 monedas de oro.

Cordura (Regla opcional)

En ocasiones, nuestros aventureros se enfrentarán a peligros sobrenaturales, criaturas terribles de ultratumba y seres prodigiosos de más allá de este mundo, harán perder el control y caerán en los brazos de la locura. Es por ello que hemos decidido incluir estas sencillas reglas de cordura que, a su manera, escenifican estas situaciones. No obstante, usar este sistema alterará las campañas, así como las capacidades de los personajes jugadores. Una campaña que incluya reglas de cordura debería dotarse de un ambiente más definido en su género, acercándose al estilo y atmósfera de horror cósmico presente en los relatos de Lovecraft y compañía, donde es manifiesta la inferioridad de los aventureros investigadores enfrentados a poderes casi infinitos inabarcables para una mente corriente.

Consideraremos que la cordura del aventurero queda regida por su puntuación en Sabiduría (SAB). Así pues, un personaje con una Sabiduría elevada (16 o más) será considerado un aventurero cabal, dotado de un poderoso sentido común y una fina percepción y comprensión del mundo que le rodea y sus circunstancias; por el contrario, un aventurero con una baja Sabiduría (5 o menos) vendrá a representar un individuo poco lúcido e inestable, que tiende a confundir la realidad con la fantasía, dotado de una voluntad quebradiza y un ánimo de espíritu endeble, al borde de la locura. Un personaje con una puntuación de Sabiduría de 0 será a todos los efectos un individuo loco de atar, que ya no puede ser interpretado por un jugador, por lo que pasará a ser un aventurero no jugador controlado por el Narrador. Así pues, los puntos de cordura serán considerados como un baremo de la higiene mental del aventurero, su capacidad para enfrentarse a sucesos preternaturales con solvencia.

La puntuación inicial en puntos de Cordura de cada aventurero será igual a su puntuación base de Sabiduría. Cuando el aventurero sea testigo de un terrible acontecimiento, el Narrador le conminará a realizar una tirada de salvación del tipo que considere más adecuada según el caso,

aplicando los modificadores que evalúe oportunos. En caso de fallar la tirada, el aventurero perderá 1d6 puntos de Cordura. Una vez que el personaje pierda todos sus puntos de Cordura, estará en tal estado de histeria o desequilibrio que no podrá ser interpretado por el jugador, pasando a ser controlado temporalmente por el Narrador hasta que el aventurero recupere, al menos, un punto de Cordura. Si durante el tiempo que el personaje permanece en manos del Narrador volviese a producirse una pérdida de Cordura, se restará de manera permanente del total de puntos de Sabiduría que el aventurero posea.

Los puntos de cordura pueden recuperarse al ritmo de 1 punto de cordura por cada día de descanso completo. Un conjuro de sanar o restablecimiento restaurará todos los puntos de cordura de manera inmediata.

Adicionalmente, un Narrador puede exigir tiradas de Cordura para todos aquellos usuarios de cualquier tipo de magia que hagan uso de sortilegios terribles y caóticos, como Levantar muertos vivos o Convocar criaturas terribles. Por lo demás, será el Narrador el que, bajo su criterio y de manera inapelable, considere tiradas de Cordura para todo aquel acontecimiento que crea adecuado para con el espíritu de estas reglas.



Capítulo 8

¡Guerra!

En ocasiones, en el transcurso de nuestras aventuras, será necesario contar con unas sencillas reglas que podamos aplicar para resolver choques protagonizados por grandes contingentes de hombres de armas, ejércitos y demás, en batallas y campañas militares a gran escala. Estas luchas pueden dirimirse entre ejércitos enfrentados, conformados por hombres u otras criaturas, como trasgos, orcos, elfos oscuros, gnolls, etc. Debe quedar claro que el sistema de resolución de combates a gran escala aquí dispuesto no pretende ser una simulación realista y exhaustiva de los mismos, más bien un simple algoritmo que permita al Narrador dirimir estas situaciones con facilidad, equilibrio y rapidez.



Contratar ayudantes y mercenarios

En **Aventuras en la Marca del Este** es muy importante, siempre que se pueda, contratar ayudantes que nos echarán una mano en nuestras exploraciones o en otras tareas varias. Los ayudantes o mercenarios serán considerados a todos los efectos como ANJs. El número de ayudantes que un aventurero puede contratar dependerá de su modificador de carisma (CAR). Debemos tener en cuenta que estos ayudantes no actuarán como meros autómatas o esclavos descerebrados, muy al contrario, intentarán ser fieles en lo posible a sus contratos, pero no tolerarán abusos, misiones suicidas carentes de sentido o simplemente absurdas.

Hay muchos lugares donde nuestros aventureros podrán contratar buenos ayudantes, por ejemplo, en tabernas, mercados u otros lugares concurridos, templos, gremios locales de luchadores, etcétera. Una vez se haya seleccionado a un posible candidato, se establecerá una negociación, interpretando el Narrador la actuación del posible ayudante a contratar. Una y otra parte establecerá sus condiciones y con un poco de suerte se llegará a un trato que podría cuajar en una relación profesional duradera y memorable.

Hay que tener en cuenta que los ayudantes adquieren experiencia como los aventureros y pueden también subir de nivel. Por supuesto, contarán para cualquier reparto de puntos de experiencia siempre que hayan tomado parte activa en la aventura. De igual modo, tendrán su parte en el reparto del botín, siempre que se haya acordado previamente tal punto.

La siguiente tabla nos da una idea de los precios de contratar ayudantes. Esta tabla sólo tiene un carácter orientativo.

Salario por Mes (en piezas de oro)					
Tipo de Mercenario	Enano	Elfo	Goblin	Humano	Orco
Plebeyo	-		3	1	2
Infantería ligera. Equipo: espada, escudo, armadura de cuero	-	5	1	3	2
Infantería pesada. Equipo: espada, escudo, cota de mallas	5	7	-	4	2
Ballestero. Equipo: ballesta pesada, cota de mallas	7	-	-	5	3
Ballestero montado. Equipo: ballesta ligera	20	-	-	-	-
Arquero. Equipo: espada, arco corto, armadura de cuero	-	12	4	7	5
Arquero montado. Equipo: arco corto	-	35	-	15	-
Arquero pesado. Equipo: espada, arco largo, cota de mallas	-	25	-	10	-
Lancero ligero. Equipo: lanza, armadura de cuero	-	25	-	10	-
Lancero medio. Equipo: lanza, cota de mallas	-	-	-	15	-
Lancero pesado. Equipo: lanza, espada, armadura de placas	-	-	-	20	-
Jinete de huargo. Equipo: lanza, armadura de cuero	-	-	6	-	--

Reglas de Lucha de masas

Cada facción en armas dispone de tres puntuaciones que definen la capacidad y habilidades marciales de la tropa. Primero de todo, a cada ejército enfrentado se le asigna un valor que determina la valía de la tropa, su experiencia y entrenamiento. A este valor primordial lo llamaremos Nivel de Ejército (NE). La segunda puntuación a considerar es lo que conocemos como Calidad de Ejército (CE), que se basa en el Nivel del Ejército más los bonificadores por circunstancias especiales que haya que tener en cuenta, como por ejemplo el uso de equipamiento mágico de la tropa, monturas especiales, aliados particulares como grandes bestias, conjuradores, etcétera. La tercera puntuación representa el número de soldados en el ejército, su tamaño.

Cuando dos ejércitos entablan batalla, los representantes de cada uno (generalmente los aventureros jugadores de una parte y el Narrador de otra) deciden las tácticas que emplearán cada grupo en la batalla y, a continuación, se calcula lo que llamaremos Puntuación de Batalla (PB). Esta puntuación se basa en la Calidad del Ejército modificada por cada uno de los factores circunstanciales que pudieran considerarse en la batalla, como la efectividad de la táctica, el uso inteligente del terreno, la disposición de las tropas en el campo de batalla, el número de soldados en cada ejército, etc.

Finalmente, el resultado de la batalla nos lo proporcionará el resultado de una tirada de 1d100 más la PB. El ejército que obtenga una mayor puntuación obtendrá la victoria en el campo de batalla. La diferencia en puntuación que señala al vencedor de la contienda también indicará qué número de bajas ha sufrido cada bando en la refriega, y también si el bando perdedor huirá del campo de batalla en desbandada o simplemente se retirará en orden.

Múltiples ejércitos

Cuando las partes implicadas en una batalla disponen de más de un ejército contendiente y se enfrentan a otro conjunto de ejércitos enemigos, emparejaremos los ejércitos en liza. El ejército con mayor CE elegirá a su contendiente en primer lugar, representado así la capacidad de maniobra y tácticas superiores de un ejército de calidad, que es capaz de escoger el terreno y alcanzar a su enemigo con mayor facilidad. A continuación, el siguiente

ejército que no haya entablado ya combate y disponga de mayor CE elegirá contrincante, y así sucesivamente. Si un bando dispusiera de más ejércitos (que no necesariamente debe traducirse en una mayor cantidad de hombres en armas), el enemigo enfrentado deberá dividir sus ejércitos para igualar a su contrincante.

Una vez cada par de ejércitos enfrentados haya combatido, una de las partes será derrotada y deberá abandonar el campo de batalla. Si tras resolver estas situaciones sólo quedan ejércitos de un bando, éste ganará automáticamente la batalla. De lo contrario, los ejércitos remanentes deberán emparejarse nuevamente en lucha y proseguir combatiendo.

Nivel de Ejército

El Nivel de Ejército se basa en el entrenamiento, experiencia y arrojo que la tropa posee (ver la tabla de Calidad de Ejércitos).

Tabla de Calidad de Ejércitos		
Nivel de Ejército	Calidad base	Bonificación a la Calidad
Pobre	10	+1
Novato	28	+3
Inexperto	45	+5
Correcto	63	+7
Normal	75	+8
Bueno	90	+9
Excelente	112	+12
Élite	140	+14

El valor inicial de NE lo encontramos en la tabla de Calidad de Ejércitos, y dependerá de la composición de las fuerzas: La tropa humana o humanoide formada en su mayor medida por levas rurales sin entrenamiento será pobre, las milicias compuestas por personas que no se dedican a la guerra pero que sí poseen un mínimo de entrenamiento se considerará novata, mientras que si el núcleo del ejército son soldados profesionales y mercenarios será inexperto, y así en adelante.

Por cada año que un ejército esté en activo, ganará un nivel de PB, hasta alcanzar el nivel

máximo de normal (que es el nivel máximo que un ejército que no ha combatido puede alcanzar).

Tras la primera victoria de un ejército, la puntuación de batalla subirá automáticamente en un nivel, pudiendo llegar con tiempo y entrenamiento, hasta ser de élite. Por el contrario, cualquier ejército que se retire o pierda una batalla, perderá un nivel en su PB.

Humanoides y monstruos

El Nivel del Ejército de monstruos y humanoides se basará en sus dados de golpe:

Humanoides y Monstruos	
Menos que 1DG Pobre	Pobre
1 DG	Novato
1 a 2 DG	Inexperto
2 a 3 DG	Correcto
3 a 5 DG	Normal
5 a 7 DG	Veterano
7 a 9 DG	Excelente
9 o más DG	Élite

Mezclar tropas

Hay tres casos en las que un ejército puede aceptar nuevas tropas:

- Dos ejércitos pequeños pueden unirse para formar un solo ejército.
- Las bajas de un ejército pueden reemplazarse con nuevos reclutas, pero sin incrementar su tamaño original.
- Nuevos reclutas pueden unirse a un ejército y aumentar su tamaño.

En cada uno de estos casos, la PB es aquella de la mejor tropa del ejército, al que restaremos una categoría por cada 20% de tropa de menor calidad que hayamos incorporado al ejército.

Por ejemplo, el ejército del nigromante de las montañas cuenta con 1.000 efectivos, de los cuales 800 son zombis (DG: 2d8) y 200 resultan ser goblins (DG: 1d8-1). La mejor tropa son los zombis, por lo que el Nivel de Ejército inicial es inexperto, pero al tener un 20% de tropas con

menos de un dado de golpe, desciende un grado y se convierte en novato.

Por otra parte, si las tropas son humanas o humanoides y el 50% del ejército combinado no ha ganado una batalla, entonces todo el ejército será considerado como falto de experiencia en combate y no podrá alcanzar en la tabla mayor categoría que normal.

Por ejemplo, en un intento de resistir el asalto de una gigantesca horda orca, las tropas de élite del general Marcus llaman a todos los soldados de las guarniciones cercanas, buenos guerreros pero carentes de experiencia en el combate de masas. El grupo inicial de Marcus, de 200 hombres, rápidamente crece hasta los 2.000. Desgraciadamente, puesto que la inmensa mayoría de los nuevos soldados carece de experiencia, el Nivel de Ejército no será de élite, sino normal.

Calidad de Ejército

Cada tropa, según su categoría, posee una puntuación base, tal y como podemos ver en la tabla de Calidad de Ejércitos. Adicionalmente, y por cada uno de los siguientes factores que encontremos presente en la tropa, sumaremos los bonificadores establecidos en la tabla, acumulándose si fuera el caso:

- Como mínimo el 20% del ejército está provisto de montura.
- Como mínimo el 50% del ejército está provisto de montura.
- Como mínimo el 1% del ejército puede volar.
- Como mínimo el 20% del ejército puede volar.
- El índice base de movimiento general del ejército es como mínimo de 10 metros.
- Como mínimo el 20% del ejército dispone de armas a distancia.
- Como mínimo 1% del ejército dispone de habilidades mágicas (armas de aliento, veneno, regeneración, drenajes de energía o niveles, etc.)
- Al menos 20% del ejército tiene habilidades mágicas.
- El 100% del ejército posee habilidades mágicas.
- Al menos un 5% del ejército son lanzadores de conjuros.
- Al menos un 30% del ejército son lanzadores de conjuros.

Puntuación de Batalla

La Puntuación de Batalla es la suma de la Calidad Base más la bonificación a la Calidad. A mayor puntuación resulte, mayor será el poder de nuestro ejército.

Por ejemplo, un reyezuelo goblin del Lamedal está organizando una pequeña horda para lanzarse a atacar a los enanos del vecino reino de Moru. La horda consistirá en un reducido ejército de 140 goblins jinetes de lobo. Los goblins tienen menos de un dado de golpe y por tanto son considerados como pobres, con una calidad base de 10 según la tabla. Algo más del 20% de los mismos cuenta con monturas, así que ganan un bonificador +3, según la tabla. Además, el movimiento general llega a los 10 metros, por lo que ganan otro bonificador +3, por lo tanto, su Puntuación de Batalla será de $10 + 3 + 3 = 16$.

Resolución de combates

Una vez que se han emparejado los ejércitos sobre el campo de batalla, la lucha da comienzo, resolviéndose cada encuentro por separado.

Primero de todo hay que determinar si uno de los ejércitos está a la espera, es decir, si ocupa el campo de batalla con anterioridad y se encuentra posicionado a la defensiva esperando a su contrincante. Si los dos ejércitos en contienda llegan a la vez al campo de batalla, ninguno de los dos se considerará posicionado y, por lo tanto, no podrán beneficiarse de la táctica

Mantener posición.

Para decidir cada batalla habrá que resolver estos tres pasos:

- 1) Se deciden las tácticas.
- 2) Se calculan los Puntos de Victoria (PV).
- 3) Y se realiza la tirada de batalla.

Tácticas

Los generales de cada ejército decidirán las tácticas a emplear por sus tropas en las batallas que tengan lugar durante cada jornada de lucha. Esta decisión se aplica para todas las tropas que componen un ejército. Las seis tácticas que se pueden elegir son las que sigue:

Avance

Esta es la táctica básica. La tropa bajo esta orden avanzará en dirección al enemigo hasta trabar combate. Esta es efectiva contra ejércitos en retirada o tropas a la defensiva, pero puede

ser fatal en caso de que el oponente decida usar la táctica de envolver o distracción.

Ataque

Gracias a esta expeditiva orden táctica, el ejército iniciará un ataque total en carga para aplastar las defensas del enemigo y ponerlo en fuga. Esta funciona muy bien para romper una maniobra envolvente del oponente, y para perseguir y destruir a un enemigo en retirada.

Maniobra de distracción

Esta táctica busca sorprender al enemigo, induciendo a error mediante astutas maniobras de distracción. Esta estrategia es efectiva contra tropas en avance y ataque, pero puede resultar contraproducente contra ejércitos bien asentados sobre el terreno, a la defensiva, o en retirada táctica.

Maniobra envolvente

Gracias a esta táctica, el ejército desplazará a sus unidades para tratar de envolver al enemigo y rodearlo. Es efectiva contra ejércitos posicionados a la defensiva, pero puede resultar desastrosa contra contrincantes en franco avance o iniciando maniobras ofensivas de ataque.

Mantener posición

Mediante esta táctica sencilla, el ejército mantendrá la posición, a la defensiva, esperando la llegada del enemigo para entrar en batalla.

Esta estrategia puede ser efectiva contra tácticas ofensivas de ataque o para evitar caer en una hábil maniobra de distracción tendida por el enemigo, si bien puede ser perjudicial si el enemigo intenta envolver la posición.

Retirada

La retirada es otra de las más eficientes maniobras tácticas que pueden llevarse a cabo. No es una huida, sino más bien un ordenado reposicionamiento de las tropas, consiguiendo así una ventaja sobre el enemigo. Esta jugada no deja de tener sus riesgos, sobre todo si el enemigo avanza o ataca con decisión. Una retirada resultará beneficiosa siempre que el enemigo se mantenga a la defensiva.

Importante: El jugador o jugadores, y el Narrador, deberán anotar simultáneamente y de forma discreta la táctica que sus ejércitos adoptarán para la batalla. Una vez anotadas, estas se revelarán a la vez. El resultado de las tácticas enfrentadas se resolverá comprobando la tabla de **Tácticas enfrentadas**, donde se dispone la cantidad de bajas sufridas y los Puntos de Victoria que se ganan o pierden según el caso.

Tabla de Tácticas enfrentadas						
Táctica Elegida	Táctica enemiga	Táctica enemiga	Táctica enemiga	Táctica enemiga	Táctica enemiga	Táctica enemiga
	<i>Avance</i>	<i>Ataque</i>	<i>Maniobra de distracción</i>	<i>Maniobra envolvente</i>	<i>Mantener posición</i>	<i>Retirada</i>
<i>Avance</i>	+10% bajas	-20 Puntos de Victoria	+10% bajas	+10% bajas	-	+10 Puntos de Victoria
<i>Ataque</i>	+20% bajas	+20% bajas	+20% bajas	+10 Puntos de Victoria	+20% bajas	+20 Puntos de Victoria
<i>Maniobra de Distracción</i>	+10 Puntos de Victoria	+20 Puntos de Victoria	-	-20 Puntos de Victoria	-20 Puntos de Victoria	-10% bajas
<i>Maniobra envolvente</i>	-10% bajas	+10% bajas	-10% bajas	-	+20 Puntos de Victoria	+10 Puntos de Victoria
<i>Mantener posición</i>	-10% bajas	-25 Puntos de Victoria	-10% bajas	+20% bajas	No se traba combate	No se traba combate
<i>Retirada</i>	+20% bajas	+30% bajas	-10% bajas	-10% bajas	No se traba combate	No se traba combate

Puntos de Victoria

Los Puntos de Victoria iniciales de un ejército son los mismos que su Puntuación de Batalla.

Esta cifra se modificará con arreglo a los siguientes parámetros:

- +15 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al enemigo en una proporción de al menos 1,5 a 1 ó 2 a 1.
- +30 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al ejército contrario en una proporción de al menos 2 a 1 pero menos que 3 a 1.
- +45 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al oponente en una proporción de al menos 3 a 1 pero menos que 4 a 1.
- +60 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al ejército enemigo en una proporción de al menos 4 a 1 pero menos que 5 a 1.
- +70 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al enemigo en una proporción de al menos 5 a 1 pero menos que 6 a 1.
- +80 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al contrincante en una proporción de al menos 6 a 1 pero menos que 7 a 1.

- +90 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al oponente en una proporción de al menos 7 a 1 pero menos que 8 a 1.
- +100 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al ejército enemigo en una proporción de al menos 8 a 1 pero menos que 11 a 1.
- +110 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al ejército contrario en una proporción de al menos 11 a 1 pero menos que 16 a 1.
- +120 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al oponente en una proporción de al menos 16 a 1 pero menos que 21 a 1.
- +130 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al contrincante en una proporción de al menos 21 a 1 pero menos que 31 a 1.
- +140 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al ejército enemigo en una proporción de al menos 31 a 1 pero menos que 41 a 1.
- +150 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al enemigo en una proporción de al menos 41 a 1 pero menos que 51 a 1.
- +160 PV si nuestro ejército supera en número de hombres al ejército contrario en una proporción de al menos 51 a 1.

- +10 PV si uno de los ejércitos se encuentra en terreno de su propio feudo, defendiéndolo (en el argot deportivo, lo llamaríamos jugar en casa).
- +10 PV si nuestro ejército ya ha derrotado anteriormente al ejército enemigo.
- +10 PV si nuestra Calidad de Ejército es superior en dos escalones al de nuestro enemigo.
- +30 PV si conseguimos emboscar a nuestro enemigo mientras esté se encuentra en orden de marcha.
- -10 PV si un ejército aliado es derrotado o abandona el campo de batalla.
- +20 PV si la lucha es durante la noche y nuestro ejército tiene capacidad para ver en la oscuridad, como infravisión. Imaginen un ejército de orcos luchando contra un ejército de hombres en plena noche.
- +20 PV si atacamos desde terreno elevado.
- +20 PV si un ejército de halflings o elfos lucha en zona boscosa.
- +20 PV si un ejército de enanos lucha en zona montañosa o colinas.
- +10 PV si un ejército de gnomos lucha en zona de colinas o montañas.
- +20 PV si un ejército de elfos oscuros lucha en cavernas subterráneas.
- -20 PV si tropas montadas luchan en bosques, montañas, cavernas o fortalezas.
- -20 PV si se lucha en pantanos, a menos que un 20% del ejército puede volar.
- -10 PV si se lucha en nieve o arena tipo desierto o playas, a menos que un 20% del ejército pueda volar.
- +10 PV si el ejército está posicionado previamente en el campo de batalla.
- +50 PV si nuestro ejército está posicionado previamente en un paso estrecho, un desfiladero o puente (recuerden la hazaña de los 300 espartanos luchando contra el ejército persa en defensa de un estrecho paso).
- +40 PV si defendemos la ribera de un río y el enemigo debe cruzar para atacarnos.
- +20 PV si defendemos zonas abruptas montañosas, colinas o un pueblo.
- +50 PV si defendemos una posición fortificada, como un castillo o fuerte.
- +30 PV si un ejército dispone de más armas de asedio.
- +50 PV si 1% de nuestro ejército es inmune a los ataques enemigos.
- +50 PV si nuestro ejército es inmune al 80% de los ataques.
- +50 PV si nuestro ejército es inmune a todos los ataques del enemigo. Imaginen una hueste de demonios, que sólo pueden ser atacados y dañados con armas mágicas, luchando contra un ejército enorme de milicias sólo armadas con armas convencionales sin capacidades arcanas.

- -10 PV si el ejército tiene fatiga media.
- -30 PV si el ejército tiene fatiga severa.

Resultado de la batalla

Una vez que ambos ejércitos han calculado sus PV, cada general (el jugador o jugadores y el Narrador, para cada caso) hará una tirada de 1d100 y añadirá el resultado a sus PV. El bando que obtenga la puntuación más alta ganará la batalla.

A continuación, el Narrador restará el total de los Puntos de Victoria del bando perdedor al total de PV del ganador y comprobará el resultante en la **Tabla de Resultados de Batalla**.

Como observareis, la tabla de Resultados de Batalla dispone de tres circunstancias según el caso: bajas, situación y fatiga (entendiendo ésta última como fatiga de combate).

Bajas

El tamaño del ejército se reducirá en el porcentaje referido en la tabla. No es posible para un ejército sufrir más de 100% de bajas, como resultará lógico.

Fatiga

Este concepto clarifica cómo de fatigado queda el ejército tras el combate. La fatiga de batalla modifica los PV de la tropa cara a otros combates que se sucedan durante la misma jornada. La fatiga es eliminada si el ejército permanece inmóvil, descansando y sin combatir por un día entero.

Situación

Una vez terminada la refriega, podremos comprobar la situación del ejército, si bien ha conseguido mantener sus posiciones, o bien se ha visto obligado a retroceder o incluso avanzar en persecución del enemigo. La cifra que se consigna en la tabla indica la cantidad de kilómetros que el ejército se retira o avanza, según las circunstancias. Un ejército empleando la táctica de retirada podría retroceder un kilómetro extra.

Adicionalmente, según se puede comprobar en la tabla, un ejército puede huir en Desbandada. Para este caso, se considerará que tal ejército ha dejado de existir como unidad, dispersándose la tropa en desorden, rota la cadena de mando y la disciplina.

Tabla de resultados de batalla

* Resultado máximo posible si el ganador estaba usando la táctica de Mantener posición.

	Ganador	Ganador	Ganador	Perdedor	Perdedor	Perdedor
Diferencia en Puntos de Victoria	Bajas	Situación	Fatiga	Bajas	Situación	Fatiga
1 - 8	0%	Mantiene posición	Ninguna	10%	Retirada 1	Ninguna
9 - 15	0%	Mantiene posición	Ninguna	20%	Retirada 1	Ninguna
16 - 24	10%	Mantiene posición	Ninguna	20%	Retirada 1	Media
25 - 30	10%	Mantiene posición	Ninguna	30%	Retirada 2	Media
31 - 38	20%	Retirada	Media	40%	Retirada 1	Severa
39 - 50*	0%	Mantiene posición	Ninguna	30%	Retirada 3	Severa
51 - 63	20%	Avance 1	Media	50%	Retirada 4	Severa
64 - 80	30%	Avance 1	Media	60%	Retirada 5	Severa
81 - 90	10%	Avance 3	Ninguna	50%	Retirada 4	Severa
91 - 100	0%	Avance 3	Ninguna	30%	Desbandada	Desbandada
101 - 120	10%	Avance 3	Ninguna	70%	Desbandada	Desbandada
121 - 150	10%	Avance 5	Ninguna	70%	Desbandada	Desbandada
151	10%	Avance 5	Ninguna	100%	Desbandada	Desbandada

Combate en el mar

Cuando dos barcos se enfrentan en el mar, con su tripulación, el combate funciona de manera análoga al combate normal, salvo que se puede causar daño a las embarcaciones, reduciendo sus puntos de golpe estructurales.

Los puntos de golpe estructurales de las embarcaciones y los puntos de golpe de los jugadores y monstruos son diferentes, ya que 1 punto de golpe estructural equivale a 5 puntos de golpe normales.

Para reparar 1 punto de golpe estructural es preciso que 5 miembros de la tripulación trabajen en el mismo durante 1 turno completo.

Sólo la mitad de los puntos de golpe estructurales totales pueden ser reparados durante una travesía por mar, el resto únicamente podrán ser reparados en los astilleros de los puertos.

Armamento de Los BARCOS

Algunos barcos, especialmente las galeras y las galeras de guerra, pueden ir equipados con armamento pesado de combate, como catapultas, balistas y arietes para embestir a otras embarcaciones.

Catapulta

Se trata de una devastadora arma de proyectiles que puede lanzar piedras y otros objetos pesados a enormes distancias, en base a un mecanismo de poleas y contrapesos.

Cadencia de fuego: variable; 1/5 asaltos con cuatro tripulantes de dotación; 1/8 con tres tripulantes de dotación,

1/10 con dos tripulantes de dotación.

Radio de acción efectivo: 250-400 metros

Ataca como un guerrero de nivel equivalente a la cantidad de dotación de la pieza.

Área de efecto: 3 metros cuadrados

Daño: 3d6 o 1d6 de fuego por turno

Ariete

Alcance: de toque

Ataca como un monstruo de 1 DG

Daño: (1d4 +4) x 10 puntos de golpe estructurales o 3d8 puntos de golpe; (1d6+5) x 10 puntos de golpe estructurales o 6d6 puntos de golpe.

El daño del ariete variará según el objetivo. El primer daño de puntos de golpe estructurales y puntos de golpe normales listado será aplicado a barcos pequeños o medianos que empleen el ariete contra otros barcos o embarcaciones. El segundo daño listado será aplicado por barcos mayores que ataquen a otros barcos o monstruos

Batallas contra enclaves fortificados

Cuando una fortaleza o enclave fortificado es atacado, el combate se verá modificado por los siguientes factores:

- Para calcular los PV, trataremos a la tropa que ocupa la fortificación como si contara con cuatro veces más efectivos.
- El defensor solo sufrirá la mitad de las bajas indicadas.
- El defensor ignorará los resultados de retirada o desbandada en la tabla de Resultados de Batalla.
- El defensor sólo conseguirá estas ventajas si emplea la táctica de Mantener posición.
- Si el atacante decide asediar la posición en lugar de atacarla directamente, el sitiador ganará un bonificador +5 acumulativo por cada semana que mantenga el asedio. Si los sitiados agotan sus alimentos, sufrirán 10% de bajas por semana.
- El ejército sitiado puede decidir levantar el asedio mediante un ataque, pero entonces ya no puede usar la táctica de Mantener posición.

No obstante, si a pesar de ello deciden atacar, conseguirán +20 PV gracias al factor sorpresa.

Armas de Asedio

Las armas de asedio aquí referidas son las empleadas normalmente en operaciones militares de asalto o defensa de grandes fortalezas amuralladas, fortines, torres, bastiones y demás. Para armas de asedio embarcadas, se pueden emplear las que ya aparecieran referidas en el reglamento básico de Aventuras en la Marca del Este, en el apartado de Combate en el Mar: Armamento de los Barcos. Se pueden usar unas u otras a su gusto, sin problema alguno, adaptando las aquí presentes para usos alternativos.

Ariete

El ariete es un arma de asedio relativamente sencilla en su concepción, pues consta de un gran tronco de árbol rematado en un espolón de hierro que generalmente imita la cabeza horrible de algún monstruo mitológico y que es empleado para golpear repetidamente las puertas o muros de una fortaleza a fin de derribarlos.

Daño: 1d8+8.

Dotación requerida: 10 individuos.

Coste: 100 monedas de oro.

CA: -4 con 60 puntos de golpe estructurales.

Balista ligera

La balista ligera emplea el principio de torsión de las ballestas, aunque de tamaño algo mayor que ésta, y emplaza normalmente sobre un trípode para mejorar la estabilidad y uso del artefacto.

Peso del proyectil: de 2 a 15 kilogramos.

Daño: 1d6+6

Alcance máximo: unos 200 metros efectivos.

Dotación requerida: 2 individuos entrenados.

Cadencia de disparo: 1 disparo cada asalto con dotación entrenada. 1 disparo por cada 2 asaltos con dotación sin experiencia o a criterio del Narrador.

Coste: 75 monedas de oro.

CA: 5 con 5 puntos de golpe estructurales.

Balista pesada

La balista emplea el principio de torsión de las ballestas, aunque aplicado a gran escala, con proyectiles enormes, tal cual virotos de ballesta, pero de gran tamaño.

Peso del proyectil: de 5 a 20 kilogramos.

Daño: 1d8+8

Alcance máximo: unos 250 metros efectivos.

Dotación requerida: 4 individuos entrenados.

Cadencia de disparo: 1 disparo cada 2 asaltos con dotación entrenada. 1 disparo por cada 3 asaltos con dotación sin experiencia o a criterio del Narrador.

Coste: 100 monedas de oro.

CA: 4 con 10 puntos de golpe estructurales.

Catapulta ligera

La catapulta ligera es similar a la catapulta pesada, pero de tamaño más contenido.

Peso del proyectil: de 5 a 25 kilogramos.

Daño: 1d8+6

Alcance máximo: unos 100 metros efectivos.

Dotación requerida: 6 individuos entrenados.

Cadencia de disparo: 1 disparo cada cuatro asaltos con dotación entrenada. 1 disparo por cada 6 asaltos con dotación sin experiencia o a criterio del Narrador.

Coste: 300 monedas de oro.

CA: 4 con 20 puntos de golpe estructurales

Catapulta pesada

La catapulta es un arma de asedio muy popular y relativamente fácil de manejar. Este artefacto consta de un brazo móvil en cuyo extremo se coloca una base de madera con forma de cuchara que acoge el proyectil. Gracias a la fuerza de torsión del brazo mediante cuerdas, éste puede lanzar los proyectiles a gran distancia y con fuerza.

Peso del proyectil: de 10 a 50 kilogramos.

Daño: 1d10+10

Alcance máximo: unos 200 metros efectivos.

Dotación requerida: 8 individuos entrenados.

Cadencia de disparo: 1 disparo cada seis asaltos con dotación entrenada. 1 disparo por cada 9 asaltos con dotación sin experiencia o a criterio del Narrador.

Coste: 300 monedas de oro.

CA: 0 con 30 puntos de golpe estructurales.

Torre de Asedio

Esta estructura de madera y hierro es una especie de torre móvil, provista de grandes ruedas de madera que le permiten acercarse a los muros de las fortalezas para, mediante una rampa de madera levadiza, caer sobre las almenas y permitir el paso de los soldados de asalto que esperan guarnecidos en su interior. Generalmente, estas torres son desplazadas hacia las murallas empujadas por los zapadores. Las torres de asedio cuentan con saeteras que permiten a los soldados disparar sus arcos y ballestas sobre los defensores. La estructura de la torre también puede estar protegida por cuero húmedo para evitar las flechas incendiarias o el aceite hirviente, o bien escudos de hierro o planchas de bronce o hierro. Ocasionalmente, las torres pueden estar provistas de balistas pesadas o ligeras, incluso catapultas, en su parte superior.

Dotación requerida: 40 o más individuos, a criterio del Narrador, para empujar la estructura. Según el tamaño, la torre puede acoger hasta 50 individuos en su interior.

Velocidad: A criterio del Narrador, según el tipo de terreno y las circunstancias.

Coste: 1000 monedas de oro.

CA: 0 con 300 puntos de golpe estructurales.

Tortuga

La tortuga es una estructura móvil, sobre ruedas o troncos, que sirve de parapeto a los soldados en su interior que empujan la misma para aproximarse a las murallas enemigas o las puertas para comenzar su ataque. La estructura suele estar construida en madera y reforzada con planchas de hierro o escudos. En sus paneles laterales cuenta con refuerzos metálicos y saeteras. Así mismo, dispone de trampillas superiores reforzadas para lanzar objetos o escapar. La parte más sólida es la del techo, colocado a dos aguas y provisto de planchas de hierro para repeler ataques de proyectil y aceite o brea ardiente.

Dotación requerida: 10 o más individuos, a criterio del Narrador, para empujar la estructura y defenderla desde el interior.

Velocidad: A criterio del Narrador, según el tipo de terreno y las circunstancias.

Coste: 500 monedas de oro.

CA: 0 con 250 puntos de golpe estructurales.

Trabuquete o fundíbulo

Este ingenioso artefacto consta de un largo y recio brazo de madera unido a un armazón basculante que hace las veces de contrapeso. Del brazo cuelga en su extremo una honda de gran tamaño sostenida por gruesas maromas donde se depositan los proyectiles, generalmente grandes piedras (aunque en ocasiones, se han empleado los trabuquetes para lanzar cadáveres infectados con enfermedades por encima de las murallas y así infundir miedo en la población o propagar epidemias). El trabuquete es un arma poderosa, con un alcance de hasta 300 metros, dependiendo de su tamaño, posición y pericia de los hombres a su cargo. Si bien el tamaño y el peso de la máquina pueden variar según las circunstancias, estas son las características más comunes:

Peso del proyectil: de 80 a 100 kilogramos.

Daño: 1d12+13 daño estructural

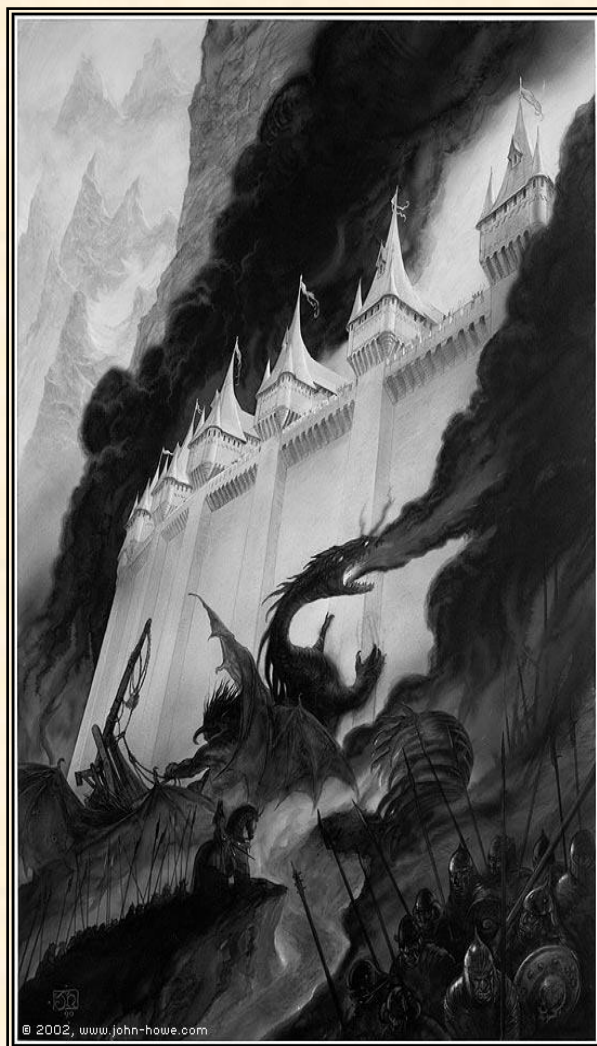
Alcance máximo: unos 300 metros.

Dotación requerida: 12 individuos entrenados

Cadencia de disparo: 1 cada 6 asaltos con una dotación entrenada. 1 cada 12 asaltos con una dotación no entrenada o a criterio del Narrador.

Coste: 500 monedas de oro

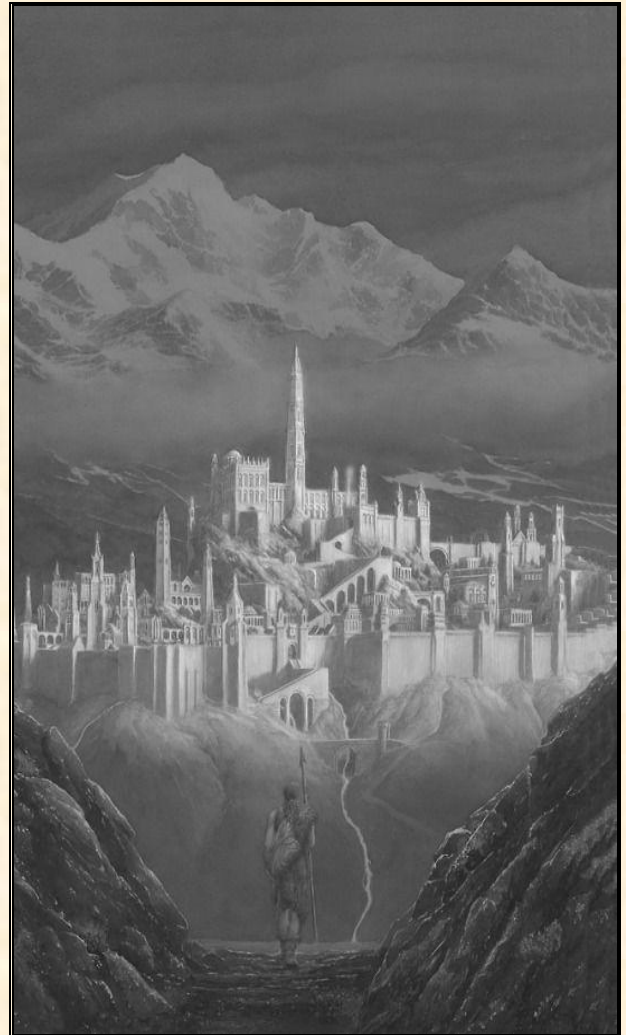
CA: 0 con 40 puntos de golpe estructurales.



Capítulo 9

Gestión de Feudos y Dominios

Con el tiempo, nuestros héroes ganarán fama y gloria, amén de ingentes cantidades de dinero, artefactos y reliquias de otrora. Todo este poder, en su caso, llamará la atención de los emperadores, reyes, reyezuelos o gobernantes del país. Puede incluso que nuestros personajes alcancen tal notoriedad que, en el curso de sus aventuras, acaben tomando el control de una gran nación, una ciudad estado o una poderosa república comercial. Sea como fuere, llegará un punto en el que, quizás, los jugadores decidan asentarse en un lugar y prosperar, echar raíces, organizar un señorío y levantar un castillo de muros fuertes y altos como los de Augelmir.



Generalmente, los héroes podrán llegar a conseguir un dominio o señorío de diferentes maneras:

- Por gracia de un rey o similar, que les concederá un título nobiliario y tierras que gobernar.
- *Manu militari*, es decir, mediante la conquista o hechos de armas.
- A través de la compra de terrenos, una herencia familiar o la colonización de tierras inexploradas y libres.

Generalmente, un dominio consiste en una extensión de terreno considerable (muy probablemente tierra de labranza o pastoreo), una pequeña villa o conjunto de aldeas, incluso una ciudad, y, por supuesto, un castillo o mansión fortaleza.

Dependiendo de la calidad y cantidad de las tierras dispuestas en un dominio, el noble poseerá un título nobiliario que evidencie su poder e influencia dentro de la corte. Los diferentes títulos son:

Caballero

Generalmente, este título no va acompañado de dominio alguno, y su poseedor se encuentra bajo el mando directo de un noble de más alta cuna y título. No obstante, hay excepciones, y pueden encontrarse caballeros que no se encuentran supeditados a noble alguno, sirviendo directamente al rey. Un caballero puede controlar un feudo bajo mandato y supervisión del barón, mientras este se encuentre ausente.

Barón

Este título designa, normalmente, al señor de un solo dominio. Podría considerarse el más bajo título nobiliario de la clase terrateniente. Un conde puede designar una baronía en su condado y así nombrar un caballero barón, concediéndole tierras en dominio, aunque supeditadas a la palabra final del conde.

Vizconde

Si un barón consiguiera un segundo dominio, bien por conquista contra un enemigo de su rey, compra o concesión real, este podría ser nombrado vizconde. Un vizconde puede ser asistido por un barón para controlar uno de sus dominios, pero no tiene potestad para nombrarlo. Un vizconde podría controlar más de dos dominios, pero continuaría siendo un vizconde.

Conde

Cuando un noble con al menos dos dominios bajo su mando (uno de ellos conquistado manu

militari a un enemigo de su rey) consigue un tercer dominio por las armas, podría ser nombrado conde. Los dominios bajo el mando de un conde refrendado por el rey, pasan a integrarse en un condado, cuyo nombre puede ser establecido por el noble (en ocasiones es su apellido familiar), bajo permiso real. Como se ha comentado antes, el conde puede otorgar el título nobiliario de barón a uno de sus caballeros, aunque generalmente se precisa la aprobación real de este nombramiento.

Marqués

Un conde que continuara guerreando y añadiendo dominios al reino de su señor podría llegar a ser nombrado marqués. Una vez concedido dicho título por orden real, todos los dominios del marqués pasarían a formar parte de un marquesado que, conocido como tal, podría adoptar el nombre elegido por el noble bajo refrendo real. Como los condes, el marqués puede nombrar barones y, adicionalmente, caballeros.

Duque

El más alto título nobiliario es el de duque. Este título es concedido a modo de recompensa a marqueses que se han prodigado en buenos servicios y obras para con su rey. El ducado integra varios dominios, aunque los duques, como altos nobles que son, pasan mucho tiempo en la corte, por lo que generalmente nombran barones para proteger y gestionar sus dominios in absentia.

Archiduque

Este título es otorgado a los miembros de la familia real que son, también, duques. Algunos de ellos pueden ser incluso príncipes o princesas, o altos mandos militares. Estos aristócratas de abolengo forman generalmente parte del consejo real del monarca, copando numerosos puestos de importancia.

Príncipe

Un príncipe es el hijo de un rey y, por tanto, una figura importantísima en cualquier reino que se precie. Muy habitualmente, un príncipe puede disponer de muchos otros títulos nobiliarios, incluso dominios bajo su mandato exclusivo, que pasan a ser denominados principados. El título del príncipe heredero sería otorgado al hijo primogénito real (hay que tener en cuenta que muchas monarquías medievales segregaban a los herederos en función de su sexo). Como se podrán imaginar, las atribuciones e influencia de un príncipe heredero superan a aquellas de un príncipe al uso.

Rey

El rey es el legítimo gobernante, por sangre o fuerza de sus armas, de todo un país. El título de rey se hereda de padres a hijos por lo general, aunque en tiempos tumultuosos y violentos esta no tiene por qué ser la norma. En teoría, y a efectos de juego, el poder del rey en su territorio es absoluto, aunque el Narrador puede incentivar otro tipo de organización monárquica a su discreción. El rey puede otorgar todo tipo de títulos a su antojo, así como disponer de esposa y otorgar poderes limitados a su consorte y consejo real.

Emperador

Un rey se convierte en emperador cuando suma otros países a sus dominios, ya sea por herencia o por la fuerza de las armas.

Gobernar un dominio

En este juego, gobernar un dominio se mide, a efectos de juego, en una escala temporal de meses y años. Esto es así porque las fluctuaciones de población y la economía se miden mejor en estos intervalos de tiempo.

Cada dominio está compuesto por los diversos feudos que lo integran, equivaliendo cada feudo a un área de unos 20 kilómetros de radio.

Generalmente un dominio está integrado por un solo feudo. En muchas ocasiones, el castillo o fortaleza donde reside el noble con mando en plaza está ubicado en una posición estratégica central de dicho feudo; no obstante, algunos dominios o feudos, por su tamaño o características, pueden disponer de más de una fortaleza o mansión. Antes de establecer un dominio feudal estable, el territorio, en la medida de lo posible, debe quedar libre de monstruos, circunstancia propicia para generar muchas aventuras con las que ocupar a nuestros futuros señores feudales.

Según la naturaleza del terreno y ubicación del dominio y sus feudos, éstos serán clasificados con respecto a la **Tabla de clasificación de dominios y feudos**.

Una vez determinada la zona donde se encuentra nuestro feudo, emplearemos la siguiente tabla para establecer sus características de base, en lo que se refiere al grado de civilización presente.



clasificación de dominios y feudos

Tipo de Terreno	A 200 km de distancia de una ciudad	A más de 200 km de distancia de una ciudad, pero a menos de 100 km de un feudo civilizado	Lejos de una ciudad o feudo civilizado
Asentamiento	Tierra civilizada	Tierra civilizada	Tierra salvaje
Bosque**	Tierra civilizada	Tierra de frontera	Tierra salvaje
Bosque élfico*	Tierra civilizada	Tierra de frontera	Tierra salvaje
Colinas*	Tierra civilizada	Tierra de frontera	Tierra salvaje
Desierto	Tierra de frontera****	Tierra salvaje	Tierra salvaje
Praderas*	Tierra civilizada	Tierra de frontera	Tierra salvaje
Llanuras*	Tierra civilizada	Tierra de frontera	Tierra salvaje
Jungla**	Tierra de frontera	Tierra salvaje	Tierra salvaje
Montañas***	Tierra de frontera	Tierra salvaje	Tierra salvaje
Océano	Tierra salvaje	Tierra salvaje	Tierra salvaje
Pantano	Tierra de frontera	Tierra salvaje	Tierra salvaje
Páramos	Tierra de frontera	Tierra salvaje	Tierra salvaje
Praderas*	Tierra civilizada	Tierra de frontera	Tierra salvaje

*Feudos de este tipo pasan a ser asentamientos si disponen de una población fija.

**Feudos de esta categoría pueden convertirse en asentamientos si son habitados por una población élfica u hombres serpientes.

***Feudos de esta clase pueden convertirse en asentamientos si son habitados por enanos o gnomos.

****Feudos de este tipo que contengan oasis o fuentes de agua, como pozos y similares, pueden considerarse tierra civilizada.

Nivel de civilización

Nivel	Familias asentadas	Máximo de familias aprox.
Tierras salvaje	1d10x10	1.500
Tierra de frontera	2d6x100	3.000
Tierra civilizada	1d10x500	6.000

Asentamientos

Como hemos visto, cada feudo, dependiendo de su ubicación, es clasificado como tierra civilizada, tierra de frontera o tierra salvaje. Es importante hacer notar que dos feudos próximos, aunque no pertenezcan al mismo señor, actúan a efectos de ayudar a civilizar las tierras circundantes siempre y cuando existan rutas de comercio abiertas y libres que unan ambos territorios. Tal y como queda reflejado en la tabla de Nivel de Civilización, el tipo de terreno determina la cantidad de familias que pueden asentarse en el mismo.

Cualquier feudo emplazado en bosques, bosques élficos, colinas, llanuras o praderas que disponga de más de 1000 familias asentadas pasa a ser considerado como asentamiento a efectos de la tabla de Clasificación de Dominios y Feudos. Los feudos de montaña pasan a asentamiento siempre que estén habitados por más de 1000 familias de enanos o gnomos. De igual modo, feudos de jungla o bosque serán considerados como asentamiento, siempre a efectos de la tabla de Clasificación de Dominios y Feudos, si están habitados por 1000 familias o más de elfos u hombres serpiente.

Estos cambios en la clase de feudo suponen un incremento en el número máximo de familias que el terreno puede soportar, con el consiguiente beneficio.

Cualquier feudo que pierda esas 1000 familias, también perderá su estatus de asentamiento para revertir a su categoría anterior, perdiendo todos los beneficios adquiridos.

Por ejemplo, el viejo Weit, un enano guerrero de gran fama y fortuna es recompensado por su rey con un pequeño feudo en un remoto rincón del país de Moru, conocido por sus agrestes campos y altas montañas. El tipo de terreno, reflejado en la tabla de Clasificación de Dominios y Feudos, para este feudo recién heredado por Weit sería de montaña. Además, está muy alejado de tierra civilizada, así que según la misma tabla este dominio sería considerado como tierra salvaje. Tras muchos años de trabajo y colonización, el señor feudal Weit ha conseguido atraer a su territorio, bajo su protección, a 1051 familias. Como la mayoría de las familias asentadas son enanos, el terreno pasa a ser considerado como asentamiento en lugar de montaña, así que el feudo se transforma de tierra salvaje a tierra de frontera.

Recursos

Cada feudo de un dominio producirá entre 1 y 4 recursos que deben ser explotados para obtener ganancias. La cantidad de recursos disponible se obtiene con una tirada de 1d10 (aunque el Narrador puede establecerlos a su discreción sin tirada alguna):

1 = 1 Recurso

2-7 = 2 Recursos

8-9 = 3 Recursos

10 = 4 Recursos

Ya imaginarán que la variedad de recursos puede ser muy extensa, pero a efectos de juego vamos a clasificarlos simplemente como recursos animales, vegetales y minerales. Para cada recurso conseguido con la anterior tirada hacemos una segunda tirada de 1d10 para establecer de qué tipo de recurso se trata:

1-3 = Animal

4-8 = Vegetal

9-10 = Mineral

Una vez se ha delimitado el número y tipo de recursos disponibles en un feudo, puede establecerse una negociación entre el Narrador y el jugador para establecer el recurso concreto que se haya presente en su feudo, teniendo en cuenta la región y otros factores que se consideren oportunos. De una forma u otra, la última palabra la tendrá siempre el Narrador.

Tipos de recursos

Como orientación, podemos ofrecer algunos pocos ejemplos de cada tipo de recurso:

Animal: caballos, cerdos salvajes, camellos, perdices, bisontes, elefantes, ciervos, toros salvajes, perros salvajes y otros animales susceptibles de ser domesticados, peces, mamíferos marinos, como ballenas y demás, amén de animales con pieles de abrigo para usar en zonas frías, como el visón o el armiño, incluso osos y lobos, etc.

Vegetal: frutales salvajes, caña de azúcar, bambú, leña, carbón vegetal, turba, bulbos salvajes, trufas, pastos, palmerales, especias exóticas, olivares, aceites vegetales, lianas, cáñamo, plantas medicinales, gramíneas, etc... ¡Ah!, sin olvidar los valiosos ajos de Robleda y Nirmala.

Mineral: sal, oro, plata, cobre, platino, piedras preciosas o semipreciosas, hierro, carbón, brea, calizas para construcción, mármol y otras piedras ornamentales, y minerales exóticos o de fantasía, como el mitral.

Cambios demográficos

Cada mes, el número de familias y, por ende, la población del dominio variará según algunos factores. Estos cambios de población se consignan en el juego gracias a un sencillo algoritmo, que nos permite mantener la sencillez del juego y calcular el cambio de población cada mes con facilidad.

Por cada feudo, el cambio demográfico mensual basado en la población actual del feudo será el que sigue:

- 1-100 familias = +25%
- 101-200 familias = +20%
- 201-300 familias = +15%
- 301-400 familias = +10%
- 401-500 familias = +5%
- 501-750 familias = +3%
- 750-1000 familias = +2%
- 1001 + familias = +1%

Nota: El Narrador puede decidir cambiar el lapso temporal para comprobar el incremento de población, usando la misma tabla, y estableciendo un nuevo lapso trimestral, por ejemplo, semestral o incluso anual, para situaciones particulares. En definitiva, el Narrador puede sentirse libre para cambiar este sencillo baremo a su antojo. Además de este incremento porcentual, por cada feudo que cuente con menos de 250 familias debe hacerse una tirada de 1d6 con estos resultados:

- 1-3 = Pérdida de 1d10 familias
- 4-6 = Ganancia de 1d10 familias

Nota: Para este caso, el Narrador podrá alterar el resultado o algoritmo a su antojo para facilitar o perjudicar el crecimiento de un feudo según las características de su campaña o estilo de escenario.

Por ejemplo, el poderoso Steinkel, un clérigo de pasado incierto hereda un pequeño territorio de un pariente lejano junto al título de barón. Haciendo uso de sus muchos recursos monetarios, no sin mucho esfuerzo y trabajo, Steinkel consigue construir un humilde castillo en su dominio, que está considerado como tierra salvaje.

Por tanto, y usando la tabla de Nivel de Civilización atrae 1d10x10 familias. Pedro, el jugador que controla a Steinkel, saca un 7 en la tirada de 1d10, así que 70 familias se asientan en su baronía en un principio, a los pies y en torno a su castillo recién construido. Después de un mes, Pedro comprueba el crecimiento de la población. Como hay menos de 100 familias asentadas, hay un crecimiento del 25%, lo que

supone un total de 94 familias. Además, como todavía hay menos de 250 familias en el feudo, Pedro lanza 1d6 para averiguar cuál es la fluctuación de población, y obtiene un 3 en el dado, por lo que lanza a continuación 1d10 para comprobar cuántas familias pierde, obteniendo un 4, con lo que el total de familias de su feudo para ese mes queda en 90.

Eventos

Existen dos formas de dilucidar los diferentes eventos, tanto buenos como malos, que pueden acontecer en un dominio a lo largo del año. Los jugadores y el Narrador, o este último a su personal criterio, decidirán cuál de los dos emplearán en su campaña. La primera opción es más sencilla y busca ahorrar tiempo y complicaciones a los jugadores, mientras que segunda opción es algo más elaborada y permite más juego.

Opción A: Existen muchos acontecimientos que pueden hacer variar la población de un feudo, de manera dramática en ocasiones. Al final de cada año, el Narrador debe realizar una tirada de 1d6 con los siguientes resultados a aplicar a un feudo determinado:

- 1 = Epidemia (1d100% para establecer la pérdida de población total)
- 2 = Calamidad natural (Pérdida de un recurso mineral, vegetal o animal)
- 3 = Malas cosechas (25% de pérdida de población total o a discreción del Narrador)
- 4 = Sin consecuencias
- 5 = Buena cosecha (25% de incremento población total)
- 6 = Año de Bienes (25% de incremento de población total y ganancia o recuperación, en caso de que se hubiera perdido antes, de un recurso natural)

Opción B: El Narrador puede emplear el siguiente sistema para establecer sucesos aleatorios en el dominio durante un año. Para ello, deberá lanzar 1d4 para dilucidar cuántos sucesos acontecen durante el año en curso. Una vez hecho esto, y a continuación, ha de lanzarse 1d100 para cada suceso y comprobar el tipo de evento usando la siguiente tabla:

Eventos	
Tirada de 1d100	Tipo de Evento
01 a 05	Gran evento positivo
06 a 20	Evento positivo menor
25 a 40	Evento neutral
41 a 75	Evento negativo menor
76 a 95	Evento negativo mayor
96 a 100	Gran calamidad

Gran evento positivo

Este tipo de acontecimiento suele suponer un gran desarrollo para el dominio, que puede traducirse en un incremento de la población (hasta un 25% como máximo), un aumento de la confianza del pueblo o de los ingresos netos (hasta un 75% como máximo). Algunos de los sucesos que pueden desencadenar un gran evento positivo, podrían ser el descubrimiento de un yacimiento mineral u otro recurso valioso, incluso un tesoro o ruinas de civilizaciones antiguas. Puede que una tribu amistosa bárbara o humanoide, como elfos o halflings, decida unirse amistosamente y quedar bajo la protección del dominio, colonizando parte del territorio e incrementando la población, etc.

Evento positivo menor

Un evento de este tipo supone un beneficio moderado para el dominio, que puede suponer hasta un aumento del 10% de la población, o de la confianza en el señor, incluso un incremento de los ingresos de hasta el 25% como máximo. Ejemplos de este tipo serían un círculo druídico que se establece en un bosque del feudo velando por el equilibrio natural y las buenas cosechas, el establecimiento de una nueva ruta comercial con un feudo cercano o la eliminación de una banda de bandidos recalcitrantes por parte de una compañía de aventureros.

Evento neutral

Un suceso de este término bien podría dañar o beneficiar al dominio. Puede suponer un aumento o descenso del índice de confianza del +/- 10%, así como de los ingresos y población, que pueden fluctuar a discreción del Narrador un +/- 25%. Por ejemplo, la llegada de una visita importante a la corte del feudo o un viajero de las estrellas venido de nadie sabe dónde, el descubrimiento de antiguos textos proféticos que vaticinan desastres y maravillas divinas, la llegada de un grupo de colonizadores supuestamente amistosos pero que profesan

ritos religiosos diversos del resto de la población, todos ellos son buenos ejemplos para glosar este tipo de eventos.

Evento negativo menor

Este evento supone un perjuicio cierto para el dominio, pero de alcance limitado. Puede suponer un descenso de los ingresos de hasta el 50%, o un descenso de la población de hasta el 25%, así como de la confianza en los gobernantes. Por ejemplo, la aparición de fuentes de agua envenenadas, monstruos errantes, enfermedades del ganado o plagas localizadas a algunos tipos de cultivo, etc.

Evento negativo mayor

Un suceso de esta índole significará un mal moderado para los intereses del dominio y sus gentes. Pueden suponer una pérdida de ingresos de hasta el 75%, y descensos en la confianza y la población de hasta el 50%. Por ejemplo, el agotamiento de un recurso natural del dominio, un fuego que destruye parte de la villa o el castillo, la llegada de una tribu hostil o un monstruo de alto nivel que se establece en los límites feudales, el asesinato de un miembro de la familia noble o alto funcionario que gobierna el dominio, etc.

Gran calamidad

Una gran calamidad es un desastre de proporciones enormes que golpea indiscriminadamente al dominio, sus gentes y sus recursos. Las consecuencias de este desastre quedan a expensas del Narrador. Ejemplos de grandes calamidades podrían ser terremotos, inundaciones, fuegos descontrolados, tormentas horribles destructoras, la erupción de un volcán, la caída de un meteorito conteniendo un ser alienígena terrible, huracanes, la aparición de un dragón o leviatán marino, epidemias de gran mortandad, el ataque de una horda de zombis controlados por un poderoso nigromante, etc.

Economía feudal

Ingresos

Cada mes, el jugador que controle un dominio, junto al Narrador de la campaña, deberán comprobar el estado de la economía feudal, su progreso o contracción. Esta comprobación se realiza con una tirada, que mide los ingresos brutos obtenidos.

Cada feudo de un dominio dispondrá de entre 1 a 4 recursos, como hemos visto. Estos recursos suponen ingresos dinerarios para el feudo en la siguiente proporción:

Ingresos por tipo de recurso	
Tipo de Recurso	Ingresos por Familia
Animal	2 monedas de oro/familia
Vegetal	1 moneda de oro/familia
Mineral	3 monedas de oro/familia

Cada familia del feudo solo podrá trabajar en un recurso hábil presente en el dominio. Aunque, opcionalmente, el señor feudal puede dirigir la economía, centrandolo a todas sus familias en la explotación de uno solo de sus recursos. Estos cambios drásticos en la economía sólo podrán ordenarse una vez durante cada año. Por norma general, las familias se reparten equitativamente entre los recursos posibles presentes en el feudo. Además, obligar a la población a trabajar un solo recurso (las insalubres minas de brea, por ejemplo) crean descontento entre la población, que se traduce en una pérdida de familias por emigración.

En términos de juego esto quiere decir que al menos un 20% de las familias del feudo deben trabajar en cada recurso. Cada 1% menos de tal límite, supondrá -1 de pérdida en el índice de confianza. Como mucho, no más del 50% de las familias de un feudo pueden ser dedicadas a la explotación de recursos minerales, debido a la dureza, dificultad y penoso de tal tarea. Por cada 1% sobre este límite de 50% dedicado a este trabajo, devendrá en -1 punto de pérdida en el índice de confianza que puede ser acumulable a otros penalizadores.

Cualquier feudo con más de 15.000 monedas de oro de ingresos mensuales, atraerá elementos indeseables y corruptos, mercado negro, especulación y bandidaje. A no ser que el feudo en cuestión posea en su territorio la fortaleza residencia del señor feudal, 1d10x10% del total de esos ingresos desaparecerán fruto de prácticas corruptas.

Servicios

Cada familia, a modo de aportación natural al desarrollo de sus propiedades, aporta un total de 10 monedas de oro al mes, que se traducen en trabajos en sus casas, pequeños cultivos caseros, corrales de animales para consumo y otras tareas que redundan en el interés general de la comunidad.

Impuestos

Cada familia de un dominio debe pagar 1 moneda de oro como impuestos (aunque esta cifra puede modificarse según las características del dominio a expensas del Narrador). Cada 5 monedas de plata de incremento sobre esta tasa se traducen en -10 puntos de bajada en el índice de confianza cada año. Por cada 5 monedas de plata de menos cobradas en impuestos, repercutirá en +5 puntos de confianza anuales.

Otras tasas y alcabalas

Si el señor feudal tiene en sus dominios otros nobles vasallos a sus órdenes, éstos deben ceder un 20% de sus ingresos totales al señor de todo el dominio. Estas tasas no siempre se pagan en metálico, pues pueden satisfacerse por otros medios, ya sea realizando tareas o, por ejemplo, con hombres de armas.

Por ejemplo, el bueno de Steinkel comienza a gestionar y explotar los recursos de su feudo. Así pues, cerca de su castillo comienzan los trabajos de explotación de una mina de cobre, a la que Steinkel manda a trabajar al 25% de sus familias. Igualmente, destina otro 25% de sus familias a trabajar en la cantera de mármol y al 50% restante permanece en sus campos de manzanos. Como tiene al menos un 20% de sus familias trabajando en cada recurso y no más del 50% en recursos minerales, no hay efectos negativos en el índice de confianza de la población. Todo marcha bien. Tras unos años de crecimiento, hay 448 familias viviendo en el feudo. Dividiendo a las familias con los porcentajes antes fijados en los recursos arroja las siguientes cifras:

$447 \times 25\% = 112$ familias trabajando en la mina de cobre.
 $447 \times 25\% = 112$ familias trabajando en la cantera.

$447 \times 50\% = 223$ familias cuidando de los manzanos y recolectando su fruto.

Así pues, los ingresos serían los siguientes:

$(112 \times 3) + (112 \times 3) + (223 \times 1) = 895$ monedas de oro.

Los ingresos por servicios serían:
 $(10 \times 447) = 4470$ monedas de oro.

Los impuestos establecidos por Steinkel están en el estándar de 1 moneda de oro, así que no hay merma o ganancia de confianza al respecto, quedando con las siguientes cifras:

$(1 \times 447) = 447$ monedas de oro.

Así pues, el total de ingresos de Steinkel sería de 1.342 monedas en dinero contante y sonante y 4.470 monedas de oro en trabajos de comunidad que suponen mejoras para el dominio y pueden monetizarse.

Gastos

Ahora vamos a tratar los temidos gastos, inevitables empero necesarios.

Gastos de mantenimiento de la fortaleza feudal o casa señorial

Al contrario que la organización de levas militares, los gastos de mantenimiento y funcionamiento de la fortaleza feudal pueden sustraerse del remanente de ingresos por servicios (en el ejemplo anterior, hemos descubierto que el feudo de Steinkel disponía por este concepto de 4470 monedas de oro, cifra importante). No obstante, otros gastos extraordinarios de cuantía deben sustraerse de las arcas del señor feudal.

Tropas y levas

La organización de levas o el establecimiento de tropas estables para proteger el territorio requieren una gran cantidad de dinero. Para el caso de las levas o milicias civiles, éstas pueden organizarse con un 10% de familias (cada familia aportando 2 miembros de media a la milicia). La calidad de esta tropa nunca será mayor de guerrero de nivel 1. Asimismo, puede reclutarse un 10% de familias, con un máximo de 2 miembros por familia, como milicia auxiliar, para realizar trabajos y proveer de logística y vituallas a la milicia en armas. Por supuesto, estas familias dedicadas a la milicia dejarán de explotar recursos, con la consiguiente merma de ingresos.

La paga de mercenarios o tropas profesionales se pagará mensualmente con el coste establecido en este manual. Como media, un guerrero de nivel 1º entrenado y equipado costará unas 200 monedas de oro, y 400 para un guerrero de nivel 2º. Un enano de nivel 2º mercenario costará unas 450 monedas de oro y un elfo de nivel 2º 800 monedas de oro. Un mago de nivel 2º unas 500 monedas de oro y un clérigo de nivel análogo unas 425 monedas de oro.

Donaciones religiosas

En muchas ocasiones, los señores feudales deben colaborar para mantener los diferentes templos y órdenes religiosas benignas sitas dentro del territorio. Esta ayuda se puede materializar bien mediante servicios, cuyo coste se resta de la cantidad percibida por servicios mensualmente, o bien por entregas dinerarias en efectivo satisfechas por el propio señor. No atender estas donaciones en un año, cuyo montante total dejamos a discreción del Narrador, supondrá una merma en el índice de confianza de 50 puntos a final de año. Además, ya que desatender las iglesias de los dioses puede provocar el enfado de los mismos, se acumula cada año un 25% de posibilidades de que acontezca un gran desastre promovido por la furia divina.

Otras tasas y alcabalas

Al tiempo que para un gran señor estas tasas pueden suponer unos ingresos extra provenientes de sus feudos vasallos, también supondrá que si somos vasallos nobles de un gran señor debamos ingresar una parte de nuestros beneficios en las arcas del señor o rey al que rendimos vasallaje. Estas cantidades o servicios a prestar quedan a discreción del Narrador.

Nota: Sí, ya sabemos que hay muchas cosas en estas reglas que quedan a discreción del Narrador, pero qué demonios, ¡nadie dijo que ser Narrador fuera fácil!

Festivales, jubileos y otras fiestas de guardar

Algunos días al cabo del año, por las razones que sea, son declarados fiestas, no hábiles para trabajar. Estas festividades pueden ser declaradas por el señor feudal, o el señor del dominio, el rey o determinados cultos religiosos. El coste por familia de cada día de fiesta es de 5 monedas de oro, ya sea por el gasto o por la suspensión temporal en los trabajos de rutina y sustento. Este coste puede retraerse de los ingresos por servicios o ingresos monetarios, o combinación de ambos. Si la festividad es convocada por una entidad religiosa, estas cantidades pueden deducirse de los dineros dedicados a donaciones religiosas, caso de que se hubieran satisfecho. Cada día de vacaciones o festivales, jubileos o demás, equivale a un +2 de crecimiento del índice de confianza del feudo. Por el contrario, cada vez que una fiesta establecida sea cancelada, repercutirá en -5 puntos en el nivel de confianza.

Visitas de rigor y etiqueta

En ocasiones, deberemos recibir en nuestros dominios la visita de importantes personajes, ya sean nobles de alto rango a los que rendimos vasallaje, o bien altos funcionarios reales o incluso el mismo rey o emperador al que servimos.

Para estos casos, y tal y como mandan los cánones y la etiqueta, deberemos dispensar todo tipo de agasajos a nuestro visitante, actividad que requerirá de nuestras arcas cierto dispendio dependiendo de la categoría del personaje y las jornadas de estancia. Seguidamente tenemos una sencilla tabla que muestra los gastos diarios en relación a la alcurnia y rango de nuestros invitados:

Caballero: Sin coste

Barón: 100 mo/día

Vizconde: 150 mo/día

Conde: 300 mo/día

Marqués: 400 mo/día

Duque: 600 mo/día

Archiduque: 700 mo/día

Príncipe: 800 mo/día

Rey: 1.000 mo/día

Emperador: 1.500 mo/día

Experiencia por ingresos

Indudablemente, amén de los consabidos ingresos y gastos monetarios que procura el control de un feudo, este también repercute en puntos de experiencia (px) para nuestros personajes. Ahora bien, sólo los ingresos monetarios brutos derivados de la explotación de recursos e impuestos, nunca los ingresos por servicios u otras tasas y alcabalas, se traducen en puntos de experiencia. También es importante hacer notar que estos puntos de experiencia siempre se obtienen con el montante total bruto de los ingresos, antes de repercutir los gastos.

Por ejemplo, Steinkel obtiene unos ingresos brutos monetarios de 1.342 monedas de oro, más 4.125 monedas de oro por servicios. Steinkel obtendrá ese mes 1.342 puntos de experiencia por el dinero contante y sonante recibido, a pesar de que durante el mes tendrá que gastar parte de ese dinero en pagar varias cosas para el mantenimiento del feudo, incluyendo la soldada de su guardia personal.

Índice y nivel de confianza del pueblo

Anteriormente, a lo largo de los apartados precedentes, hemos hablado en muchas ocasiones del índice o nivel de confianza. Digamos que es un baremo que mide el grado de descontento o confianza del pueblo en la labor realizada por sus gobernantes, el señor feudal para el caso. Este índice es general para todo el dominio, incluyendo todos los feudos que pudieran componerlo. Una vez un feudo o dominio es establecido, el índice de confianza de dicho feudo o dominio queda establecido con la suma de las características del personaje jugador que asuma el papel de señor feudal más 150, a lo que se añadirá el resultado de una tirada de 1d100.

Por ejemplo, Steinkel tiene las siguientes características en su hoja de personaje:

Energía: 16

Destreza: 12

Constitución: 12

Inteligencia: 14

Sabiduría: 15

Carisma: 10

Para obtener el índice de confianza de su recién establecido feudo, sumaremos estas seis cantidades (16+12+12+14+15+10 = 79), al total le añadiremos 150 (79+150 = 229) y lanzaremos una tirada de 1d100 para sumar el resultado al total, que será nuestro índice de confianza para nuestro dominio.

Aparte del índice de confianza, existe otro concepto anexo que denominaremos nivel de confianza. El nivel de confianza se basa en el índice de confianza y establece un estado de ánimo circunstancial presente en el pueblo y relativo al nivel de confianza de las gentes en su gobierno, como explica la tabla siguiente:

Nivel de confianza	
Índice de Confianza	Nivel de Confianza
49 o menos	Turbulento
50 a 99	Beligerante
100 a 149	Rebelde
150 a 199	Desafiante
200 a 229	Inestable
230 a 269	Normal
270 a 299	Estable
300 a 349	Saludable
350 a 399	Próspero
400 a 499	Exultante
500 o más	Ideal

Al inicio de cada año, Narrador y personaje jugador en el papel de señor del dominio, comprobará en la tabla anterior el nivel de confianza del pueblo basado en el índice de confianza.

También es posible establecer el nivel de confianza del pueblo debido a determinados sucesos o calamidades extraordinarias.

Seguidamente desarrollamos cada uno de los diferentes estados de ánimo del pueblo basado en el nivel de confianza en sus gobernantes:

Turbulento

En este estado, el dominio se encuentra sumido en el caos total. De hecho, un 95% de las familias formarán parte de la milicia rural en armas en abierta y franca rebeldía contra el señor feudal. Cada familia aportará dos individuos a la milicia. No se recaudará ningún tipo de impuesto, ni habrá ingresos por servicios o explotación de recursos.

En un dominio en tal estado de turbulencia social, todas las rutas comerciales serán hostigadas por bandidos. Adicionalmente, se aplicará -15 puntos mensuales al índice de confianza y existe un 75% de posibilidades de que un feudo o feudos rivales próximos ayuden militarmente a la milicia rebelde con hombres, dinero, agentes encubiertos y armas.

Beligerante

Un dominio en este estado se encuentra al borde del caos total. De hecho, los campesinos descontentos se han organizado en milicias rurales armadas en actitud abiertamente hostil contra el señor feudal. La cantidad y calidad de estas milicias queda establecida por el Narrador. Las familias en armas cederán una media de 2 individuos a las milicias y las mismas se descontarán del total de familias que estén explotando recursos naturales presentes en el feudo.

En un dominio en estado beligerante no se recolectan impuestos y todas las caravanas comerciales y rutas comerciales serán atacadas por bandidos. Sólo podrán contabilizarse ingresos por servicios en aquellas áreas del dominio que no cuente con una milicia rural en armas y solo $\frac{1}{4}$ de los ingresos por explotación de recursos siempre que no haya una milicia en armas que controle el recurso. Adicionalmente, se aplicará -10 puntos mensuales al índice de confianza y existe un 50% de posibilidades de que un feudo rival próximo ayude militarmente a la milicia rebelde con hombres, dinero, agentes encubiertos y armas.

Rebelde

En estas circunstancias, hay un 35% de posibilidades de que se forme una milicia rural rebelde en algún área del feudo. La cantidad de familias dedicadas a la milicia y por tanto inhábiles para el trabajo en la explotación de recursos quedará establecida por el Narrador.

Tampoco pueden recolectarse impuestos y el nivel de ingresos por recursos y servicios no superará $\frac{1}{3}$ del total. Existe un 40% de posibilidades de que un feudo rival próximo ayude militarmente a la milicia rebelde con hombres, dinero, agentes encubiertos y armas. Además, restaremos -10 puntos al índice de confianza del pueblo cada año.

Desafiante

Hay un 25% de posibilidades de que se forme una milicia rural rebelde en algún área del feudo. La cantidad de familias dedicadas a la milicia y por tanto inhábiles para el trabajo en la explotación de recursos quedará establecida por el Narrador.

En un feudo desafiante, no se podrán recolectar impuestos. Sólo en áreas sin milicia en armas podrá contabilizarse ingresos por servicios y sólo la mitad de ingresos por recursos podrá hacerse efectiva siempre que no haya una milicia que controle el recurso.

Inestable

Hay un 20% de posibilidades de que el índice de confianza caiga 10 puntos. Hay un 20% de posibilidades de que un espía se infiltre en nuestro feudo.

Normal

El dominio marcha normalmente, sin perjuicio o beneficio extraordinario alguno.

Estable

Todo marcha correctamente y si problemas aparentes. Hay un 25% de posibilidades de que un agente encubierto, un espía enemigo, caso de haberlo, quede expuesto a las autoridades.

Saludable

Nuestro dominio se encuentra en un estado saludable cuando todo, política y económicamente, marcha razonablemente bien. En esta tesitura, los ingresos se incrementarán en un 10%. Adicionalmente, hay un 25 por ciento de posibilidades de que un agente enemigo o espía sea detectado.

Próspero

Todo ingreso en el feudo será un 10% mayor. Hay un 25% de posibilidades de que un espía sea descubierto. Si una tirada indica que se producirá un desastre durante el año, hay un 25% de posibilidades de que no se produzca.

Exaltante

Todos los ingresos son un 10% mayor. También hay un 50% de posibilidades de que un agente extranjero encubierto, quede expuesto a las autoridades. Si una tirada indica que se producirá un desastre durante el año, hay un 25% de posibilidades de que el mismo no se produzca.

Ideal

Todos los ingresos son un 15% más alto. Hay un 75% de posibilidades, por cada espía presente en el dominio, de quedar expuesto. Cualquier desastre o evento perjudicial que salga en una tirada o por cualquier otra circunstancia tiene un 30% de posibilidades de no materializarse.

También añadiremos 25 puntos extra al nivel de confianza cada año. Y el nivel de confianza no podrá bajar a menos de 400 puntos hasta el próximo año.



Capítulo 10

Cosmología

El universo de este juego se compone de varios planos de existencia (que podrían entenderse como realidades paralelas). En la Caja Azul se explicaba con detalle el mundo donde los aventureros desarrollan sus aventuras, pero lo cierto es que ese es solo uno de los muchos planos que existen. En este capítulo describiremos la ordenación y estructura de este cosmos, así como las leyes que rigen el mismo. De igual modo, veremos de manera sucinta las diversas formas que existen de viajar entre cada uno de los planos de existencia, así como las condiciones y criaturas que pueblan cada una de estas realidades paralelas. Lo que van a encontrar aquí no es una explicación compleja y detallada, sino descripciones generales que les ayudarán a incorporar los planos, pero dejándoles suficiente libertad para que tengan un sabor propio y conserven ese aura misteriosa y peligrosa que deben tener.



En primer lugar, hay que tener claro que el conocimiento relativo a los planos, su mera existencia, es algo conocido solo por unos algunos sabios, generalmente poderosos magos y clérigos iluminados. Para el común de los mortales, la idea de que existan otras realidades es demasiado compleja y desestabilizadora, y las escasas nociones que puedan tener están en vueltas en un halo de misterio religioso o legendario, cuando no terror ancestral. Así, cada pueblo posee sus propios relatos de héroes que viajaron a otros mundos o de criaturas horribles que descendieron a este mundo desde algún otro lugar; además, la mayoría de las religiones prometen que al morir las almas abandonarán este mundo e irán a un lugar donde les esperan grandes placeres o tormentos, aunque nunca se especifica claramente dónde se encuentran estos lugares ni qué hay realmente en ellos. Por lo tanto, el Narrador debe procurar que solamente los aventureros más veteranos, poderosos y experimentados comprendan qué son los planos y cómo se viaja entre ellos.

Plano Material

El plano de existencia primario es denominado por los entendidos como plano material, esto es, el mundo físico natural, donde viven hombres, trasgos, enanos, elfos, y todas las criaturas que habitan bajo las estrellas, el sol, la luna y el astro rojo de Silas, incluyendo a todos los seres que viven bajo los mares y profundidades pelágicas de Leviatán. El plano material vendría a ser el mundo de juego tal cual, incluyendo todas las criaturas que habitan bajo el mar y la tierra, es decir, incluyendo también lo que conocemos como el Mundo Subterráneo, sin importar cuán profundo esté cada nivel del mismo.

Plano Celestial

Superpuesto al plano material, pero en contacto dimensional, encontramos lo que llamamos el plano celestial (Celestia en el idioma de los elfos). En este lugar habitan las deidades, entes de poder absoluto como Valion, Rivulus o Sargón. Pero estos seres excepcionales no están solos, pues se encuentran asistidos por un gran número de servidores formidables, como puedan ser monstruos mitológicos (titanes y dragones) y otros seres extraordinarios de los que es mejor que los mortales nunca sepan. Los dioses se dividen en panteones (cada panteón incluiría a una religión o cultura), enormes construcciones ciclópeas que se erigen como

fortalezas de muros de refulgentes y doradas cúpulas de brillo cegador sustentadas sobre nubes gomosas de textura casi sólida.

Inframundo

Por debajo del mundo terrenal, anclado en una dimensión oscura, alimentándose de todo mal que anida en el corazón de los seres que caminan erguidos o se arrastran sobre sus vientres, entre brumas, sombreros y tinieblas tan densas como la tinta del kraken, se hallan, levitando sobre la furia de Penumbra, los páramos de maldad y el horror del Inframundo. Se dice que existe un gran foso negro, profundo sin igual, por donde caen las almas de los malditos hasta una laguna oscura y fría como lápida de sepultura. Y allí vive la Sombra, Penumbra, ahíta de miseria y desesperanza, en el fondo oscuro del Pozo de Almas, con su corte de demonios y muertos en vida. El Palacio Oscuro de Penumbra se llama Tenebras y es el lugar más malvado y terrible que existe.

Vermígor

Más allá del horizonte, donde el mar se precipita en acantilados colosales al vacío de la desesperación y la Sombra, más allá de donde ningún marino jamás se atrevió a navegar, más allá incluso de las fauces del gran kraken de Leviatán, más allá de la imaginación... existe un semiplano terrible y legendario conocido como Vermígor. Aunque en cierta medida es parte del plano material, horrores sin nombre se han filtrado desde el Inframundo, sembrándolo de pesadillas y corrompiendo algunas de las leyes naturales que imperaban.

Planos Elementales

Existen cuatro semiplanos elementales, uno por cada elemento básico presente en la naturaleza: fuego, agua, viento y tierra. Estos semiplanos mantienen un equilibrio constante, rotando alrededor del plano material primario, tal como el astro incandescente de Valion, la luna o el inconstante rojo de Silas. En realidad, estos lugares son parajes salvajes, donde las fuerzas primarias están desatadas en un equilibrio natural preciso de energía, orden y caos. Es el plano del fuego un páramo sulfuroso barrido por el fuego, en cuyo centro se erige una ciudad misteriosa. Por el contrario, ahíto de aguas procelosas y fragorosas corrientes, descansa el plano del agua. Es el plano del viento una llanura pelada, ventosa y desapacible barrida por huracanes, brisas y ventoleras. Y por último,

el plano de tierra, un paraje infinito poblado solamente por montañas y rocas, piedras y terreras. Cada uno de estos planos está habitado por criaturas autóctonas, llamadas elementales, que pueden ser convocadas mediante el uso de la magia.

Plano Onírico

Embrazando el plano material, como una madre aferra a su hijo cuando trata de dormirle, se encuentra el plano onírico, que se nutre de los sueños y pesadillas de todas las criaturas. Es este un lugar extraño, que pareciera un páramo cubierto por una niebla tan espesa como el sudario de un muerto. Criaturas extrañas habitan este lugar singular, algunas de ellas son capaces de alterar la naturaleza de los sueños, manipularlos e incluso pervertir su esencia hasta trocarlos en terribles pesadillas.

Es aquí donde se forman las ensoñaciones oníricas de todo soñador, lo quiera o no. La manera más sencilla de acceder a este plano es mediante el propio sueño, cuando la mente se desplaza inconscientemente a sus páramos, quedando la conciencia suspendida de hilos de plata tan finos como el cabello de Aneirin; no obstante, también es posible penetrar en el plano onírico gracias a la magia.

Plano Astral

El plano astral es un firmamento infinito tan refulgente como el Mitral, desgarrado por jirones gomosos de niebla áurea y tachones de ectoplasma. Se solapa con todos los demás planos de existencia, rellenando cada hueco entre las diversas realidades; de hecho, este plano mantiene unidos y en comunicación a todos los demás. Es difícil explicar qué lugar ocupa el plano astral en el cosmos, pues en cierta medida está en todas partes y en ningún lugar al mismo tiempo; los eruditos suelen emplear el símil de un lazo invisible que lo uniera todo, formando un camino a todo lugar. En cualquier caso, el hecho es que cuando alguien quiere viajar a otra realidad, primero debe atravesar el plano astral.

Como todo camino, el plano astral contiene peligros que acechan al viajero incauto. Se sabe que sus confines los recorren espíritus, sombras, fantasmas, espectros y otras criaturas etéreas de naturaleza malvada, aunque su naturaleza real permanece encadenada en el Inframundo, subyugadas por Penumbra u otros dioses maléficos. ¿Qué hacen en el plano astral? Es difícil saberlo, pero en muchas ocasiones aguardan allí a la espera de que surja la

oportunidad de para romper la frágil y etérea barrera que les separa del plano material, donde disfrutan atormentando a los mortales.

Algunos sabios también especulan con la posibilidad de que algunas razas corpóreas habiten el plano astral: algunos de estos habitantes serían nómadas que se desplazan por el éter en extraños bajeles acorazados, mientras que otros habitan en ciudades enormes que parecen flotar en el vacío. Nadie sabe a qué nombre responden, qué forma tienen ni a qué señores y poderes sirven estos seres.

El Éter

Todos los planos de existencia están compuestos por una materia primordial de naturaleza dual, el éter luminoso y oscuro. El éter desata fuerzas inconmensurables capaces de transformar la realidad, que los mortales intentan domesticar a través de los arcanos para realizar lo que llaman hechizos, y que los clérigos emplean para conducir sus plegarias a sus dioses y canalizar sus conjuros clericales.

El éter oscuro sirve a la nigromancia, siendo el alimento que corre por las venas ajadas y reseca de los no muertos. Es el éter oscuro la Sombra, la oscuridad crepuscular, el polvo sobre tumbas y ruinas de antaño y la niebla que cubre las encrucijadas del camino y las penumbrosas vaguadas de misterio, veladas por el olvido y el miedo. Y es el éter luminoso el fulgor que alumbra al Mundo, que proyectan las estrellas y los cálidos fuegos que cobijan a los hombres, el reflejo de Valion sobre las aguas plácidas que refrescan y de la magia que reconforta y defiende contra la oscuridad. Es el éter luminoso el daño del éter oscuro, son dos y a la vez son uno, pues no hay luz sin oscuridad, ni puede existir el bien si no existe el mal... ¿o es justo al revés?

Hay zonas en el plano material donde este éter, ya sea oscuro o luminoso, es más o menos potente y presente. Hay lugares donde ni siquiera hay suficiente de ambos para conjurar arcanos. Por el contrario, otros parajes se presentan ahitos de esta sustancia, potenciando el efecto de los conjuros o creando resultados alternativos para los mismos, caóticos e imprevisibles, e incluso fallos con nefandas e imprevisibles consecuencias. Quede todo esto a discreción del Narrador.



PLANO
CELESTIAL

PLANO ONÍRICO

AGUA

PLANO MATERIAL

AIRE

TIERRA

VERMIGOR

FUEGO

PLANO ASTRAL

INFRAMUNDO

Capítulo 11

Magia

La magia es una parte fundamental de Aventuras en este juego. Sólo los magos, elfos y clérigos tienen acceso completo a las artes arcanas. En menor medida, los paladines y otros personajes también poseen la facultad de lanzar algunos conjuros cuando alcanzan un nivel determinado.



Los lanzadores de conjuros arcanos, magos y elfos, pueden memorizar un número determinado de hechizos de diferentes niveles al día, dependiendo del nivel de experiencia del lanzador, tal como aparece reflejado en sus tablas correspondientes. Cuando un conjuro es lanzado, queda borrado temporalmente de la memoria del conjurador y debe volver a ser memorizado si desea utilizarlo nuevamente. Sin embargo, un personaje puede memorizar el mismo conjuro más de una vez, siempre que sea capaz de lanzar más de un conjuro del nivel elegido.

Por ejemplo, Fistan es un mago de nivel 13 que, según la tabla de progresión de conjuros (capítulo 2º: Clases de aventurero), puede lanzar 4 conjuros de 3º nivel. Consciente del poder de destrucción de las bolas de fuego decide memorizarlo dos veces. Así pues, Fistan elige los siguientes cuatro conjuros de nivel 3º: dos bolas de fuego, un conjuro de volar y otro de disipar magia.

Cuando los lanzadores de conjuros suben de nivel, pueden aprender nuevos conjuros, según establezca su tabla de progresión de conjuros correspondiente. Los nuevos conjuros no se aprenden por ciencia infusa, el hechicero debe acudir a un gremio de magos, o a un conjurador de nivel superior, para aprender o comprar nuevos sortilegios que añadir a su libro de conjuros. De igual modo, el mago/elfo, en el transcurso de sus aventuras, puede encontrar nuevos conjuros, impresos en viejos libros de magia o pergaminos. Ambos pueden ser copiados al libro de conjuros del aventurero, pero tras la copia, el pergamino se destruirá. No sucederá así tras copiar hechizos de un libro de conjuros a otro, pues el conjuro copiado no desaparecerá.

Podría ocurrir que el libro de conjuros de un aventurero desapareciera, sea destruido, perdido o algo peor en el transcurso de sus aventuras. Si esta desgracia ocurriera, el conjurador podrá reescribir uno nuevo, proceso que le llevaría una semana de trabajo y un coste de 1.000 monedas de oro por cada nivel de conjuro reescrito.

Por ejemplo, si desapareciera un libro de conjuros que contuviera dos conjuros de nivel 1 y un conjuro de nivel 2, el lanzador tardaría cuatro semanas en reescribirlo, con un coste de 4.000 monedas de oro (1.000 mo por cada conjuro de nivel 1º y 2.000 por el conjuro de nivel 2º).

No obstante, hay una diferencia fundamental entre los conjuros de mago y los de clérigo. Los magos y elfos memorizan y lanzan conjuros anotados en sus libros de conjuros. Por el contrario, los clérigos no poseen libros de conjuros pues reciben el poder de usar la magia

directamente a través de las plegarias que dirigen a su deidad patrona. Por esta razón, los clérigos pueden elegir libremente hechizos de su lista de conjuros con arreglo a su nivel de experiencia.

Para lanzar conjuros con eficacia, el lanzador debe ser capaz de mover las manos libremente y hablar sin impedimento, de manera que pueda articular los laboriosos gestos manuales que requiere el uso de conjuros y pronunciar las palabras de mando adecuadas. Un conjurador será incapaz de lanzar hechizos si está atado de manos o amordazado. Asimismo, los lanzadores de conjuros no pueden hacer otra cosa durante el mismo asalto en que estén conjurando. El aventurero debe anunciar su intención de lanzar un conjuro antes de que se determine la iniciativa. Si el lanzador es atacado antes de que pueda lanzar el conjuro, o debe realizar una tirada de salvación y resulta fallida, el conjuro se perderá y fallará, borrándose de la memoria del lanzador. Finalmente, el lanzador debe ser capaz de ver a la criatura elegida para recibir el efecto de su conjuro de manera nítida y directa.

Tiradas de salvación de conjuros

Algunos conjuros admiten tiradas de salvación para eludir sus efectos, tal y como aparece reflejado en la descripción de cada conjuro. Cuando se admiten tiradas de salvación, un éxito en la misma típicamente reduce o elimina los efectos del conjuro, dependiendo de la descripción del mismo.

Conjuros reversibles

Algunos conjuros tienen efectos reversibles, tal y como se puede leer en la descripción de algunos hechizos. Para los magos y elfos, el efecto reversible de un conjuro es considerado a todos los efectos un conjuro diferente y debe ser memorizado independientemente del efecto contrario. Por ejemplo, el conjuro de nivel 9 de mago conocido como Liberar, se considera un conjuro único a todos los efectos, mientras que su reverso: Aprisionar, debe ser considerado otro conjuro independiente.

Los clérigos pueden usar un efecto u otro del conjuro reversible de manera totalmente libre, aunque deben ser prudentes en el uso indebido de los conjuros que contravenga su alineamiento y el de su deidad, pues la utilización de conjuros contrarios a su alineamiento, enfurecerían a su dios con desagradables consecuencias para el

clérigo (consecuencias que dejamos a discreción del Narrador).

Acumular efectos de conjuros

Los conjuros que afectan a diferentes habilidades pueden combinarse con otros hechizos u objetos mágicos y artefactos en posesión del lanzador o receptor del conjuro.

No obstante, no es posible lanzar conjuros iguales para acumular su efecto en una sola habilidad. Por ejemplo, un clérigo no podrá lanzar sobre sí mismo dos conjuros de bendecir, pero sí podría lanzar un conjuro de bendecir, cuyos efectos se apilarían sin problemas a los de su maza mágica +1.

Conjuros iniciales

Como ya hemos mencionado, los clérigos tienen acceso a cualquier conjuro que puedan lanzar con arreglo a su nivel de experiencia. No obstante, elfos y magos deben elegir sus conjuros iniciales y unos pocos más que pueden aprender, aunque no puedan lanzar. Así pues, elfos y magos podrán elegir dos conjuros de nivel 1º adicionales y un conjuro de nivel 2º. Todos los demás conjuros se conseguirán en el transcurso de sus aventuras.

Conjuros de paladín

Los paladines, al igual que los clérigos, pueden lanzar conjuros, pero su capacidad para ello está limitada a determinado nivel. Una vez alcanzado el nivel necesario para conjurar, estarán sujetos a las mismas condiciones que los clérigos.

Conjuros de explorador (opcional)

Los Exploradores, al igual que los druidas, pueden lanzar conjuros, pero su capacidad para ello está limitada a determinado nivel. Una vez alcanzado el nivel necesario para conjurar, estarán sujetos a las mismas condiciones que los clérigos.

Alcance

Muchos de los conjuros que veremos a continuación tienen un alcance determinado. Todos los efectos de un conjuro más allá de esa distancia no funcionarán, tal y como viene explicado en la descripción de cada conjuro.

Duración

Casi todos los conjuros poseen una duración determinada. Una vez concluido el tiempo indicado en el apartado de duración de cada conjuro- los efectos del conjuro terminarán de manera automática.

Área de efecto

Cuando usamos esta referencia, nos referimos al área, independientemente del alcance, donde los efectos, tanto nocivos como beneficiosos, de algunos conjuros se dejan notar de manera efectiva. Sólo unos pocos conjuros emplean este tipo de referencia.



Conjuros de Hechicería

1º Nivel

Agrandar

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: 5 asaltos/nivel

El conjurador puede lanzar este hechizo contra una criatura u objeto. Si el objetivo no supera la tirada de salvación contra conjuros, su tamaño y su peso se verán incrementados inmediatamente hasta un 10% por nivel del lanzador, a elección de éste. Por el contrario, si se supera la tirada de salvación, el conjuro no tiene efecto.

El objetivo crece de manera proporcional a su altura, anchura y peso; además, todo el equipo que porte en ese momento se incrementa en la misma proporción.

Para lanzar este conjuro el objetivo ha de estar en el alcance visual del mago. Si en el lugar donde se encuentra el objetivo no existiera espacio suficiente para alcanzar el tamaño deseado por el conjurador, el objetivo crecerá cuanto le fuera posible.

Todas las características físicas del objetivo se ven afectadas al agrandarse, excepto la categoría de armadura (CA), las tiradas de ataque y las mágicas, que serán las de la criatura base.

Este conjuro es reversible, por lo que puede reducir con las mismas características que agrandar. Además, cualquiera de ellos sirve para negar al otro, es decir, un objetivo reducido que se vea afectado por un conjuro de agrandar volverá a su tamaño normal. Se puede reducir hasta un máximo del 90% del tamaño original, es decir, que como mucho el objetivo se quedará con un 10% de su tamaño original.

Alarma

Alcance: 10 metros

Duración: 4 horas + 30 minutos/nivel

El lanzador deberá seleccionar el área sobre la que desea lanzar este conjuro. Una vez realizado el conjuro, cualquier criatura que entre dentro de su área de efecto provocará que suene un fuerte repiqueteo audible en un radio de 20 metros durante un asalto. Este radio se ve reducido en 3 metros por cada puerta interpuesta y en 6 metros por cada pared. Las criaturas incorpóreas, invisibles y gaseosas activarán la alarma igualmente, pero no una criatura que sea teletransportada al interior del área de efecto.

El lanzador puede elegir otra versión del conjuro: en lugar de sonar una alarma en toda la zona, solamente se activa en su mente y es la única persona que se percata de la activación de la alarma.

Aura mágica

Alcance: Contacto

Duración: 1 día/nivel

Con este conjuro un lanzador puede enmascarar el aura de un objeto de varias maneras diferentes, pues puede hacer que un objeto normal parezca mágico y viceversa. También puede alterar las emanaciones mágicas, haciendo que el objeto aparente ser más o menos poderoso. Si se lanza un conjuro de identificar, el lanzador del conjuro tendrá un 25% de probabilidades de darse cuenta de que esta aura ha sido modificada y deberá lanzar un conjuro de disipar magia para poder identificarlo correctamente, o en caso contrario será identificado con el aura falsa.

Este conjuro tiene limitaciones, ya que el objeto solo puede pesar 5 kg por nivel del lanzador; además no funciona en artefactos mágicos poderosos, pues la magia de estos es excesivamente fuerte para ser alterada.

Borrar

Alcance: 30 metros

Duración: Permanente

El lanzador, gracias a este conjuro, puede borrar todo tipo de escritura normal y mágica, ya sea en un libro, pergamino, runas, etc. La escritura no mágica será borrada siempre. En lo tocante a la escritura mágica, ésta tiene un 30% de probabilidades más un 5% por nivel de lanzador (hasta un máximo del 90%) de ser borrada.

Caída de pluma

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

En el momento en que se lanza este conjuro todas las criaturas y objetos que se encuentren dentro del alcance del conjuro, un cubo de 3 metros de lado y un máximo de peso de 100 kg más 100 kg por nivel del lanzador, adquieren la masa de una pluma, es decir, si están en caída libre, a partir de ese momento su velocidad descenderá hasta medio metro por segundo evitando cualquier daño por caída. Una vez terminada la duración del conjuro, los objetos afectados volverán a tener su índice de caída normal. El conjuro solo funciona con criaturas y objetos en caída libre.

Cambiar el yo

Alcance: Personal

Duración: Nivel del lanzador + 6 turnos

Mediante este conjuro el lanzador puede cambiar su propio aspecto, incluyendo la ropa y el equipo que lleve en ese momento. El conjurador puede transformarse en cualquier criatura bípeda de aspecto humanoide que desee alterando su cuerpo, aunque el tamaño no puede

variar más de 0,5 metros. Además, el lanzador mantendrá sus características, pues esta alteración no le concede ninguna propiedad, especial o no, que tenga el tipo de criatura en la que se transforme.

Si el lanzador una vez transformado actúa de manera extraña en comparación a cómo debe actuar según su nuevo aspecto, las criaturas que lo vean tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros (o una tirada de Inteligencia, a discreción del Narrador) para percatarse del engaño.

Cerrar Portal

Alcance: 3 metros

Duración: 2d6 turnos

Este conjuro bloqueará mágicamente una puerta, o similar, como si poseyera una cerradura u otro tipo de cerrojo. Un conjuro de *Apertura* o *Disipar Magia* cancelará los efectos de *Cerrar Portal*.

Detectar muertos vivientes

Alcance: Personal

Duración: 3 turnos

Este conjuro permite al lanzador detectar a todas las criaturas muertas vivientes a partir del alcance del conjuro. El área de efecto se extiende formando un sendero de 3 metros de ancho y 20 metros de largo (más 3 metros de largo por nivel del hechicero) en la dirección en que este mirando. Escrutar una dirección requiere un asalto, y el lanzador debe permanecer inmóvil. Aunque el conjuro indica dirección, no da localización específica o distancia. Detecta muertos vivientes a través de paredes y obstáculos, pero se ve bloqueado por 30 centímetros de piedra sólida, un metro de madera o tierra o un delgado revestimiento de metal. El conjuro no indica el tipo de muerto viviente detectado, solo su presencia.

Detectar Magia

Alcance: Radio de 20 metros

Duración: 2 turnos

Con este hechizo, el conjurador se percatará de manera inmediata de todos los objetos y criaturas mágicas existentes dentro de un área de 20 metros a su alrededor. Todos los objetos e individuos de naturaleza mágica brillarán con una tenue aura sólo discernible para el lanzador. Este brillo no traspasa barreras físicas normales, como muros, puertas o baúles. Así, un anillo mágico escondido dentro de un cajón secreto brillará si está dentro del alcance del conjuro, pero el hechicero no se percatará de su presencia a menos que descubra y abra el cajón.

Disco Flotante de Nébula

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Este conjuro crea un disco mágico que flota cerca del lanzador de manera invisible. El disco tiene las mismas dimensiones y forma que un escudo mediano. Sobre él se puede acomodar una carga de hasta un máximo de 1.000 kilogramos.

El escudo flotante no puede crearse en el mismo espacio que ocupe otra estructura o criatura; y flotará a la altura de la cintura del lanzador, manteniendo esa posición y siguiendo al conjurador allá donde vaya a una distancia máxima de 2 metros. El disco flotante no podrá usarse como arma, debido a su entidad nebulosa. Cuando la duración del conjuro llegue a su fin, el disco desaparecerá, dejando caer todo equipo o pertrecho que sostuviera.

Dormir

Alcance: 80 metros

Duración: 4d4 turnos

Este conjuro provocará que todas las criaturas dentro del alcance caigan en un sopor parecido al sueño. El conjuro sólo afectará a criaturas pequeñas, o humanoides no mayores que un hombre con 4 DG, con un máximo de 2d8 DG criaturas afectadas. Las criaturas con menos DG serán las primeras afectadas, y aquellas con menos de 1 DG serán considerados, para los efectos de este conjuro como de 1 DG. Las criaturas caerán dormidas y quedarán indefensas. No obstante, una herida o golpe no mortal despertará al individuo. Los muertos vivientes y otras criaturas específicas son inmunes a estos efectos.

Encontrar familiar

Alcance: 1,5 km/nivel

Duración: Especial

Con este conjuro, el lanzador llama a un familiar para que sea su compañero, normalmente un animal pequeño. Una vez que este aparece, se crea un vínculo entre el animal y el lanzador que permite a este último dar breves órdenes al familiar. El conjuro, adicionalmente, vincula los poderes sensoriales del familiar con los de su amo. El familiar obtenido tendrá 3 puntos de Inteligencia más de lo normal, amén de 4 puntos de golpe + 1 punto de golpe por nivel de lanzador y su CA será de 6. Además, sus tiradas de salvación serán las de su amo (en caso de superarlas no sufrirá daño, de lo contrario solo la mitad). Su longevidad estará unida a la de su amo y no envejecerá mientras continúen juntos.

El familiar ha de permanecer en contacto con el amo, siempre que se halle a más de 1,5 km de

distancia pierde 1 punto de golpe al día y cuando llegue a cero morirá. El fallecimiento del familiar por cualquier causa obliga al amo a realizar una tirada de salvación contra muerte, si falla, el lanzador morirá, y si la pasa perderá un punto de Constitución (CON) de forma permanente y no podrá llamar a otro familiar hasta transcurrido un año.

Las órdenes que se pueden dar al familiar son muy básicas, así como las respuestas de mismo. El familiar no puede realizar acciones complejas y tendrá todas las dificultades propias de su especie; el amo no puede ver, ni oír a través de su familiar, pero este le podrá transmitir de manera básica lo que escuche u observe.

Cuando es conjurado este poderoso arcano, el mago ha de lanzar 1d8 y mirar en la siguiente tabla para ver qué familiar encuentra. Cada uno de ellos concederá al mago un poder especial, siempre y cuando el familiar esté con él. Si no encuentra ninguno, no podrá volver a lanzar el conjuro hasta transcurrido un año:

*El Narrador puede sustituir estos animales por otros que estime convenientes, o que sean más típicos de la zona en la que se encuentren los aventureros. En cualquier caso, tendrán características parecidas y otorgarán poderes similares.

Tabla de Familiar

Tirada d8	Familiar *	Poderes sensoriales
1	Gato	Visión nocturna 10 metros
2	Cuervo	+1 punto de Inteligencia
3	Rata	+1 tiradas de salvación
4	Búho	+1 punto de Sabiduría
5	Sapo	+1 punto de golpe
6	Comadreja	+1 tiradas de sorpresa e iniciativa
7		
8	Nada	Ningún familiar disponible

Escudo

Alcance: 0

Duración: 2 turnos

Con este sortilegio se crea una barrera invisible alrededor del cuerpo del receptor del conjuro, muy próxima al mismo (unos pocos centímetros). La barrera se mueve con el aventurero imitando todos sus movimientos. Mientras surte efecto, este escudo mágico proporcionará al receptor un bonificador adicional de armadura -2 contra armas de proyectil, y -4 contra otros tipos de ataque. Si un proyectil mágico golpea el escudo, el receptor protegido por el escudo tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros. Si tiene

éxito en la tirada, el proyectil no causará daño alguno.

Grasa

Alcance: 10 metros

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

Con este conjuro el lanzador puede cubrir una superficie de su elección con una capa grasienta que hará la zona muy resbaladiza. Cualquiera que intente pasar por dicho lugar ha de realizar una tirada de salvación contra conjuros o caerá al suelo automáticamente. En el siguiente asalto volverá a realizar una tirada de salvación para salir de la zona, y así hasta que pase la tirada o expire el conjuro. La superficie máxima que se puede “engrasar” ocupa un radio de 5 metros.

Otro uso muy común de este conjuro es engrasar un objeto con el fin de dificultar su uso, como por ejemplo la espada de un enemigo. Este uso funciona exactamente igual: la criatura que pretenda usar el objeto “engrasado” deberá pasar la correspondiente tirada de salvación.

Hechizar Persona

Alcance: 40 metros

Duración: Leer abajo

Este conjuro sólo afecta a criaturas humanoides inteligentes o semi-inteligentes. La víctima de este conjuro tiene derecho a realizar una tirada de salvación contra conjuros. Si logra tener éxito, el hechizo no causará efecto alguno en su persona. En caso contrario, la víctima quedará hechizada, y creará que el hechicero que lanzó el conjuro es el mejor de sus amigos, tratando, por tanto, de defenderlo ante cualquier amenaza existente.

Este encantamiento no tiene efecto alguno sobre animales, criaturas de naturaleza mágica, muertos vivientes o monstruos humanoides mayores que un ogro. El lanzador deberá hablar la lengua del oponente hechizado y nunca será obedecida una orden que obligue a la víctima a quitarse su propia vida o llevar a cabo una acción suicida.

El encantamiento puede durar meses o incluso años, aunque la víctima tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros, diaria, semanal o mensual para comprobar si sigue bajo los efectos del encantamiento, dependiendo de su inteligencia, tal como viene reflejado en la siguiente tabla.

Duración del conjuro	
Inteligencia	Tirada de salvación
3-8	Mensual
9-12	Semanal
13-18+	Diaria

El encantamiento quedará roto de manera inmediata si el lanzador del mismo ataca deliberadamente al individuo encantado, ya sea mediante otro conjuro o apelando a la fuerza física. La víctima se defenderá de igual modo si es atacado por los aliados del conjurador.

Identificar

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno/nivel

Este conjuro es de gran utilidad para los usuarios de la magia, pues sirve para identificar las características de otros objetos mágicos. Este proceso requiere de mucha concentración para el mago y por lo tanto es necesario que pase al menos 2 horas ininterrumpidas estudiando las auras mágicas de cada objeto antes de poder lanzar el conjuro. Si dicho estudio se ve interrumpido, tendrá que comenzar de nuevo.

El lanzador podrá identificar 1 objeto mágico por nivel. Una vez seleccionados los objetos, el Narrador realizará una tirada secreta para ver el resultado de la identificación. El lanzador tiene una probabilidad del 10% por nivel de lanzador, hasta un máximo del 90%, de identificar el objeto. Con un resultado de 91-95% no identifica nada, y un resultado de 96-100% da una identificación incorrecta. El resultado de la misma es a elección del Narrador. Por ejemplo, una espada +1, puede ser identificada como una espada maldita -1, el lanzador creerá que está en lo cierto y solo caerá en la cuenta de su error con el uso del objeto en cuestión (y solo si resulta evidente). Se realizarán tiradas independientes por cada objeto a identificar.

Si un objeto mágico tiene más de una característica, en el momento de la identificación solo es revelada una de ellas. Por ejemplo, una varita de curación será revelada como tal pero no se sabrá cuantas cargas le quedan. El orden en el que son descubiertas las habilidades del objeto se deja a discreción del Narrador.

Para volver a utilizar este conjuro sobre un objeto, el lanzador ha de esperar hasta subir un nivel de experiencia, tanto si no ha adivinado nada como si es para descubrir una segunda característica del objeto.

Debido a las emanaciones mágicas que son necesarias trastocar para identificar objetos mágicos, el lanzador perderá un punto de Constitución por cada objeto que examine.

Una vez acabado el conjuro, el mago deberá descansar y recuperará un punto de Constitución por hora.

Leer Lenguas

Alcance: 0

Duración: 2 turnos

Este conjuro permitirá al lanzador leer cualquier lengua o idioma, no así hablarlo. También podrá entender códigos secretos o simbólicos, incluso mapas.

Leer Magia

Alcance: 0

Duración: 1 turno

Este hechizo permitirá al lanzador leer cualquier escritura de índole arcana, así como runas y escritos mágicos en pergaminos y similares. No obstante, una vez que el hechicero lea un pergamino o escritura arcana, el contenido podrá releerse sin tener que lanzar de nuevo el conjuro. Todos los libros de conjuros están protegidos usando escritura arcana y sólo sus propietarios pueden estudiarlos sin tener que recurrir a este sortilegio. Libros de conjuros pertenecientes a otros magos/elfos desconocidos que los aventureros encuentren en el curso de sus exploraciones requerirán el uso de este conjuro para su lectura.

Luz

Alcance: Radio de 20 metros

Duración: 6 turnos + 1 turno por nivel del lanzador.

Con este conjuro se ilumina un área de 20 metros alrededor del lanzador, como si éste estuviera equipado con una antorcha normal. El conjuro puede lanzarse sobre un objeto para que el mismo despidan luz, como la punta de un bastón, un cetro, o incluso una espada. También puede utilizarse para cegar a una criatura, lanzándolo directamente sobre sus ojos. La víctima deberá tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o quedará cegada durante 12 turnos. El conjuro de luz no funcionará en un área donde esté surtiendo efecto un conjuro de *Oscuridad*, y viceversa. El reverso de un conjuro de *Luz* es conocido como *Oscuridad*, y causa que un área de 20 metros de radio alrededor del lanzador o un objeto quede sumido en una oscuridad impenetrable. Ambos conjuros contrarrestan sus efectos y disipan el contrario.

Manos ardientes

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Una vez lanzado este conjuro, brotan a través de las puntas de los dedos del lanzador unas llamas abrasadoras que arrasan lo que encuentran a su paso hasta una distancia de 2 metros.

Salen 10 chorros en forma de abanico y abarcan un arco aproximado de 120°; cualquiera que se halle dentro del área de efecto del conjuro sufrirá 1d4 + 1 punto de golpe por nivel del lanzador, hasta un máximo de 20. Las criaturas y objetos que se vean afectadas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para sufrir solo mitad de daño. Cualquier material inflamable dentro de la zona arde automáticamente sin ningún tipo de tirada de salvación, el resto de objetos han de realizar la tirada de salvación o sufrir los efectos del fuego.

Proyectil Mágico

Alcance: 40 metros

Duración: Instantánea

Al conjurar este sortilegio, un proyectil luminoso, parecido a una flecha, surgirá de los dedos del mago y golpeará a la víctima elegida de manera infalible siempre que se encuentre en la línea de visión del lanzador. El proyectil causa un daño de 1d6+1 y no se permite tirada de salvación para eludir sus efectos.

Cada cinco niveles de experiencia, el conjurador ganará dos proyectiles adicionales en el mismo hechizo. Así, por ejemplo, a nivel 5 el lanzador dispondrá de tres proyectiles, cinco a nivel 10, siete a nivel 15 y así sucesivamente.

Cada uno de estos proyectiles puede golpear objetivos diferentes.

Reparar

Alcance: 30 metros

Duración: Permanente

Mediante este conjuro el lanzador puede reparar pequeñas roturas en objetos comunes.

Por ejemplo, podría reparar el eslabón de una cadena rota, el pomo de una puerta, una daga mellada, etc. En ningún caso se puede reparar un objeto mágico por pequeña que sea la rotura que tenga; además, únicamente se puede reparar hasta un volumen máximo de 25 cm² por nivel de lanzador. La reparación producida por este conjuro no es mágica, puesto que el objeto queda realmente reparado y no podrá ser devuelto a su estado anterior disipando la magia que lo arregló.

Salto

Alcance: Contacto

Duración: 1d4 asalto + 1 asalto/nivel

Este conjuro puede ser lanzado sobre el propio mago o sobre cualquier persona que toque. Una vez realizado el conjuro, el objetivo del mismo podrá saltar 10 metros hacia delante, 3 hacia atrás o 5 hacia arriba una vez por turno. Este salto no impide al aventurero realizar la acción que desee durante su asalto, por ejemplo, puede saltar y atacar en un mismo asalto.

Sirviente invisible

Alcance: Especial

Duración: 1 hora + 1 turno/nivel

Este conjuro crea una fuerza invisible, sin mente ni forma, que sigue las órdenes del lanzador: puede coger cosas, abrir puertas (no atrancadas), etc. No puede luchar, ni ser atacado. Únicamente puede cargar 10 kg o arrastrar 20 kg. No puede atravesar muros, pero sí pasar por debajo de una puerta, aunque si el lanzador no conoce lo que hay detrás no podrá dar órdenes sobre lo que hacer al sirviente. Éste no ve, ni sabe nada que no vea o sepa el lanzador, por ejemplo, puede pasar por debajo de una puerta y abrirla por el otro solamente lado si el lanzador ha visto esa puerta anteriormente de alguna manera, pero de lo contrario el sirviente no podrá hacer nada. El sirviente puede alejarse hasta un radio de 30 metros del lanzador, pero superado ese radio se disipa.

El sirviente puede ser disipado mágicamente o si sufre 1 punto de golpe por efecto de un conjuro.

Toque helado

Alcance: Contacto

Duración: 3 asalto + 1 asalto/nivel

Este hechizo crea un aura de energía azul en la mano del lanzador durante el asalto en el que es conjurado. A partir del siguiente asalto y hasta que expire el conjuro, el lanzador puede intentar tocar a un oponente con su mano. Una vez tocado el objetivo, este pierde 1d4 puntos de golpe y ha de realizar una tirada de salvación contra conjuros o sufrirá la pérdida de un punto de Fuerza, si esta característica se ve reducida a cero, la criatura morirá. Los puntos de Fuerza quitados por este conjuro se recuperan al ritmo de un punto por hora.

En el caso de que la criatura es un muerto viviente, si no supera la tirada de salvación huirá del combate durante 1d4 asaltos más un asalto por nivel de lanzador, en lugar de perder un punto de Fuerza (FUE).

Ventriloquia

Alcance: 20 metros

Duración: 2 turnos

Mediante este sortilegio, el lanzador podrá cambiar el tono y timbre de su voz, o la de cualquier otro, así como provocar un sonido determinado que parezca provenir de un lugar elegido por el lanzador (detrás de una puerta, una estatua, un pozo, etc.) El lanzador del conjuro puede usar este conjuro con cualquier idioma que domine.

2º Nivel

Abrir

Alcance: 20 metros

Duración y efecto: Leer abajo.

Mediante este conjuro el lanzador podrá abrir cualquier tipo de cerradura o cancela a la que se enfrente. Cualquier puerta que esté cerrada, ya sea por medios físicos convencionales o con el concurso de la magia, podrá abrirse usando este conjuro. Asimismo, también podrá ser empleado para abrir puertas secretas u otros compartimentos similares, incluso si están bloqueados por una barra de madera o hierro, y siempre que hayan sido detectados previamente.

Bolsillos ocultos

Alcance: Contacto

Duración: 12 horas + 1 hora/nivel

El lanzador ha de elegir una prenda en la que, una vez lanzado el conjuro, podrá guardar muchas más cosas de las que normalmente entrarían, quedando ocultas de esta manera. El conjuro crea unos bolsillos extradimensionales en la prenda que solo el lanzador puede ver. En total podrá crear hasta 5 bolsillos, en los que se pueden guardar hasta 10 kg de peso en cada uno. Además, el lanzador puede decidir el tamaño de cada uno de estos bolsillos, siendo el volumen total de 5 m³. Si este conjuro se acaba o es disipado mágicamente, todos los objetos que haya en el interior de los bolsillos en ese momento caerán automáticamente alrededor del portador de la prenda.

Cambio de aspecto

Alcance: Personal

Duración: 1d4 horas + 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro, el mago puede alterar su aspecto en forma y apariencia. Los cambios incluyen toda la ropa y el equipo que el lanzador lleve puesto en ese momento. El cambio está limitado al 50% del tamaño del lanzador, y se puede transformar en cualquier criatura bípeda que haya visto en persona al menos una vez.

Esta transformación no concede las características de la nueva forma adoptada y se mantienen la CA y las tiradas de ataque y salvación originales, además, si la criatura no tiene manos, el mago no podrá lanzar hechizos al no poder ejecutar con las manos los movimientos necesarios para desencadenar la magia. Las únicas cualidades físicas de la criatura elegida de las que el mago se puede beneficiar, además de su aspecto, son las alas (que le permitirían volar a la mitad del movimiento de la criatura) y las branquias (que le permitirían respirar bajo el agua).

El lanzador puede elegir terminar el conjuro y volver a su aspecto normal en cualquier momento.

Ceguera

Alcance: 30 metros + 10 metros/nivel

Duración: Especial

Cuando el mago lanza este conjuro sobre una criatura, esta ha de realizar una tirada de salvación contra conjuros. Si fracasa, quedará totalmente ciega y sufrirá un penalizador de -4 en sus tiradas de ataque, otorgando a su vez un +4 a las tiradas de ataque de sus oponentes.

El hechizo permanecerá hasta que la víctima reciba un conjuro de quitar maldición, deseo o milagro.

Cerradura Arcana

Alcance: 3 metros

Duración: Permanente

Este conjuro es similar a *Cerrar Portal* aunque funciona sobre cualquier cerradura, candado, cancela, puerta, ventana o similar, y sus efectos son permanentes hasta que sea disipada mágicamente (mediante el conjuro disipar magia). No obstante, el conjuro *Abrir* puede ser empleado para neutralizar el efecto de la *Cerradura Arcana*. Una vez sellado el portal, sólo el conjurador puede pasar libremente por la puerta cerrada sin que el conjuro desaparezca. Cualquier conjurador con tres niveles o más que el lanzador del conjuro de *Cerradura Arcana* puede disiparlo de manera automática.

Detectar alineamiento

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al lanzador estudiar el aura de una criatura u objeto, siempre que este último tenga alineamiento, y de esta manera averiguar su naturaleza. El conjurador necesita de tres asaltos para conocer el alineamiento, para ello ha de permanecer concentrado mirando el objetivo, al finalizar el tercer asalto el objetivo realizará una tirada de salvación contra conjuros y, si no la supera, su alineamiento será

detectado por el mago incluso si ha sido camuflado mágicamente.

Un conjurador de nivel 3 podrá intentar detectar el alineamiento de una criatura con un solo hechizo, uno de nivel 6 de dos, etc.

Este conjuro es reversible y hace que el alineamiento de una criatura u objeto sea indetectable durante 24 horas. Si es lanzado un conjuro de detectar alineamiento sobre un objetivo que tiene un conjuro de alineamiento indetectable, este será disipado pero el alineamiento no será revelado al lanzador.

Esfera llameante

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro crea una bola de fuego dentro del radio de alcance de 10 metros del lanzador.

Una vez creada, el mago puede hacerla rodar en la dirección que desee dentro del radio de alcance. Las criaturas que entren en contacto con la esfera sufren la pérdida de 2d6 puntos de golpe, aunque tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para reducir el daño a la mitad. Además, cualquier criatura que se encuentre a 1,5 metros de distancia de la esfera también sufre la pérdida de 1d6 puntos de golpe (también deben realizar una tirada de salvación de conjuros para reducir el daño a la mitad).

La esfera puede pasar por encima de obstáculos de hasta 1 metro de alto, cualquier objeto por el que pase la esfera sufrirá daño por fuego. La esfera permanecerá inmóvil a no ser que el mago esté concentrado en moverla, de ser así, no podrá lanzar ningún otro conjuro mientras mantenga la concentración.

Detectar el Mal

Alcance: 20 metros

Duración: 2 turnos

Gracias a este sortilegio, el conjurador podrá detectar a toda criatura u objetos malignos en un radio de 20 metros. Los objetos o individuos de naturaleza malvada brillarán con una tenue aura sólo discernible para el lanzador. El veneno o las trampas no son considerados objetos malvados y, por lo tanto, no puedan ser detectados mediante este hechizo.

Detectar lo invisible

Alcance: 3 metros por nivel del lanzador

Duración: 6 turnos

Gracias a este efecto arcano, el lanzador será capaz de descubrir aquellos objetos o individuos que se mantienen invisibles dentro del alcance del conjuro.

Flecha ácida de Nefertiri

Alcance: 180 metros

Duración: Especial

Este conjuro provoca que una flecha mágica verdosa salga de la punta del dedo índice del lanzador y se dirija al objetivo elegido por el mago. Una vez alcanza a su víctima, inflige 2d4 puntos de daño por ácido, sin posibilidad de tirada de salvación para el objetivo, aunque sí para los objetos que sean golpeados por la flecha, como pueden ser las armas o armaduras que porte el objetivo.

Por cada tres niveles del lanzador, la flecha permanecerá un asalto más en el cuerpo del objetivo causando 2d4 pg más.

Fuerza extraordinaria de Kurgus

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

El objetivo de este conjuro gana puntos de Fuerza según su categoría de aventurero, lo que le permite aumentar sus modificadores de ataque y daño, así como realizar proezas físicas que anteriormente estaban fuera de su alcance. Toda prueba basada en la Fuerza que se realice bajo el efecto del conjuro usará la nueva puntuación del aventurero.

Hay que añadir un +1 al ataque y al daño con Fuerza 19, +2 con Fuerza 22, y otro +1 cada 3 puntos de Fuerza.

Ganancia en Fuerza	
Categoría	Ganancia en Fuerza
Bárbaro, Enano, Explorador, Guerrero Paladín, Samurái, Semiorco.	+1d8 puntos
Asesino, Bardo, Gnomo, Ladrón, Mago, Ninja	+1d4 puntos
Clérigo, Druida, Elfo, Elfo Oscuro, Místico Semielfo	+1d6 puntos

Fuerza Fantasmal

Alcance: 80 metros

Duración: Concentración

Este sortilegio creará una ilusión que modifica la apariencia de un objeto, individuo o simplemente creándola de la nada. El lanzador sólo podrá crear ilusiones de cosas con las que haya interactuado anteriormente o haya visto en algún momento de su vida. Si el conjurador emplea la ilusión para atacar, ésta se desvanecerá una vez sea golpeada.

Por otro lado, si se emplea la ilusión en una acción ofensiva, recreando, por ejemplo, una daga arrojadiza o una avalancha de rocas, la víctima tendrá la oportunidad de realizar una tirada de salvación contra conjuros para percatarse del engaño.

Imagen Reflejada

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Gracias a este conjuro, el mago podrá crear 1d4 reflejos de su propia imagen que imitarán todos sus movimientos, siendo indistinguibles. Estas imágenes aparecerán próximas al lanzador y se moverán a la par que él mismo.

El lanzador no necesita mantener la concentración y sus imágenes reflejadas permanecerán junto a él hasta que se agote el conjuro. Las imágenes no son reales y no pueden, por tanto, realizar tareas, pues son una mera ilusión. Cualquier ataque sobre el lanzador golpeará primero contra una de estas imágenes, haciendo que desaparezca hasta que no quede ninguna.

Invisibilidad

Alcance: 80 metros

Duración: Permanente

Este conjuro tornará invisible a cualquier individuo u objeto elegido por el lanzador, incluyéndose a sí mismo.

Cuando una criatura se vuelve invisible, todos los objetos que porta también se vuelven invisibles. Un individuo invisible permanecerá en dicho estado hasta que decida atacar, lanzar un nuevo sortilegio o sea atacado por alguien que pueda localizarlo. Un objeto invisible volverá a ser visible de nuevo si es tocado por alguien. Cualquier objeto que recoja el sujeto invisible se volverá invisible a su vez. No obstante, cualquier objeto que deje caer se tornará visible. Un objeto que sobresalga más de 3 metros del personaje invisible se volverá visible.

Levitar

Alcance: 0

Duración: 6 turnos + 1 turno por nivel del lanzador

Usando este hechizo se crea un efecto mágico que produce que el receptor, u objeto elegido, leviten sobre el suelo, arriba y abajo, a voluntad del conjurador. No obstante, no podrá desplazarse horizontalmente por sí mismo.

Localizar Objeto

Alcance: 20 metros + 3 metros por nivel del lanzador

Duración: 2 turnos

Este conjuro nos permite localizar un objeto, siempre que el lanzador sepa de antemano cómo es dicho objeto. El hechizo ofrecerá al lanzador la dirección en la que se encuentra el objeto deseado, o aquel más parecido según la descripción que se tenga del mismo.

Luz Permanente

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Este conjuro crea un globo de luz que ilumina un área de 20 metros de radio. La luz que emite el orbe es más brillante que la de una antorcha, pero de menor intensidad que la luz diurna natural. El globo iluminará de forma ininterrumpida, a menos que se extinga por medios mágicos (por ejemplo, con un conjuro de disipar magia). Este hechizo también puede emplearse para cegar a un contrincante, lanzándolo a los ojos, en cuyo caso, el receptor deberá superar una tirada de salvación contra conjuros para evitar quedar cegado durante 12 turnos.

Percepción Extrasensorial

Alcance: 20 metros

Duración: 12 turnos

Este conjuro habilita al lanzador con la capacidad de percibir los pensamientos de otras criaturas. El mago/elfo deberá concentrarse durante 6 asaltos (1 minuto) en una dirección para captar los pensamientos de una criatura en ese rango de alcance. Cualquier pensamiento de una criatura será claramente comprendido, con independencia de la lengua que emplee. Los pensamientos de un muerto viviente no pueden escucharse, tal y como sucede con otras muchas criaturas especiales (consultar al Narrador).

Este conjuro puede atravesar la madera, incluso la piedra, hasta un máximo de medio metro. No obstante, el plomo bloquea los efectos del conjuro de manera completa.

Telaraña

Alcance: 30 metros

Duración: 45 turnos

Este sortilegio crea una intrincada red de pegajosa tela de araña. La tela bloquea de manera efectiva un área de 3x3x3 metros. Criaturas enormes con gran fuerza, como los gigantes o dragones, pueden romper la red sin dificultad y no se ven afectados por su existencia. La telaraña es vulnerable al fuego, que la destruirá en dos asaltos, afectando a las criaturas que se encuentren en la maraña con 1d6 puntos de daño por fuego.

Locura de Takhsi

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto + 1 asalto/nivel

Cuando el lanzador invoca este poder y toca al individuo seleccionado, este entrará en un estado de frenesí y atacará como un loco sin atender a su propia seguridad. Esta "locura" concede un bonificador de +2 al ataque y al daño, además concede 10 puntos de golpe + 1 adicional por nivel de lanzador. Estos puntos de golpe adicionales se disipan una vez expirado el conjuro, aunque la criatura no haya sufrido daño durante el combate. La criatura, en su afán por atacar, no tendrá en cuenta su defensa y sufrirá un penalizador de 2 a la CA, perdiendo además su bonificador por Destreza a la armadura, si lo tuviera.

Mano espectral

Alcance: 30 metros + 5 metros/nivel

Duración: 2 asaltos/nivel

Este conjuro crea una mano fantasmal conformada por la propia esencia del mago. Dentro de su radio de acción esta mano se moverá libremente, aunque no podrá atravesar cuerpos sólidos ni moverlos. La mano sirve exclusivamente para realizar conjuros de contacto, es decir, a través de la mano el lanzador podrá ejecutar a distancia conjuros en los que es necesario tocar al objetivo. La mano puede ser disipada mágicamente y solo recibe daño mágico (posee 1d4 puntos de golpe). El daño que sufra la mano también lo soportará el mago.

La mano permanecerá activa durante toda la duración del conjuro pudiendo realizar una acción cada asalto.

Oscuridad

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 10 minutos + 1 min/nivel

Una vez lanzado este sortilegio, toda el área de efecto se verá envuelta en una oscuridad total en la cual ningún tipo de luz normal puede penetrar. Sin embargo, aquellas criaturas dotadas de infravisión podrán ver con normalidad y también puede ser atravesada por el conjuro de visión verdadera.

Este hechizo se puede anular mediante disipar magia o con un conjuro de luz. Cuando un conjuro de luz y otro de oscuridad están activos en una misma localización, en las áreas afectadas de las zonas solapadas, cada conjuro anulará al otro, creándose una línea que separará una zona en completa oscuridad de otra iluminada.

Sordera

Alcance: 60 metros

Duración: Especial

El lanzador selecciona un objetivo dentro del alcance del conjuro y la víctima habrá de realizar una tirada de salvación contra conjuros o quedará sorda hasta que el lanzador lo decida o lancen sobre el objetivo un conjuro de curar enfermedad o disipar magia.

Una criatura sorda tiene una penalización de 1 a su CA y sus tiradas de sorpresa. Además, cualquier lanzador de conjuros tendrá un 25% de probabilidades de fallar cualquier conjuro que intente usar.

Truco de la cuerda

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro ha de ser lanzado sobre un trozo de cuerda. Un extremo de la misma se alzarán verticalmente como si estuviera colgada de un techo. Cualquier criatura que suba por la cuerda accederá al espacio extradimensional del que realmente cuelga la cuerda. En este espacio caben hasta diez criaturas humanoides de tamaño normal. Una vez arriba, las criaturas pueden tirar de la cuerda y subirla al espacio extradimensional, con lo que su ubicación quedaría totalmente oculta. Las criaturas pueden ver perfectamente a través del espacio extradimensional y han de bajar del mismo antes de la expiración del conjuro o, de lo contrario, caerán desde la altura a la que subieron (la de la cuerda, al menos 3 metros) y sufrirán el daño por caída correspondiente.

Rayo debilitador de Karkemish

Alcance: 10 metros + 5 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este arcano absorbe la esencia del objetivo, reduciendo su puntuación de Fuerza y, como consecuencia, disminuye sus bonificadores de ataque y daño. Así, cualquier criatura humanoide de tamaño normal o cualquier criatura de tamaño similar ven reducida su puntuación de Fuerza a 5, sufriendo un penalizador de -2 al ataque y al daño. Si la criatura es de menor tamaño el penalizador es de -3 y si es de mayor tamaño el penalizador se reduce a -1. Si el objetivo supera la tirada de salvación contra conjuros, no sufre ninguna penalización.

3º Nivel

Acelerar

Alcance: 80 metros

Duración: 3 turnos

Este hechizo permitirá al conjurador acelerar los movimientos de una criatura, o hasta un máximo de 20 receptores en un radio de 20 metros que pueden llegar a ser afectados a un tiempo. Una criatura bajo los efectos de este conjuro puede doblar el número de sus ataques en un asalto; así como duplicar su rango de movimiento, inclusive volando, nadando, corriendo, escalando, etc. Sin embargo, un conjurador afectado por este hechizo no podrá en ningún caso lanzar más de un conjuro por asalto. Los efectos de este hechizo no son acumulativos.

Bola de Fuego

Alcance: 80 metros

Duración: Instantánea

El lanzador señala con su mano al objetivo, al tiempo que se forma una bola incandescente de fuego en la punta de su dedo índice, del tamaño de una nuez, que vuela velozmente hasta el objetivo a su orden (siempre que se encuentre dentro de su alcance) estallando al impactar en una gran bola de fuego que produce 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador a todos los objetos y criaturas en un radio de 7 metros. Las víctimas del conjuro tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros que, si resulta exitosa, reducirá el daño producido a la mitad.

Caballo fantasmal de Karkemish

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

Este hechizo crea un caballo fantasmal, que solo puede ser montado por el lanzador del conjuro o por una persona que este designe. El aspecto de la criatura es de color negro en todo su cuerpo, excepto los cascos, que son de una sustancia etérea parecida al humo y que evitan que la montura haga ruido cuando se desplaza. La montura tiene una CA de 2 y 10 puntos de golpe más 1 por nivel de lanzador. Posee un índice de movimiento de 5 por nivel de lanzador y puede transportar al jinete más 10kg por nivel de lanzador hasta un máximo de 100 kg.

Si pierde todos sus puntos de golpe, la criatura desaparece; si está siendo montada en ese momento, el jinete caerá al suelo y sufrirá 1d6 puntos de daño por cada 10 metros de índice de movimiento.

Además, las monturas tendrán los siguientes poderes según el nivel de lanzador:

A nivel 10º: podrá caminar por el agua como si fuera tierra firme.

A nivel 15º: si tuviera que cruzar un precipicio o un abismo de un máximo de 150 metros podrá caminar por el aire como si fuera tierra firme.

A nivel 20º: podrá volar con un índice de movimiento idéntico al de un Pegaso.

Catalepsia de Usher

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora + 10 min/nivel

Este conjuro puede ser lanzado sobre el propio lanzador o sobre cualquier criatura que escoja. El objetivo no es afectado por el conjuro si posee más dados de golpe que el lanzador o si supera la tirada de salvación contra conjuros.

Si la criatura acepta el conjuro voluntariamente no es necesario que realice la tirada de salvación contra conjuros.

Cuando el conjuro hace efecto, el objetivo entra en un estado de catalepsia imposible de distinguir de la muerte. La criatura puede escuchar, oler y es consciente de lo que ocurre a su alrededor, pero no puede moverse ni hablar. Es este estado no se ve afectado por el veneno, la parálisis, cualquier enfermedad o drenaje de energía y, además, cualquier ataque físico solo infligirá la mitad de daño.

El lanzador puede decidir acabar con el conjuro en cualquier momento, y la criatura recuperará su movilidad al turno siguiente. Este conjuro fue creado por un poderoso mago salmanarita conocido como Usher el Magnífico.

Clarividencia

Alcance: 20 metros

Duración: 12 turnos

Este conjuro crea un vínculo mágico entre el lanzador y otra criatura dentro del alcance del hechizo. Este vínculo preternatural permitirá al conjurador ver todo lo que observe dicha criatura, aunque ésta se aleje. El proceso para establecer el vínculo clarividente dura 1 turno. Esta unión mágica quedará interrumpida si es obstruida por roca o plomo de más de medio metro de grosor.

Convocar monstruos I

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

En el turno siguiente al lanzamiento aparecen dentro del área del conjuro 2d4 monstruos de 1 DG. Estos serán seleccionados por el Narrador de su tabla de encuentros aleatorios o bien de los que pueden estar por el entorno. Los monstruos convocados atacarán a los enemigos del mago hasta que sean abatidos o cese el

conjuro, no viéndose afectados por las tiradas de moral, por lo que lucharán hasta la muerte; si mueren en combate desaparecen. Las criaturas tendrán las características y poderes comunes de su raza.

Disipar Magia

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Disipar magia quizás sea uno de los hechizos más útiles para un conjurador, pues permite anular los efectos arcanos de hechizos activos en objetos o criaturas. Este potente conjuro contrarresta, limita o finaliza hechizos en un área cúbica de 10 metros de diámetro lanzados por magos del mismo nivel o inferior al conjurador. Si el nivel del conjuro a disipar es mayor que el nivel del lanzador, hay una posibilidad acumulativa de un 5% por nivel de diferencia de que el intento de disipación fracase. Es importante tener en cuenta que un conjuro de efecto o duración instantánea, como por ejemplo una bola de fuego, no puede ser disipado, pues el efecto mágico (la bola de fuego, en este caso) ya ha sido efectiva y ha concluido antes de que el conjuro de disipar magia surta efecto.

Indetectabilidad

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

A través de este conjuro, el mago hace que una criatura u objeto se vuelva indetectable a todos los conjuros que pudieran advertir su presencia de alguna forma, como clarividencia, localizar objeto, etc. Además, impide la detección por medios mágicos como bolas de cristal, medallones, etc.

El conjuro funciona de la siguiente manera: si es lanzado un conjuro de localizar objeto o similar sobre una criatura afectada por un conjuro de Indetectabilidad, esta realiza una tirada de salvación con un bonificador de +5, y si supera la tirada no es detectada.

Infravisión

Alcance: 20 metros

Duración: 1 día

El conjurador, u otra criatura de su elección, será capaz de ver en la oscuridad con un alcance efectivo de 20 metros de distancia, como si estuviera dotado de la habilidad natural de la infravisión.

Inmovilizar Persona

Alcance: 40 metros

Duración: 1 turno por nivel

Este conjuro permite inmovilizar a una criatura, paralizándola en su posición. Los muertos

vivientes y todos los monstruos mayores que un ogro o un troll, no se ven afectados por este hechizo. Al quedar inmovilizadas, las criaturas seguirán respirando normalmente, siendo conscientes de lo que ocurre a su alrededor, aunque no podrán hablar ni realizar acción alguna. Las víctimas de este conjuro tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar quedar paralizados.

Este hechizo puede llegar a afectar a un máximo de 1d4 criaturas, pero si se dirige en exclusiva contra una sola criatura, ésta deberá realizar su tirada de salvación con un penalizador de -2.

Invisibilidad en Grupo

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Este conjuro tiene el mismo efecto que el conjuro *Invisibilidad*, pero afectará a toda criatura dentro de un radio de 3 metros alrededor del lanzador. Toda persona o criatura que se aleje más allá de 3 metros del lanzador se volverá visible de inmediato. Si el conjurador o alguno de sus compañeros deciden atacar o lanzar algún conjuro, el efecto de la invisibilidad se disipará de inmediato.

Lentitud

Alcance: 90 metros + 10 metros/nivel

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro provoca a las criaturas afectadas la pérdida de la mitad de su movimiento y ataque, también causa una penalización de 4 a la CA y al ataque, además de eliminar todas las bonificaciones por Destreza.

El lanzador puede afectar a tantas criaturas como nivel tenga, es decir, 5 criaturas para un nivel 5, 6 para un nivel 6, etc. El mago elige a la primera criatura que quiere afectar, y el conjuro tendrá efecto sobre las más cercanas a la criatura seleccionada. Las criaturas afectadas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros con penalizador de -4; si la superan no se verán afectadas por el conjuro.

Meteoros ígneos de Nébula

Alcance: 70 metros + 10 metros/nivel

Duración: Especial

Cuando el mago invoca este conjuro, salen de su mano pequeños meteoros de fuego, uno por cada nivel de mago que posea, hasta un máximo de 15, estallando cuando golpeen al oponente y causando 1d4 puntos de golpe por cada meteoro. Los meteoros causan daño por fuego, por tanto, los objetos que se vean afectados por el impacto de un meteoro sufrirán también daño. En total, el mago puede lanzar 5 meteoros en un asalto, para ello ha de hacer una tirada de ataque a distancia contra su enemigo, si tiene éxito

golpea con todos los meteoros, si falla, únicamente causa 1 punto de golpe por cada meteoro. En el siguiente asalto el mago puede decidir cambiar de criatura, y así hasta que lance el máximo de meteoros permitido.

Muro de viento

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro crea una ráfaga de viento de 1 metro de ancho. La fuerza de esta ventolera empujará aves pequeñas, insectos y objetos que pesen menos de 1 kg, y además desviará las flechas y los proyectiles lanzados con un peso menor de 0,5 kg. También desviará los ataques en forma de aliento y las criaturas gaseosas no podrán atravesar el muro.

El muro permanecerá estático en el lugar en el que sea convocado, aunque se puede lanzar sobre un objeto, como un escudo, pudiendo moverse el susodicho, lo que hará que se traslade el muro.

Pequeño refugio de Nébula (Alteración)

Alcance: Especial

Duración: 4 horas + 1 hora/nivel

Este conjuro crea alrededor del lanzador un refugio hecho de los materiales que hay en el entorno: piedra, barro, madera, etc. Este pequeño refugio puede albergar al lanzador más una criatura de tamaño normal por nivel de lanzador. Este refugio será perfectamente visible desde fuera y se podrá derribar por medios normales o mediante un conjuro de disipar magia.

El refugio suele adoptar la forma de una cabaña, y no albergará nada en su interior: se trata solo de cuatro paredes y un techo, con una pequeña ventana en cada uno de los lados y una puerta; una iluminación mágica permite que se vea en su interior. La cabaña tendrá un tamaño de 2 metros cuadrados por nivel de lanzador y ha de existir el espacio suficiente alrededor del mago para que sea creada. Dentro de la cabaña la temperatura será de 20° sin importar la que impera en el exterior.

Protección contra el Mal en Grupo

Alcance: 3 metros de radio

Duración: 12 turnos

Este conjuro es similar a *Protección contra el Mal*, salvo que el radio de efecto se amplía en 3 metros alrededor del lanzador.

Protección contra Proyectiles

Alcance: Receptor

Duración: 12 turnos El receptor de este conjuro será inmune a pequeños proyectiles no mágicos, tales como dardos, flechas, etc.

Rayo Eléctrico

Alcance: 60 metros

Duración: Instantánea

El lanzador podrá conjurar un potente rayo eléctrico que golpeará a la criatura u objeto de su elección dentro del alcance efectivo del conjuro. Este rayo causa 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador y surgirá de la mano extendida del mago. De igual modo, el rayo inflamará objetos combustibles y dañará todo aquello que encuentre a su paso. La víctima del conjuro tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros que, de resultar exitosa, reducirá el daño producido a la mitad.

Respirar Bajo el Agua

Alcance: 10 metros

Duración: 1 día

El conjurador, u otra criatura elegida por el lanzador, pueden respirar normalmente bajo el agua como si se encontrara en la superficie.

Retener muertos vivientes

Alcance: 20 metros

Duración: 1d4 asaltos + 4 asaltos/nivel

Este conjuro permite al mago retener e inmovilizar a 1d4 muertos vivientes. En total, el mago puede retener tantos dados de golpe de criaturas como nivel tenga. Por ejemplo, en nivel 6 podrá retener un máximo de 6 dados de golpe de criaturas muertas vivientes. El conjuro afecta primero a las criaturas con menos dados de golpe.

Las criaturas han de encontrarse dentro del campo de visión del lanzador y del alcance del conjuro para verse afectadas por el mismo. Si los muertos vivientes no tienen capacidad mental, como es el caso de zombis, esqueletos y similares, el conjuro les afectará automáticamente; el resto de las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros, no viéndose afectadas si superan dicha tirada.

Runas explosivas

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Una vez desencadenado el conjuro, el mago traza unas runas mágicas en un libro, pergamino, mapa u objeto similar. Estas runas solo podrán ser leídas por las personas que designe el lanzador, y si otra persona intenta leer las runas, estas explotarán causando 6d4 + 6 puntos de golpe en un área de 5 metros de diámetro. No hay tirada de salvación que evite el daño y afectará a todas las criaturas dentro del área.

Las runas se podrán ver perfectamente y solo hay un 10% de probabilidades de ser detectadas

como runas explosivas, el ladrón puede identificarlas con su habilidad de buscar trampas. Las runas solo pueden eliminarse a voluntad del lanzador o mediante un conjuro de disipar magia.

Sugestión

Alcance: 30 metros

Duración: 1 hora + 1 hora/nivel

Este arcano permite al lanzador influenciar las acciones de la criatura receptora del conjuro, el mago podrá dar unas breves instrucciones a la criatura y ésta las obedecerá. El mago ha de pronunciar en la mente de la criatura las instrucciones en un lenguaje que la misma pueda comprender o, de lo contrario, la sugestión no surtirá efecto. Además, las instrucciones han de ser razonables: sugerir que ataque a sus compañeros o se suicide no tendrá efecto sobre la criatura; por el contrario, sugerir que huya o que se alíe con el lanzador para alcanzar una meta conjunta sí surtirá efecto (queda a discreción del Narrador las acciones que pueden ser o no razonables para el individuo afectado).

La víctima tiene derecho a una tirada de salvación para evitar la sugestión.

Toque vampírico

Alcance: Contacto

Duración: Un toque

El mago ha de tocar al objetivo, infligiendo a la víctima 1d6 puntos de golpe por cada dos niveles que posea el lanzador, hasta un máximo de 5d6. Los puntos de golpe sufridos por la criatura se suman al total de puntos de golpe del lanzador, aunque superen su máximo permitido, estos puntos extra desaparecerán al finalizar el combate. La criatura tiene derecho a una tira de salvación para sufrir mitad de daño.

El conjuro solo es efectivo si el lanzador realiza con éxito una tirada de combate cuerpo a cuerpo contra su oponente; si fallara, el conjuro permanecerá activo lo podrá intentar nuevamente en el asalto siguiente, así hasta que tenga éxito o decida realizar otra acción.

Volar

Alcance: 0

Duración: 1d6 turnos + turno por nivel

Este conjuro permitirá al mago volar libremente sin limitaciones, con un índice de movimiento de 40 metros cada asalto.

4º Nivel

Armadura natural

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro provoca que la piel del objetivo se endurezca como la piedra haciéndolo inmune a los ataques físicos, aunque los ataques mágicos tendrán su efecto normal. El conjuro dura 1d4 ataques más 1 ataque por cada dos niveles del lanzador; si la criatura afectada por este hechizo sufre un ataque mágico, se descontará de los ataques que puede soportar a pesar de que sufra daño.

Asesino fantasma

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Una vez elegida la víctima del conjuro, el mago penetra en el subconsciente de la misma, conociendo así sus peores temores. A partir de ese momento el mago es capaz de crear una ilusión que será lo más terrible que la víctima pueda imaginar; el afectado será la única persona que verá la ilusión.

Una vez lanzado el hechizo, el objetivo tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros. Si la falla, puede realizar una tirada de Inteligencia para comprender que la criatura es una ilusión. Si se volviera a fallar, la única manera que tiene de librarse de su asesino es matar o dejar inconsciente al mago que lanzó el conjuro o que alguien lance sobre la víctima un conjuro de disipar magia o de quitar maldición. Mientras no ocurra esto, el asesino fantasma seguirá realizando un ataque contra la víctima cada asalto hasta que logre acabar con su vida.

Este asesino fantasmal conformado por las pesadillas de la víctima ataca como una monstruosidad de 4 DG y, puesto que únicamente existe en la mente de la víctima, no puede sufrir ningún tipo de daño y es imposible huir de ella.

Si consigue asestarle un solo golpe a su objetivo, este debe realizar una tirada de salvación contra muerte: si la supera sufrirá 2d6 puntos de golpes, de no hacerlo morirá de miedo.

Cavar

Alcance: 30 metros

Duración: 1 turno/nivel

Este conjuro permite al mago excavar 5 metros cúbicos de barro, arena, tierra o lodo por turno de duración del hechizo. El material extraído de la excavación se esparce por los alrededores.

Si el lanzador decide hacer un túnel, pasados los 10 metros hay un 20% de probabilidades de que se derrumbe. Esta tirada se repetirá cada 5

metros. Si en el momento del derrumbe hay alguna criatura en el túnel, deberá realizar una tirada de salvación contra muerte para evitar fallecer sepultada.

Este conjuro se puede usar también contra un gólem de arcilla o un elemental de tierra, causando 4d6 puntos de golpe por turno. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para sufrir solo la mitad del daño.

Confusión

Alcance: 40 metros

Duración: 12 asaltos

Este conjuro provoca un estado de confusión en 3d6 criaturas impidiendo que realicen acción alguna. En ocasiones excepcionales, a elección del Narrador, la criatura confusa puede decidir atacar a alguno de sus compañeros o enemigos, nunca así al lanzador.

Contagiar enfermedad

Alcance: 30 metros

Duración: Especial

La víctima sobre la que el mago lanza este conjuro se ve afectada por una enfermedad, y comienza, casi inmediatamente, a tener grandes dolores y a sentirse aturdida. Sus puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución se reducen en 2. Además, sufre un penalizador de -2 a todas las tiradas de ataque.

El daño persiste hasta que es lanzado un conjuro de curar enfermedad o pasen 1d4 días. Además, tras el primer día comienzan a aparecer en la piel de la víctima ronchas, forúnculos, abscesos y eccemas, lo que provocará, adicionalmente, una pérdida de Carisma de 1d6.

Convocar monstruos II

Alcance: 40 metros

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que Convocar monstruos I, con la diferencia de que convoca 2d4 monstruos de 2 DG.

Crecimiento Vegetal

Alcance: 40 metros

Duración: Leer descripción del conjuro

Este peculiar hechizo causa un anormal y precipitado crecimiento de algunas plantas, tales como hierba, arbustos, plantas de enredadera, árboles, viñedos, manglares, etc.

La superficie máxima de materia vegetal afectada no será nunca superior a 100 metros cuadrados. Las plantas, al verse afectadas por este conjuro, crecen de manera sobrenatural formando intrincadas marañas que entorpecen el paso y dificultan el movimiento.

Hechizar Monstruo

Alcance: 40 metros

Duración: Especial

Hechizar Monstruo es un conjuro similar a *Hechizar Persona*, aunque no está limitado a criaturas humanoides menores en tamaño o iguales a un ogro o troll. Sólo una criatura monstruosa se verá afectada si tiene 4 DG o menos. Un grupo de monstruos puede ser afectado siempre que tengan 3 DG o menos, lanzando 3d6 para determinar el total de criaturas afectadas.

Detectar observación mágica

Alcance: Personal

Duración: 1d6 horas + 1 hora/nivel

Una vez lanzado el conjuro, el mago será consciente de cualquier intento de observarle a través de la magia, ya sea por un hechizo o algún objeto mágico. Una vez detectado el intento de observación, la criatura que lo ha lanzado debe realizar una tirada de salvación contra conjuros, si falla, el mago sabrá la posición exacta y la identidad de la criatura que ha intentado observarle.

Encantar arma

Alcance: Contacto

Duración: 5 turnos/nivel

Con este conjuro el mago convierte un arma normal en un arma mágica +1. El portador de esta arma tendrá un bonificador de +1 en sus tiradas de ataque y daño.

Si se usa en conjunto con el conjuro de hechizar objeto y permanencia se creará un arma mágica +1 de forma permanente.

Escudo de fuego/hielo de Karkemish

Alcance: Especial

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Una vez lanzado este potente sortilegio, aparece un contorno de llamas azules y verdes alrededor del conjurador o de la criatura que este designe. El contorno proporciona la misma iluminación que una antorcha y, además, protege al portador de los ataques basados en frío. Las llamas son cálidas al contacto, pero no causan ningún tipo de daño. Todas las tiradas de daño basado en frío se realizan con un bonificador de +2; si se pasa la tirada no se sufre ningún daño, y si se falla, únicamente se sufre mitad de daño. Sin embargo, si el beneficiario del conjuro recibe daño por fuego y no supera la tirada sufrirá el doble de daño.

Este conjuro es reversible y se puede lanzar escudo de hielo que protege contra los ataques de fuego. Para este caso, un ataque de frío provocará doble de daño al receptor del conjuro.

Esfera elástica de Fistan

Alcance: 20 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro crea una esfera de 3 metros de diámetro que envuelve a la criatura objetivo, siempre que su tamaño no rebase el de la esfera y no supere la tirada de salvación. Por el contrario, si la víctima desea penetrar en la esfera voluntariamente, no es necesario tirada de salvación alguna.

Esta esfera está protegida de cualquier tipo de daño físico o mágico que se quiera infligir excepto de un conjuro de disipar magia o desintegrar, que destruirá la esfera sin causar daño a quien se encuentre en su interior. Nadie puede entrar ni salir de la esfera hasta que no expire el conjuro. La esfera puede ser movida si es empujada desde el exterior o por los movimientos de la criatura que se encuentre en su interior.

Esfera invulnerable menor

Alcance: Personal

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro crea alrededor del mago una esfera mágica e inmóvil que impide que el lanzador se vea afectado por cualquier conjuro de nivel 1, 2 y 3. El mago sí podrá lanzar conjuros desde dentro de la esfera al exterior. La esfera solo puede ser eliminada si el lanzador decide salirse de ella, si se usa disipar magia contra la esfera o expira el conjuro.

Invisibilidad mejorada

Alcance: Contacto

Duración: 4 turnos + 1 turno/nivel

Este conjuro funciona igual que el de invisibilidad, pero concede al portador la facultad de atacar sin que se disipe la invisibilidad. Aun así, si la criatura invisible ataca, el objetivo puede darse cuenta de que está siendo agredido por un ser invisible, respondiendo al ataque. En ese caso sufrirá un penalizador de -4 al ataque y la criatura invisible un bonificador de +4 a las tiradas de salvación.

Miedo

Alcance: Personal

Duración: Especial

Cuando el mago invoca este conjuro sale de su mano un cono invisible de aura de terror que provoca que las criaturas afectadas huyan presas del pánico. El cono afecta un área de 15 metros delante del conjurador.

Las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para no verse afectadas, y si fallan la tirada huyen durante 1d6 asaltos. Además, existe la posibilidad de que

dejen caer cualquier objeto que sujeten en las manos en ese momento: hay un 70% de que esto ocurra para las criaturas con 1 DG. Esta probabilidad disminuye un 5% por cada DG de más que tenga la criatura, así, con 2 DG existe un 65%, con 3DG un 60%, etc.

Este conjuro no afecta a muertos vivientes.

Muro de Fuego

Alcance: 20 metros

Duración: Leer descripción del conjuro

El hechicero, al invocar este poder arcano, creará un muro inmóvil de fuego que permanecerá activo mientras el conjurador se mantenga concentrado y no realice ninguna otra acción. Este muro, o cortina de fuego, puede variar en dimensiones y formas a voluntad del lanzador (por ejemplo, un círculo que rodee al mago), nunca excediendo los 400 metros cuadrados. El muro de fuego resultará mortal, y por tanto impenetrable, para toda criatura con menos de 4 DG. Monstruos con 4 DG o más, recibirán 1d6 puntos de daño por fuego durante cada asalto que permanezcan dentro de las llamas o al atravesarlo. Este fuego mágico causa doble de daño a muertos vivientes y seres de naturaleza basada en el frío.

Muro de Hielo

Alcance: 20 metros

Duración: 12 turnos

El hechicero, al invocar este poder arcano, creará un muro inmóvil de hielo translúcido que permanecerá activo mientras el conjurador se mantenga concentrado y no realice ninguna otra acción. Este muro puede variar en dimensiones y forma a voluntad del lanzador (por ejemplo, un círculo que rodee al mago), nunca excediendo los 400 metros cuadrados. El muro de hielo resulta impenetrable para toda criatura con menos de cuatro dados de golpe. Monstruos con 4 DG o más recibirá 1d6 puntos de daño al romper el hielo para atravesarlo. Este hielo mágico causa doble de daño a seres de naturaleza afín al calor. El muro de hielo debe ser conjurado sobre una superficie sólida y no puede invocarse en una ubicación ocupada por un objeto o estructura.

Ojo Arcano

Alcance: 80 metros

Duración: 6 turnos

El lanzador crea un orbe invisible flotante que es capaz de observar el entorno transmitiendo esta información vía telepática al mago. Este ojo arcano puede ver en la oscuridad como si estuviera dotado de infravisión, con un alcance de 30 metros. El ojo arcano puede flotar lentamente en cualquier dirección, aunque los

obstáculos naturales bloquearán normalmente su paso.

Polimorfar

Alcance: Receptor

Duración: Nivel del lanzador +6 turnos

Gracias a este potente conjuro, el lanzador es capaz de transformarse en otra criatura o cambiar la forma de un individuo de su elección. Si este conjuro se lanza sobre una criatura que no desea ser transformada, ésta tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros. En caso contrario, el efecto del sortilegio será automático. La nueva forma adoptada retendrá los mismos puntos de golpe que los de la criatura de partida y debe poseer los mismos dados de golpe o menos que el nivel del lanzador. Sin embargo, todas las demás habilidades de la nueva criatura estarán presentes, instintos, preferencias, alineamiento, etcétera, con la excepción de las habilidades de carácter mágico, si las hubiere (en su nueva forma, el mago es incapaz de lanzar nuevos conjuros). Por ejemplo, si un mago decide transformarse en una gárgola, podrá volar, pero no transformarse en piedra. Del mismo modo, si decidiera polimorfarse en una medusa, sería capaz de luchar con la fuerza y habilidad de esta criatura, así como su terrible aspecto, aunque no ganaría la habilidad arcana de petrificar a sus contrincantes. Las posibilidades de este conjuro son numerosas, así que la última palabra sobre los efectos finales del conjuro y las habilidades adquiridas en la transformación, la tendrá siempre el Narrador.

Puerta Dimensional

Alcance: 3 metros

Duración: 1 asalto

Gracias a este conjuro, el lanzador u otra criatura de su elección podrán ser enviados mágicamente a otra ubicación conocida en un radio de 120 metros. El sujeto transportado siempre se materializará en la misma ubicación

Quitar Maldición

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Mediante este conjuro el lanzador es capaz de extirpar una maldición de una criatura u objeto. Este conjuro es capaz de quitar todas las maldiciones excepto aquellas de carácter especial, tarea que dejamos a discreción del Narrador. Este conjuro es reversible y puede emplearse para lanzar maldiciones sobre criaturas u objetos. El efecto de la maldición se determina tirando un dado porcentual y comparando el resultado con la siguiente tabla:

Tabla efectos maldición

50% reduce una característica al azar en -3 puntos.

51-75% las tiradas de salvación y ataques de la víctima sufren un penalizador de -4.

76-100% la víctima suelta lo que tenga en las manos y huye.

La duración de la maldición es de una hora por nivel del conjurador.

Terreno Ilusorio

Alcance: 80 metros

Duración: Leer descripción del conjuro

El lanzador podrá camuflar un terreno determinado bajo la apariencia de otro terreno diferente. Por ejemplo, podrá cubrir de hierba ilusoria una colina rocosa, o de nieve una duna desértica. La superficie total que puede enmascarse de este modo no sobrepasará los 80 metros cuadrado

Tormenta de hielo

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Especial

Este arcano invoca una terrible tormenta de granizo en un área de 10 metros de diámetro por nivel que causa 3d10 puntos de golpe a todas las criaturas que se encuentren dentro del área de efecto. Las criaturas afectadas por el conjuro tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para reducir a la mitad del daño.

Trampa de fuego de Nefertiri

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro crea una trampa de fuego que se puede colocar en cualquier objeto que sea susceptible de ser cerrado, como una puerta, cofre, botella, etc. Una vez lanzado el conjuro sobre el objeto, el mismo se desencadenará cuando sea abierto por cualquier criatura que no conozca la palabra clave que permite manipular el objeto. Cuando esto ocurra, provocará una explosión de 1,5 metros de diámetro alrededor del objeto, todas las criaturas dentro de esta área sufrirán 1d10 puntos de golpe más 1 por nivel del lanzador, infligiendo un máximo de 10 puntos de golpe. Las criaturas afectadas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para reducir el daño a la mitad.

Este conjuro recibe su nombre por su creadora, Nefertiri, una poderosa hechicera oriunda de la misteriosa Cirinea, nacida muchos siglos atrás en la ciudad de Nefer, en Neferu. Se cree que, después de morir, fue enterrada en una mastaba construida en pura plata en mitad del desierto, dentro de la cual ocultó todas sus riquezas, incluyendo docenas de objetos mágicos y

artefactos de poder arcano. Desde entonces, muchos aventureros se han lanzado en busca de esta fabulosa tumba, pero nadie parece haberla encontrado, o al menos no ha vivido para regresar y contarlo.

5º Nivel

Atontar

Alcance: 80 metros

Duración: Indefinido

La víctima de este conjuro quedará atontada y, por tanto incapacitada si falla la tirada de salvación contra conjuros, con un penalizador -4 en ataque, +4 CA y -4 en tiradas de salvación. La criatura afectada se mostrará torpe, siendo incapaz de articular palabra, lanzar conjuros, entender frases sencillas o comunicarse con coherencia. Los efectos de este conjuro permanecerán indefinidamente activos hasta que sean finalizados con un conjuro de disipar magia.

Atravesar muros

Alcance: 30 metros

Duración: 1 hora + 1 minuto/nivel

Gracias a este conjuro, el mago puede abrir un paso a través de cualquier tipo de muro o pared que esté construido con materiales naturales, como piedra, madera, mortero, etc. Se crea una abertura del tamaño de una puerta normal de tres metros de profundidad; si el muro que hay que atravesar tiene un ancho superior a los tres metros, sería necesario otro conjuro de atravesar muros para poder pasar a su través.

Este conjuro puede ser disipado con un conjuro de disipar magia, si hay alguien dentro cuando es disipado, es expulsado fuera.

Caos mental

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro crea un estado de confusión, desorientación y distorsión de la realidad total en las criaturas afectadas, produciendo en las mismas uno de los siguientes efectos:

El conjuro afecta a 1d4 criaturas que se encuentren dentro del área de efecto, siendo el conjurador quien decide a qué criaturas afecta.

Las víctimas tienen derecho a una tirada de salvación si poseen los mismos o más dados de golpe que el lanzador. Si tienen menos, el efecto es automático.

Efectos	
Tirada D10	Acción
1-3	Huyen durante el resto de los asaltos que dure el conjuro.
4-6	Permanecen confusas un asalto (luego vuelven a tirar).
7-9	Atacan a la criatura más cercana durante un asalto (luego vuelven a tirar).
10	Actúan normalmente durante un asalto (luego vuelven a tirar).

Contactar con otro Plano

Alcance: 0

Duración: Especial

Este conjuro permite al lanzador contactar mentalmente con otro plano de existencia y recibir ayuda o consejo de las criaturas y poderes allí existentes. El conjurador podrá formular preguntas concretas que serán respondidas de manera sencilla ("sí", "no", "tal vez", "irrelevante", "poco importante" u otras contestaciones similares, según el criterio del Narrador). El lanzador podrá formular un total de tres preguntas existiendo la posibilidad de que la respuesta ofrecida sea intencionadamente falsa (el Narrador debe lanzar secretamente 1d6, si obtiene un 1 en el dado, la respuesta ofrecida será falsa).

Cono de frío

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Una vez desencadenado el efecto del conjuro se crea un cono de frío que comienza en la mano del lanzador, de 1,5 metros de largo y 0,5 metros de diámetro por nivel del lanzador. Todas las criaturas que entren en contacto con el cono de frío sufren 1d6+1 puntos de golpe por nivel de lanzador. El daño es por frío, así que las criaturas protegidas contra el mismo sufrirán menos daño, mientras que las criaturas de fuego sufrirán el doble de daño.

Convocar elemental

Alcance: 60 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro, el mago puede convocar a un elemental de cualquier tipo, ya sea de agua, fuego, aire o tierra. Antes de memorizar el conjuro, el hechicero deberá decidir qué tipo de elemental querrá convocar cuando lo lance.

Este arcano solo se puede emplear una vez al día, sin importar el tipo de elemental que se haya invocado.

El elemental convocado tendrá 8 DG y atacará a los enemigos del conjurador, pero no seguirá

sus órdenes ni realizará ninguna otra acción que no sea de combate. Además, una vez convocado, existe un 5% de probabilidades por turno de que el elemental se vuelva contra su convocador. El elemental luchará hasta que muera o finalice el conjuro.

Convocar monstruos III

Alcance: 50 metros

Duración: 4 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que Convocar monstruos I, con la diferencia que llama 1d6 monstruos de 3 DG.

Crear objeto

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el mago puede atraer de los planes elementales material para crear un objeto inerte, que puede ser de naturaleza vegetal como una cuerda, madera, etc., o de naturaleza mineral como metal, piedra, cristal, etc. El tamaño del objeto vendrá determinado por el nivel del lanzador con un volumen de 25 centímetros cúbicos por nivel de lanzador.

La duración del conjuro dependerá del material elegido, siendo de 2 horas por nivel si es material vegetal y 1 hora por nivel para material mineral, excepto metales preciosos y gemas, que solo permanecen 10 minutos por nivel.

Crear muertos vivientes

Alcance: 10 metros

Duración: Permanente

Este conjuro permite al mago crear muertos vivientes, para lo que es necesario que disponga de restos humanoides o huesos. Una vez lanzado, estos restos se reaniman y obedecen las órdenes del mago hasta que sean destruidos.

Los monstruos creados serán zombis o esqueletos en función del estado de los restos reanimados.

En total, el mago puede crear tantos esqueletos de 1 DG como nivel de lanzador tenga, así como un zombi de 2 DG por cada dos niveles que posea. Por ejemplo, un hechicero de nivel 4º que empleara este conjuro podría decidir levantar 4 esqueletos, 2 zombis o 2 esqueletos y un 1 zombi.

Dominación

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Especial

Este conjuro permite al mago ejercer un control absoluto sobre las acciones de la criatura hechizada hasta que expire el conjuro. Solo funciona con criaturas humanoides y con una puntuación de Inteligencia de al menos 5, además, el mago ha de ser capaz de

comunicarse con la criatura dominada en un idioma que ambos puedan entender. La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar ser dominada con una penalización de -2 si sus DG son menores al nivel del lanzador.

El encantamiento puede durar semanas, aunque la víctima tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros, diaria, semanal o mensual, dependiendo de su Inteligencia, para comprobar si sigue bajo los efectos del encantamiento. Una Inteligencia de 5-8 garantiza una nueva tirada de salvación cada mes, con un valor de 9-12 se permite realizar la tirada cada semana, mientras una Inteligencia de 13-18 ofrece una tirada de salvación cada día.

Una vez dominada la criatura, esta obedecerá cualquier orden del mago, aunque si fuera contraria a su naturaleza o supusiera hacerse daño a si misma o a sus amigos, la criatura tendrá derecho a una nueva tirada de salvación con un bonificador de +1 a +5, en función de la orden que se le haya dado, a discreción del Narrador.

Si se lanza un conjuro de disipar magia sobre la criatura, o esta entra en un campo antimagia, el efecto de la dominación se disipa instantáneamente.

Enviar mensaje

Alcance: Especial

Duración: Especial

El mago puede intentar contactar con otra criatura a la que conozca y que se halle en otro plano, existiendo un 5% de probabilidades de que el mensaje enviado no llegue al destino.

Esta dificultad podría aumentar dependiendo del plano en el que se halle la criatura.

El mensaje que se puede enviar será corto, de unas 20 palabras aproximadamente. Una vez el mensaje llega a su destino, puede ser contestado por la criatura, debiendo realizar de nuevo las tiradas para ver si la respuesta llega al mago. Si el mensaje no es atendido, o no llega al conjurador, este no tendrá forma de saber si su mensaje llegó con éxito.

Imbecilidad

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Permanente

Este conjuro provoca en la víctima un estado de imbecilidad que rebaja su Inteligencia y Sabiduría hasta 5. Solo puede liberarse si se lanza sobre la víctima un conjuro de sanar o de deseo, devolviendo a la criatura a su estado original. Este arcano únicamente se puede utilizar contra usuarios de magia, como magos, clérigos y druidas, y contra criaturas que sean capaces de lanzar cualquier tipo de hechizo.

La víctima tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar los efectos, esta tirada sufre un penalizador de -2 si se trata de un humano o elfo, sin embargo, si se lanza contra otro tipo de criatura, esta tendrá un bonificador de +2 a la tirada.

Invocar Elemental

Alcance: 80 metros

Duración: Permanente

Gracias a este poder arcano, el lanzador podrá invocar un poderoso elemental de cualquiera de los cuatro planos elementales existente (fuego, tierra, agua y aire). Cada vez que sea lanzado este conjuro podrá ser invocado un elemental, hasta un máximo de cuatro en un día. El conjurador debe mantener la concentración para conservar el control de la criatura, no pudiendo realizar otra acción en dicho intervalo de tiempo, durante el cual podrá comandar al elemental e incluso ordenar su regreso a su plano de origen. No obstante, un conjuro de disipar el mal devolverá a la criatura a su plano. De igual modo, si el lanzador es perturbado en su concentración, atacado directamente o decide realizar otra acción, perderá el control del elemental, que se volverá contra él, atacándole furiosamente.

Mano de Fistan

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro invoca una mano del tamaño del lanzador que se interpone entre él y el oponente que el mago designe. La mano es incorpórea y se mueve de manera que siempre está entre los dos oponentes. No es posible engañar a la mano, aunque alguno de los dos oponentes se haga invisible. Mientras el conjuro está activo, la mano perdurará interpuesta.

La mano protege al lanzador de cualquier ataque que sufra por parte del enemigo designado, ya sea físico o mágico; de igual manera, protege al oponente de cualquier ataque por parte del mago. La mano tiene un total de puntos de golpe igual a los del mago +10, su CA es de 0 y sus tiradas de salvación son las mismas que las del mago. La mano desaparece al expirar el conjuro o si sus puntos de golpe son reducidos a cero.

Modelar piedra

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro permite al lanzador modelar la piedra para darle la forma que desee, puede realizar una figura, modelar una puerta para que se abra, levantar una porción de un muro para poder atravesarlo, etc. Puede modelar hasta un

máximo de 20 centímetros cúbicos por nivel de lanzador.

Muro de fuerza

Alcance: 30 metros

Duración: 10 minutos + 1 minuto/nivel

Este conjuro crea una barrera de fuerza de 30 metros en el sitio que designe el lanzador dentro del alcance del conjuro. Dicha barrera será invisible y poseerá la forma que el lanzador desee: esférica, semiesférica, quebrada, etc., no permitiendo que nadie ni nada la traspase, deteniendo todos los ataques físicos y mágicos que intenten penetrarla. El muro de fuerza no será destruido por un conjuro de disipar magia, y únicamente se ve afectado por el conjuro de desintegrar, que lo destruye totalmente. La única forma de atravesar el muro sin destruirlo es mediante el hechizo de teleportación.

El lanzador puede finalizar el conjuro cuando lo desee.

Muro de Piedra

Alcance: 20 metros

Duración: Leer descripción

Este conjuro crea un muro de piedra que puede adoptar la forma elegida por el lanzador, siempre que se lance sobre una superficie sólida y no ocupe más de 100 metros cúbicos. Este muro no puede invocarse en una ubicación ocupada por un objeto o estructura. El muro será permanente, hasta que sea destruido por medios físicos o disipado mágicamente.

Nube Aniquiladora

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

El lanzador creará una nube de color verdoso y aspecto amenazante que se extenderá cubriendo un área de 10 metros de radio envenenando el aire. Esta nube se crea justo delante del conjurador y va creciendo conforme se aleja de él a un ritmo de 3 metros por asalto hasta un máximo de 20 metros. La nube venenosa es más pesada que el aire y se desplazará por el suelo, introduciéndose en agujeros y descendiendo por ellos. La nube aniquilará a cualquier criatura con 4 DG o menos que no tenga éxito en una tirada de salvación contra veneno. Una criatura con 5 DG sufrirá 1 punto de daño por cada asalto que permanezca dentro de la nube. Aguantar la respiración dentro de la nube no funciona, aunque las criaturas inmunes al veneno y los muertos vivientes no se verán afectados por este conjuro.

Paralizar monstruo

Alcance: 40 metros

Duración: Leer descripción del conjuro

Una vez lanzado el conjuro, 1d6 criaturas monstruosas quedan inmovilizadas durante el nivel del lanzador + 6 turnos. El conjuro sólo afecta a criaturas de tamaño mediano o inferior, pero no a criaturas grandes o superiores en tamaño a un ogro. Si dentro del alcance del conjuro hay más de seis criaturas, éste afectará primero a las que tienen menos dados de golpe. Para eludir los efectos del conjuro, las criaturas han de superar una tirada de salvación contra conjuros. Las criaturas retenidas mediante este sortilegio no pueden moverse ni hablar, pero son conscientes de lo que ocurre a su alrededor. El conjuro no afecta a muertos vivientes.

Pasadizo Arcano

Alcance: 10 metros

Duración: 3 turnos

Este conjuro crea un portal o pasadizo que permitirá el paso a través de la madera, barro o muros de piedra, pero no a través del metal o un material más duro que éste. Este pasadizo es de 3 metros de largo por 1 metro de ancho.

Rayo de ectoplasma

Alcance: 30 metros

Duración: Instantánea

Este conjuro crea un poderoso rayo de ectoplasma puro que emana de la palma abierta del hechicero y se desplaza en línea recta a velocidad formidable hasta golpear al enemigo, provocando 1d6 de daño por nivel, hasta un máximo de 12d6. En caso de superarse una tirada de salvación contra conjuros, la víctima solamente recibiría la mitad del daño. No obstante, si este conjuro se lanza estando en el plano astral, la víctima no tendrá opción de tirada de salvación alguna.

Rechazo

Alcance: 10 metros

Duración: Permanente

Este arcano únicamente se puede lanzar sobre un objeto inerte, y provoca que ninguna criatura u objeto, excepto el lanzador, se pueda acercar a menos de medio metro de él. La criatura u objeto que intente acercarse es rechazado y empujado hacia atrás.

Este conjuro es reversible, y hace que cualquier criatura u objeto que pase a menos de medio metro del objeto sea empujada hacia el mismo.

Si la criatura tuviera un tamaño grande o superior, el objeto se lanzaría hacia ella, quedando pegado a su cuerpo. La única forma de acabar con este conjuro es lanzando sobre el objeto disipar magia.

Revivir a los Muertos

Alcance: 30

Duración: Permanente

Este conjuro permite al lanzador devolver a la vida a humanos, elfos, enanos, gnomos y halflings. Para que el conjuro tenga efecto la criatura revivida sólo puede llevar muerta 1 día por nivel de experiencia del lanzador. El cuerpo ha de estar completo, si alguna parte hubiera sido amputada, no se regenera, al igual que si la criatura tuviera alguna enfermedad o veneno, el cual seguirá actuando una vez revivido. Una vez revivida sólo tendrá un punto de golpe y no podrá luchar o conjurar durante una semana.

Si el conjuro fuera lanzado sobre una criatura muerta viviente, ésta debe realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitar ser destruida de manera inmediata.

Este conjuro es reversible (*Rayo de la Muerte*) y puede matar a los vivos. El conjurador extiende su mano de la que brota un fino rayo de color violáceo que volará con rapidez hasta el objetivo elegido. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de muerte. De no superarla, morirá de forma automática. El uso de este conjuro es un acto puramente caótico, y sólo podrá ser llevado a cabo por individuos de este alineamiento.

Teleportar

Alcance: 3 metros

Duración: Instantáneo

Este conjuro transporta al conjurador, o a otra criatura de su elección, a una ubicación designada que puede encontrarse

a cualquier distancia (no está permitido el viaje entre planos). El lanzador puede intentar teleportar a una criatura contra su voluntad, aunque ésta tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros en dicho caso. El conjurador podrá transportar un máximo de 500 kg de peso +100 kg de peso por nivel. Para que este hechizo surta efecto, el conjurador debe conocer bien el lugar elegido como destino, habiendo estado allí antes físicamente.

Telequinesis

Alcance: 40 metros

Duración: 6 asaltos

El lanzador podrá mover objetos o criaturas con la mente mientras mantenga la concentración, no pudiendo realizar ninguna otra acción. El peso que podrá desplazar será un total de 10 kg por nivel del lanzador a lo largo de 5 metros por asalto. Las criaturas vivas también podrán ser desplazadas, aunque tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros si este efecto es realizado contra su voluntad.

Visión falsa

Alcance: Personal

Duración: 1d4 turno + 1 turno/nivel

Este conjuro crea un área de 10 metros de radio alrededor del mago que confunde a cualquiera que esté intentando observar mágicamente lo que hay alrededor a través de un conjuro u objeto mágico. Una vez lanzado el hechizo, la criatura que esté intentando observar verá y oír una realidad distinta. Los términos exactos de lo que ve y oye la víctima quedan a discreción del Narrador.

6° Nivel

Acechador invisible

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

El mago convoca a través de este conjuro a un acechador invisible del plano elemental del aire, que posee las características de un elemental del aire de 8 DG. La criatura obedece al mago y realiza cualquier tarea que se le imponga. Es indiferente la distancia que tenga que recorrer para buscar un objetivo, y siempre sabe dónde está. El acechador invisible no descansará hasta conseguir la tarea impuesta o ser destruido en el intento. Una vez cumplida la misión volverá a su plano natal.

Atrapar

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Antes de lanzar el conjuro, el mago debe dibujar un círculo en el suelo, tras lo cual convoca a una criatura. Se puede llamar a un monstruo en general o a una criatura específica que conozca por su nombre. Una vez invocada, la criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros: si la supera no será "atrapada" en el círculo y sabrá que el mago ha intentado realizar una acción hostil contra ella, se creará la imagen del mago en su mente y a partir de ese momento será su enemigo; por el contrario, si no supera la tirada, la criatura será teletransportada al interior del círculo.

Una vez en el interior del círculo, el hechicero ha de convencer a la criatura de que acepte la misión encomendada para así liberarlo de su atrapamiento. La criatura confinada tiene derecho cada día a una tirada porcentual para intentar salir del círculo, disponiendo de un 10% de probabilidades de salir del círculo más un 5% adicional por cada DG que tenga más que el mago. Por ejemplo, si un conjurador de nivel 7 atrapa a una criatura de 10 DG, esta tendrá un 25% de probabilidades de escapar del círculo.

Una vez fuera del círculo, es muy probable que intente atacar al mago.

Si la criatura falla y se queda atrapada, el mago tiene 24 horas para convencerla de que haga la misión. Para saber si lo convence, se realiza una tirada de Inteligencia enfrentada entre la criatura y el mago, a la que el Narrador aplicará un penalizador de -1 a -6 a favor del mago dependiendo de lo persuasivo que se muestre con la criatura. Si no logra convencerla, no podrá realizar un nuevo intento hasta el día siguiente, con el riesgo de que la criatura rompa la protección del círculo. Este ciclo se repetirá hasta que la criatura logre liberarse o el mago la persuada. Una vez lanzado el conjuro, no es posible echar marcha atrás, y si el conjurador abandona la zona el círculo de protección, estese desvanece liberando a la criatura.

Abrir las Aguas

Alcance: 40 metros

Duración: 6 turnos

El lanzador puede crear un pasillo transitable de 3 metros de anchura y un máximo de 40 metros de largo a través de una superficie cubierta de agua, tal como un lago, charca, pantano, corriente de agua, río, etc. El lanzador podrá finalizar el conjuro en cualquier momento antes de agotar el límite de 6 turnos.

Bajar las Aguas

Alcance: 80 metros

Duración: 10 turnos

Este potente hechizo permitirá al conjurador bajar el nivel de las aguas a la mitad de su caudal en una superficie igual o menor a 3.000 metros cuadrados como si de una marea se tratara.

Confundir

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este arcano crea un doble ilusorio del lanzador, mientras que él se ve envuelto por un conjuro de invisibilidad mejorada, quedando libre para moverse a cualquier sitio que desee, mientras la ilusión parece moverse hacia otro lado. La ilusión puede hablar y gesticular pareciendo totalmente real.

Cualquier conjuro de detectar invisibilidad o de visión verdadera detectará el engaño.

Conocimiento de leyendas

Alcance: Personal

Duración: Especial

Este conjuro permite al lanzador obtener en su mente toda la información legendaria que exista sobre cualquier individuo, objeto o lugar determinado. Tener delante el objeto, estar en el

lugar o haber visto a la persona facilita la obtención de información. Por el contrario, si solo se conoce el nombre o se tienen pistas vagas, las probabilidades de obtener información detallada serán menores.

En general, hay un 70% de probabilidades de conseguir información si se conoce bien el objeto, lugar o criatura, pero solo de un 30% si no es así. Además, el Narrador aplicará bonificadores o penalizadores de hasta un 30% dependiendo de lo poderoso que sea el objeto, lo conocido que sea un lugar, lo antiguo de la

Contingencia

Alcance: Personal

Duración: 1 día/nivel

Este conjuro ha de ser lanzado conjuntamente con otro hechizo a elección del mago, y dictará a continuación unas condiciones bajo las que el otro conjuro entrará en acción. Por ejemplo, un mago puede lanzar un conjuro de contingencia a la vez que un proyectil mágico, especificando que se desencadene si ve a un orco. Si el mago viera a un orco mientras el conjuro de contingencia estuviera activo, automáticamente lanzaría un proyectil mágico contra este. Como el hechizo fue lanzado con anterioridad, el mago queda libre para actuar.

El conjuro ha de ser al menos tres niveles inferiores al máximo que pueda lanzar el mago, es decir, si puede lanzar conjuros de nivel 7, podrá lanzar junto al conjuro de contingencia uno de nivel 4. Únicamente se puede lanzar un conjuro de contingencia a la vez, si se vuelve a lanzar junto a otro conjuro diferente, el primer efecto desaparece.

Controlar los Elementos

Alcance: 0

Duración: Leer descripción del conjuro

Una vez transcurridos 1d4 asaltos tras lanzar el conjuro, los efectos de éste comienzan a ser visibles y se produce el cambio de clima en un área local, de 300 metros a la redonda. El conjurador puede efectuar el cambio de clima tal y como desee: puede producir lluvia, nieve, despejar las nubes, etcétera. Los cambios han de ser moderados –no puede hacer nevar en un desierto-, y ser consecuentes con la estación y la climatología habitual de la zona.

El conjuro se mantendrá activo mientras el lanzador mantenga la concentración, no pudiendo realizar ninguna otra acción. Los efectos del conjuro pueden variar, según se recoge en la tabla de abajo, a elección del lanzador:

Efectos de control de elementos	
Tiempo	Efectos
Apacible	Disipa el mal tiempo
Caluroso	Reduce la humedad del ambiente. La velocidad de movimiento se reduce a la mitad.
Frío	El barro y el agua se congelan. La velocidad de movimiento se reduce a la mitad.
Viento fuerte	La velocidad de movimiento se reduce a la mitad. No es posible usar armas de proyectil con efectividad. Se reduce la visibilidad a la mitad.
Tornado	El lanzador puede dirigir el tornado, que se moverá a una velocidad de 140 metros por asalto, pudiendo incluso atacar con él como si se tratase de un elemental de aire de 12 DG.
Niebla	La visibilidad se reduce hasta los 5 metros. La velocidad de movimiento se reduce a la mitad.
Lluvia	Penalizador -2 a los ataques de proyectil. La velocidad de movimiento se reduce a la mitad.
Nieve	La visibilidad se reduce hasta los 5 metros. La velocidad de movimiento se reduce a la mitad.

Conjuro de Muerte

Alcance: 80 metros

Duración: 1 asalto

Este letal poder arcano matará instantáneamente a toda criatura de 8 DG o menos en un radio de 20 metros. El conjuro puede afectar a un total de 4d8 DG de monstruos que serán eliminados, a menos que superen una tirada de salvación contra conjuros para evitar sus mortales efectos.

Convocar monstruos IV

Alcance: 60 metros

Duración: 5 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que convocar monstruos I, con la diferencia que llama 1d6 monstruos de 4 DG.

Crear ilusión

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Permanente

El lanzador crea mediante este conjuro una ilusión que parecerá completamente real, llegando a emitir sonidos, irradiar calor o frío, e incluso a oler como la criatura u objeto que imita.

Cualquier criatura que vea la ilusión tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros: si la pasa sabrá que es una ilusión,

pero en caso contrario creará en lo que está viendo y actuará en consecuencia.

De la Piedra a la Carne

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Cuando el conjurador lanza este hechizo, podrá devolver a una criatura petrificada a su estado natural. Cualquier criatura, independientemente de su tamaño, puede ser afectada por este conjuro. Asimismo, puede usarse en modo inverso, es decir, para petrificar a una criatura. No obstante, para este caso, la víctima tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

Desintegrar

Alcance: 20 metros

Duración: Permanente

Al usar este hechizo, un brillante haz de luz verde surgirá del dedo índice del hechicero para golpear a la víctima elegida con una explosión de energía que desintegrará a la criatura golpeada, independientemente de su tamaño.

Este rayo desintegrador puede usarse también contra objetos y estructuras, aunque en este caso sólo afectará a una porción de 3 metros cúbicos de la misma. Las criaturas de naturaleza mágica (dragones, golems, etcétera), así como los objetos mágicos, son inmunes a los efectos de este conjuro.

Escudo Protector Contra la Magia

Alcance: El lanzador

Duración: 12 turnos

Un escudo contra la magia se crea instantáneamente al lanzar este conjuro, protegiendo al conjurador de cualquier hechizo que se lance contra él. Sin embargo, el lanzador no puede hacer uso de la magia mientras permanezca dentro del escudo, excepto aquellos que sólo tenga efecto sobre él mismo. El mago puede finalizar este conjuro antes de agotar sus 12 turnos.

Elucubración de Fistan

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Este arcano permite al lanzador recordar cualquier conjuro de nivel 1 a 5 que haya memorizado y usado durante las 24 horas anteriores. Únicamente permite recordar un solo hechizo, si bien no importa el nivel.

Esfera invulnerable de Karkemish

Alcance: Personal

Duración: 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro, el mago crea alrededor suyo una esfera mágica que apenas se distingue

como un pequeño haz de luz. La esfera no se mueve del sitio en el que es creada, por lo que si el mago se mueve, dejará atrás la esfera. Una vez creada, la esfera impide que el mago se vea afectado por cualquier conjuro de nivel 1 a 4, incluyendo los efectos de objetos mágicos o habilidades mágicas innatas de una criatura.

La esfera puede ser eliminada mediante el conjuro de disipar magia

Geas

Alcance: 10 metros

Duración: Leer descripción del conjuro

Mediante el lanzamiento de este conjuro el mago/elfo puede ordenar a la criatura afectada que realice una misión. Como, por ejemplo, encontrar un objeto o a una persona, matar a alguien, robar un objeto, etc. Por cada día en que la criatura no se dedique únicamente a realizar la misión encomendada perderá 1 punto en todas sus tiradas de salvación hasta que la complete.

Si la criatura no acepta la búsqueda de forma voluntaria tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

Merodeador Invisible

Alcance: 0

Duración: Leer descripción del conjuro

Gracias a este conjuro, el mago puede convocar una criatura invisible que le servirá fielmente. Por tanto, el lanzador puede ordenar a este Merodeador Invisible que realice misiones de espionaje. El Merodeador intentará llevar a cabo el orden recibida hasta que lo desee el lanzador o sea destruido en el intento. Un conjuro de Disipar el Mal enviará al Merodeador de vuelta al Plano Astral.

Mover la tierra

Alcance: 80 metros

Duración: 6 turnos

Un total de 20 metros cúbicos de tierra suelta pueden ser movidos a voluntad del lanzador. No es posible mover grandes peñascos o rocas, así como piedras enormes con este conjuro.

Proyectar Imagen

Alcance: 80 metros

Duración: 6 turnos

Durante 6 turnos, el conjurador podrá crear una versión ilusoria de sí mismo, casi real. La imagen proyectada es idéntica en apariencia al conjurador: habla con el mismo tono de voz y se mueve como él, aunque es intangible. Esta imagen proyectada imita los gestos producidos por el lanzador, incluyendo sonidos y efectos de conjuros, que aparentarán producirse desde la imagen proyectada. No obstante, si esta imagen

es tocada, ya sea con una extremidad, arma u otro objeto, ésta desaparecerá inmediatamente.

Rayo golpeador

Alcance: 40 metros + 5 metros/nivel

Duración: Instantáneo

Una vez lanzado, el conjuro desencadena un rayo que parte de los dedos del mago para golpear a los oponentes designados. El rayo causa al primer objetivo del conjuro 1d6 puntos de golpe por nivel del lanzador, hasta un máximo de 15d6. Una vez golpeado este, el rayo continúa hasta alcanzar al siguiente objetivo más cercano, designado por el mago, al que causa 1d6 puntos de golpe menos que al objetivo anterior, así hasta que se agoten todos los dados. El rayo puede golpear tantas veces a la misma criatura como quiera el lanzador.

Cada golpe del rayo se produce en un asalto diferente, y la criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros cada vez que un rayo le vaya a golpear para reducir a la mitad el daño.

Reencarnación de Usher

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro permite al lanzador devolver la vida a una criatura humanoide que lleve muerta como mucho un día por nivel del lanzador antes de que se realice el conjuro. El hechizo hace que la esencia de la criatura sea transferida a otro cuerpo diferente del suyo. Una vez lanzado el conjuro, la nueva criatura aparece en 1d10 turnos, reencarnado según la siguiente tabla:

Cuerpo encarnado	
Tirada d10	Encarnación
1	Enano
2	Elfo
3	Gnoll
4	Goblin
5	Halfling
6	Humano
7	Kobold
8	Orco
9	Ogro
10	Troll

La nueva criatura recordará su vida anterior, manteniendo su antigua Sabiduría e Inteligencia, aunque sus características físicas serán las de la nueva criatura. Por lo demás, será exactamente igual, es decir, un mago humano de nivel tres se transformará, por ejemplo, en un kobold mago de nivel 3, manteniendo sus

antiguas habilidades y subiendo los siguientes niveles como si se tratara de un aventurero de su clase anterior.

Repulsión

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/2 niveles

Este conjuro hace que todas las criaturas que estén en la dirección que decida el mago sean repelidas. Las criaturas dentro del área de efecto huirán a su máxima velocidad durante un asalto. En cada asalto el mago podrá elegir una dirección distinta de la anterior, aunque este arcano obliga a que el mago no pueda realizar ningún otro hechizo mientras mantenga la repulsión en uso.

No se permiten tiradas de salvación para evitarlo, excepto a las criaturas que tengan 3 o más DG que el lanzador.

Sombras

Alcance: 30 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro convoca la ilusión de una sombra por nivel de lanzador. Las criaturas que puedan ver estas ilusiones tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para comprender que no son reales, pero de fracasar pensarán que son sombras de verdad que les atacan.

Las ilusiones tienen las mismas características que una sombra normal, pero con el 50% de sus puntos de golpe. Las sombras atacarán a las criaturas que crean en ellas causándoles daño real, pudiendo ser dañadas también. Cada vez que una de las ilusiones se vea reducida a cero puntos de golpe, desaparecerá.

Sugestión de masas

Alcance: 30 metros

Duración: 4 hora + 1 hora/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro de nivel 3 de mago sugestión, solo que, en lugar de afectar a una sola criatura, afecta a una criatura por nivel del lanzador dentro de un radio de 30 metros.

Transformación de Nébula

Alcance: Personal

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro transforma el tamaño y la fuerza del mago, provocando que tenga un aspecto heroico, como si se tratara de un gran guerrero.

Los puntos de golpe del mago se multiplican por tres, su categoría de armadura mejora en 6 puntos y sus ataques serán como si los realizara un guerrero de su mismo nivel. Además, gana un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño, y puede usar cualquier arma que tenga a

su alcance para atacar sin ningún tipo de restricción.

Visión verdadera

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro permite al receptor ver todo lo que hay a su alrededor tal y como es realmente: verá las puertas y compartimentos secretos, las trampas ocultas, los objetos o criaturas invisibles o polimorfadas, las ilusiones, etc. Incluso puede atravesar la oscuridad mágica.

La distancia de la visión es de 20 metros. Los elfos llaman a este poderoso y útil conjuro Los Ojos de Valion.

7º Nivel

Atraer objeto

Alcance: Infinito

Duración: Instantáneo

Este conjuro permite al mago teletransportar un objeto previamente designado que se encuentre en otro lugar hasta su mano. El objeto ha de ser de pesar a lo sumo 5 kg de peso y no puede superar el tamaño de una espada.

Este conjuro se lanza primero sobre el objeto cuando el mago está en posesión de él, más tarde, si el mago precisara del objeto, vuelve a lanzar el conjuro y el objeto se materializará en su mano. Si en ese intervalo de tiempo el objeto ha sido cogido por otra criatura y en el momento de la llamada este aún lo posee, el objeto no se teletransportará a la mano del mago, aunque este sabrá quién lo tiene y el lugar exacto en el que se encuentra.

Bola de Fuego de Explosión Retardada

Alcance: 30 metros + 5 metros por nivel del lanzador

Duración: Leer descripción del conjuro

Este conjuro es similar al de *Bola de Fuego*, salvo que el daño se incrementa en un +1 para cada dado lanzado y el mago puede elegir el momento en que hará explosión la bola de fuego en un intervalo de 5 asaltos desde que el hechizo es lanzado.

Controlar muertos vivientes

Alcance: 20 metros

Duración: 3d4 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al mago controlar 1d6 muertos vivientes con igual o menor DG que el lanzador. Los muertos vivientes con más DG que el hechicero no pueden ser controlados. Todos los muertos vivientes con 4 DG o menos son controlados automáticamente, pero aquellos más poderosos tienen derecho a una tirada de

salvación contra conjuros para evitar ser controlados.

Cuando el mago va a lanzar el conjuro elige un punto dentro del alcance del hechizo. A partir de ese punto, este afectará a los primeros muertos vivientes que encuentre dentro de un radio de 30 metros, hasta el máximo de criaturas que se puedan controlar, comenzando primero por los muertos vivientes con menos dados de golpe. Una vez expira el conjuro, el mago ya no ejercerá ningún tipo de control sobre los muertos vivientes.

Convocar monstruos V

Alcance: 60 metros

Duración: 5 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que convocar monstruos I, con la diferencia que llama 1d4 monstruos de 5 DG.

Devolver conjuro

Alcance: Especial

Duración: 3 asaltos/nivel

Este arcano provoca que cualquier hechizo que sea lanzado contra el mago se vuelva inmediatamente contra su lanzador y le afecte directamente. Es imprescindible que sea lanzado directamente contra el mago, de tal modo que si, por ejemplo, fuera un conjuro de área lo que se arrojara, este no sería devuelto y el mago sí sufrirá sus efectos.

Devolver conjuro afecta a cualquier hechizo lanzado por otro usuario de la magia, pero no devuelve aquellos de los objetos mágicos como varitas, cetros, etc.

Este conjuro permite al mago devolver hasta un máximo 1d10 conjuros que sean lanzados contra su persona en el tiempo de duración de los efectos mágicos.

Deseo Limitado

Alcance: Ilimitado

Duración: Leer descripción

Este conjuro permite al lanzador crear casi cualquier efecto que se le antoje. Por ejemplo, este conjuro permitiría al lanzador duplicar un conjuro de nivel 7º o inferior, o que un compañero tenga éxito automático en la siguiente tirada de ataque o tirada de salvación, disipar efectos nocivos de un hechizo ofensivo o defensivo y otras acciones similares en relevancia a las anteriormente citadas. También sería posible que, mediante su uso, el lanzador pudiera averiguar el funcionamiento de un mecanismo, resolver un acertijo, etc. Es aconsejable siempre que el Narrador no se extralimite a la hora permitir que el poder de este conjuro rebase lo razonable.

Espada Mágica de Talandar

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto por nivel

Gracias a este conjuro, el lanzador es capaz de crear una espada de la nada que brillará con un tenue resplandor azulado y que podrá manejar mentalmente a su antojo infligiendo 6d4 de daño siempre que logre golpear. La espada flotará mágicamente delante del hechicero y éste podrá atacar con ella como si se tratase de un guerrero con la mitad de sus niveles (es decir, si el mago tiene nivel 10º, podrá atacar con esta arma con la pericia de un guerrero de nivel 5º). Esta espada encantada golpeará a muertos vivientes normalmente y a otras criaturas inmunes a las armas convencionales.

Estatua

Alcance: Toque

Duración: 6 turnos por nivel

Este conjuro transforma al mago u otra criatura de su elección, junto a todo el equipo e impedimenta que porte en ese momento, en una estatua de sólida roca. La criatura transformada será capaz de ver, escuchar y hablar normalmente, aunque no precisará respirar ni comer. Si la estatua se rompe violentamente o una de sus partes es arrancada, como un brazo, se producirá un serio daño a la criatura transformada una vez recupere su forma de carne y hueso. La cantidad de daño y las consecuencias para el individuo quedan a discreción del Narrador.

Durante los seis turnos de duración del conjuro, la persona transformada puede decidir libremente adoptar su forma humana, así como volver a transformarse en estatua, siempre que no haya agotado el límite de tiempo, tras el cual volverá a su estado natural.

Invertir gravedad

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro el mago invierte la gravedad en un cuadrado de 10 metros de lado. Esto provocará que todas las criaturas y objetos que se hallen dentro del cuadrado caigan hasta que lleguen a algo sólido, sufriendo el daño pertinente por caída. En caso de hallarse a cielo abierto, las criaturas y objetos caerán hacia arriba hasta que expire el conjuro, solo para volver a caer hacia abajo y sufrir igualmente el daño por caída.

Las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para lograr salir del cuadrado antes de comenzar a caer.

Jaula de fuerza

Alcance: 10 metros cada 2 niveles

Duración: 6 asaltos + 1 asalto/nivel

El lanzador crea mediante este conjuro una jaula del tamaño de un cubo de 5 metros de lado, los barrotes de la jaula están separados 15 centímetros los unos de los otros y son invisibles. Cualquier criatura que se halle dentro del área seleccionada por el mago para crear la jaula quedará atrapada dentro de ella, a menos que su tamaño le permita atravesar los barrotes. Las criaturas atrapadas podrán lanzar conjuros y armas de aliento a través de la jaula.

La única forma de escapar de la jaula es esperar a que expire el conjuro o lanzar un disparar magia sobre el cubo.

Mano Apresadora de Fistan

Alcance: 3 metros por nivel

Duración: 1 asalto por nivel

Este potente conjuro crea una enorme mano fantasmal que puede actuar como barrera entre el lanzador y otra criatura u objeto. También es posible aferrar cosas con esta mano mágica. El tamaño de la mano puede variar a elección del conjurador desde una talla normal a una enorme de 3 metros de largo, pudiendo retener a seres con un máximo de 500 kg de peso. También se puede empujar cosas de hasta 2.000 kg de peso, reduciendo su velocidad a 3 metros. Criaturas con más de 8.000 kg podría ser ralentizadas por esta mano hasta la mitad de su velocidad base (por ejemplo, si una criatura con más de 8.000 kg de peso tiene una velocidad de 10 metros, la mano podría ralentizarla hasta los 5 metros).

Ocultar

Alcance: Contacto

Duración: 1 semana + 1 día/nivel

Ocultar hace que el objeto o criatura receptora del hechizo sea indetectable a los conjuros de localización y detección. Además, los vuelve invisibles a cualquier forma de visión, excepto la que otorga un conjuro de visión verdadera. Si es lanzado sobre una criatura viva o un muerto viviente, deja a la criatura en un estado de coma profundo mientras duren sus efectos, y solo podrá despertar si es lanzado sobre ella un conjuro de disparar magia.

Si el conjuro es lanzado sobre una criatura no voluntaria, esta tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para no verse afectada.

Palabra Poderosa Atontar

Alcance: 3 metros por nivel del lanzador

Duración: Leer descripción del conjuro

Gracias a este efecto arcano el lanzador podrá pronunciar una palabra que provocará un estado

de estupor en una criatura de su elección que pasaría a considerarse atontada, tanto si la criatura es capaz de oír esta palabra o no. La duración del conjuro dependerá de la cantidad de puntos

Puntos de golpe Duración
30 o menos 4d4 asaltos
31-60 2d4 asaltos
61-90 1d4 asaltos

Puerta de Fase

Alcance: Conjurador

Duración: 1 puerta cada dos niveles

Este útil conjuro crea un portal etéreo que permitirá al lanzador atravesar muros de piedra, yeso, ladrillo o madera. Esta puerta o pasaje podrá tener una longitud de 3 metros y una anchura de 2 metros. La *Puerta de Fase* sólo será visible para el lanzador, y sólo él podrá usarla. El lanzador desaparecerá cuando utilice la puerta para sólo aparecer cuando salga de ella. Si el conjurador lo desea, podrá usar la puerta con una persona de su elección (de tamaño humano), pero esta acción contará como dos usos de la misma. No se puede ver a través de esta puerta, ni trasmite la luz o sonido. La *Puerta de Fase* puede anularse con un conjuro de *Disipar Magia*. Si se lanza un conjuro de *Disipar Magia* cuando alguien está usándola, esta criatura será despedida violentamente por el otro lado del portal.

Rayos multicolores

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Cuando un mago lanza este conjuro, de sus manos salen 7 rayos multicolores. Los rayos se proyectan en cualquier dirección y pueden afectar a cualquier criatura enemiga del mago dentro de un radio de 30 metros. Los rayos afectan a las criaturas enemigas al azar, lanzándose un dado para cada rayo en función del número de enemigos, por ejemplo, si hay cuatro enemigos, se lanza un 1d4 por cada rayo; a un mismo enemigo le puede afectar más de un rayo.

Cualquier criatura de menos de 5 dados de golpe afectada por un rayo quedará cegada durante 2d4 asaltos, además de sufrir el efecto del rayo. Cada vez que una criatura se vea afectada por un rayo, lanza 1d8 para determinar el color del rayo y su efecto según la siguiente tabla:

Color y efecto		
Tirada d8	Color	Efecto
1	Rojo	2d8 puntos de golpe por fuego
2	Azul	2d8 puntos de golpe por frío
3	Verde	2d8 puntos de golpe por ácido
4	Amarillo	2d8 puntos de golpe por electricidad
5	Violeta	1d6 turnos paralizado
6	Naranja	1d6 puntos de pérdida de constitución
7	Púrpura	1d6 puntos de pérdida de destreza
8	Negro	1d6 puntos de pérdida de fuerza

Refugio mayor de Nébula

Alcance: 10 metros

Duración: 1 hora/nivel

Este conjuro crea una puerta dimensional en el lugar designado por el lanzador por la que se accede a una gran mansión extradimensional; desde fuera, esta puerta únicamente será vista como un pequeño fulgor en el lugar designado. La puerta no podrá ser atravesada por nadie que no conozca la palabra de mando que la abre y que solo conoce el portador.

La mansión es magnífica, dotada de mobiliario y con todo lujo de detalle. El ambiente en la casa es cálido, de 20° de temperatura, habiendo en la cocina grandes cantidades de la mejor comida y bebida. La mansión dispone de establos y dentro hay un comedor, cocina, y tantas alcobas con baño como niveles posea el lanzador. Además, dentro de la mansión hay 5 sirvientes invisibles que seguirán las órdenes de los huéspedes. En total, el lugar puede albergar a una criatura por nivel de lanzador, incluyendo monturas y otros animales.

Si la puerta de la mansión es descubierta por alguien del exterior, no podrá acceder a ella de ninguna manera, y solo podrá ser disipada por un conjuro de *disipar magia* lanzado por un mago o clérigo con más dados de golpe que el lanzador inicial.

Simulacro

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Por medio de este conjuro, el lanzador podrá duplicar a una criatura humanoide determinada (nunca mayor que un troll o un ogro). Este duplicado será en apariencia idéntico al original, aunque sólo con la mitad de sus puntos de golpe totales. El lanzador debe poseer alguna pequeña porción física de la anatomía de la criatura a duplicar para que el conjuro surta efecto, como pelo, trozos de uña, piel, saliva o incluso sangre. El duplicado sólo retendrá un 30% de la

memoria y vivencias de la criatura duplicada, a discreción del Narrador. Este duplicado es de naturaleza mágica, estado que será revelado por un conjuro de *Detectar Magia* o *Visión Verdadera*. Cuando el duplicado pierda sus puntos de golpe morirá normalmente. Un conjuro de *Disipar Magia* acabará con esta criatura de forma súbita.

Teleportación planaria

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Este conjuro funciona igual que el conjuro de mago de nivel 5, con la diferencia que permite al receptor del mismo teletransportarse a otros planos de existencia, aunque el mago ha de conocer el lugar al que quiere ir y haber estado allí previamente.

Visión

Alcance: Personal

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el mago puede formular una pregunta en su mente que será contestada por una visión. Una vez formulada, el Narrador lanza 1d10 en secreto, si el resultado es de 1 a 5 el mago obtiene una visión que le responderá fielmente a su pregunta, mientras que con un resultado de 6-8 la visión que obtiene deja entrever la respuesta a su pregunta de manera críptica, con un 9 obtiene una visión totalmente falsa y, por último, con un resultado de 10 simplemente no tiene ninguna visión.

Nota: Para dar color a este conjuro, sería conveniente que el Narrador ideara visiones y ensoñaciones imaginativas y fantásticas, describiéndolas con donaire y habilidad llegado el momento. Este conjuro, si se juega y narra adecuadamente, puede resultar en momentos inolvidables.

8º Nivel

Antipatía / Simpatía

Alcance: 30 metros

Duración: 2 horas/nivel

Por mediación de este conjuro, el lanzador establece desde un objeto o punto concreto, en un área de efecto de 20 metros de radio, unas emanaciones que afectarán a las criaturas que pasen por dicha área. El mago decidirá a qué tipo de criaturas afectará el conjuro, por ejemplo, a humanos, a trasgos, dragones, vampiros, etc. Una vez decidido el tipo de criatura, el lanzador también debe escoger un efecto de entre los dos siguientes:

Antipatía: Si elige esta opción y pasa por el área de efecto una criatura del tipo seleccionado,

sentirá que debe abandonar inmediatamente el lugar o no tocar el objeto afectado. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros: si la supera podrá tocar el objeto o pasar por el lugar, pero sufrirá la pérdida de un punto de Destreza por asalto mientras permanezca en la zona, que recuperará una vez que salga de la misma; por el contrario, si falla la tirada de salvación, se verá obligado a abandonar la zona inmediatamente.

Simpatía: Este efecto es opuesto al anterior y la criatura afectada sentirá un irresistible deseo de coger el objeto o permanecer en la zona. Si falla la tirada de salvación, la criatura se negará a abandonar la zona o a soltar el objeto hasta que expire el conjuro, mientras que si la supera tendrá que repetir la tirada una vez por cada dos turnos que permanezca dentro del área de efecto.

Atrapar el Alma

Alcance: 3 metros

Duración: Permanente

Este conjuro provocará que la esencia vital, el alma de una criatura determinada, incluyendo su cuerpo material, quede atrapada en el interior de una gema. Esta piedra preciosa contenedora retendrá el alma indefinidamente a no ser que la gema se rompa, en cuyo caso, el alma quedará libre y el cuerpo físico volverá a su estado natural. Para lanzar este conjuro es preciso disponer de una gema valorada en, al menos, 1.000 monedas de oro por cada dado de golpe que posea la criatura cuya alma se quiera atrapar. La criatura tendrá derecho a una tirada de salvación para evitar el efecto de este conjuro, en cuyo caso, la gema se resquebrajará para romperse en muchos trozos pequeños. La criatura atrapada no podrá ser devuelta a la vida de ninguna manera, ni siquiera mediante un conjuro de deseo.

Clonar

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este hechizo crea un duplicado, un clon, de una criatura determinada. Para crear este clon el lanzador deberá poseer un pedazo de carne de la criatura a clonar (no serán válidos trozos de uña, cabellos, escamas o similares). La muestra de carne deberá estar en un estado relativamente fresco. Una vez el conjuro sea lanzado, el duplicado se desarrollará lentamente por espacio de 2d4 meses en un lugar adecuado, tranquilo y fresco. Cuando el clon alcance la madurez y despierte, si la criatura duplicada está viva, el clon y la criatura original establecerán un lazo psíquico durante 1 mes. En este plazo de tiempo, ambas criaturas sentirán un irrefrenable

impulso que empujará a ambos a matarse. Si de alguna manera resultara imposible, hay un 95 % de posibilidades que, bien el clon o la criatura clonada, pierdan la cordura. Si esto ocurre finalmente, en un 25% de los casos enloquecerá la criatura original y, en caso contrario, el clon. Hay un 5% de probabilidad de que ambos acaben locos. Tras estas semanas, si ninguno de los dos ha acabado con el otro, el lazo psíquico se extinguirá, así como la pulsión asesina. Además de duplicar el físico e intelecto de la criatura, el clon conserva todos sus conocimientos, experiencias, recuerdos y demás. Este conjuro no clona equipo, impedimenta ni otros objetos físicos.

Conjuro de inmunidad de Nébula

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro permite al lanzador dotar de inmunidad frente a conjuros a aquellas personas a las que toque. El mago puede inmunizar a una criatura por cada 4 niveles que posea, aunque la duración del conjuro quedará dividida por el número de criaturas tocadas. La inmunidad consiste en un bonificador a las tiradas de salvación en función del nivel de conjuro que sea lanzado sobre la criatura, siendo +9 para conjuros de niveles 1 a 3, de +7 para conjuros de niveles 4 a 6, y de +5 para conjuros de niveles 7 a 9.

Convocar monstruos VI

Alcance: 60 metros

Duración: 7 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que convocar monstruos I, con la diferencia que llama 1d4 monstruos de 6 DG.

Cristal de Hierro

Alcance: Toque

Duración: Permanente

El lanzador puede otorgar a un objeto de vidrio la dureza del hierro en una cantidad equivalente a 5 kg multiplicados por el nivel del conjurador.

Danza Irresistible de Nébula

Alcance: Toque

Duración: 1d4+1 asaltos

La víctima de este peculiar conjuro sentirá un irrefrenable deseo de bailar alocadamente, no pudiendo ejercer ninguna otra acción mientras dure este efecto arcano. Mientras la criatura esté hechizada sufrirá un penalizar +4 a su categoría de armadura (tampoco será efectivo un escudo) y no podrá realizar tiradas de salvación ni atacar.

Esfera telequinética de Fistan

Alcance: 20 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Este conjuro es exactamente igual que el de nivel 4 esfera elástica de Fistan, pero cualquier criatura u objeto que se encuentre dentro del globo carecerá prácticamente de peso, viéndose éste reducido en 1/20 de su peso normal. El alcance de control sobre el globo es de 10 metros por nivel.

Hechizar a las Masas

Alcance: 3 metros por nivel del lanzador

Duración: Especial

Este potente conjuro funciona como *Hechizar Monstruo*. Sin embargo, el total de DG que podrán ser afectados se eleva hasta el doble del nivel del lanzador. Todas las criaturas afectadas realizarán sus tiradas de salvación con un penalizador de -2.

Tabla de Efectos

Inteligencia	Tiempo de Retención
2 o menos	2d4 turnos
3-5	1d4 turnos
6-8	5d4 asaltos
9-11	4d4 asaltos
12-14	3d4 asaltos
15-17	2d4 asaltos
18 o más	1d4 asaltos

Los minotauros son inmunes a este conjuro.

Mente en Blanco

Alcance: 10 metros

Duración: 7 asaltos + 1 por nivel del lanzador

El lanzador, o la criatura elegida, será inmune a cualquier efecto que detecte, influya o altere los pensamientos y emociones. También estará protegido frente a conjuros de *Adivinación* o *Conocer Alineamiento*, incluyendo conjuros tan potentes como *Deseo Limitado* o *Deseo*. La criatura bajo los efectos del conjuro será de igual modo indetectable para los hechizos de *Escudriñamiento* y *Búsqueda*.

Muro prismático

Alcance: 10 metros

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro crea un muro multicolor, que protege de todo tipo de ataques en un espacio de 10 metros de ancho por 5 de alto por nivel de mago. Cualquier criatura, con menos de 10 DG que se halle a menos de 5 metros del muro quedará cegada durante 2d4 turnos y, además, cualquier criatura que intente atravesar el muro,

excepto el propio lanzador, sufrirá 15d10 puntos de golpe de daño sin tirada de salvación.

El muro no puede ser atravesado por ningún tipo de ataque, ya sea físico o mágico, y solo puede ser disipado por un hechizo de disipar magia realizado por un lanzador con más DG o niveles que el lanzador del conjuro de muro prismático.

Nube Incendiaria

Alcance: 10 metros

Duración: 4 asaltos

El lanzador podrá crear una nebulosa de la que brotarán llamaradas. Este denso humo negruzco bloqueará la visión parcialmente en un área de 10 x 10 x 5 metros. Toda criatura dentro de la nube recibirá un daño equivalente a 1d6 por nivel del lanzador durante cada asalto que permanezca en el área de efecto del conjuro. Las víctimas de este conjuro tienen derecho a una tirada de salvación contra arma de aliento para mitad de daño.

Palabra poderosa: cegar

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: Especial

El lanzador del conjuro ha de elegir una criatura sobre la que usarlo: todas las criaturas en un radio de 5 metros alrededor de la criatura seleccionada quedarán cegadas, sin derecho a realizar una tirada de salvación.

La duración de la ceguera depende de los puntos de golpe de la criatura afectada: si tiene entre 1 y 50 puntos de golpe, la ceguera será permanente hasta que sea curada; si la criatura afectada tiene entre 50 y 99 puntos de golpe, queda cegada durante 2d6+2 turnos. El conjuro no afecta a las criaturas con más de 100 puntos de golpe.

Pedir

Alcance: Especial

Duración: Especial

Este arcano funciona igual que el conjuro de mago de nivel 5 enviar mensaje, con el añadido de que también permite realizar una pequeña sugestión, como el conjuro de mago de nivel 3 sugestión, que la criatura tendrá que cumplir si falla su tirada de salvación contra conjuros. El mensaje ha de ser entendido por la criatura y esta ha de tener posibilidades de poder realizar lo que se le solicita, ya que en caso contrario la sugestión no tendrá efecto.

Permanencia

Alcance: Especial

Duración: Permanente

Con este arcano, el mago hace que la duración de algunos conjuros de alcance personal sea

permanente. Para ello, el conjurador debe lanzar primero el conjuro deseado y, posteriormente, el de permanencia. A partir de ese momento los efectos del hechizo serán permanentes en el mago, aunque cada conjuro de permanencia consume un punto de Constitución de manera permanente e irrecuperable para el lanzador.

Los conjuros sobre los que se puede lanzar permanencia son:

Comprender lenguajes

Detectar el mal

Detectar invisibilidad

Detectar magia

Infravisión

Protección contra el mal

Leer magia

Lenguas

Polimorfar Objeto

Alcance: 3 metros por nivel

Duración: Variable

Este conjuro puede alterar o transformar el aspecto de un objeto o criatura. La duración de dicho efecto dependerá de lo relevante que sea el mismo (a discreción del Narrador). La víctima elegida, cuando se trate de una criatura, tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

Puño golpeador de Fistan

Alcance: 3 metros por nivel

Duración: 1 asalto por nivel

Este hechizo crea una gran y poderosa mano fantasmal que es capaz de golpear a una criatura, u objeto, a elección del lanzador, cada asalto. Este ataque siempre golpeará a la víctima elegida, aunque para calcular el daño ocasionado por el golpe se requerirá de una tirada de 1d20 para consultar la tabla abajo reseñada:

Tabla de efectos	
Tirada 1d20	Daño
1-9	1d6
10-15	2d6
16-19	3d6 + aturdimiento durante 1 asalto
20+	4d6 + aturdimiento durante 3 asaltos

Símbolo

Alcance: Toque / radio de 20 metros

Duración: Leer descripción del conjuro

Este potente conjuro de Símbolo, también conocido como glifo, permitirá al hechicero inscribir una runa o marca arcana en una superficie. Existen ocho tipos diferentes de símbolos o glifos que pueden ser inscritos mágicamente mediante este conjuro. Estas runas

arcanas se activarán cuando alguien las toque, pase sobre ellas, las leas o manipule de algún modo. La única manera efectiva de identificar uno de estos símbolos es leyéndolo, aunque hacerlo provocará que se active.

Estos son los diferentes símbolos que se pueden inscribir con este conjuro:

Símbolo de Conflicto: Cuando se activa, todas las criaturas en un radio de 20 metros comenzarán a discutir entre ellas de forma acalorada durante 5d4 asaltos. Criaturas con alineamientos contrapuestos tienen un 50% de posibilidades de llegar a pelear durante 2d4 asaltos.

Símbolo de Muerte: Al activar este símbolo, la criatura más próxima (radio de 20 metros) que no tenga más de 80 puntos de golpe morirá de forma instantánea.

Símbolo de la Desesperación: Todas las criaturas en el área deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros o deberán abandonar el área de efecto presas de la desesperanza. Este sentimiento durará 3d4 asaltos, intervalo en el cual las criaturas afectadas se mostrarán incapaces de luchar y terminarán huyendo.

Símbolo de Miedo: Todas las criaturas deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador -4 o sufrirán los efectos de un conjuro de Miedo.

Símbolo de Locura: Al activar esta runa, todos los seres próximos al conjuro, enloquecerán irremediablemente, como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de *Confusión*. Las víctimas tendrán derecho a una tirada de salvación contra conjuros. Los efectos de esta locura pueden curarse mediante un conjuro de *Deseo* o *Sanar*.

Símbolo de Dolor: Cada criatura afectada sufrirá un fuerte y súbito ataque de dolor que les penalizará con un -4 en todas sus tiradas, así como un -2 a su Destreza (DES). Este efecto permanecerá activo durante 2d10 asaltos.

Símbolo de Sueño: Todas las criaturas de 8 DG o menos caerán sumidas en un profundo sueño durante 1d12+4 turnos. Las criaturas no se despertarán en modo alguno hasta que concluya el tiempo establecido de sueño por la tirada, salvo que se les lance un *Deseo*, *Sanar*, *Deseo Limitado* o *Disipar Magia*.

Símbolo de Aturdimiento: Todas las criaturas afectadas que no pasen la tirada de salvación quedarán aturcidas y confusas durante 3d4 asaltos. Todos los objetos que transportarán en sus manos en ese momento caerán al suelo.

9º Nivel

Aprisionar

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Cuando el lanzador use este conjuro y toque a una criatura elegida, ésta será confinada, en un estado de animación suspendida, en el interior de una esfera ubicada en otra dimensión. La víctima permanecerá así hasta que sea lanzado un conjuro de *Liberar* -reverso de *Aprisionar*- en el mismo lugar donde se lanzó sobre la criatura confinada el conjuro de *Aprisionar*.

Auxilio

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Para usar este conjuro, el mago ha de elegir previamente un objeto sobre el que invocar las fuerzas arcanas, por ejemplo, un medallón, un anillo, una figura, etc. A partir del momento en que se lance el hechizo sobre el objeto, el mismo irradia magia y tiene la capacidad de teletransportar al poseedor hasta la morada del mago. Para que ocurra esto, el mago entrega el objeto voluntariamente a una criatura en concreto y le confía la palabra de mando.

El conjuro solo funcionará si la palabra es pronunciada por la criatura a la que el mago entregó el objeto. Cuando se use, solo será transportada la criatura y el equipo que lleve encima en ese momento, no pudiendo transportar a ninguna otra criatura adicional.

Cambiar de forma

Alcance: Personal

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro permite al lanzador cambiar su forma por la de cualquier cosa viva, excepto por un dios o su avatar. Una vez transformado, el lanzador asume todas las características de la criatura en la que se transforma, excepto la resistencia a la magia y las habilidades mágicas innatas. Lo único que retiene el mago de su forma anterior es la Inteligencia, pudiendo lanzar sus conjuros de forma normal, esto es, siempre que la criatura tenga la capacidad de hablar y brazos para realizar los movimientos necesarios que desencadenan un conjuro. Además, este hechizo permite al lanzador cambiar de forma cada turno, por ejemplo, se puede transformar en un elemental de tierra durante un combate y acto seguido cambiar su forma a la de águila para salir volando.

Cualquier criatura en la que se transforme el mago mantendrá los puntos de golpe que tuviera el lanzador en el momento del cambio, no es necesario ningún tipo de tirada de salvación para realizar las transformaciones, pues se

producen de manera automática. Este conjuro no se puede lanzar sobre ninguna otra criatura, únicamente tiene efecto sobre el propio lanzador

Convocar monstruos VII

Alcance: 90 metros

Duración: 8 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que convocar monstruos I, con la diferencia de que llama 1d4 monstruos de 7 DG.

Cristal frágil

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro transforma cualquier metal, incluyendo el mitral, en cristal. El mago puede transformar en cristal 10 centímetros cúbicos por nivel de lanzador, y la transformación será permanente. Para que el conjuro resulte, el mago ha de tocar el objeto o criatura que quiere transformar.

El arcano afecta a todo tipo de armas y armaduras de metal, inclusive las mágicas, aunque estas tienen un 5% de probabilidades de salvarse por cada bonificador, es decir una daga +2, tiene un 10% de probabilidades de no verse afectada y un escudo +4 un 20%. El conjuro también afecta a criaturas de metal, por ejemplo, un gólem de hierro, y estas tienen que realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto. Los objetos mágicos de metal que no sean armas y armaduras tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto. Los artefactos mágicos no se ven afectados por el conjuro. Cualquier objeto o criatura transformada será destruido si es golpeado, pasando su CA a 8.

La única forma de devolver al objeto su composición original es mediante un conjuro de deseo o milagro; disipar magia es ineficaz contra este conjuro.

Detener el Tiempo

Alcance: 0

Duración: 2 asaltos

Este potente conjuro es capaz de alterar el normal devenir temporal, deteniendo su avance momentáneamente excepto para el lanzador en un área de 10 metros alrededor del conjurador. El lanzador podrá actuar libremente durante esos dos asaltos.

Deseo

Alcance: Ilimitado

Duración: Leer descripción del conjuro

Deseo es el conjuro más poderoso que puede aprender un mago, quizás el más potente de todos. Con un simple gesto y una escueta frase, el lanzador será capaz de alterar la realidad. De

hecho, este conjuro puede duplicar cualquier conjuro de nivel 9º o inferior o crear efectos similares a Deseo Limitado. Sin embargo, su poder va más allá, pues es tan ilimitado que es imposible que podamos reseñarlo aquí de manera efectiva. Por ello, recomendamos que sea el propio Narrador quien aplique los límites al mismo para adecuarlo al tono y ambiente de su campaña. Es decir, el Narrador tiene la última palabra para decidir si un deseo es adecuado o excede los límites de lo razonable.

Disipación de Nébula

Alcance: 10 metros

Duración: Instantáneo

Una vez lanzado este arcano, todos los conjuros, efectos y objetos mágicos en un radio de 10 metros, excepto los del lanzador y las criaturas tocadas por él, son disipados automáticamente, es decir, cualquier conjuro que tenga efecto en ese momento queda disipado, en tanto que los objetos mágicos pierden sus propiedades durante un asalto siempre que se mantengan dentro del alcance. Únicamente se libran de los efectos de este hechizo los artefactos mágicos.

Drenar energía

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Este conjuro permite al portador extraer la energía vital de cualquier criatura viva, así, si el lanzador tiene éxito en un ataque cuerpo a cuerpo contra su oponente y lo toca, la criatura perderá 2 DG si se trata de un monstruo o 2 niveles de experiencia si se trata de un aventurero. Esta pérdida es permanente y no puede ser restituida de ninguna manera, ni siquiera a través de un conjuro de deseo o milagro.

El efecto del conjuro es automático, no teniendo la criatura tocada derecho a ninguna tirada de salvación. Sin embargo, si el conjuro es lanzado sobre una criatura del tipo muerto viviente, esta verá aumentados sus DG en 2.

Esfera Prismática

Alcance: 0

Duración: 1 turno por nivel

Al lanzar este conjuro, se forma un enorme globo opaco de resplandeciente luz multicolor que rodea al lanzador protegiéndolo ante cualquier tipo de ataque, aunque el lanzador podrá salir y entrar de ella a voluntad. Sin embargo, dentro de la esfera no podrá lanzar conjuros cuyo efecto precise de atravesar el orbe. Cualquier criatura que intente traspasar la esfera sufrirá los efectos de cada color en orden:

Efectos de la esfera

Color	Orden	Efectos del Color	Conjuro que lo niega
Rojo	1º	Detiene ataques de armas convencionales. Causa 10 puntos de daño por fuego.	Pasadizo Arcano
Naranja	2º	Detiene ataques de armas mágicas. Causa 20 puntos de daño.	Volar
Amarillo	3º	Elimina efectos de veneno, gas y petrificación. Causa 40 puntos de daño.	Desintegrar
Verde	4º	Detiene ataques de armas de aliento. Causa la muerte si no se supera una tirada de salvación contra venenos.	Pasadizo Arcano
Azul	5º	Impide conjuros de adivinación y ataques mentales. Causa Petrificación si no se supera una tirada de salvación contra parálisis.	Proyectil Mágico
Añil	6º	Detiene todos los conjuros. Causa locura si no se supera una tirada de salvación contra conjuros.	Luz Permanente
Violeta	7º	Campo de energía que envía a criaturas a otro plano. Tirada de salvación contra conjuros para evitar este efecto.	Disipar Magia

Éxtasis Temporal

Alcance: 3 metros

Duración: Permanente

Para ejecutar este hechizo, el lanzador debe tener éxito en una tirada de ataque. La víctima del mismo caerá en un estado de suspensión animada. Durante este letargo inducido, el tiempo dejará de fluir para la criatura dormida, no envejeciendo. Todas sus funciones vitales cesarán. Este estado de suspensión animada perdurará indefinidamente hasta que la magia sea interrumpida con un conjuro de *Disipar Magia*. No se permite tirada de salvación.

Imagen espectral

Alcance: 30 metros

Duración: Concentración

Este conjuro crea en la mente del objetivo la imagen fantasmal de sus enemigos más temidos, haciendo que se enfrente en combate a los mismos. Este combate se produce en un solo asalto, aunque en la mente de la criatura tendrá la duración de un combate normal.

Las criaturas afectadas por el conjuro deben de estar en el campo de visión del lanzador y tienen que oír su voz. Una vez lanzado, la criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros: si la supera quedará paralizada por el miedo durante 1d4 asaltos, pero si la falla creará en la ilusión y se verá inmersa en un combate a muerte contra su némesis. Si gana el combate, en el asalto siguiente podrá actuar de manera normal, pero si por el contrario pierde el combate, morirá.

Si el combate dura más de 10 asaltos, la criatura tiene derecho a una nueva tirada de salvación

para darse cuenta de la ilusión: si la supera, su némesis desaparecerá y quedará paralizado por el miedo 1d4 asaltos; si la falla, continuará el combate hasta la muerte de uno de los oponentes.

Lluvia de Meteoritos

Alcance: 20 metros + 5 metros por nivel

Duración: Instantánea

Este conjuro crea 4 esferas pétreas de 1 metro de diámetro que surgirán de la mano extendida del mago para dirigirse rápidamente hacia el objetivo fijado, dejando tras de sí una estela ígnea y estallando en el punto elegido por el lanzador (siempre dentro del alcance del conjuro).

Los meteoritos pueden golpear objetivos diferentes o concentrarse en un solo punto causando cada meteorito 1d4x10 puntos de daño + 1d6 de daño por fuego, sin tirada de salvación.

Mano Aplastante de Fistan

Alcance: 3 metros por nivel

Duración: 1 asalto por nivel

Este conjuro crea una gran mano incorpórea que puede atrapar y aplastar objetos y criaturas. El ataque con esta mano siempre golpeará y atraparé al oponente elegido. El daño ocasionado dependerá del tiempo que permanezca atrapada la víctima, la cual sufrirá 1d10 puntos de daño por cada asalto que permanezca atrapada, hasta un máximo de 4d10. Esta mano puede ser atacada. Posee una armadura equivalente a CA 9 y sus puntos de golpe iguales a los del lanzador.

Palabra Poderosa Matar

Alcance: 1 metro por nivel

Duración: Permanente

Con una sólo palabra, el conjurador es capaz de acabar con la vida de un oponente en un radio de 10 metros, sin importa si la víctima es capaz de escuchar la palabra pronunciada. El conjuro también puede utilizarse para aniquilar a múltiples criaturas, siempre que tengan menos de 11 puntos de golpe (hasta un máximo de 120 puntos de golpe) o una sola con un máximo de 60 puntos de golpe. El lanzador deberá elegir entre una u otra opción cuando lance el hechizo. No hay tirada de salvación posible para este conjuro.

Presciencia

Alcance: Contacto

Duración: 2d6 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro da a su receptor, ya sea el propio mago u otra criatura elegida por él, un sexto sentido que le advierte de cualquier peligro inminente que le afecte, impidiendo que sea sorprendido. De esta manera, el receptor conocerá la dirección desde la que le puede llegar un ataque y además posee una idea de cómo evitarlo, como por ejemplo desplazarse hacia un lado, agacharse, etc. Este conocimiento le otorga un bonificador de 4 a la CA y a las tiradas de salvación.

Puerta

Alcance: 30 metros

Duración: Especial

Este conjuro crea una puerta interdimensional entre el plano de existencia en el que se encuentre el mago y el plano de existencia de una criatura específica de gran poder, como un dios, demonio, etc., lo que permite a ésta última cruzar la puerta para llegar al plano del lanzador. Cuando el mago lanza el conjuro debe mencionar el nombre de la criatura que quiere que le ayude y que pueda cruzar la puerta.

Una vez que la criatura aparece, el mago solicita ayuda a la criatura, la cual, en función de su alineamiento y del cometido que se le solicite, puede acceder a conceder al mago lo que le pide pero al mismo tiempo pedir un pago a cambio; la otra posibilidad es que decida que el asunto no tiene la importancia suficiente como para que lo hayan molestado, marchándose a continuación, o bien, si considerase que aquello que le piden va contra sus convicciones, atacar al propio mago. En cualquier caso, será el Narrador quien decida la actitud de la criatura llamada.

Lanzar este conjuro consume una gran cantidad de energías místicas, lo que produce un envejecimiento del mago de 5 años.

Conjuros de Clérigo

1º Nivel

Cooperación

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto

Este conjuro permite, mediante la unión de 2 a 5 clérigos, la realización de pruebas conjuntas de "expulsión de muertos vivientes". De esta forma se realizará una sola prueba de expulsión, como si se tratase de un solo clérigo con un nivel mayor, el cual será el equivalente al mayor nivel de los clérigos que cooperan para el conjuro, más 1 nivel por cada clérigo adicional que haya. Es decir, si dos clérigos, uno de nivel 5º y otro de nivel 2º, cooperan para realizar la prueba de expulsión, se realizará una sola prueba como si se tratase de un clérigo de nivel 6º.

Crear agua

Alcance: 30 metros

Duración: Permanente

Mediante crear agua, el clérigo puede crear 10 litros de agua por nivel de lanzador, concretamente en el lugar que designe el clérigo dentro del alcance del conjuro. El agua creada se puede beber, ya que es potable y aparece perfectamente limpia.

Este conjuro es reversible y permite al clérigo destruir un máximo de 10 litros de agua por nivel de lanzador.

Curar Heridas Leves

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este útil conjuro permitirá al clérigo sanar una herida leve o eliminar la parálisis de un aventurero o criatura. Si usamos el conjuro para curar una herida, la misma sanará 1d8 puntos de daño. Por el contrario, no curará punto alguno si el conjuro es empleado para eliminar los efectos de la parálisis (si el clérigo está paralizado, no podrán conjurar este hechizo). Este sortilegio nunca subirá los puntos de golpe por encima del máximo actual del aventurero.

Este conjuro tiene un reverso, denominado *Causar Heridas Leves* que provocará una herida de 1d8 puntos de daño en una criatura, siempre que el clérigo logre tocarla con una tirada normal de ataque, a no ser que la criatura esté indefensa, en cuyo caso no será necesaria la tirada de ataque.

Detectar el Mal

Alcance: 30 metros

Duración: 6 turnos

Gracias a este sortilegio, el conjurador podrá detectar a toda criatura u objetos malignos en un radio de 30 metros.

Los objetos o individuos malvados brillarán con una tenue aura sólo discernible para el lanzador. El veneno o las trampas no son objetos malvados como tales, así que no pueden ser detectados por este método.

Detectar Magia

Alcance: 30 metros

Duración: 1 turno

Una vez lanzado el conjuro, el clérigo detecta las radiaciones mágicas en un radio de 30 metros, además permite saber la intensidad de la magia (débil, media, fuerte o abrumadora). Es necesario que la magia esté a la vista, pues si el objeto que irradia magia estuviera detrás de una pared, en un cofre, etcétera, el lanzador no detectará ninguna radiación.

Enredar

Alcance: 80 metros

Duración: 1 turno

Con enredar el clérigo puede hacer que todas las plantas dentro del alcance del conjuro se enreden en las criaturas que tengan a su alrededor, impidiendo que se muevan libremente. Las criaturas que se encuentre dentro del área del conjuro deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la superan podrán moverse a un cuarto de su movimiento normal, si no la superan quedarán enmarañadas y no podrán moverse.

Para que este conjuro funcione es necesario que en el área existan plantas, hierba, lianas o árboles, es decir, debe haber vegetación abundante.

Fuego imaginario

Alcance: 100 metros

Duración: 5 asaltos/nivel

A través de este conjuro, el clérigo crea alrededor de una o varias criaturas u objetos de su elección unas luces que parecen pequeñas llamas. De esta manera, el objetivo será visible en la oscuridad desde una distancia de 100 metros a causa de las luces, haciendo que sus oponentes tengan un +2 en las tiradas de ataque en la oscuridad. El clérigo podrá afectar a tantas criaturas (que han de ser corpóreas) u objetos como niveles tenga.

Invisibilidad ante los muertos vivientes

Alcance: Contacto

Duración: 10 turnos

Este conjuro hace que el clérigo o la criatura tocada por él sea invisible para los muertos vivientes. Si la criatura invisible ataca a algún muerto viviente, será visible para ellos a partir de ese momento.

Solo los muertos vivientes de 5 o más DG tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para ver a la criatura.

Localizar animales o plantas

Alcance: 100 metros + 50 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Con este conjuro, el clérigo sabe a qué distancia y en qué dirección se halla cualquier tipo de planta o animal en la que se concentre, siempre y cuando se halle dentro del alcance del conjuro. Además, tendrá una idea de la cantidad que hay. Durante cada asalto se puede concentrar en un tipo de planta o animal distinto.

Luz

Alcance: 40 metros

Duración: 12 turnos

El conjuro crea un globo de luz a partir de un punto elegido por el lanzador de 5 metros de radio que concede la misma visión que una antorcha. El objeto ha de estar en la línea de visión del lanzador. El efecto es inmóvil a menos que se centre específicamente en un objeto o criatura móvil. El conjuro también puede utilizarse para cegar a una criatura, lanzándolo directamente sobre sus ojos. La víctima deberá tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o quedará cegada durante 12 turnos.

Este conjuro es reversible, es decir, el lanzador podrá decidir crear *Oscuridad* en lugar de *luz*. Un conjuro de *oscuridad* cancela uno de *luz* y viceversa.

Ordenar

Alcance: 30 metros

Duración: 1 asalto

El clérigo ha de elegir una criatura sobre la que lanzar este conjuro a la que podrá dar una orden de una sola palabra que esta seguirá sin rechistar durante un asalto, luego del cual volverá a su estado normal. Para que el conjuro tenga efecto el lanzador ha de comunicar la orden al objetivo en un idioma que pueda entender.

Las criaturas con menos de 6 DG y/o Inteligencia inferior a 13 se verán afectadas por el conjuro automáticamente, los que tengan 6 o más DG o una Inteligencia de 13 o más tendrán derecho a una tirada de salvación contra conjuros. Aquellas criaturas con una

Inteligencia inferior a 4 o que sean muertos vivos no se verán afectadas por el conjuro.

Pasar sin dejar huella

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

El receptor del conjuro podrá moverse por cualquier superficie sin dejar ningún tipo de huella ni olor, aunque dejará un rastro de magia durante los 5 asaltos siguientes por donde haya pasado. Será imposible seguir el rastro de una criatura bajo los efectos de este conjuro salvo que se emplee un conjuro de detectar magia o similar.

Piedra mágica

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora

Mediante este conjuro, el clérigo afecta a tres piedras pequeñas del tamaño máximo de un proyectil de honda. Una vez encantadas, dichas piedras pueden ser lanzadas con la mano hasta un máximo de 50 metros y en un solo asalto. El aventurero realizará su ataque a distancia normal en su turno y lanzará las tres piedras, que serán consideradas como armas +1 e infringirán 1d4 puntos de golpe cada una; este daño se dobla si se usan contra muertos vivos. El efecto del conjuro se disipa cuando se lancen las piedras o si transcurre una hora sin que estas hayan sido lanzadas.

Protección contra el mal

Alcance: Toque

Duración: 12 turnos

Este conjuro concede al portador las siguientes protecciones contra todas las criaturas malignas:

- 1 - El receptor de ese conjuro gana un bonificador -1 a su CA y un +1 a sus tiradas de salvación.

- 2 - El conjuro impide el contacto corporal con las criaturas procedentes de otro plano o que hayan sido invocadas, lo cual implica que el receptor del conjuro no puede ser atacado por criaturas extraplanares.

Este conjuro es reversible y se puede transformar en un *protección contra el bien*.

Purificar agua y comida

Alcance: 30 metros

Duración: Permanente

Este conjuro hace que cualquier tipo de comida y agua que haya sido contaminada, esté en mal estado o envenenada se vuelva pura y en perfecto estado para ser ingerida. Se pueden purificar hasta 10 metros cúbicos de agua por nivel.

Este conjuro es reversible y se puede transformar en un *podrir comida y agua*. Este

conjuro es capaz de estropear incluso el agua sagrada.

Quitar el miedo

Alcance: 10 metros

Duración: 2 turnos

El clérigo inspira valor al receptor de este conjuro, elevando sus tiradas de salvación contra los ataques por miedo en un +1 por nivel del lanzador.

El reverso del conjuro, *causar miedo*, hace que una criatura huya presa del pánico, alejándose del lanzador, a su velocidad máxima de movimiento durante 1d4 asaltos. Superar una tirada de salvación contra conjuros anula este efecto. Ambos conjuros, *Quitar el miedo* y *Causar miedo*, se contrarrestan entre sí.

Ninguno de los dos conjuros tiene efecto sobre muertos vivos.

Refugio

Alcance: Contacto

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro protege a la criatura tocada o al propio clérigo de cualquier ataque. El enemigo que intente golpear a la criatura protegida tendrá que realizar una tirada de salvación contra conjuros para poder golpearla: si la supera podrá golpear con normalidad, si la falla, el adversario no tendrá éxito en su ataque e ignorará a la criatura protegida hasta que expire el conjuro sin intentar volver a atacarla.

Este arcano no protege contra conjuros, únicamente contra ataques físicos, además la criatura protegida no podrá realizar ningún ataque, pues en el momento que lo haga el efecto se disipa, aunque sí podrá realizar cualquier otra acción, incluyendo lanzar conjuros que no sean de ataque.

Resistencia al frío

Alcance: 10 metros

Duración: 6 turnos

El receptor de este conjuro queda protegido de los efectos del frío, ya sean de naturaleza convencional o mágica. De manera adicional, el conjuro otorga un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra conjuros y ataques de aliento basados en el frío. De igual manera, 1 punto de daño es restado de cada dado de daño producido al receptor en un ataque (aunque cada dado causa 1 punto de daño como mínimo). Por ejemplo, un dragón blanco lanza su ataque de aliento de hielo contra uno de nuestros aventureros. Éste realiza la tirada de salvación con los bonificadores y aun así la falla. El aliento gélido del dragón blanco supone 6d6 puntos de daño. Al resultado de esta tirada le

restaremos un 6 (1 punto por cada dado lanzado).

2º Nivel

Augurio

Alcance: 0

Duración: Especial

A través de este conjuro, el clérigo puede pedir consejo a su deidad, preguntando por una acción concreta que vaya a realizar durante la hora siguiente, por ejemplo, si al atravesar una determinada puerta mágica el resultado será bueno o malo. La respuesta será muy breve, del tipo: “bueno” o “malo”, quedando a discreción del Narrador. La pregunta formulada ha de versar sobre una acción concreta, en caso contrario la respuesta puede ser “es posible”. El clérigo tiene unas probabilidades de un 70% más un 2% adicional por nivel de obtener una respuesta correcta. Aunque el jugador puede conocer sus posibilidades de éxito, la tirada la hará el Narrador en secreto sin que el lanzador conozca el resultado.

¡Ojo!, este hechizo nunca dará una respuesta sobre el resultado de un combate.

Ayuda

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto + 1 asalto/nivel

Este conjuro otorga al receptor un +1 en las tiradas de ataque y daño y +1d8 puntos de golpe adicionales durante la duración del conjuro, si estos puntos de golpe no han sido perdidos en un combate o similar, se disipan al finalizar su duración.

Bendecir

Alcance: 20 metros

Duración: 6 turnos

El receptor del conjuro, y todos los compañeros elegidos dentro de un área de 6 x 6 metros, ganan un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño y un +1 a la tirada de moral durante seis turnos.

Calentar metal

Alcance: 40 metros

Duración: 10 asaltos

A través de este hechizo, el lanzador es capaz de calentar cualquier tipo de metal que contenga algo de hierro. Durante el primer asalto, el metal se pone muy caliente al tacto, y si el objeto calentado es portado por una criatura y esta no se lo quita de encima inmediatamente, a partir del segundo asalto el metal se calienta tanto que causa 1d8 puntos de golpe por cada asalto que sea tocado o portado. Además, a partir del tercer

asalto, cualquier material inflamable que esté en contacto con el objeto calentado comenzará a arder, produciendo daño por fuego.

Este conjuro es reversible y se puede utilizar enfriar metal, que contrarresta los efectos de calentar metal o bien causa el mismo daño por frío.

Canto

Alcance: Personal

Duración: Especial

Una vez lanzado el conjuro, el clérigo comienza a cantar. Este canto tiene como efecto que todas las criaturas amigas del lanzador que lo oigan ganan una bonificación de +1 al ataque y a las tiradas de salvación, mientras que todos los enemigos que lo oigan sufren un penalizador de -1 en estas mismas tiradas. Esta salmodia arcana se puede oír en un radio de 10 metros alrededor del lanzador, y continúa durante tanto tiempo como el clérigo prosiga cantando, aunque no podrá realizar ninguna otra acción mientras lo hace. Además, si sufre algún daño por un ataque o conjuro, deja de cantar.

Si otro clérigo lanza el conjuro de nivel 3 de plegaria, los bonificadores y penalizadores se duplican.

Conocer alineamiento

Alcance: 3 metros

Duración: 1 asalto

Este conjuro permite al clérigo detectar el alineamiento de una criatura u objeto. El clérigo ha de permanecer concentrado durante 1 asalto mirando fijamente a la criatura u objeto.

Crear llama

Alcance: 30 metros

Duración: 7 asaltos

Con este conjuro el clérigo puede crear un fuego común en un área de 3 m². Este fuego causa 1d4 puntos de daño por asalto y puede prender fuego a los materiales inflamables con los que entre en contacto.

Este hechizo es reversible y permite al clérigo destruir cualquier fuego no mágico dentro del área de efecto.

Encantar serpientes

Alcance: 20 metros

Duración: Leer descripción del conjuro

Una vez es lanzado este conjuro, provoca que las serpientes que estén dentro del alcance del conjuro cesen toda actividad y queden hipnotizadas con un leve movimiento oscilante de sus cabezas mientras dure el conjuro.

Un clérigo puede encantar tantos DG de serpiente según el nivel que posea. Es decir, un

clérigo de nivel 8° puede hechizar 8 DG de serpientes.

Demonio del polvo

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Mediante este conjuro el clérigo convoca a un demonio del polvo. Esta criatura es como un elemental de aire con 2 DG, CA 4 y un movimiento de 50 metros, al cual le afectan las armas normales. Su apariencia es la de un torbellino de aire de 2 metros de alto, con 0,5 metros de diámetro en su base y 1 metro en su parte más alta. A su paso puede apagar antorchas, fuegos pequeños, e incluso disipar una pequeña nube de gas o alejar a una criatura gaseosa. El demonio de polvo va recogiendo a su paso todas las partículas de polvo y arena que encuentre, estas se van acumulando y cuando finaliza su duración o a una orden del lanzador, el torbellino se deshace creando una nube de polvo de 5 metros de diámetro que impide la visión y el lanzamiento de conjuros en la zona durante 1d4 asaltos.

El conjurador dirige a este elemental, del cual no se puede alejar a más de 30 metros.

Detectar hechizo

Alcance: 30 metros

Duración: 1 turno

Este permite al lanzador detectar si una criatura está bajo los efectos de algún conjuro hechizar persona o similar a través del cual pueda ser controlada o no sea libre para actuar. La criatura realiza una tirada de salvación contra conjuros y, si la supera, el clérigo no detecta nada; por el contrario, si la falla, el lanzador sabrá si se encuentra bajo los efectos de algún tipo de control mental y en concreto de qué conjuro se trata. El lanzador puede detectar hechizos en una criatura cada asalto mientras esté activa la duración del conjuro.

Este conjuro es reversible, y si se lanza sobre una criatura bajo los efectos de algún conjuro de control mental, hace que el mismo sea indetectable.

Encontrar trampas

Alcance: 10 metros

Duración: 3 turnos

Este conjuro permite al lanzador detectar todas las trampas (mecánicas o mágicas) que se encuentren dentro de la línea de visión del lanzador y el alcance del conjuro, que brillarán con una tenue luz azul sólo distinguible para él. El lanzador sabe que la trampa existe, pero no podrá discernir sus efectos ni como desactivarla.

Guardia del dragón alado

Alcance: 30 metros

Duración: 8 horas

Una vez lanzado el hechizo, aparece una bruma prácticamente imperceptible con una forma recuerda la de un dragón alado, en una esfera de 5 metros de radio centrada en el lugar que designe el conjurador. Cualquier criatura que atraviese la bruma ha de realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la supera, podrá atravesar la bruma sin ningún problema; si la falla, será golpeada por el dragón alado y quedará paralizada durante tantos asaltos como nivel tenga el lanzador. Una vez que el dragón alado golpea a una criatura el conjuro se disipa. La bruma puede ser detectada por cualquier criatura que se acerque a la zona en función de la iluminación que halla en la misma, teniendo un 80% de probabilidades de verla con luz normal, un 25% si la zona está en penumbra y un 0% si la zona está completamente a oscuras. La criatura puede ser liberada de la parálisis mediante un conjuro de disipar magia o quitar parálisis

Hablar con los animales

Alcance: 10 metros

Duración: 6 turnos

Una vez lanzado el conjuro, el clérigo puede comprender y comunicarse con cualquier animal no mágico que tenga mente.

El clérigo puede preguntar a las criaturas y recibir respuestas sencillas que dependerán de la inteligencia e intenciones del animal. Si el animal se muestra amistoso, es posible que realice alguna tarea para el conjurador.

Hoja de llamas

Alcance: Personal

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

Una vez lanzado el conjuro, aparece en la mano del clérigo un haz de llamas con la forma de una espada larga. El lanzador podrá usar esta "espada" como arma y, si logra golpear con éxito, infligirá un daño de 1d4+4 puntos de golpe, prendiendo fuego a todo objeto inflamable que golpee. Además, si ataca con esta arma a un muerto viviente o a una criatura especialmente sensible al fuego (como un elemental de agua, por ejemplo) se aplicará un bonificador adicional de +4 al daño; por el contrario, si la usa contra una criatura de fuego o afín al fuego, solo provocará 1d4 puntos de golpe. El arma no es mágica y no afectará a criaturas que solo puedan ser dañadas por armas mágicas.

Piel de corteza

Alcance: Contacto

Duración: 5 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro hace que la piel del clérigo o de la criatura tocada se vuelva dura como la corteza de un recio roble centenario, lo que otorga una categoría de armadura base de 6, mejorando en un punto por cada cuatro niveles de clérigo, es decir, CA 5 en nivel 4, CA 4 en nivel, 8, etc.

Además, el conjuro concede un +1 a todas las tiradas de salvación.

Resistencia al fuego

Alcance: 10 metros

Duración: 6 turnos

El receptor de este conjuro queda protegido de los efectos del calor, ya sean de naturaleza convencional o mágica. De manera adicional, el conjuro otorga un bonificador +3 a las tiradas de salvación contra conjuros y ataques de aliento basados en el fuego. De igual manera, 1 punto de daño es restado de cada dado de daño producido al receptor en un ataque (aunque cada dado causa 1 punto de daño como mínimo). Por ejemplo, un dragón rojo lanza su ataque de aliento de fuego contra uno de nuestros aventureros. Éste realiza la tirada de salvación con los bonificadores y aun así la falla. El aliento abrasador del dragón rojo supone 6d6 puntos de daño. Al resultado de esta tirada le restaremos un 6 (1 punto por cada dado lanzado).

Retener persona

Alcance: 120 metros

Duración: 9 turnos

Una vez lanzado el conjuro, las criaturas humanoides quedan paralizadas. El conjuro sólo afecta a 1d4 individuos de tamaño mediano o inferior, pero no a criaturas grandes o superiores en tamaño a un ogro. Para eludir los efectos del conjuro, las criaturas han de superar una tirada de salvación contra conjuros. Quien quede retenido no podrá moverse ni hablar, pero es consciente de lo que ocurre a su alrededor. Si el conjuro es dirigido a un solo individuo, éste realizará su tirada de salvación con un penalizador de -2. El conjuro no afecta a muertos vivientes.

Retraerse

Alcance: Personal

Duración: Especial

Este conjuro permite al clérigo retraerse en el tiempo, quedando en un estado contemplativo, por lo que no podrá moverse, pudiendo únicamente leer y realizar los movimientos necesarios para lanzar un hechizo. Cada asalto real de juego será como dos asaltos para el

lanzador, más un asalto extra por nivel de lanzador. Durante esos asaltos extra el clérigo podrá meditar sobre qué acción es mejor realizar, y podrá lanzar conjuros de curación sobre sí mismo y de adivinación como augurio. El conjuro finaliza al expirar los asaltos o cuando el lanzador realice cualquier acción que no sean los conjuros mencionados anteriormente.

Silencio

Alcance: 50 metros

Duración: 12 turnos

Una vez lanzado el conjuro, el área de efecto, con un diámetro de 10 metros, queda en completo silencio. No se puede emitir ningún tipo de sonido dentro de la misma, pero si se captarán sonidos desde el exterior. Los lanzadores no tendrán la capacidad de vocalizar sus hechizos y, por tanto, no podrán conjurar dentro del área. El sortilegio se puede lanzar sobre una criatura, en cuyo caso el área silenciada se moverá con la misma. En caso de que la criatura sea reacia a recibir este hechizo, tendrá derecho a una tirada de salvación que, si resulta exitoso provocará que la criatura pueda abandonar el área silenciada.

Subyugar (Someter)

Alcance: 0

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el clérigo puede subyugar a todas las criaturas que sean capaces de oírlo y entenderlo en un radio de 30 metros. El conjuro dura todo el tiempo que el lanzador siga hablando, lo que le impide realizar cualquier acción excepto moverse; si el lanzador sufre algún tipo de daño, el efecto expira en ese momento. Una vez que deje de hablar, las criaturas sometidas continuarán sin hacer nada durante 1d4 de asaltos. El hechizo no afecta a criaturas con más de 4 DG ni con una Sabiduría superior a 15.

Todas las criaturas dentro del área de efecto han de realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la superan, el conjuro no tendrá ningún efecto sobre ellas; en caso contrario, prestarán toda su atención al clérigo y dejarán de realizar cualquier otra acción que no sea escuchar al lanzador. Cualquier criatura que sea atacada mientras esta bajo los efectos del conjuro dejará de estar subyugada al recibir cualquier tipo de daño.

Trampa de fuego de Sitandras

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro funciona como una trampa mágica que se puede colocar en cualquier objeto

susceptible de ser cerrado, como una caja, barril, cofre, etc. Una vez lanzado el conjuro sobre el objeto, funcionará como un objeto con una trampa mágica y solamente podrá ser detectada y desactivada por un ladrón o por un conjuro de disipar magia lanzado sobre el objeto. Si la trampa se dispara causa 1d6 + 1 punto de golpe por nivel del lanzador en un radio de 5 metros alrededor del objeto.

Las criaturas dentro del alcance del conjuro deberán realizar una tira de salvación; si la superan, sufrirán únicamente la mitad del daño; si la fallan, sufren el daño completo.

El mítico Sitandras pasa por ser uno de los clérigos más poderosos que jamás hayan existido sobre la faz de Valion. Viajero infatigable, anduvo errante toda su vida de un lado para otro, desde la lejana Nirmala, donde nació muchos años ha, hasta las costas de Poniente, más allá de la Sombra del Wendigo. Desapareció sin dejar rastro mucho tiempo atrás en las Tierras Nómadas. Algunos viajeros y exploradores de estos yermos dicen haberse encontrado con él en momentos de necesidad, cual enviado divino del mismo Valion, al que sirvió toda su vida.

Tropezar

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro afecta a un objeto de hasta 5 metros de largo, como una cuerda, enredadera, liana, etc. Una vez lanzado, provoca que el objeto se levante del suelo lo suficiente para hacer tropezar a las criaturas que pretendan cruzar por el lugar en el que se halla el objeto. Este conjuro solo afecta a criaturas de tamaño humano o menores, si la criatura tiene un tamaño mayor, será inmune.

Cualquier criatura que intente pasar por encima del objeto encantado ha de realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la supera, cruzará sin problemas; en caso contrario tropieza y cae al suelo, sufriendo 1 punto de golpe y quedando aturrida 1d4 asaltos.

3º Nivel

Animar a los muertos

Alcance: 20 metros

Duración: Permanente

Este conjuro convierte los huesos o cadáveres de criaturas ya fallecidas en esqueletos y zombies no-muertos que obedecen las órdenes del clérigo. Los no-muertos seguirán al conjurador allá donde vaya, o pueden ser emplazados en una localización con la orden de atacar a todo aquel que entre en ella. Los esqueletos y

zombies permanecen es este estado de no-muerte hasta que son destruidos mediante las armas o a través de la magia.

El conjurador puede animar a un número de muertos vivientes igual a su nivel del lanzador. Por ejemplo, un clérigo de nivel 7 puede animar a 7 esqueletos (1 DG cada uno), pero sólo podrá hacerlo con 3 zombies (2 DG cada uno). Estas criaturas carecen de inteligencia y no conservan ninguna de las habilidades que tuvieran en vida. Es importante señalar, que la utilización de este conjuro por un clérigo de alineamiento legal podría enfurecer a su deidad, pues traer de nuevo a la vida a criaturas ya fallecidas se considera un acto impuro y del todo reprochable por la mayoría de las instituciones religiosas.

Crecimiento animal

Alcance: 20 metros

Duración: 12 turnos

Un animal normal puede doblar su tamaño gracias a este conjuro, ganando 1d8 puntos de golpe adicionales.

Curar ceguera / sordera

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Mediante este conjuro, el clérigo puede curar al objetivo de cualquier tipo de ceguera o sordera.

Este conjuro es reversible y puede causar a la víctima tocada ceguera o sordera, a elección del lanzador. Cualquier criatura sorda sufre un penalizador de -1 en sus tiradas de iniciativa y tiene un 25% de probabilidad de fallo si intenta lanzar un conjuro. Una criatura ciega sufre una penalización de 4 en su categoría de armadura y en sus tiradas de ataque.

La criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto, si la supera no sufre ningún daño. El efecto del hechizo es permanente y solo se puede extirpar mediante un conjuro de curar enfermedad o disipar magia lanzado sobre la criatura.

Curar enfermedad

Alcance: Toque

Duración: Permanente

El lanzador puede curar la mayoría de las enfermedades tocando a la criatura afectada. El enfermo se recupera en un plazo de diez días, dependiendo de la gravedad de la enfermedad, aunque siempre notará mejoría de manera inmediata (el Narrador decidirá el tiempo de recuperación).

Este conjuro es reversible, y puede ser empleado para *contagiar enfermedad*. Al igual que con *curar enfermedad*, el clérigo ha de tocar a la víctima, la cual tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros. Si no supera la

tirada, el clérigo decidirá la gravedad de la infección entre leve y grave:

Leve: el efecto comienza el asalto posterior al lanzamiento. En ese momento, la criatura comienza a perder 1 punto de Fuerza o Constitución (a elección del clérigo) por hora hasta que se vea reducida a 2, lo cual llevará al receptor a un estado de máxima debilidad y se encontrará virtualmente impotente. En 1d4 semanas la víctima comenzará a recuperar 1 punto de característica perdido por día de descanso.

Grave: el efecto es inmediato para la víctima, la cual no puede recuperar los puntos de golpe perdidos de ninguna manera, ni siquiera mediante curación mágica. Cada semana que la enfermedad no haya sido sanada hace perder a la víctima 2 puntos de carisma de forma permanente.

Una vez que el carisma llegue a cero puntos, la criatura muere. La enfermedad infligida puede ser curada por el conjuro de *curar enfermedad*.

Disipar magia

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Disipar magia quizás sea uno de los conjuros mágicos más útiles para un clérigo, pues permite anular los efectos arcanos de hechizos activos en objetos o criaturas. Este potente conjuro contrarresta, limita o finaliza hechizos en un área cúbica de 7 metros lanzados por clérigos del mismo nivel o inferior del conjurador. Si el nivel del conjuro a disipar es mayor que el nivel del lanzador, hay una posibilidad acumulativa de un 5% por nivel de diferencia de que el intento de disipación fracase.

Es importante tener en cuenta que un conjuro de efecto o duración instantánea, como por ejemplo una de *bola de fuego*, no puede ser disipado, pues el efecto mágico (la bola de fuego, en este caso) ya ha sido efectiva y ha concluido antes de que el conjuro de *disipar magia* surta efecto.

Extirpar parálisis

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Permanente

A través de este conjuro, el clérigo puede quitar los efectos de cualquier parálisis a una o más criaturas. Si se lanza sobre una sola criatura, el efecto es inmediato y esta se libera de la parálisis. Si se lanza sobre más criaturas, las mismas deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros con un bonificador de +5 para que el conjuro surta efecto. El máximo de criaturas sobre el que se puede lanzar es igual al nivel del clérigo

Fingir muerte

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora + 1 turno/nivel

Este conjuro hace que el lanzador o cualquier criatura tocada por él entre en un estado de catalepsia imposible de diferenciar de la muerte real. La criatura afectada puede oír y oler, y además es consciente de lo que ocurre a su alrededor, pero no puede sentir el dolor, y si es atacada, solo sufre mitad de daño.

Si la criatura no desea verse afectada tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros, y si la supera el hechizo no tendrá ningún efecto sobre ella.

Fulgor de estrellas

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro hace que un área de 3 metros cuadrados por nivel de lanzador quede iluminada como si estuviera a cielo abierto y hubiera una noche clara con el cielo cuajado de estrellas, permitiendo la visión en un alcance máximo de 30 metros.

Cualquier criatura que entre en el área de efecto tiene derecho a una tirada de salvación, si la supera se dará cuenta de la ilusión y se beneficiará de la iluminación concedida por el conjuro; si la falla, la criatura creará que realmente se encuentra a cielo abierto bajo un cielo ahíto de estrellas.

Fundir en piedra

Alcance: Personal

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel

Cuando es lanzado este conjuro, el clérigo y todo el equipo que porte en ese momento se funden en sólido bloque de piedra. Las dimensiones del bloque serán las suficientes para adaptar el cuerpo y el equipo del lanzador en un bloque, el peso del mismo será aproximadamente igual al peso que tenía el clérigo con su equipo en su forma inicial. Una vez que se ha convertido en piedra no puede ver ni oír lo que ocurre a su alrededor, siendo consciente únicamente del paso del tiempo.

El clérigo no sufrirá ningún tipo de daño mientras se encuentre en este estado, salvo que la piedra sea partida en trozos pequeños que no permitan que el clérigo esté dentro, en ese momento el efecto se disiparía y el lanzador sufriría 4d6 puntos de golpe.

Glifo de protección

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro traza una runa mágica que impide el paso a cualquier criatura no deseada por la zona protegida. El clérigo establece las

condiciones para la protección, que pueden ser por tipo de criatura, alineamiento (bueno, malo), tamaño, etc. Por ejemplo, el lanzador puede establecer que la protección se dispare si pasa por la zona cualquier muerto viviente. El glifo afecta a un área de 25 centímetros de radio por nivel de lanzador, y cualquier criatura que lo desate sufre 1d4 puntos de golpe de daño eléctrico por nivel de lanzador. Si se supera una tirada de salvación contra conjuros, solo se sufre la mitad de daño; en cambio, si no se supera la tirada de salvación, se sufre el daño completo y se queda ciego y sordo durante 1d6 asaltos.

Golpear

Alcance: 3 metros

Duración: 1 turno

Mediante este conjuro, el clérigo puede encantar un arma convencional que causará 1d6 puntos de daño adicionales. Durante la duración de este hechizo, el arma será considerada a todos los efectos como un arma mágica.

Hablar con los muertos

Alcance: 1

Duración: Especial

Una vez lanzado el conjuro el clérigo puede hablar con los muertos, a los que podrá formular un máximo de tres preguntas a la criatura, que serán contestadas de manera muy simple. El clérigo ha de poder comunicarse en el idioma que hablaba la criatura en vida.

Si la criatura es de alineamiento diferente al lanzador o en el momento de morir poseía un nivel en DG superior al lanzador, tiene derecho a una tirada de salvación. Si supera la tirada, la criatura puede negarse a responder.

Llamar rayos

Alcance: 100 metros

Duración: 10 asaltos/nivel

Una vez lanzado este arcano, se produce una tormenta con lluvia intensa y fuertes vientos en un área de 120 metros de radio desde el punto que designe el lanzador. A partir de ese momento el clérigo puede llamar un rayo por asalto. Si llama un rayo, no podrá realizar ninguna otra acción durante ese asalto, aunque la tormenta seguirá activa si en algún asalto decide realizar otra acción. Cada rayo causa 2d8 + 1d8 puntos de golpe de daño eléctrico por nivel de lanzador (hasta un máximo de 10d8). El rayo golpea en el punto que designe el clérigo y cualquier criatura que se encuentre en un radio de 3 metros sufrirá el daño.

Este conjuro solo puede ser realizado al aire libre. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para recibir solamente la mitad de daño.

Localizar objeto

Alcance: 40 metros

Duración: 6 turnos

Mediante este conjuro el lanzador puede localizar un objeto conocido o familiar para el clérigo. Una vez lanzado el clérigo comenzará a girar lentamente y se dará cuenta de la dirección en la que se halle el objeto, siempre que el mismo se encuentre dentro del alcance del conjuro. Una vez localizada la dirección, el clérigo ha de concentrarse durante 2 asaltos para saber hacia dónde se encuentra exactamente el objeto. Personas, monstruos o criaturas no pueden localizarse con este conjuro.

Luz permanente

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que un conjuro de *luz*, pero a diferencia del anterior, su efecto es permanente y sólo puede ser anulado mediante un conjuro de *disipar magia* o por el conjuro de *oscuridad permanente*.

Este conjuro es reversible, *Oscuridad permanente*, causando oscuridad en las mismas condiciones que su antagonista.

Modelar piedra

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro permite al lanzador modelar piedra del tamaño de un cubo de 1 metro de lado más otros 0,25 metros por nivel. El lanzador podrá dar la forma que desee a la piedra, por ejemplo, puede realizar una figura, modelar un portal que le deje paso, etc.

Pirotecnia

Alcance: 160 metros

Duración: Instantáneo.

Para lanzar este conjuro es necesario que exista una fuente de fuego dentro del alcance del hechizo. Una vez lanzado, dicha fuente de llamas estallará en fuegos artificiales de múltiples colores. Cualquier criatura que se encuentre en un radio de 25 metros alrededor de la misma quedará cegada durante 1d4+1 asaltos a menos que supere una tira de salvación contra conjuros, que haría que quedará cegada únicamente durante un asalto.

Plegaria

Alcance: 0

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro otorga al clérigo y a todos sus aliados que se encuentren dentro de un radio de 20 metros alrededor suyo un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño, y además afecta a los enemigos del clérigo que estén dentro del

área de influencia del conjuro con un penalizador de -1 en las tiradas de ataque y daño. Si otro clérigo seguidor de la misma deidad que el lanzador original realiza otro conjuro de plegaria, los efectos se acumulan, pasando a ser de +2 para los aliados y -2 para los enemigos.

Quitar maldición

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Mediante este conjuro el clérigo es capaz de extirpar una maldición de una criatura u objeto. Este conjuro es capaz de quitar todas las maldiciones excepto aquellas de carácter especial, tarea que dejamos a discreción del Narrador. Este conjuro es reversible, *Maldición*, y puede emplearse para lanzar maldiciones sobre criaturas u objetos. El efecto de la maldición se determina tirando un dado porcentual y comparando el resultado con la siguiente tabla:

Tabla efectos maldición	
1	1-50% reduce una característica al azar en -3 puntos.
2	51-75% las tiradas de salvación y ataques de la víctima sufren un penalizador de -4.
3	76-100% la víctima suelta lo que tenga en las manos y huye.

Aparte de la tabla, las maldiciones pueden ser muy diversas y, con el permiso del Narrador, el aventurero puede ser creativo en este campo e idear nuevas y malélicas maldiciones para torturar a sus enemigos.

Trampa de lazo

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

Mediante este conjuro, el lanzador hace una trampa con cualquier cuerda, correa o cinturón que tenga a su alcance. La cuerda o similar formará un círculo de, como máximo, 1 metro de diámetro más otros 0,25 metros por nivel del conjurador. Llegado el momento, este lazo se contraerá atrapando en su interior a todas las criaturas que pasen por encima.

Esta trampa será indetectable un 90% de las veces, aunque puede ser detectada por medios mágicos, como un conjuro de detectar trampas o de detectar magia. Las víctimas que no superen una tirada de salvación contra conjuros permanecerán atrapadas durante toda la duración del hechizo, aunque tendrán derecho a

una nueva tirada de salvación contra conjuros cada hora para intentar liberarse.

Vestimenta mágica de Nomolos

Alcance: Contacto

Duración: 5 asaltos/nivel

A través de este conjuro, el lanzador realiza un encantamiento sobre el atuendo que lleve en ese momento, lo que le concede una protección equivalente a CA 5, añadiendo un bonificador de 1 a esta protección por cada 3 niveles de clérigo que tenga el lanzador, hasta un máximo de CA 0.

Si ha existido alguna vez un clérigo chamán de renombre en toda Cirinea, desde los faros de Utmoste hasta las agrestes cordilleras de los hombres cobra, allende Ofir, este ha sido Nomolos el Negro, del país de Barambali. Este era uno de sus conjuros favoritos, de ahí que lleve su nombre.

4º Nivel

Adivinación

Alcance: 0

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el clérigo solicita a su deidad un consejo útil sobre una acción concreta que vaya a realizar en la siguiente semana, existiendo una probabilidad del 50% más un 5% por nivel de lanzador de obtener una respuesta. Es el Narrador quien realiza la tirada y decide la respuesta. Por ejemplo, si la pregunta fuera: “¿Qué pasará si viajamos por ese bosque?”, la respuesta podría ser: “Las armas de plata acabarán con tu enemigo,” en el supuesto que les aguardase un licántropo en el camino. En cualquier caso, la respuesta nunca será muy obvia.

Bajar las Aguas

Alcance: 80 metros

Duración: 10 turnos

Este potente hechizo permitirá al conjurador bajar el nivel de las aguas a la mitad de su caudal en una superficie igual o menor a 3.000 metros cuadrados como si de una marea se tratara.

Crear comida y agua

Alcance: 3 metros

Duración: Especial

Este conjuro hace aparecer de la nada comida y agua. Con cada uso de este hechizo, se consigue mantener a tres criaturas de tamaño humano, o a una grande, durante todo un día, +1 criatura adicional por nivel del conjurador. Cuando transcurren 24 horas, la comida y el agua se

vuelven inservibles, aunque se pueden restablecer por otras 24 horas con un conjuro de *purificar agua y comida*.

Controlar la temperatura

Alcance: Personal

Duración: 1 hora + 1 turno/nivel

Una vez lanzado el conjuro, la temperatura alrededor del lanzador, puede ser aumentada / disminuida en 5° por nivel del lanzador en un radio de 5 metros. Este conjuro permite cruzar zonas muy calientes o frías, además, si la temperatura se ve alterada en más de 20° permite a las criaturas que se hallen dentro del efecto del conjuro ignorar 5 puntos de daño de frío o de fuego, según el caso. Por ejemplo, si el lanzador disminuye la temperatura en 20° y se viese afectado por el aliento de fuego de un dragón, evitará los 5 primeros puntos de daño.

Convocar monstruos I

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 3 que aparece en este libro.

Curar heridas graves

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este conjuro nos permitirá sanar una herida grave o eliminar la parálisis. Si usamos el conjuro para curar una herida, la misma sanará 2d8+2 puntos de daño. Por el contrario, no curará punto alguno si el conjuro es empleado para eliminar los efectos de la parálisis. Este sortilegio nunca subirá los puntos de golpe por encima del máximo actual del aventurero. Obviamente, un clérigo puede curarse a sí mismo.

También puede emplearse su reverso, *Causar heridas graves*, lo cual ocasiona un daño de 2d8+2 a la criatura tocada. Es necesario una tirada de ataque para lograr tocar a la víctima y que el conjuro tenga éxito. Si el receptor está incapacitado para defenderse, no será necesaria esta tirada.

Detectar mentiras

Alcance: 3 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando un clérigo ha lanzado este conjuro es capaz de discernir si una criatura que se encuentra dentro del alcance del conjuro está mintiendo.

Este conjuro es reversible, por *mentira indetectable*, e impide la detección mágica de las mentiras durante 24 horas.

Hablar con las plantas

Alcance: 3 metros

Duración: 3 turnos

Este conjuro permite al clérigo comunicarse y controlar a las plantas no mágicas de manera simple. Por ejemplo, les puede pedir que se aparten para despejar el camino o preguntar si ha pasado por allí una criatura en concreto

Imbuir la habilidad de conjurar

Alcance: Contacto

Duración: Especial

A través de este hechizo, el lanzador puede conferir la habilidad de lanzar alguno de los conjuros que tienen memorizados a otra persona, aunque dicho individuo no tenga ningún tipo de habilidad para lanzar conjuros. El único requisito para ser receptor de hechizos es tener una puntuación de Inteligencia de al menos 9. El clérigo únicamente puede transferir un conjuro de cada nivel que tenga, y el aventurero al que se lo transmita ha de tener el nivel necesario para lanzar el conjuro, es decir, si un clérigo quiere transferir un conjuro de nivel 1 y otro de 2 nivel a un aventurero, éste ha de tener al menos 3 niveles en su clase.

Inmunidad contra conjuros

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Una vez lanzado, la criatura tocada por el clérigo se vuelve inmune a un máximo de 3 conjuros de nivel 4° o inferiores mientras duren los efectos.

Lenguas

Alcance: Personal

Duración: 1 asalto/nivel

Una vez lanzado el conjuro, el clérigo podrá hablar y leer cualquier idioma existente, aunque no le permite comunicarse con animales, únicamente con criaturas inteligentes que tengan un idioma propio.

Libre acción

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al receptor moverse libremente y con normalidad, aunque se vea afectado por otros hechizos que impiden la libertad de acción, como parálisis o retener personas, o se encuentre en un medio natural que en condiciones naturales le hiciese ir más lento, como pudiese ser en una zona con mucha vegetación o debajo del agua.

Manto de valor

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

Las criaturas receptoras de este conjuro obtienen una bonificación de +4 en sus tiradas de salvación contra miedo. El hechizo puede afectar a un máximo de 4 criaturas elegidas por el lanzador, incluyéndole a él.

Este conjuro es reversible y hace que una única criatura irradie miedo en 1 metro de radio a su alrededor. Cualquier criatura que se encuentre en el radio de acción, deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitar salir huyendo durante 1d8 asaltos.

Neutralizar veneno

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Cuando el clérigo lanza este conjuro sobre una criatura envenenada consigue que ésta se vuelva inmune al veneno de manera permanente y repara los efectos que el veneno pudiera haberle causado. Si un personaje ha muerto debido al efecto de un veneno, este conjuro puede traerlo a la vida si no han transcurrido más de 10 asaltos desde su muerte.

Protección contra rayo

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro protege a la criatura tocada o al lanzador contra el efecto de cualquier tipo de rayo, ya sea de origen arcano o natural, concediéndole un bonificador de +4 en la tirada de salvación. Además, si no supera esta tirada de salvación, ignorará los primeros 10 puntos de daño infligidos por el rayo.

Protección contra el mal en grupo

Alcance: 3 metros

Duración: 12 turnos

Este conjuro concede al portador las siguientes protecciones contra todas las criaturas malignas:

Efectos del conjuro	
1	Un bonificador -1 a la CA y un +1 a las tiradas de salvación.
2	El conjuro impide el contacto corporal con las criaturas procedentes de otro plano o que hayan sido invocadas. Esto implica que el receptor del conjuro no puede ser atacado por criaturas extraplanares.

Este conjuro es reversible y se puede transformar en un hechizo de *protección contra el bien*.

Ramas en serpientes

Alcance: 40 metros

Duración: 6 turnos

Este conjuro permite al lanzador transformar 2d8 ramas, bastones o similares que se encuentren dentro del alcance del conjuro en serpientes, con un 50% de posibilidades de que sean venenosas. Las características de estas serpientes son: 1 DG, CA 6, Mov 10, ataque: constricción +2, Daño 1d4+1 por asalto y salvación como Guerrero de nivel 1, con una moral de 7.

Repudiar

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

A través de este conjuro, el clérigo puede intentar enviar a una criatura extraplanar a su plano original. Existe un 50% de probabilidades de que el hechizo funcione.

La criatura solo tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar ser expulsada si posee más DG que el lanzador. Además, obtendrá un bonificador de +1 por cada 2 DG que posea por encima del conjurador, es decir, que si un clérigo de nivel 7 intenta repudiar a una criatura de 11 dados de golpe, esta obtendrá un bonificador de +2 a la tirada de salvación.

5º Nivel

Cambiar de plano

Alcance: Contacto

Duración: Especial

A través de este conjuro, el clérigo y/o las criaturas tocadas, hasta un máximo de ocho, cambian de plano. Este cambio es permanente, y los receptores del conjuro permanecerán en el plano al que han sido enviados hasta que puedan salir de él por sus propios medios. El lanzador elige el plano de destino y, siempre que lo conozca, también puede marcar un punto concreto de llegada.

Si la criatura tocada no es voluntaria, tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

Caminar por el aire

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora + 10 minutos/nivel

Este conjuro otorga al receptor la capacidad de caminar por el aire como si estuviera pisando terreno sólido, pudiendo avanzar en cualquier dirección con la velocidad de movimiento normal de la criatura. No hay límite en cuanto al tamaño de la criatura.

Comunicar

Alcance: 0

Duración: Especial Una vez lanzado el conjuro, el clérigo se pone en contacto con su deidad y la misma le permitirá realizar una pregunta por nivel de experiencia. La única respuesta que es posible obtener es "sí" o "no". Las respuestas serán veraces en función del conocimiento de la deidad, este punto lo ha de decidir el Narrador (ya se sabe aquello de que las divinidades son omniscientes, pero, en Aventuras en la Marca del Este, el Narrador es una deidad). En caso de no saberlo o que la deidad no quiera responder o no le interese, no se obtendrá respuesta. Si el fin que se busca con las preguntas no está acorde al alineamiento de la deidad, ésta no solo no responderá, si no que quitará al clérigo la capacidad de lanzar conjuros durante una semana.

Controlar los vientos

Alcance: Personal

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro otorga al lanzador la capacidad de controlar los vientos en un área de 15 metros de radio por nivel de lanzador. Por cada 2 niveles de lanzador, el clérigo puede aumentar o disminuir la fuerza del viento en 20 km/hora, con los siguientes efectos:

40-80 km/h: las criaturas voladoras pequeñas y los objetos de menos de 1 kg se ven arrastrados.

80-120 km/h: todas las criaturas voladoras, a excepción de las muy grandes, ven reducido su índice de movimiento a la mitad o no pueden volar.

120-200 km/h: no se puede volar en la zona, las criaturas terrestres de tamaño normal ven reducido su índice de movimiento a la mitad y cualquier objeto de menos de 40 kg se mueve a causa de la ventisca.

+200 km/h: cualquier criatura u objeto que se halle en la zona comienza a moverse como si se encontrara dentro de un tornado, sufriendo 2d10 puntos de golpe por turno mientras permanezca en la zona.

Convocar monstruos II

Alcance: 40 metros

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que convocar monstruos I, con la diferencia que llama 2d4 monstruos de 2 DG.

Curar heridas críticas

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este conjuro nos permitirá sanar una herida grave o eliminar la parálisis. Si usamos el conjuro para curar una herida, la misma sanará

3d8+3 puntos de daño. Por el contrario, no curará punto alguno si el conjuro es empleado para eliminar los efectos de la parálisis. Este sortilegio nunca subirá los puntos de golpe por encima del máximo actual del aventurero. Obviamente, un clérigo puede curarse a sí mismo.

También puede emplearse su reverso, *Causar heridas graves*, lo cual ocasiona un daño de 3d8+3 a la criatura tocada. Es necesario una tirada de ataque para lograr tocar a la víctima y que el conjuro tenga éxito. Si el receptor está incapacitado para defenderse, no será necesaria esta tirada.

Disipar el mal

Alcance: 10 metros

Duración: 1 turno

Todas las criaturas malvadas o muertos vivientes que se acerquen a menos de 10 metros de distancia del receptor del conjuro deben tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o serán destruidos. No obstante, si la criatura supera la tirada, en lugar de seguir avanzando, huirá.

El lanzador puede dirigir su conjuro hacia una criatura concreta, en cuyo caso ésta recibirá un penalizador -2 a su tirada de salvación. De manera adicional, el conjuro *disipar el mal* puede emplearse para desembarazar a un compañero de un objeto maldito.

Este conjuro es reversible y funciona contra criaturas de alineamiento legal con el mismo efecto.

Fuente mágica

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el clérigo imbuje a una fuente de agua sagrada propiedades mágicas que permiten la observación, convirtiendo la fuente en una especie de bola de cristal, funcionando exactamente igual que este objeto, que está descrito en el apartado de objetos mágicos de este libro. Por cada litro de agua sagrada que haya en el receptáculo, el clérigo podrá observar durante un asalto, así, para 10 litros de agua sagrada la duración del conjuro será de 10 asaltos.

Golpe flamígero

Alcance: 20 metros

Duración: Instantáneo

Mediante este conjuro se crea una columna vertical de fuego, de 2 x 2 metros, en el lugar que designe el clérigo dentro del alcance del conjuro. Esta columna causa a cualquier criatura que se halle dentro del área 6d8 de daño. Si la

criatura supera una tirada de salvación contra conjuros sólo recibe la mitad de daño.

Misión

Alcance: 10 metros

Duración: Objetivo

Mediante el lanzamiento de este conjuro el clérigo puede ordenar a la criatura afectada que realice una misión. Por ejemplo, encontrar un objeto o a una persona, matar a alguien, robar un objeto, etc. Por cada día en que la criatura no se dedique únicamente a realizar la misión encomendada perderá 1 punto en todas sus tiradas de salvación hasta que la complete.

Si la criatura no acepta la búsqueda de forma voluntaria tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

Muro de fuego

Alcance: 80 metros

Duración: Especial

Este conjuro crea un muro de fuego de un máximo de un cuadrado de 5 metros de lado por nivel de lanzador y 5 metros de altura, o de un anillo de 2 metros de radio por nivel y 5 metros de altura. Uno de los lados del muro, a elección del lanzador, lanzará llamas de fuego que causarán 2d6 puntos de daño a todas las criaturas que se hallen a menos de dos metros del muro y 1d6 a aquellas que se encuentren entre 2 y 5 metros, sin derecho a tirada de salvación. Cualquier criatura que atraviese el muro sufrirá 4d6 puntos de daño +1 punto adicional por nivel del lanzador. La duración del conjuro es de un turno por nivel de lanzador, a partir de ese momento, si el clérigo desea mantener el muro, ha de concentrarse y no podrá realizar ninguna otra acción que no sea mantener el muro de fuego activo.

Piedras en púa

Alcance: 30 metros

Duración: 1 hora + 1 turno/nivel

Este conjuro crea una trampa de piedras con forma de púa. El lanzador puede afectar a piedras en un área de un cuadrado de 5 metros de lado por nivel. En el área afectada por el hechizo, toda piedra que exista ya sea natural o pared de piedra trabajada, sufrirá una pequeña transformación haciendo que se formen en las mismas pequeñas púas. Cualquier criatura que pase por el área verá como miles de pequeñas púas se lanzarán contra ella, sufriendo 2d4 puntos de daño por asalto que permanezca en el área, sin derecho a tirada de salvación. Esta trampa solo puede ser detectada por ladrones y ninjas.

Plaga de insectos

Alcance: 150 metros

Duración: 1 día

Este conjuro logra que una multitud de insectos se reúnan en una densa nube, en el punto que designe el lanzador.

Para que el conjuro funcione es necesario que en el entorno haya presencia de insectos. Los bichos hacen que la visión quede limitada a 3 metros en el área de efecto del sortilegio, que es igual a 50 metros de diámetro por 20 metros de alto. Las criaturas dentro de la nube con 2 DG o menos huirán despavoridas. El lanzador debe concentrarse para no perder el control de la plaga. Si el lanzador es atacado o la plaga traspasa el límite de alcance del conjuro, ésta se disipará.

Rayo de luna

Alcance: 60 metros + 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Al lanzar este conjuro, el clérigo atrae un rayo de luz que ilumina el área que el lanzador designe dentro del alcance del conjuro en un radio de 15 metros a partir del rayo. Además, el lanzador puede hacer que el rayo se mueva iluminando otras áreas, con una velocidad base de 20 metros por asalto.

Redención

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Con este conjuro, el clérigo puede redimir a la criatura objeto del conjuro de los actos que haya realizado en contra de su voluntad, como puede ser bajo un encantamiento de hechizar persona, y, de esta manera, restañar los cambios involuntarios de alineamiento y las consecuencias derivadas de los mismos. Este conjuro funcionará, a discreción del Narrador, para restaurar la clase de aventurero perdida a un paladín disoluto.

Revivir a los muertos

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Este conjuro permite al lanzador devolver a la vida a humanos, elfos, enanos, gnomos y halflings. Para que el conjuro tenga efecto la criatura revivida sólo puede llevar muerta 1 día por nivel de experiencia del lanzador. El cuerpo ha de estar completo, si alguna parte hubiera sido amputada, no se regenera, al igual que si la criatura tuviera alguna enfermedad o veneno, el cual seguirá actuando una vez revivido. Una vez devuelto a la vida, sólo tendrá un punto de golpe y no podrá combatir o conjurar en una semana. Si este conjuro es lanzado contra una criatura muerta viviente, ésta debe realizar una tirada de

salvación contra conjuros o morirá de forma inmediata.

Este conjuro es reversible (*Rayo de la Muerte*) y puede matar a los vivos. El conjurador extiende su mano de la que brota un fino rayo de color violáceo que volará con rapidez hasta el objetivo elegido. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de muerte. De no superarla, morirá de forma automática. El uso de este conjuro es un acto puramente caótico, y sólo podrá ser llevado a cabo por individuos de este alineamiento.

Visión verdadera

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al receptor ver todas las cosas a su alrededor tal y como son realmente. Puede ver las puertas secretas, trampas, ilusiones, los objetos o criaturas invisibles, polimorfadas o transmutadas, incluso el aura de las criaturas. Además, permite ver el plano etéreo.

6° Nivel

Abrir las aguas

Alcance: 6 metros/nivel

Duración: 1 turno/nivel

Mediante este conjuro, el clérigo puede abrir un sendero en medio de las aguas. Por cada nivel de lanzador se crea un surco de 1 metro de profundidad por 2,5 metros de ancho y 20 metros de largo. Una vez terminado el conjuro, el sendero desaparece y las aguas vuelven a su cauce. Este conjuro se puede lanzar bajo el agua creando un cilindro de aire para respirar en lugar de un sendero.

Animar objetos

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Con este conjuro, los objetos inanimados cobran vida y obtienen la capacidad de moverse. Además, atacan a la criatura que designe el lanzador. Si el objeto está en posesión de alguien, éste tiene derecho a una tirada de salvación para que el objeto no sea animado.

La capacidad de movimiento y ataque, así como la categoría de armadura y puntos de golpe de los objetos dependerán de su peso, forma y composición, el Narrador será quien decida las características.

Barrera de cuchillas

Alcance: 10 metros

Duración: 3 asaltos/nivel

En el momento en que este conjuro es lanzado aparece un muro de cuchillas afiladas formando un círculo en torno a un punto designado por el lanzador. Cualquier criatura que intente atravesar la barrera de cuchillas sufrirá 8d8 pg de daño. El plano de rotación de las cuchillas será horizontal o vertical a elección del lanzador. Cualquier criatura que esté dentro de la barrera cuando ésta sea conjurada, puede realizar una tirada de salvación contra conjuros para no quedar atrapada.

El tamaño de la barrera, a elección del conjurador, varía desde 1 metro cuadrado hasta 6 metros cuadrados.

Convocar animales

Alcance: 10 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Por medio de este conjuro el clérigo convocará varios animales que atacarán a sus oponentes. Puede crear hasta un máximo del doble de DG del clérigo de animales. Por ejemplo, un clérigo de nivel 10, puede crear 20 DG de animales (puede convocar 20 animales de 1 DG o uno de 20 DG, cualquier combinación que sume 20 DG es válida).

Estos animales conjurados sólo sirven para atacar a los oponentes que designe el clérigo y se niegan a realizar cualquier otra tarea. Si el conjurador les ordenara otra acción diferente, existe un 25% de probabilidades de que se vuelvan contra él.

Convocar monstruos III

Alcance: 50 metros

Duración: 4 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro funciona igual que convocar monstruos I, con la diferencia que llama 1d6 monstruos de 3 DG.

Encontrar el camino

Alcance: Toque

Duración: 1 turno por nivel

Este conjuro permite al clérigo hallar el camino más corto y directo para entrar o salir de un lugar, tanto si es al aire libre o bajo tierra. Este conjuro sólo funciona con localizaciones concretas, no sirve, por ejemplo, para hallar el camino hacia el lugar en el que se encuentra un liche que ha de destruir o para conocer la localización de un artefacto. El lugar buscado ha de estar en el mismo plano que el lanzador. Una vez lanzado, el clérigo siempre sabe qué dirección debe tomar para hallar el lugar buscado. El conjuro termina cuando se llega al destino.

Este conjuro es reversible (*Perder el Camino*) y hace que la criatura pérdida no logre encontrar un lugar designado por el clérigo, aunque lo

conociera anteriormente. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto.

Festín de los héroes

Alcance: 10 metros

Duración: 1 hora

Mediante este conjuro, el clérigo puede preparar un gran festín para tantas personas como nivel tenga, creándose una gran mesa con asientos y criados que sirven un gran banquete.

Las criaturas han de pasar una hora comiendo, siendo las viandas exquisitas y resultando las bebidas de excelente calidad. Una vez terminado el festín, todos los participantes serán curados de cualquier enfermedad que tuvieran, recuperarán todos sus puntos de golpe y serán inmunes al veneno y al miedo durante 24 horas.

Hablar con los monstruos

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asalto/nivel

Este conjuro permite al lanzador hablar con cualquier monstruo que tenga capacidad de comunicación, ya sea mediante sonidos, gestos, etc. El monstruo comprende al clérigo y viceversa, aunque usen lenguajes distintos, empero las repuestas del monstruo serán dirigidas por el Narrador, teniendo siempre en cuenta su Inteligencia y alineamiento.

Invocar elemental

Alcance: 80 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando es lanzado este conjuro, el clérigo convoca a un elemental. Existe una probabilidad del 75% de que aparezca un elemental de 14 DG y un 25% de que sea de 18 DG. El elemental obedece las órdenes del lanzador, sin que exista posibilidad de que se vuelva contra él. El elemental permanecerá durante toda la duración del conjuro o hasta que se vea reducido a 0 puntos golpe. Cada tipo de elemental es invocado por un conjuro diferente.

Orden de retirada

Alcance: 0

Duración: Especial

El lanzador ha de elegir un refugio de manera anticipada; este lugar ha de conocerlo muy bien y ha de designar un punto concreto de llegada. Una vez elegido, se lanza el conjuro, que permanecerá activo hasta que el clérigo pronuncie la orden de retirada, momento en el que será transportado al refugio que eligió previamente. El clérigo puede transportar 15 kg extra por nivel de lanzador, este peso extra puede ser cualquier cosa, incluyendo otra persona.

Si el lanzador no se encontrara en el mismo plano de existencia que el refugio, hay un 40% de probabilidades de que falle el conjuro.

Prohibición

Alcance: 30 metros

Duración: Permanente

Este conjuro permite al lanzador proteger un área de hasta un cubo de 20 metros de lado por nivel, impidiendo el paso de las criaturas (ni siquiera podrán teletransportarse, cambiar de plano o ser convocadas). El lanzador ha de determinar al realizar el encantamiento cómo quiere que se permita el acceso al área: o bien elige una contraseña y aquel que la pronuncie puede pasar, o elige el tipo de criatura o alineamiento a la que permita el paso.

Cualquier criatura que intente pasar por la zona y lo tenga prohibido ha de realizar una tirada de salvación contra conjuros o sufrir 10d6 puntos de golpe, además, si se falla la tirada de salvación no se puede volver a intentar pasar por la zona hasta transcurridas 24 horas o una vez concluya el conjuro.

Este conjuro solo puede ser finalizado por deseo del lanzador o mediante un conjuro de disipar magia lanzado por un conjurador de nivel superior al clérigo.

Relato de piedra de Nomolos

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos

Este hechizo ha de ser lanzado en un área donde existan piedras. El clérigo va tocando las piedras y estas le cuentan quién las ha tocado y en qué momento; además, le desvelarán todo lo que hay a su alrededor, y le confesarán si están tapando u ocultando algo. Es el Narrador el que relata la descripción que hacen las piedras como crea conveniente.

Roble perenne

Alcance: Contacto

Duración: 1 día/nivel

Mediante este conjuro, el clérigo hechiza un roble o un árbol de características similares. El árbol ha de estar situado en un radio de 100 metros de lo que desea proteger el lanzador, ya sea su morada, algún objeto enterrado, etc. El lanzador le da instrucciones al árbol para que ataque a cualquier criatura que se acerque a lo que quiere proteger y no haya pronunciado una contraseña. El árbol tiene como características CA 0, 2 ataques por turno que infligen 2d8 cada uno y 5 DG.

Este encantamiento hace que el árbol irradie magia, por lo que puede ser detectado mediante un conjuro de detectar magia. El hechizo expira pasado su tiempo de duración, pero también si

el árbol desciende a 0 puntos de golpe o si se lanza sobre él un conjuro de disipar magia. Únicamente se puede encantar un árbol a la vez, y hasta que no expire el conjuro no se puede volver a realizar.

Sanar

Alcance: Toque

Duración: instantáneo

Este conjuro restablece todos los puntos de golpe perdidos por la criatura tocada.

Por otra parte, el conjuro se considera reversible (*Dañar*). Si el lanzador tiene éxito en un ataque contra un enemigo, éste debe realizar una tirada de salvación contra muerte. Si la supera, el conjuro sólo le inflige 6d8 puntos de golpe, en caso contrario la criatura muere inmediatamente. Si la criatura tiene más de 100 punto de golpe pierde un máximo de 10d10 puntos de golpe si falla la tirada, pero no muere.

Semillas de fuego

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro permite al lanzador crear semillas de fuego de dos tipos diferentes, según desee el lanzador:

Proyectiles: permite crear hasta cuatro proyectiles con forma de bellota que pueden ser lanzados hasta una distancia máxima de 50 metros. Cuando son lanzados se ha de realizar una tirada de ataque a distancia, y si golpean causan 2d8 puntos de daño al estallar más 1d8 puntos de daño por fuego, además prende todo lo que sea susceptible de arder en un radio de 2 metros.

Incendiarias: permite crear hasta ocho bombas con forma de baya que no pueden ser lanzadas, pero que se pueden depositar donde se quiera y, si el lanzador se encuentra a una distancia de 100 metros y pronuncia una palabra de mando, las bayas explotan causando 2d8 puntos de daño más 1d8 puntos de daño por fuego a todas las criaturas que se encuentren en un radio de 5 metros; además, prende todo lo que sea susceptible de arder en el radio de acción de la baya. Las criaturas que se vean afectadas por la explosión tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para sufrir solo la mitad del daño.

Sirviente aéreo

Alcance: 10 metros

Duración: 1 día/nivel

Una vez se invoque este encantamiento, aparece ante el clérigo un sirviente aéreo con la forma de un elemental de aire. Este sirviente encontrará y traerá hasta el lanzador cualquier objeto que el clérigo le describa, pero no

aceptará ninguna otra orden. El objeto ha de tener como mucho un peso de 500 kg. Además, el lanzador ha de conocer el objeto, y si ordena al sirviente traer un objeto que este no puede localizar o que es excesivamente difícil de obtener, el sirviente se volverá loco y atacará al lanzador hasta matarlo, con las características de un elemental de aire de 15 DG.

Transmutar agua en polvo

Alcance: 60 metros

Duración: Permanente

Cuando es lanzado este conjuro en el área designada por el clérigo, de un máximo de 1 metro cúbico por nivel de lanzador, toda el agua que haya en la zona se convierte en polvo; además, si hay algún elemental de agua en la zona, deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para no ser destruido y, aun superando la tirada, sufriría 3d8 puntos de daño. Este conjuro es reversible y transforma toda la tierra y el polvo de una zona en agua, afectando a los elementales de tierra de la misma manera que afectaba su reverso a los elementales de agua.

Transportarse vía plantas

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro permite al lanzador penetrar en cualquier planta de tamaño humanoide y teletransportarse hasta otra planta del mismo tipo, sin importar la distancia a la que se encuentre. Si el lanzador quiere ir a una zona concreta, aparecerá en la planta del mismo tipo más cercana que haya a ese lugar. Existe una probabilidad del 35% disminuida en un 1% por nivel de lanzador de aparecer en una planta a una distancia de 500 km del lugar deseado.

7º Nivel

Animar rocas

Alcance: 40 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al lanzador animar un bloque de piedra de un tamaño máximo de 50 cm³ por nivel. No se puede animar una parte de un bloque, sino el bloque entero. Una vez animado, el bloque seguirá todas las órdenes del lanzador al pie de la letra (moverse, atacar, etc.) ya que carece de inteligencia para interpretar nada. Las características de la roca son las siguientes CA 2, 3 puntos de golpe por nivel de lanzador, la tirada de ataque es la misma que el lanzador e inflige un daño cuando golpea de 1,5 puntos de daño por nivel de lanzador (redondeando hacia abajo).

Auxilio

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Para lanzar este conjuro, el clérigo elige un objeto relacionado con su deidad, como un símbolo, una talla, etc. Una vez lanzado, el objeto irradia una poderosa magia que permite al portador teletransportarse a la guarida del lanzador al mencionar la palabra de mando que designe.

Este conjuro es inverso y puede lanzarse para transportar al clérigo a las inmediaciones del portador cuando se dice la palabra de mando.

Carro de Steinkel

Alcance: 10 metros

Duración: 12 horas

Al realizar este conjuro, aparece delante del portador un enorme carro tirado por dos caballos de fuego. El índice de movimiento del carro es de 25 metros en tierra y 50 metros por el aire. El carro puede transportar hasta ocho criaturas más el peso máximo que pueda transportar cada una de ellas. Los caballos siguen las órdenes del lanzador. Cualquier criatura que se acerque a menos de 2 metros del carro, excepto las designadas por el lanzador, sufren 2d4 puntos de daño por fuego.

Cada uno de los caballos tiene una CA 0 y 40 puntos de golpe, solo sufren daño si son atacados por armas mágicas, conjuros o agua, cada litro de agua que se les eche encima les causa 1 punto de golpe de daño.

Caminar por el aire

Alcance: Toque

Duración: 6 turnos por nivel

Este conjuro permite al clérigo y a una criatura adicional por cada ocho niveles de clérigo transformar su cuerpo en gas y formar una nube. Una vez transformado, un viento mágico impulsa la nube con una capacidad de movimiento de 20 metros como máximo. La nube se puede mover en la dirección que desee el clérigo. Mientras está en forma gaseosa no puede realizar ninguna acción que no sea desplazarse, aunque verán perfectamente lo que tienen alrededor.

Confusión

Alcance: 80 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando es lanzado, este conjuro afecta a las criaturas que se encuentren en un cuadrado de 10 metros de lado dentro del alcance del conjuro. Las criaturas entran en un estado de confusión que provoca las siguientes reacciones:

Reacción a la confusión

Tirada d10	Reacción
1-3	Salen corriendo en cualquier dirección durante 1d10 turnos
4-7	Permanecen quietas durante 1d10 turnos (aunque se les ataque permanecen igual)
8-10	Atacan a la criatura más próxima durante 1d10 turnos

Las criaturas que se vean afectadas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros, si la superan no se ven afectadas, pero si permanecen en el área de efecto en el asalto siguiente han de volver a realizar la tirada de salvación. Cuando pase la duración del conjuro, la criatura tiene derecho a una nueva tirada de salvación: si la falla, tira de nuevo en la tabla para ver el efecto que produce el hechizo sobre la criatura.

Controlar el clima

Alcance: 0

Duración: 4d12 horas

Una vez transcurridos 1d4 asaltos tras lanzar el conjuro, los efectos de éste comienzan a ser visibles y se produce el cambio de clima en un área local, de 100 km a la redonda. El clérigo puede efectuar el cambio de clima tal y como desee: puede producir lluvia, nieve, despejar las nubes, etcétera. Los cambios han de ser moderados –no puede hacer nevar en un desierto-, y ser consecuentes con la estación y la climatología habitual de la zona.

Milagro

Alcance: Ilimitado

Duración: Especial

Al lanzar este conjuro, el clérigo entra en contacto con su deidad y le pide que le favorezca con parte de su poder. Entre los efectos de este encantamiento están el que duplique los efectos de cualquier otro conjuro (de clérigo o no) de nivel 7º o menor, o deshacer los efectos perjudiciales de la mayoría de los hechizos. No obstante, hay muchos más efectos y, al igual que el conjuro deseo, sus efectos quedan a discreción del Narrador. Por ejemplo, un clérigo podría pedir a su deidad que le favoreciera para ganar una batalla, le desplazara a otro plano de existencia o protegiese una localización contra un desastre natural.

A los dioses no les gusta que los mortales les molesten de manera frecuente. Por ello, una deidad que considere que su clérigo abusa de este conjuro o le pide favores para beneficio propio podría retirarle sus poderes de manera temporal hasta que expie sus pecados. De igual

modo, algunas peticiones pueden ser tan poderosas que la deidad pida algún tipo de sacrificio, que puede ser desde donaciones en dinero hasta vidas de criaturas o la pérdida permanente de puntos de características del lanzador.

Némesis reptante de Nomolos

Alcance: 100

Duración: 4 asaltos/nivel

Mediante este conjuro, el lanzador llama a una masa de 1d10 x 100 insectos. Esta masa aparece reptando y se mueve a una velocidad de 5 metros por asalto, matando a cualquier criatura que encuentre a su paso. Cada uno de los insectos inflige un punto de golpe y muere en el ataque, así que la masa será capaz de infligir tanto daño como insectos tenga.

Palabra sagrada

Alcance: 0

Duración: Especial

Una vez sea lanzado este conjuro, cualquier criatura malvada en un área de 20 metros alrededor del conjurador sufrirán los siguientes efectos:

Tabla efectos Palabra Sagrada	
DG	Efecto
12+	Sordos 1d4 asaltos, -2 para golpear, movimiento reducido 25%
8-11	Atontados 2d4 asaltos, -4 para golpear, movimiento reducido 50%
4-7	Paralizados 1d4 turnos
3 o menos	Muertos

Este conjuro tiene efecto inverso, y funcionará con las mismas características contra criaturas legales.

Puerta

Alcance: 50 metros

Duración: Especial

Este conjuro crea una puerta interdimensional entre el lugar en el que se encuentra el clérigo y el plano donde se encuentra una criatura de gran poder. El lanzador debe nombrar a la criatura y entonces se creará la puerta, que inmediatamente llamará la atención de esta poderosa criatura. Lo que ocurra una vez abierta la puerta queda a discreción del Narrador y dependerá del motivo de crear la puerta, del alineamiento del lanzador en relación con el de la criatura, etc.

Rayo de sol

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1d6 asaltos +1

A través de este conjuro, el lanzador convoca un gran rayo de luz solar en cada asalto que dure el hechizo. Cualquier criatura que se halle en un radio de 5 metros del lugar en el que aparezca el rayo ha de realizar una tirada de salvación contra conjuros o quedar cegada durante un 2d4 asaltos. Toda criatura que se vea afectada por el rayo de sol y sea especialmente sensible a la luz quedará cegada permanentemente si falla la tirada de salvación. Cualquier muerto viviente que se halle dentro del área de efecto sufre 8d8 puntos de golpe por cada rayo de sol que le afecte, sin derecho a tirada de salvación.

Regenerar

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este conjuro permite al receptor regenerar las partes amputadas y órganos dañados de su cuerpo. Este proceso requiere un único asalto si los miembros amputados se hallan en la zona. Si no se encuentran a la vista el proceso dura 2d4 asalto. Además, si las heridas tienen más de un día o los miembros no se encuentran presentes, el receptor ha de superar una tirada de salvación para poder regenerar.

El reverso de este conjuro (*Necrosis*) permite marchitar los miembros u órganos que toque el lanzador. Si la criatura no tiene éxito en la tirada de salvación, el miembro u órgano tocado deja de funcionar en el siguiente asalto y se convierte en polvo en el asalto siguiente.

Restablecimiento

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este conjuro hace que el receptor recupere su energía vital y restablece los niveles que hubiera perdido por durante un combate con una criatura capaz de drenar la energía a sus víctimas. Este restablecimiento ha de producirse en las 24 horas posteriores al drenaje de energía para que sea efectivo. Además de lo reseñado, este conjuro también restaura los puntos de característica perdidos de manera no permanente.

El reverso de este conjuro (*Drenar energía*) es capaz de drenar la energía a la criatura tocada en 1 nivel si ésta fallara una tirada de salvación contra conjuros.

Resurrección

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Funciona igual que revivir a los muertos, pero sin límite de tiempo para la resurrección, es decir, no importa si la víctima lleva 1 día o diez años muerta. Además, sólo es necesario un fragmento de su cuerpo para llevar a cabo la resurrección. El receptor resucitará curado de cualquier enfermedad y con todos sus puntos de golpe, de característica y habilidades restaurados.

El reverso de este conjuro (*Destrucción*) destruye a la víctima y la convierte en polvo de manera inmediata. Para poder destruir a la víctima, el lanzador ha de tocarla teniendo éxito en una tirada de ataque.

Una vez se lance este conjuro, el clérigo deberá descansar 1 día por nivel del personaje resucitado o destruido, no pudiendo lanzar más conjuros o combatir.

Símbolo divino

Alcance: Toque

Duración: 1 turno/nivel

Mediante este conjuro el clérigo puede inscribir un símbolo resplandeciente sobre una superficie, objeto e incluso el aire. Cualquier criatura que contemple el símbolo a una distancia inferior a los 10 metros debe realizar una tirada de salvación contra conjuros para no sufrir los efectos del símbolo.

Existen diferentes tipos de símbolos. El lanzador decide en el momento de lanzar el conjuro que tipo de símbolo quiere inscribir de entre los siguientes:

Dolor: aquellas criaturas que no superen la tirada de salvación sufren un tremendo dolor que les causa una pérdida de 2 puntos en su destreza y un penalizador de -4 en sus tiradas de ataque durante 2d10 asalto.

Impotencia: aquellos que no superan la tirada se sienten derrotados y se rinden o huyen del lugar sin luchar durante 3d4 asalto.

Persuasión: las criaturas que no superan la tirada de salvación se vuelven amigables con el lanzador durante 1d20 asalto.

Terremoto

Alcance: 40 metros

Duración: 1 asalto

Este conjuro produce un enorme temblor en un área de 1 metro de diámetro por nivel del lanzador a partir del punto que designe el clérigo dentro del alcance del conjuro. El efecto dura un asalto y afecta a todo lo que se encuentre en el área, criaturas, objetos, estructuras, vegetación, etc. Los objetos inertes y construcciones reciben sólo la mitad de daño,

mientras que las criaturas vivas y vegetación reciben el daño completo y sólo la mitad si superan la tirada de salvación. Este conjuro produce un daño de 20d6 a todo lo que se encuentre dentro del área de efecto. Además, puede producir daño por derrumbamiento de objetos a las criaturas que se encuentren en un espacio cerrado. Una estructura se derrumbará si pierde el 50% de sus puntos de golpe.

Tormenta de fuego

Alcance: 200 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro crea una tormenta de fuego que arrasa todo en un área de 5 m3 de lado por nivel de lanzador. Cualquier criatura que se encuentre dentro del área de efecto sufre 2d8 + 1 punto de daño extra por nivel de lanzador; las criaturas sufren daño cada asalto en el que se encuentren dentro de la tormenta.

Las criaturas afectadas no tienen derecho a ninguna tirada de salvación para evitar el daño.

Conjuros de Druida

1º Nivel

Afectar fuegos normales

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: 2 asaltos/nivel

A través de este conjuro, el druida puede cambiar el tamaño de cualquier fuego no mágico en un radio de tres metros desde el punto que designe. Puede hacer que se conviertan en brasas o incrementar la potencia del fuego hasta que llegue a desprender tanta luz como si se estuviera a pleno sol, aunque en ningún caso puede aumentar o disminuir el daño que hace el fuego, únicamente su intensidad.

Amistad animal

Alcance: 10 metros

Duración: Permanente

Una vez lanzado el conjuro, el druida consigue la amistad del animal dentro del alcance del conjuro que designe, el único requisito es que el animal tenga una puntuación de Inteligencia entre 1-4 y que las intenciones del druida sean buenas; si se quiere usar al animal con malas intenciones la criatura lo detecta y el conjuro no funciona. El druida puede enseñar un máximo de tres trucos al animal, similares a las que se pueden enseñar a un perro, como puede ser defenderlo, cazar para él, coger objetos, etc. El druida puede solicitar la amistad de un máximo

de 2 DG de animales por nivel, el conjuro es permanente, pero si el druida se separa de alguno de los animales durante más de una semana, estos se olvidaran de todo y retomaran su existencia normal. El animal realiza una tirada de salvación contra conjuros: si no la supera, seguirá al druida a partir de ese momento.

Convocar animales I

Alcance: Radio de 1,5 km

Duración: Especial

El druida puede llamar mediante este conjuro hasta un máximo de 8 animales de hasta 4 DG de los que se encuentren por el lugar en ese momento; el Narrador es quien decide cuantos animales aparecen y lo que tardan en llegar. Una vez que aparecen, se quedan con el druida hasta cumplir la orden específica que él les encomiende, ya sea un combate o una misión. Solo pueden ser llamados los animales normales, no se puede llamar ni monstruos ni animales mágicos.

Crear agua

Alcance: 30 metros

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 1, que se describe en este manual.

Curar heridas leves

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este útil conjuro permitirá restañar una herida leve o eliminar la parálisis. Si se usa el conjuro para curar una herida, la misma sanará 1d6+1 puntos de golpe. Este sortilegio nunca subirá los puntos de golpe por encima del tope actual del aventurero. En el caso de utilizarlo para eliminar los efectos de la parálisis, solamente actuará para tal fin y no curará punto alguno. El druida puede curarse a sí mismo o a otra persona.

Detectar trampas y pozos

Alcance: 0

Duración: 4 asaltos/nivel

Mediante este conjuro, el lanzador es capaz de detectar trampas, pozos, caídas de pesos y riesgos similares a lo largo de un sendero de 3 metros de ancho por 12 de largo. Ejemplos de los riesgos pueden ser simples pozos, pesos que caen sobre la cabeza, trampas con criaturas peligrosas (por ejemplo arañas, droseras gigantes, hormigas león, etc.) y trampas primitivas construidas con materiales naturales (trampas de lazo, de proyectiles, de cazador, etc.). Otros riesgos, como una caverna que se

inunda cuando llueve, una construcción insegura o una planta de naturaleza venenosa, no son revelados.

El lanzador tiene que mirar en la dirección deseada para determinar si existe un pozo o ha sido tendida una trampa en esa dirección, y experimenta una sensación de peligro procedente de la dirección del riesgo detectado, que se incrementa a medida que se acerca al peligro. El lanzador averigua la naturaleza general del peligro (pozo, trampa, peso), pero no conoce su funcionamiento exacto ni sabe cómo dismantelar las trampas.

El conjuro no detecta trampas mágicas (salvo aquellas que operan mediante pozo, caída de peso o trampa de lazo) ni aquellas que son mecánicamente complejas, como tampoco detecta trampas o caída de pesos que hayan dejado de funcionar.

Detectar veneno

Alcance: 10 metros

Duración: 10 minutos + 1 minuto/nivel

Una vez lanzado el conjuro, el druida puede detectar si algún objeto o ser vivo es venenoso o ha sido envenenado. Para ello, el objeto ha de encontrarse dentro del alcance del conjuro, detectando el druida automáticamente la existencia del veneno; además, existe un 5% de probabilidades por nivel de lanzador de que detecte el tipo de veneno.

Enredar

Alcance: 80 metros

Duración: 1 turno

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 1, que se describe en este manual.

Escalada de araña

Alcance: Contacto

Duración: 5 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro permite a la criatura tocada trepar como si fuera una araña, pudiendo andar por paredes verticales, techos, etc. La velocidad de movimiento será la mitad de su índice de movimiento normal.

Garrote

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos + 1 minuto/nivel

A través de este conjuro, el druida hace que un bastón no mágico obtenga las propiedades de un bastón mágico +1, otorgando un +1 a las tiradas de ataque y daño. El arma solo funciona como tal si es usada por el druida.

Hechizar animales

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos + 1 minuto/nivel

Este conjuro solo afecta a animales. La víctima de este conjuro tiene derecho a realizar una tirada de salvación contra conjuros: si logra tener éxito, el hechizo no mostrará efecto alguno; en caso contrario, la víctima quedará hechizada, y creerá que la persona que lanzó el conjuro es el mejor de sus amigos, tratando, por tanto, de defenderla ante cualquier amenaza existente. El druida se podrá comunicar con el animal como si hablaran el mismo idioma. No se puede hechizar a más de un animal por nivel de experiencia de druida a la vez. Este encantamiento no tiene efecto alguno sobre animales mayores que un ogro.

El encantamiento quedará roto de manera inmediata si el lanzador del mismo o sus aliados atacan deliberadamente a la criatura encantada, ya sea mediante otro conjuro o empleando la fuerza física.

Invisibilidad ante los animales

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos + 1 minuto/nivel

Una vez lanzado este encantamiento, la criatura tocada se vuelve invisible para los animales normales, aunque cualquier monstruo o animal mágico sí podrá ver al receptor del conjuro. Este hechizo también enmascara el olor y el sonido, por lo que podrá pasar por el lado de animales sin que se den cuenta de su presencia, a menos que interactúen con ellos. Se puede hacer invisible a una criatura por nivel de lanzador.

Localizar animales o plantas

Alcance: 100 metros + 20 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 1, que se describe en este manual.

Luz

Alcance: Radio de 20 metros

Duración: 6 turnos + 1 turno por nivel del lanzador.

Con este conjuro se ilumina un área de 20 metros alrededor del lanzador como si este estuviera equipado con una antorcha normal; el hechizo puede lanzarse sobre un objeto para que despidiera luz, como la punta de un bastón, un cetro o incluso una espada. Este arcano también puede utilizarse para cegar a una criatura, lanzándolo sobre sus ojos: la víctima deberá tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o quedará cegada durante 12 asaltos.

Cuando un conjuro de luz y otro de oscuridad están activos en una misma localización, en las

áreas afectadas de las zonas solapadas, cada conjuro anulará al otro, creándose una línea que separará una zona en completa oscuridad de otra iluminada.

Montura

Alcance: 10 metros

Duración: 2 horas + 1 hora/nivel

Cuando el druida lanza este conjuro, invoca a una montura para que le sirva mientras se mantenga activo el hechizo. El druida elige la montura que quiere invocar según sus niveles:

Nivel de druida Montura	
Nivel 1-3	Mula
Nivel 4-7	Caballo
Nivel 8-12	Camello
Nivel 13-15	Elefante
Nivel 16	Grifo

La montura aparece sin ningún tipo de silla para montarla, a excepción de que el lanzador llame a una montura inferior a la de su nivel; a partir de nivel 17, cualquier montura que convoque aparecerá con una silla de montar.

Muro de niebla

Alcance: 50 metros

Duración: 1 hora + 10 minutos/nivel

Mediante este conjuro, el druida crea un muro de niebla, de un máximo de un cubo de 6 metros de lado más 3 metros adicionales por nivel, la niebla es muy espesa y oscurece toda la zona sin permitir que pase la luz a través de ella. El muro puede ser disipado por un viento fuerte de al menos 30 km/h.

Resistencia al frío / calor

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

El receptor de este conjuro queda protegido de los efectos del frío o del calor, a elección del lanzador. El receptor podrá soportar temperaturas de -35° (Frío) o +55° (Calor). Por encima de estas temperaturas, el portador sufre la mitad del daño normal. Este hechizo no protege del daño causado por frío o calor de procedencia mágica o de armas de aliento.

Zancada Prodigiosa

Alcance: Personal

Duración: 1 hora/nivel

Este conjuro permite al druida aumentar su índice de movimiento en 10, y a partir del nivel 5 en 20.

2° Nfoel

Animal mensajero

Alcance: Contacto

Duración: 1 día + 1 día/nivel

Mediante este conjuro, el druida atrae a un animal pequeño de los que haya por los alrededores y le indica un lugar hacia el que la criatura se dirigirá, siendo capaz de transmitir un máximo de 20 palabras a la persona que se encuentre en el lugar indicado. También es posible colgar en el animal un pequeño pergamino que entregará a la persona que se encuentre en el lugar indicado. Una vez que el animal llega a su destino, permanece en él hasta que encuentra a alguien a quien entregar el mensaje o hasta que expire el conjuro.

Bayas drúidicas

Alcance: Contacto

Duración: 1 semana + 1 día/nivel

Para lanzar este conjuro es necesario que el druida disponga de unas cuantas bayas recién cogidas. Una vez lanzado el hechizo, cada una de estas bayas cura 1 punto de golpe al ser ingerida, proporcionando alimento para 24 horas, la criatura que consume esta baya no necesita comer nada más durante todo el día. El conjuro funciona sobre un máximo de 2d4 bayas

Calentar metal

Alcance: 40 metros

Duración: 10 asaltos

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 2 que se describe en este manual.

Combar madera

Alcance: 1 metro/nivel

Duración: Permanente

Cuando el druida lanza este conjuro permite combar la madera, cambiando su forma y debilitando su resistencia. Este arcano permite afectar a una superficie de 25 cm² por nivel del druida. Un druida de nivel 1º podría, gracias a este conjuro, inutilizar el mango de un hacha de mano o varias flechas, afectando a objetos más grandes a medida que suba de nivel, como grandes portones o embarcaciones.

Si el druida intenta afectar un objeto de madera mágico, tendrá que comparar su nivel con el hechicero que encantó o creó dicho objeto. Si el nivel del druida es igual o menor, este hechizo no funciona; por cada nivel que el druida tenga por encima de la persona que afectó al objeto, tendrá un 20% de posibilidades de que el conjuro resulte.

Convocar animales II

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona igual que el conjuro de druida de nivel 1 convocar animales I, con la diferencia de que los animales convocados pueden tener hasta 5 DG.

Crear llama

Alcance: 30 metros

Duración: 7 asaltos

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 2 que se describe en este manual.

Encantar serpientes

Alcance: 20 metros

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 2 que se describe en este manual.

Esfera flamígera

Alcance: 100 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro, el druida crea una esfera de 5 metros de diámetro que se mueve en la dirección que desee, quemando todo lo que hay a su alrededor y causando 2d6 puntos de daño a cualquier criatura que alcance, además de prender todo lo que encuentre a su paso y sea susceptible de arder. La esfera se mueve a una velocidad de 10 metros por asalto.

Para mover la esfera, el druida ha de permanecer concentrado en ella y no puede realizar ninguna acción; si su atención se distrajera, la esfera se quedará inmóvil hasta que retome su concentración.

Forma arbórea

Alcance: Personal

Duración: 1 hora/nivel

El druida puede emplear este conjuro para transformarse en un árbol de su mismo tamaño. La transformación es imposible de detectar y el druida será un árbol más para cualquier persona que lo observe. En este estado el druida podrá ver y oír, pero no podrá moverse; mantendrá sus puntos de golpe y tiradas de salvación, aunque ganará un bonificador de 1 a la CA.

El druida puede volver a su forma original cuando lo desee. Si se lanza un detectar magia se descubrirá al druida.

Hablar con los animales

Alcance: 10 metros

Duración: 6 turnos

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 2 que se describe en este manual.

Helar metal

Alcance: 50 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro hace que el equipo metálico del objetivo del conjuro se congele hasta temperaturas extremas, sufriendo el portador de dicho objeto 1d4 puntos de daño por cada asalto que esté en contacto con los objetos metálicos que han sido congelados. El druida puede congelar un objeto por cada 3 niveles de experiencia que posea.

Las criaturas que se vean afectadas por este conjuro tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto.

Hoja de llamas

Alcance: 0

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 2 que se describe en este manual.

Inmovilizar animal

Alcance: 40 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Este conjuro permite inmovilizar a 1d4 animales, paralizándolos. Únicamente los animales normales se ven afectados por este encantamiento, no teniendo efecto contra monstruos ni animales mágicos. Al quedar inmovilizadas, las criaturas seguirán respirando normalmente, siendo conscientes de lo que ocurre a su alrededor, aunque no podrán comunicarse ni realizar acción alguna.

Las víctimas de este conjuro tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar quedar paralizadas.

Luz Permanente

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago y elfo de nivel 2 que se describe en este manual.

Niebla Preternatural

Alcance: 3 metros/nivel

Duración: 4 asaltos/nivel

Este conjuro produce la formación de una espesa y gélida niebla grisácea que impide la visión más allá de 2 metros, incluyendo la

infravisión. Un viento fuerte dispersará esta niebla.

Piel de corteza

Alcance: Contacto

Duración: 5 asalto + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 2 que se describe en este manual.

Ráfaga de viento

Alcance: 50 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando el druida lanza este conjuro, de su mano brota una potente ráfaga de viento de 100km/h. Todas las criaturas que se vean afectadas por la ráfaga de viento lo harán en función de su tamaño: las pequeñas serán arrastradas por el viento a una velocidad de 10 metros por asalto, las normales no podrán avanzar en contra del viento, mientras que las grandes verán su índice de movimiento reducido a la mitad y las muy grandes directamente no se verán afectadas. Cualquier criatura voladora no podrá moverse en contra de este viento excepto que sea muy grande, quedando en tal caso su índice de movimiento reducido a la mitad.

Resistencia al fuego

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 2 que se describe en este manual.

Transformar madera

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro permite al druida transformar la madera, un máximo de un cubo de 25 centímetros de lado más otros 10 centímetros por nivel, dándole la forma que se desee, por ejemplo, puede dar la forma de un bastón para atacar, transformar una parte de una puerta de madera para crear un acceso, etc.

Veneno lento

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

Si se lanza este conjuro sobre una criatura que ha sido envenenada, los efectos del veneno se retrasan hasta que expira el hechizo, es decir, durante su duración la criatura no se verá afectada por el veneno ignorando sus consecuencias.

Una vez terminado el tiempo del encantamiento, el veneno afectará normalmente a la víctima, puesto que no proporciona ningún tipo de curación.

3° Nfoel

Caminar sobre el agua

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos + 10 minutos/nivel

Una vez lanzado el conjuro, el lanzador puede conferir la capacidad de caminar por el agua como si se tratara de tierra firme. El hechizo funciona sobre una persona, pero por cada nivel de experiencia por encima de 5, el druida puede afectar a una criatura adicional. Los receptores del conjuro pueden caminar sobre el agua a su índice de movimiento normal. Mientras las criaturas se encuentren bajo los efectos del encantamiento no podrán sumergirse en ningún líquido.

Caminar sobre llamas

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto + 1 asalto/nivel

Por medio de este conjuro, el lanzador dota a una o más criaturas del poder de resistir fuegos no mágicos con temperaturas de hasta 1.000° (lo que les permite caminar incluso sobre lava fundida). También confiere una bonificación de +2 a las tiradas de salvación contra fuego mágico, no recibiendo daño si se supera la tirada y reduciendo el daño de los mismos a la mitad si se falla. El conjuro funciona sobre una persona, pero por cada nivel de experiencia por encima de 5, el druida puede afectar a una criatura adicional. Este hechizo no es acumulativo con el de resistir el fuego u otras protecciones similares.

Convocar animales III

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona igual que el conjuro de druida de nivel 1 convocar animales I, con la diferencia de que los animales convocados pueden tener hasta 6 DG.

Crear comida y agua

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 4 que se describe en este manual.

Crecimiento de púas

Alcance: 60 metros

Duración: 2d4 minutos + 1 minuto/nivel

Para realizar este conjuro es necesario que haya vegetación en la zona y tiene efecto sobre un cuadrado de 3 metros de lado por nivel de druida.

Una vez lanzado, las raíces y hierbas que haya en suelo y paredes se convierten en una zona

dura y llena de púas afiladas. Cualquier criatura que intente atravesar la zona sufrirá 2d4 puntos de daño por cada tres metros de avance, además, una vez sufrido el daño, la criatura realiza una tirada de salvación contra conjuros, si la falla ve su índice de movimiento reducido a la mitad, y así sucesivamente hasta que salga de la zona de púas.

La zona afectada parece normal y únicamente puede ser detectada por un ladrón que busque trampas activamente o por un conjuro de visión verdadera. Si se observa la zona bajo los efectos de un hechizo de detectar magia la zona aparecerá como mágica. Si se lanza un disipar magia el conjuro se disipa.

Crecimiento vegetal

Alcance: 160 metros

Duración: Permanente

Este conjuro tiene dos usos diferentes a elección del lanzador:

- Puede hacer crecer la vegetación existente dentro del alcance del conjuro. Esta vegetación se enmaraña y entrelaza hasta formar una densa jungla, lo que hace que las criaturas que quieran atravesar la zona vean limitados sus movimientos a la mitad de su velocidad normal. Para que se produzca este efecto es necesario que en la zona haya una vegetación con árboles y arbustos. El área de efecto es un cuadrado de 6 metros de lado por nivel de lanzador.

- Permite al portador hacer que las cosechas, en un área de 2,5 km², aumenten en 1d4 +1 x 10%. Este conjuro es muy apreciado en las comunidades agrícolas y a efectos de la gestión de feudos, en especial en lo que toca a la explotación de recursos naturales vegetales.

Curar enfermedad

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 3 que se describe en este manual.

Extirpar parálisis

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 3 que se describe en este manual.

Fulgor de estrellas

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 3 que se describe en este manual.

Fundir en piedra

Alcance: 0

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 3 que se describe en este manual.

Hablar con las plantas

Alcance: 0

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 4 que se describe en este manual.

Llamar insectos

Alcance: 25 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando un druida lanza este conjuro atrae dentro de la zona de alcance del conjuro a un enjambre de insectos que atacan a los enemigos que designe el lanzador. En el enjambre habrá todo tipo de insectos: avispas, abejas, abejorros, moscas, hormigas, escarabajos, etc.

El enjambre puede atacar a un máximo de dos criaturas que se encuentren juntas a la vez, por cada asalto que ataquen infligen 4 puntos de daño. Si las criaturas intentan deshacerse del enjambre y huir, han de superar una tirada de salvación contra conjuros: si la superan, consiguen liberarse. El índice de movimiento del enjambre es de 10 metros por asalto, moviéndose a voluntad del druida.

Llamar rayos

Alcance: 100 metros

Duración: 10 asaltos/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 3 que se describe en este manual.

Modelar piedra

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 3 que se describe en este manual.

Muro de viento

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 3 que se describe en este manual.

Neutralizar veneno

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 4 que se describe en este manual.

Rayo Eléctrico

Alcance: 60 metros

Duración: Instantánea

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 3 que se describe en este manual.

Reducir plantas

Alcance: 100 metros

Duración: 1 hora por nivel

Cuando el druida lanza este conjuro, todas las plantas que se encuentren dentro de su alcance se ven reducidas hasta 1/3 de su tamaño normal. Este encantamiento siempre afecta a plantas normales, pero si la planta es mágica o inteligente tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar su efecto.

Respirar bajo el agua

Alcance: 10 metros

Duración: 1 día

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 3 que se describe en este manual.

Retener animales

Alcance: 100 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Mediante este conjuro, el druida puede retener a un máximo de 4 animales que se hallen dentro del alcance del hechizo. Cualquier animal retenido no podrá moverse, pero si sufre algún daño recuperará inmediatamente el movimiento. Únicamente puede retenerse a animales normales, no monstruos ni animales mágicos. Los animales tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar los efectos del arcano.

4º Nivel

Armadura natural

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 4 que se describe en este manual.

Bajar el nivel de las aguas menor

Alcance: 100 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Gracias a este conjuro, el druida puede hacer bajar el nivel del agua hasta un máximo de 0,5 metros por nivel de lanzador en un área de un cuadrado de 3 metros de lado por nivel de druida. Si existe más extensión de agua de la que el druida es capaz de bajar, se crean unos

remolinos que sujetan las paredes del área en la que se ha bajado el nivel del agua.

Este hechizo es reversible y permite al druida alzar el nivel de agua en las condiciones anteriormente descritas.

Bosque alucinatorio

Alcance: 100 metros

Duración: Permanente

Este arcano druídico permite al lanzador crear la ilusión de un bosque. El bosque parece completamente natural y no es posible de distinguirlo de uno real, e incluso se podrá tocar y oler sin que se perciba engaño alguno. Cualquier criatura que atraviese el bosque verá su índice de movimiento reducido a la mitad. La extensión del bosque será de un cuadrado de 5 metros de lado por nivel de lanzador.

Cualquier criatura que vea el bosque tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para no sufrir los efectos de la ilusión.

Caminar por el aire

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora + 10 minutos/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Comunicar con la naturaleza

Alcance: Personal

Duración: Especial

Cuando el druida lanza este hechizo se convierte en parte de la naturaleza del área, conociendo todos los alrededores (sabiendo qué plantas, animales y minerales hay en la zona, así como la morfología de la misma). El área que conoce el druida es de 200 metros de radio a su alrededor si se encuentra al aire libre y de 20 metros en un subterráneo. Si el lugar ha sido labrado artificialmente como una vivienda, ciudad o dungeon, el conjuro no funciona.

Convocar animales IV

Alcance: 30 metros

Duración: 2 turnos + 1 turno/nivel

Este conjuro funciona igual que el conjuro de druida de nivel 1 convocar animales I, con la diferencia de que los animales convocados pueden tener hasta 7 DG.

Curar heridas graves

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 4 que se describe en este manual.

Golpe Flamígero

Alcance: 20 metros

Duración: Instantáneo

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 5 que se describe en este manual.

Llamar seres de los bosques

Alcance: 100 metros/nivel

Duración: 1 día/nivel

Para lanzar este conjuro debe haber una zona boscosa dentro del alcance del hechizo. El druida puede llamar a alguno de los seres que habitan en dicho bosque, decidiendo previamente qué tipo de ser quiere llamar. Si dicha criatura existe en la zona, aparecerá junto al druida, pasados dos turnos. Si no aparece, el druida puede llamar a otro ser diferente, pudiendo intentarlo hasta tres veces.

La criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -4 para evitar la llamada, si falla aparecerá junto al druida y lo obedecerá en cualquier tarea que le encomiende mientras dure el conjuro, excepto si le ordena combatir, en cuyo caso tendrá derecho a una nueva tirada de salvación contra conjuros sin penalizador.

Muro de Fuego

Alcance: 80 metros

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Muro de Hielo

Alcance: 40 metros

Duración: 12 turnos

El druida, al desencadenar este poder arcano, creará un muro inmóvil de hielo translúcido que perdurará activo mientras el conjurador se mantenga concentrado y no realice otra acción. Este muro puede variar en dimensiones y forma a voluntad del lanzador (por ejemplo, un círculo que rodee al mago), no excediendo los 400 m². El muro de hielo resulta impenetrable para toda criatura con 3 DG o menos, y hace 1d6 puntos de daño a las criaturas con 4 DG que lo atraviesen, pues han de romper el hielo para atravesarlo. Este hielo mágico causa doble de daño a seres de naturaleza afín al calor. El muro de hielo debe siempre conjurarse sobre una superficie sólida y no puede invocarse en una ubicación ocupada por un objeto o estructura.

Piedras en púa

Alcance: 30 metros

Duración: 1 hora + 1 turno/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Producir fuego

Alcance: 50 metros

Duración: 1 turno

Con este conjuro el druida puede crear fuego normal de un tamaño máximo de un cuadrado de 5 metros de lado. El fuego dura únicamente un turno e inflige a todas las criaturas que se hallen dentro del área 1d6 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador; además, todos los materiales inflamables comienzan a arder inmediatamente.

Protección contra rayo

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 4 que se describe en este manual.

Puerta vegetal

Alcance: Contacto

Duración: 1 hora/nivel

Este conjuro permite al druida abrir una puerta en la vegetación, ya sea en arbustos, árboles, maleza, etc. Tras la puerta se crea un sendero extradimensional de 2 metros de ancho, 3 metros de alto y 10 metros de largo. Esta puerta permite el paso a quien designe el druida, pero cualquier criatura que se halle dentro del sendero cuando expire el conjuro, aparecerá en el lugar en el que se creó la puerta y sufrirá 10d6 puntos de daño.

Mientras el conjuro esté activo, la puerta puede ser detectada mediante un conjuro de detectar magia, de detectar puertas secretas o de visión verdadera; cualquier criatura que logre ver la puerta podrá atravesarla. Si se lanza un conjuro de disipar magia sobre la puerta, esta desaparece y cualquier criatura que se halle en su interior sufrirá 10d6 puntos de golpe.

Ramas en serpientes

Alcance: 40 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 5 que se describe en este manual.

Retener plantas

Alcance: 100 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro, el druida puede retener a todas las plantas que se hallen dentro del

alcance del hechizo, impidiendo que estas realicen ningún movimiento. Cualquier planta que vaya a ser retenida tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para no verse afectada.

Tormenta de hielo

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 4 que se describe en este manual.

Transmutar roca en lodo

Alcance: 100 metros

Duración: Permanente

Cuando un druida lanza este conjuro puede convertir rocas naturales en lodo, hasta un máximo de 5 m3 por nivel de lanzador. Se creará el mismo volumen de lodo que había de roca, con una profundidad máxima de 2 metros. Cualquier criatura que intente atravesar este lodo o estuviera encima de la roca cuando es lanzado el conjuro, se hundirá a una velocidad de la mitad de su altura por turno y terminará asfixiándose pasados 10 turnos, la única manera de salir de este lodo es siendo ayudado desde el exterior.

Este hechizo es reversible y permite convertir el lodo en piedra con las mismas condiciones descritas anteriormente. Si en el momento de lanzar el conjuro hay alguna criatura atrapada en el lodo, sufrirá 10d8 puntos de daño por aplastamiento.

5º Nivel

Agua aérea

Alcance: 10 metros

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro permite al druida crear dentro de un líquido una burbuja de un radio de 5 metros que permite a los que se encuentren en su interior respirar dentro de la burbuja. La burbuja se moverá a la vez que el druida.

Concha antiplantas

Alcance: 10 metros

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro crea una barrera de 5 metros de radio alrededor del druida que impide que cualquier criatura vegetal penetre en ella.

Cono de frío

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago 5 que se describe en este manual.

Controlar los vientos

Alcance: Personal

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Convocar animales V

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona igual que el conjuro de druida de nivel 1 convocar animales I, con la diferencia de que los animales convocados pueden tener hasta 8 DG.

Crecimiento animal

Alcance: 100 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Este conjuro hace que todos los animales dentro de un área de un cuadrado de 5 metros de lado dentro del alcance del conjuro en el lugar que designe el lanzador doblen su tamaño, este crecimiento hace que también doblen sus DG, sus puntos de golpe y su ataque. La CA y el movimiento no varían.

Este encantamiento es reversible y reduce a los animales a la mitad de su tamaño, reduciendo a la mitad sus dados de golpe, sus puntos de golpe y su ataque.

Disipar magia

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 5 que se describe en este manual.

Dotar de consciencia

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

A través de este conjuro, el druida puede dotar de consciencia a una planta o animal, que se hará amigo del druida, siguiendo sus órdenes. Si se utiliza con una planta, la misma podrá mover sus ramas y raíces, podrá ver, oír y comunicarse con el druida telepáticamente. Si fuera un animal, ganará 1d8 puntos de Inteligencia y pasará a ser considerado como un animal mágico, pudiendo también comunicarse con el druida telepáticamente.

Para que el conjuro funcione, el animal o planta ha de fallar una tirada de salvación contra conjuros.

Invocar elementales

Alcance: 80 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 6 que se describe en este manual.

Llamar a tormenta de relámpagos

Alcance: 100 metros

Duración: 10 asaltos/nivel

Este conjuro funciona igual que el conjuro de druida de nivel 3 llamar rayos excepto que cada rayo inflige 5d6 puntos de daño más otro 1d6 por nivel de lanzador hasta un máximo de 10d6.

Muro de piedra

Alcance: 20 metros

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 5 que se describe en este manual.

Nube letal

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro crea una nube de vapores tóxicos de efectos letales en las criaturas vivas, la cual tiene un tamaño de cubo de 10 metros de lado y mata a cualquier criatura que se halle en su interior y tenga menos de 4 DG, las criaturas que tengan más de 4 DG deben realizar una tirada de salvación contra conjuros por cada asalto que permanezcan dentro de la nube, si la fallan sufren 10d6 puntos de daño. La nube se puede mover a una velocidad de 3 metros por asalto a voluntad del lanzador.

Plaga de insectos

Alcance: 120 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Rayo de luna

Alcance: 60 metros + 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Transportarse vía plantas

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 6 que se describe en este manual.

6º Nivel

Abrir las aguas

Alcance: 6 metros/nivel

Duración: 1 turno/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Ahuyentar madera

Alcance: 0

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al druida mover en el sentido opuesto al que él se encuentra toda la madera que se halle frente a él, en un sendero de 50 metros de ancho por 5 de largo por nivel de lanzador. Todos los objetos de madera que se encuentran sueltos se moverán a una velocidad de 10 metros por turno y aquellos que se encuentren fijos al suelo o paredes se desprenderán, rompiéndose por la parte en la que estén anclados, y comenzarán a moverse en el turno siguiente; aquellos objetos que estén sujetos por alguna criatura harán que esta también se desplace a no ser que suelte el objeto.

Bajar las aguas

Alcance: 80 metros

Duración: 10 turnos

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 6 que se describe en este manual.

Bastón de conjuro

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este arcano permite al druida imbuir su bastón con un conjuro de los que tiene memorizados en ese momento. El druida elegirá una palabra de mando y, cuando la pronuncie, el hechizo saldrá del bastón.

Caparazón antivida

Alcance: 10 metros

Duración: 10 minutos/nivel

Una vez lanzado el conjuro, se crea alrededor del druida un caparazón de 10 metros de radio que impide el paso de cualquier criatura viva que sea enemiga del druida, si bien no impide el paso de elementales, gólems ni muertos

vivientes. Si alguna criatura intenta atravesar el caparazón será rechazada. Si el druida o alguno de sus aliados emprenden alguna acción de ataque contra una criatura enemiga, esta podrá atravesar el caparazón a partir de ese momento.

Controlar los elementos

Alcance: 0

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 6 que se describe en este manual

Convocar animales VI

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona igual que el conjuro de druida de nivel 1 convocar animales I, con la diferencia de que los animales convocados pueden tener hasta nueve dados de golpe.

De la piedra a la carne

Alcance: 40 metros

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 6 que se describe en este manual.

Encontrar la senda

Alcance: Contacto

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro permite al receptor del mismo encontrar el camino más corto hacia un lugar concreto, que no puede ser un lugar genérico como un bosque o un río, sino un lugar concreto (Bosque Viejo, por ejemplo). El receptor intuye la dirección y sabe hacia dónde se tiene que dirigir. Si el druida no ha llegado a su destino cuando el conjuro se disipe, no sabrá cómo seguir.

Mover la tierra

Alcance: 80 metros

Duración: 6 turnos

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 6 que se describe en este manual.

Muro de espinas

Alcance: 100 metros

Duración: 10 minutos/nivel

Cuando el druida lanza este conjuro aparece un muro de espinas, de un máximo de 5 metros cúbicos por nivel de lanzador, dentro del alcance del conjuro. Cualquier criatura que intente atravesar el muro sufrirá 2d10 puntos de golpe; si al crear el muro hay alguna criatura en el lugar donde aparece, esta queda atrapada en

él, sufriendo 15 puntos de daño por cada asalto que permanezca en ese lugar. Para salir del muro, una criatura de tamaño normal únicamente puede avanzar 2 metros por turno.

El muro no puede ser atravesado simplemente, la única manera de abrir una brecha en él es atacándolo con armas cortantes, por cada turno que se le ataque se abren 0,5 m de camino. El muro puede ser disipado mediante un conjuro de disipar magia.

Rayo golpeador

Alcance: 40 metros + 5 metros/nivel

Duración: Instantáneo

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 6 que se describe en este manual.

Roble perenne

Alcance: Contacto

Duración: 1 día/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 6 que se describe en este manual.

Semillas de fuego

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 6 que se describe en este manual.

Transmutar agua en polvo

Alcance: 60 metros

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 6 que se describe en este manual.

Transmutar metal en madera

Alcance: 100 metros

Duración: Permanente

Este conjuro permite al lanzador transformar el metal en madera, el druida elige un objeto de metal que no puede exceder de 5 kg por nivel de lanzador y el objeto se transforma en madera. Si el objeto es mágico solamente existe un 10% de probabilidades de que funcione, si no es mágico el efecto es automático.

7º Nivel

Animar rocas

Alcance: 40 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 7 que se describe en este manual.

Cambiar de forma

Alcance: Personal

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 9 que se describe en este manual.

Cambiar vara

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro causa que la vara del lanzador se transforme en un gólem de madera de 12 DG, con una CA de 0 y 2 ataques por asalto que infligen 4d6 puntos de golpe cada uno. El gólem permanece con el druida hasta que es destruido o expira el hechizo.

Controlar el clima

Alcance: 0

Duración: 4d12 horas

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 7 que se describe en este manual.

Convocar animales VII

Alcance: 30 metros

Duración: 2 turnos + 1 turno/nivel

Este conjuro funciona igual que el conjuro de druida de nivel 1 convocar animales I, con la diferencia de que los animales convocados pueden tener hasta 10 DG.

Desbrozar

Alcance: 100 metros

Duración: 1 día/nivel

Una vez lanzado el conjuro se crea 1d6 gigantes hechos de arbustos, hierbas, ramas, etc. que actúan como un gólem y con características iguales a un gólem de carne de 11 DG. Estas criaturas obedecen al druida hasta que el encantamiento acabe o sean destruidos.

Enjambre elemental

Alcance: 100 metros

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro atrae a elementales del tipo que elija el druida ya sea de tierra, agua, aire o fuego. Una vez lanzado, aparecen junto al druida 2d4 elementales de 8 DG cada uno. Pasados 10 minutos aparecen 1d4 elementales

del mismo tipo, de 12 DG cada uno y 10 minutos después aparece un elemental de 16 DG del mismo tipo que los anteriores. Estos elementales obedecerán las órdenes del druida y atacarán a sus enemigos.

Formas de animal

Alcance: 10 metros

Duración: 1 hora/nivel

Este conjuro funciona como el conjuro polimorfar de mago de nivel 4 que aparece en la en este manual, con la excepción de que la transformación afecta a otras personas, y estas únicamente pueden tomar la forma de un animal, pudiendo cambiar a una criatura por nivel de lanzador. Si la criatura a polimorfar lo hace de forma voluntaria no es necesario ninguna tirada de salvación, en caso contrario, el receptor tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar ser polimorfado.

Marabunta

Alcance: 10 metros

Duración: 1 minuto/nivel

Cuando el druida lanza este conjuro, atrae a una plaga de insectos (de los más comunes de la zona) por cada nivel de druida que posea dentro del radio de acción del conjuro, cada plaga permanece estática atacando a lo que haya a su alcance, ocupando una circunferencia de 25 centímetros de radio por nivel, y causando a cualquier criatura que se halle en ella 10d6 puntos de golpe por asalto. Las plagas no se mueven, sino que se quedan en el lugar en el que es convocada; el druida decide en qué lugar aparece cada una de las plagas. La única forma de acabar con estas plagas es quemándolas.

Nube Incendiaria

Alcance: 10 metros

Duración: 4 asaltos

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de mago de nivel 8 que se describe en este manual.

Rayo de sol

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1d6 asaltos +1

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 7 que se describe en este manual.

Regenerar

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro permite al druida regenerar los miembros amputados de la criatura tocada, la única condición para que el conjuro resulte efectivo es que la criatura permanezca con vida.

Este conjuro es reversible y hace que el miembro que toque el druida se marchite hasta morir, la criatura tocada tiene en este caso derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto: si supera la tirada sufre 5d6 puntos de daño, pero el miembro tocado no se marchita.

Sanar

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 6 que se describe en este manual.

Terremoto

Alcance: 40 metros

Duración: 1 asalto

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 7 que se describe en este manual.

Tormenta de venganza

Alcance: 100 metros

Duración: 10 asaltos

Una vez lanzado el conjuro se crea una enorme nube, de 100 metros de radio como máximo, de la que comienza a descargarse una terrible tormenta con rayos y truenos, cualquier criatura que se encuentre debajo de la nube tendrá que realizar una tirada de salvación contra conjuros o quedará cegada durante 1d12 minutos. A partir de ese momento y en cada asalto, la tormenta tendrá un efecto diferente, para ello es necesario que el druida se mantenga concentrado y no realice ninguna otra acción. En el segundo asalto caerá una lluvia ácida que causará 4d6 puntos de daño a todas las criaturas que se hallen debajo de la nube, en el tercer asalto caerán seis rayos en los lugares que indique el druida, causando cada rayo 10d6 puntos de golpe, las criaturas afectadas por el rayo tienen derecho a una tirada de salvación para sufrir solo mitad de daño, y así sucesivamente lluvia ácida y rayos hasta que expire el conjuro.

Visión verdadera

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro homónimo de clérigo de nivel 5 que se describe en este manual.

Índice de Conjuros de Mago y elfo

1º Nivel

Agrandar
Alarma
Aura mágica
Borrar
Caída de pluma
Cambiar el yo
Cerrar Portal
Detectar muertos vivos
Detectar Magia
Disco Flotante de Nébula
Dormir
Encontrar familiar
Escudo
Grasa
Hechizar Persona
Identificar
Leer Lenguas
Leer Magia
Luz
Manos ardientes
Proyectil Mágico
Reparar
Salto
Sirviente invisible
Toque helado
Ventriloquia

2º Nivel

Abrir
Bolsillos ocultos
Cambio de aspecto
Ceguera
Cerradura Arcana
Detectar alineamiento
Esfera llameante
Detectar el Mal
Detectar lo invisible
Flecha ácida de Nefertiri
Fuerza extraordinaria de Kurgus
Fuerza Fantasmal
Imagen Reflejada
Invisibilidad
Levitar
Localizar Objeto
Luz Permanente
Percepción Extrasensorial
Telaraña
Locura de Takhsi
Mano espectral

Oscuridad
Sordera
Truco de la cuerda
Rayo debilitador de Karkemish

3º Nivel

Acelerar
Bola de Fuego
Caballo fantasmal de Karkemish
Catalepsia de Usher
Clarividencia
Convocar monstruos I
Disipar Magia
Indetectabilidad
Infravisión
Inmovilizar Persona
Invisibilidad en Grupo
Lentitud
Meteoros ígneos de Nébula
Muro de viento
Pequeño refugio de Nébula (Alteración)
Protección contra el Mal en Grupo
Protección contra Proyectiles
Rayo Eléctrico
Respirar Bajo el Agua
Retener muertos vivos
Runas explosivas
Sugestión
Toque vampírico
Volar

4º Nivel

Armadura natural
Asesino fantasma
Cavar
Confusión
Contagiar enfermedad
Convocar monstruos II
Crecimiento Vegetal
Hechizar Monstruo
Detectar observación mágica
Encantar arma
Escudo de fuego/hielo de Karkemish
Esfera elástica de Fistan
Esfera invulnerable menor
Invisibilidad mejorada
Miedo
Muro de Fuego
Muro de Hielo
Ojo Arcano
Polimorfar
Puerta Dimensional
Quitar Maldición
Terreno Ilusorio

Tormenta de hielo
Trampa de fuego de Nefertiri

5º Nivel

Atontar
Atravesar muros
Caos mental
Contactar con otro Plano
Cono de frío
Convocar elemental
Convocar monstruos III
Crear objeto
Crear muertos vivos
Dominación
Enviar mensaje
Imbecilidad
Invocar Elemental
Mano de Fistan
Modelar piedra
Muro de fuerza
Muro de Piedra
Nube Aniquiladora
Paralizar monstruo
Pasadizo Arcano
Rayo de ectoplasma
Rechazo
Revivir a los Muertos
Teleportar
Telequinesis
Visión falsa

6º Nivel

Acechador invisible
Atrapar
Abrir las Aguas
Bajar las Aguas
Confundir
Conocimiento de leyendas
Contingencia
Controlar los Elementos
Conjuro de Muerte
Convocar monstruos IV
Crear ilusión
De la Piedra a la Carne
Desintegrar
Escudo Protector Contra la Magia
Elucubración de Fistan
Esfera invulnerable de Karkemish
Geas
Merodeador Invisible
Mover la tierra
Proyectar Imagen
Rayo golpeador
Reencarnación de Usher

Repulsión
Sombras
Sugestión de masas
Transformación de Nébula
Visión verdadera

7º Nivel

Atraer objeto
Bola de Fuego de Explosión Retardada
Controlar muertos vivos
Convocar monstruos V
Devolver conjuro
Deseo Limitado
Espada Mágica de Talandar
Estatua
Invertir gravedad
Jaula de fuerza
Mano Apresadora de Fistan
Ocultar
Palabra Poderosa Atontar
Puerta de Fase
Rayos multicolores
Refugio mayor de Nébula
Simulacro
Teleportación planaria
Visión

8º Nivel

Antipatía / Simpatía
Atrapar el Alma
Clonar
Conjuro de inmunidad de Nébula
Convocar monstruos VI
Cristal de Hierro
Danza Irresistible de Nébula
Esfera telequinética de Fistan
Hechizar a las Masas
Mente en Blanco
Muro prismático
Nube Incendiaria
Palabra poderosa: cegar
Pedir
Permanencia
Polimorfismo Objeto
Puño golpeador de Fistan
Símbolo

9º Nivel

Aprisionar
Auxilio
Cambiar de forma

Convocar monstruos VII
Cristal frágil
Detener el Tiempo
Deseo
Disipación de Nébula
Drenar energía
Esfera Prismática
Éxtasis Temporal
Imagen espectral
Lluvia de Meteoritos
Mano Aplastante de Fistan
Palabra Poderosa Matar
Presciencia
Puerta

Índice de conjuros de clérigo

Conjuros de Clérigo

1º Nivel

Cooperación
Crear agua
Curar Heridas Leves
Detectar el Mal
Detectar Magia
Enredar
Fuego imaginario
Invisibilidad ante los muertos vivientes
Localizar animales o plantas
Luz
Ordenar
Pasar sin dejar huella
Piedra mágica
Protección contra el mal
Purificar agua y comida
Quitar el miedo
Refugio
Resistencia al frío

2º Nivel

Augurio
Ayuda
Bendecir
Calentar metal
Canto
Conocer alineamiento
Crear llama
Encantar serpientes
Demonio del polvo
Detectar hechizo

Encontrar trampas
Guardia del dragón alado
Hablar con los animales
Hoja de llamas
Piel de corteza
Resistencia al fuego
Retener persona
Retraerse
Silencio
Subyugar (Someter)
Trampa de fuego de Sitandras
Tropezar

3º Nivel

Animar a los muertos
Crecimiento animal
Curar ceguera / sordera
Curar enfermedad
Disipar magia
Extirpar parálisis
Fingir muerte
Fulgor de estrellas
Fundir en piedra
Glifo de protección
Golpear
Hablar con los muertos
Llamar rayos
Localizar objeto
Luz permanente
Modelar piedra
Pirotecnia
Plegaria
Quitar maldición
Trampa de lazo

4º Nivel

Adivinación
Bajar las Aguas
Crear comida y agua
Controlar la temperatura
Convocar monstruos I
Curar heridas graves
Detectar mentiras
Hablar con las plantas
Imbuir la habilidad de conjurar
Inmunidad contra conjuros
Lenguas
Libre acción
Manto de valor
Neutralizar veneno
Protección contra rayo
Protección contra el mal en grupo
Ramas en serpientes
Repudiar

5º Nivel

Cambiar de plano
Caminar por el aire
Comunicar
Controlar los vientos
Convocar monstruos II
Curar heridas críticas
Disipar el mal
Fuente mágica
Golpe flamígero
Misión
Muro de fuego
Piedras en púa
Plaga de insectos
Rayo de luna
Redención
Revivir a los muertos
Visión verdadera

6º Nivel

Abrir las aguas
Animar objetos
Barrera de cuchillas
Convocar animales
Convocar monstruos III
Encontrar el camino
Festín de los héroes
Hablar con los monstruos
Invocar elemental
Orden de retirada
Prohibición
Relato de piedra de Nomolos
Roble perenne
Sanar
Semillas de fuego
Sirviente aéreo
Transmutar agua en polvo
Transportarse vía plantas

7º Nivel

Animar rocas
Auxilio
Carro de Steinkel
Caminar por el aire
Confusión
Controlar el clima
Milagro
Némesis reptante de Nomolos
Palabra sagrada
Puerta
Rayo de sol
Regenerar
Restablecimiento

Resurrección
Símbolo divino
Terremoto
Tormenta de fuego

Índice de conjuros de Druída

Conjuros de Druída

1º Nivel

Afectar fuegos normales
Amistad animal
Convocar animales I
Crear agua
Curar heridas leves
Detectar trampas y pozos
Detectar veneno
Enredar
Escalada de araña
Garrote
Hechizar animales
Invisibilidad ante los animales
Localizar animales o plantas
Luz
Montura
Muro de niebla
Resistencia al frío / calor
Zancada Prodigiosa

2º Nivel

Animal mensajero
Bayas druídicas
Calentar metal
Combar madera
Convocar animales II
Crear llama
Encantar serpientes
Esfera flamígera
Forma arbórea
Hablar con los animales
Helar metal
Hoja de llamas
Inmovilizar animal
Luz Permanente
Niebla Preternatural
Piel de corteza
Ráfaga de viento
Resistencia al fuego
Transformar madera
Veneno lento

3º Nivel

Caminar sobre el agua
Caminar sobre llamas
Convocar animales III
Crear comida y agua
Crecimiento de púas
Crecimiento vegetal
Curar enfermedad
Extirpar parálisis
Fulgor de estrellas
Fundir en piedra
Hablar con las plantas
Llamar insectos
Llamar rayos
Modelar piedra
Muro de viento
Neutralizar veneno
Rayo Eléctrico
Reducir plantas
Respirar bajo el agua
Retener animales

4º Nivel

Armadura natural
Bajar el nivel de las aguas menor
Bosque alucinatorio
Caminar por el aire
Comunicar con la naturaleza
Convocar animales IV
Curar heridas graves
Golpe Flamígero
Llamar seres de los bosques
Muro de Fuego
Muro de Hielo
Piedras en púa
Producir fuego
Protección contra rayo
Puerta vegetal
Ramas en serpientes
Retener plantas
Tormenta de hielo
Transmutar roca en lodo

5º Nivel

Agua aérea
Concha antiplantas
Cono de frío
Controlar los vientos
Convocar animales V
Crecimiento animal
Disipar magia
Dotar de consciencia
Invocar elementales

Llamar a tormenta de relámpagos
Muro de piedra
Nube letal
Plaga de insectos
Rayo de luna
Transportarse vía plantas

6º Nivel

Abrir las aguas
Ahuyentar madera
Bajar las aguas
Bastón de conjuro
Caparazón antivida
Controlar los elementos
Convocar animales VI
De la piedra a la carne
Encontrar la senda
Mover la tierra
Muro de espinas
Rayo golpeador
Roble perenne
Semillas de fuego
Transmutar agua en polvo
Transmutar metal en madera

7º Nivel

Animar rocas
Cambiar de forma
Cambiar vara
Controlar el clima
Convocar animales VII
Desbrozar
Enjambre elemental
Formas de animal
Marabunta
Nube Incendiaria
Rayo de sol
Regenerar
Sanar
Terremoto
Tormenta de venganza
Visión verdadera

Capítulo 12

Objetos mágicos y tesoro

A lo largo de sus aventuras, los personajes irán encontrando todo tipo de objetos valiosos, joyas, gemas, dinero, armas y armaduras mágicas. En este capítulo vamos a describir los diferentes tipos de tesoros y como se ha de determinar su cantidad en función de la dificultad de los encuentros. El Narrador es el encargado de establecer la cantidad de tesoro para cada encuentro antes de comenzar la partida.

Asimismo, cada uno de los monstruos de este manual posee entre sus características el apartado “Valor del tesoro” que nos servirá de referencia para determinar la posible cantidad de tesoro que porta o esconde el monstruo en el momento de derrotarlo. En el caso de los ANJs, el director del juego decidirá el tesoro que poseen en función de los dados de golpe del personaje.



Como se determina el tesoro

Para determinar el tesoro de un monstruo o ANJ lo primero que tenemos que conocer es la cantidad de monedas de oro totales de las que se compondría dicho tesoro. Para obtener esta cantidad debemos conocer los dados de golpe del monstruo o ANJ y consultar la siguiente tabla:

DG	Valor	DG	Valor
1	250	11	7.000
2	500	12	9.000
3	800	13	12.000
4	1.100	14	16.000
5	1.500	15	21.000
6	2.000	16	27.000
7	2.500	17	35.000
8	3.000	18	46.000
9	4.000	19	60.000
10	5.500	20	80.000

Una vez obtenida la cantidad en monedas de oro, el Narrador deberá dar forma al tesoro transformando las monedas de oro en gemas, objetos de arte, joyas, dinero, armas, armaduras, objetos de la tabla de equipo, objetos maravillosos, pociones, pergaminos, varitas, cetros, bastones, anillos, armas y armaduras mágicas.

A lo largo de este capítulo dispondremos de los listados con el valor de todos los objetos que puede contener un tesoro. Además, el Narrador podrá crear objetos de su propia invención, aunque se recomienda valorar cuidadosamente los objetos mágicos y no excederse en concesión por el riesgo que supondría otorgar demasiado poder a los aventureros y convertirlos en invencibles.

Las cantidades en monedas de oro de la tabla anterior son orientativas, pues existirán monstruos o ANJs con los mismos DG que, por diversos motivos, tengan más o menos tesoro, cuestión esta que queda a discreción del Narrador, aunque guardando especial cuidado de no excederse demasiado en la concesión de objetos mágicos, ya que éstos hacen especialmente poderosos a los personajes y podrían llegar a desequilibrar la campaña. Hay que recordar que los objetos mágicos son algo excepcional, difíciles de encontrar y con un número escaso de unidades, cuando no únicos. Por ejemplo, no es recomendable que los aventureros simplemente negocien con un

comerciante y que, sin mayor esfuerzo, puedan adquirir cualquier objeto mágico que se les ocurra. Como norma se puede utilizar la siguiente tabla: lanza 1d6, un resultado de 1-2 indica que el objeto en cuestión se encuentra disponible, un 3-4 indica que se necesitan 4 semanas para que esté disponible y con un 5-6 el objeto no está disponible. De todos modos, el Narrador siempre podrá obviar esta regla y usar su propio criterio a la hora de establecer la disponibilidad de un objeto mágico en su campaña.

Número de enemigos

Para ajustar el tesoro según el número de criaturas a las que nos enfrentamos se puede proceder de dos maneras diferentes: 1) calcular el tesoro de una sola criatura y multiplicarlo por el número total de éstas, o 2) calcular los diferentes tesoros de manera independiente por criaturas y sumarlos en su conjunto. En caso de que las criaturas sean diferentes, se deben calcular los tesoros de manera individual.

Monedas

La moneda más común en **Aventuras en la Marca del Este** es la moneda de oro (mo). Una moneda de oro equivale a 2 monedas de electro (me), o a 10 monedas de plata (mp). Cada moneda de plata equivale a 10 de cobre (mc), tal y como podemos ver la tabla de equivalencia monetaria. Ocasionalmente los aventureros encontrarán monedas de platino (mpt), muy raras, que equivale a 10 monedas de oro.

TABLA de equivalencia monetaria

Monedas	Cobre	Plata	Electro	Oro	Platino
Cobre (mc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Plata (mp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (me)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (mo)	100	10	2	1	1/10
Platino (mpt)	1.000	100	20	10	1

Gemas, joyas y Objetos de Arte

Existe una gran variedad de tesoro no mágico que los jugadores pueden hallar en un encuentro. Entre estos valiosos objetos podemos encontrar gemas, joyas y objetos de arte. En la siguiente tabla tenemos ejemplos de este tipo de tesoro:

Objetos Mágicos

Los objetos mágicos se clasifican en menores y mayores dependiendo de su valor en monedas de oro. Se consideran objetos menores los que tienen un valor inferior a 10.000 mo y mayores los que superan esta cantidad.

Existen diferentes tipos de objetos mágicos que podemos clasificar en: anillos, armas, armaduras y escudos, pociones, pergaminos, varas, cetros, bastones y objetos maravillosos.

Gemas		Objetos de Arte		Joyas	
Tipo	Valor	Tipo	Valor	Tipo	Valor
Jaspe	50 mo	Estatua de plata	50 mo	Anillo de oro	50 mo
Ónice	100 mo	Capa con hilos de oro	100 mo	Brazalete de plata	100 mo
Jade	200 mo	Tela con hilos de platino	200 mo	Gargantilla de oro	200 mo
Perla blanca	500 mo	Daga enjoyada	500 mo	Diadema de plata con jade	500 mo
Agua marina	1000 mo	Vajilla de oro	1000 mo	Estatuilla de marfil	1000 mo
Perla negra	2000 mo	Tapiz con hilo de oro	2000 mo	Brazalete de platino	2000 mo
Esmeralda	4000 mo	Talla de dragón de marfil	4000 mo	Collar de perlas	4000 mo
Zafiro	5000 mo	Manto de seda y platino	5000 mo	Colgante de platino con una perla negra	5000 mo
Rubí	7500 mo	Ajedrez de oro y platino	7500 mo	Gargantilla de esmeraldas	7500 mo
Diamante azulado	10000 mo	Copa ceremonial con rubies	10000 mo	Anillo de diamantes	10000 mo

Armas, Armaduras y Escudos



Todas las armas, armaduras y escudos pueden conceder un bonificador máximo de +5. Para el caso de las armas concretamente, las cualidades especiales suman como si fuera un +1, es decir una espada vorpalina tendrá como bonificador máximo un +4 y su precio será de $40.000 + 80.000 = 120.000$ mo.

Estos bonificadores son aplicables a cualquier tipo de arma o armadura convencionales. Por ejemplo, si el Narrador aplica a un arma un modificador +3 (valor de 20.000 mo), lo podría hacer sobre cualquier tipo de arma; podría ser un hacha +3 o una daga +3. Lo mismo ocurre con armaduras y escudos.

Armas Mágicas	
Afilada	2.000
Arma +1	2.000
Arma +2	10.000
Luz	10.000
Arma +3	20.000
Detectar Muertos vivos	20.000
Defensiva	40.000
Arma +4	40.000
Arma +5	80.000
Vorpalina	80.000

Tipos de armas mágicas

Afilada

En ocasiones es conveniente amolar un arma, especialmente las de filo cortante, para que no pierdan sus cualidades ofensivas. A discreción del Narrador, éste podría aplicar algún tipo de penalizador si un aventurero descuidara su equipo.

Detectar Muertos Vivos

Un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún muerto vivo en un radio de 15 metros a su alrededor.

Defensiva

Un arma con esta característica concede un bonificador de -2 a la categoría de armadura del portador.

Luz

El arma ilumina como si estuviera bajo los efectos del conjuro del mismo nombre.

Vorpalina

Un arma vorpalina dobla el rango de tiradas para un crítico del arma, es decir si el aventurero saca un 19 o un 20 en la tirada de ataque, consigue un golpe crítico automático, además ha de volver a lanzar 1d20 y, si con la tirada vuelve a obtener un resultado un 19 ó 20 cortará la cabeza de la criatura a la que se enfrente y ésta morirá en el acto.

Flecha de matar

Este poderoso objeto actúa como una flecha +3, pero en su haz lleva grabada la silueta de una criatura en concreto, como puede ser de un grifo, un orco, un guerrero, un elfo, etc. Si se usa la flecha contra ese tipo de criatura y se golpea con éxito, la víctima ha de realizar una

tirada de salvación contra conjuros: si la falla morirá al instante y si la supera sufrirá 5d10 puntos de golpe adicionales.

Ballesta de velocidad +1

Esta ballesta permite al usuario lanzar dos virotes de ballesta por turno.

Cimitarra visirtaní de iniciativa (+1 a +4)

Cualquier criatura que porte esta cimitarra en combate siempre ganará la iniciativa y será la primera en atacar.

Daga mortal (+1 a +3)

Esta arma funciona como una daga mágica con la particularidad de que, si al atacar se saca un 20 en la tirada, la daga inyecta un veneno normal en la víctima, que deberá superar una tirada de salvación contra veneno. Si falla la tirada, la víctima morirá; por el contrario, si la supera, solo perderá 1d6 puntos de Fuerza durante 1d4 horas.

Espada contra licántropos (+1 a +3)

Esta espada larga actúa como cualquier otra arma mágica, con la particularidad de que si se ataca con ella a un licántropo, el bonificador mágico de la espada aumenta en +2.

Espada de la suerte +1

Funciona como cualquier otra arma mágica, pero cuando se encuentra concede a su dueño 1d4+1 deseos.

Espada vampiro

Esta arma funciona como una espada mágica +2, pero, si se saca un 20 en la tirada de ataque, la víctima perderá un nivel o un DG.

Hacha arrojadiza (+1 a +2)

Esta arma funciona como un arma mágica, pero también se puede emplear como arma arrojadiza y seguir disfrutando de sus bonificaciones. Su alcance máximo es de 30 metros y, una vez alcanza su objetivo, el hacha regresa a las manos de la criatura que la lanzó.

Jabalina relampagueante +2

Esta jabalina tiene la particularidad de que una vez al día, a elección del portador, puede descargar un rayo eléctrico al golpear que causa 1d6+10 puntos de golpe adicionales al daño normal del arma.

Maza contra muertos vivos +2

Esta maza es de alineamiento bueno y cualquier criatura malvada que la toque sufrirá 5d6 puntos de daño. Además, si es usada contra muertos vivos y se saca un 19 o 20 en la tirada de

ataque, la criatura golpeada resultará destruida en el acto. Algunos muertos vivientes de excepcional poder son inmunes a sus efectos.

Armas inteligentes

Un arma inteligente es aquella que posee una personalidad propia. Cada arma inteligente es única y suelen tener poderes especiales además del bonificador que otorgan como arma mágica; estos poderes especiales usualmente son conjuros, por ejemplo, una espada +2 que puede lanzar el conjuro paralizar monstruo dos veces al día. Estos poderes especiales son concedidos por la inteligencia del arma al portador. Normalmente, el arma inteligente tiene un alineamiento y un propósito en la vida, y si su portador está de acuerdo con las metas que tiene el arma, esta dejará que su dueño use todo su potencial. Si el alineamiento o los objetivos del arma y el portador no coincidiesen, esta intentaría que su dueño la abandonase o dejara en otras manos.

ARMADURAS Y ESCUDOS	
Escudo +1	2.000
Armadura +1	2.000
Armadura +2	6.000
Escudo +2	6.000
Armadura +3	12.000
Escudo +3	12.000
Armadura +4	24.000
Escudo +4	24.000
Escudo +5	48.000
Armadura +5	48.000

Típos de ARMADURAS Y ESCUDOS

Cota de mallas élfica (+1 a +4)

La principal característica de una cota de mallas élfica es su ligereza y belleza, siendo tan fina que incluso se puede llevar debajo de la ropa normal sin ser detectada. Su peso es de 1 kg.

Armadura de placas de miedo

Esta armadura aparenta ser una armadura de placas +2, pero si el portador conoce la palabra de mando puede lanzar el conjuro miedo una vez al día como si fuera un mago de nivel 4.

Escudo contra proyectiles (+1 a +3)

Este escudo otorga un bonificador adicional contra ataques de proyectiles además del que el aventurero ya tuviera por portar escudo. Existe un 50% de probabilidades de que el escudo rechace un ataque con proyectiles mágicos.

Anillos

Protección +1	2.000
Caída de pluma	2.200
Nadar	2.500
Protección +2	8.000
Protección +3	18.000
Invisibilidad	20.000
Resistencia a los elementos	44.000
Almacenar conjuros	50.000
Tres deseos	97.950
Comandar elementales de agua	200.000

Almacenar conjuros

Este objeto tiene la apariencia de un viejo anillo de cobre. Permite al portador almacenar un máximo de tres conjuros que pueda lanzar. No se pueden almacenar dos conjuros del mismo nivel, así a nivel 1 sólo se podría almacenar un conjuro de nivel 1 y a nivel 5 un conjuro de nivel 1, otro de nivel, 2 y un tercero de nivel 3.

Caída de pluma

Este objeto parece un anillo de oro normal. En la parte interior tiene grabadas tres plumas. Permite al portador, en caso de caída desde una altura superior a 2 metros y pronunciando la palabra de mando, caer como si fuera una pluma y evitar todo el daño que pudiera sufrir por la caída.

Comandar elementales de agua

Este anillo forjado de un extraño metal azul permite al portador, usando la palabra de mando adecuada, convocar un elemental de agua una vez al día, con las características que aparecen en el capítulo de monstruos. El elemental permanecerá hasta que se vea reducido a cero puntos de golpe o hasta que el portador pronuncie de nuevo la palabra de mando y lo devuelva a su plano.

Invisibilidad

Aparentemente es un anillo de plata convencional, pero permite al portador volverse

invisible como si se tratara del conjuro de mismo nombre, hasta un máximo de tres veces diarias.

Nadar

Este anillo de coral permite al portador nadar sin tener en cuenta el peso de su equipo, sin fatigarse y sin que su portador supiera nadar antes de poseer el anillo.

Protección (+1, +2, +3)

Tiene la apariencia de un simple anillo de oro. Concede al portador un bonificador de mejora de armadura de -1, -2 ó -3 según el tipo.

Resistencia a los elementos

Existen un total de cinco tipos diferentes de anillos dependiendo de la clase de energía que se trate. Confieren al portador una resistencia de 20 puntos de golpe contra el daño causado por el tipo de energía correspondiente. Los diferentes anillos pueden ser de resistencia al fuego, frío, electricidad, ácido o sonido.

Por ejemplo, si un aventurero recibe la descarga de un rayo lanzado por un malvado mago, que le causaría normalmente 28 puntos de daño, el aventurero ignoraría los 20 primeros puntos de daño y sólo recibiría 8. Si el daño causado hubiera sido, por ejemplo, de 16, el aventurero no recibiría daño alguno portando el anillo.

Tres deseos

Forjado en platino y con tres rubíes incrustados, concede al portador tres deseos con las limitaciones propias del conjuro de mismo nombre. Cada vez que se pide un conjuro, uno de los rubíes es consumido y desaparece.

BASTONES, CETROS Y VARITAS

Varita de inmovilizar persona	4.500
Varita de proyectiles mágicos	6.750
Cetro de las maravillas	12.000
Varita de rayo relampagueante	13.500
Varita de curación	21.000
Cetro de truenos y relámpagos	33.000
Bastón de luz	48.250
Bastón de defensa	58.250
Cetro de gobierno	60.000
Bastón de poder	211.000

Bastones

Bastón de los bosques

Este bastón +2 únicamente puede ser usado por un druida y otorga los siguientes poderes que gastan una carga en cada uso:

- Hablar con los animales
- Muro de espinas
- Roble perenne

El bastón tiene un máximo de 50 cargas.

Bastón de curación

Otorga +1 en combate y da a su poseedor los siguientes poderes:

- Curar enfermedad
- Curar heridas graves
- Curar ceguera / sordera
- Neutralizar veneno

Cada uno de ellos funciona como si fuera lanzado por un conjurador de nivel 9. El bastón puede ser usado un máximo de 3 veces al día.

Defensa

Fabricado en madera de roble muy resistente, concede al portador el uso de los siguientes conjuros: (como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 12)

- Escudo (1 carga)
- Muro de piedra (1 carga)
- Escudo protector contra la magia (3 cargas)

Además, cuando el portador lleva el bastón en una de sus manos concede un bonificador de armadura de -2.

Bastón de druida

Este bastón solo funciona en manos de un druida. Si se usa como arma, otorga un bonificador de +2, poseyendo unas 50 cargas que otorgan los siguientes poderes:

- Sugestión
- Retener animales
- Retener plantas

Bastón de golpear: Este es un bastón +3 en combate y, cuando su portador lo desee, causa 1d6+3 puntos de daño adicionales, gastando una carga en el proceso; también puede causar 2d6+3 puntos de daño adicional al golpear, gastando dos cargas. El bastón tiene 50 cargas.

Luz

Bastón de madera chapado en platino, con incrustaciones de oro que representan soles llameantes, concede al portador el uso de los siguientes conjuros, como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 8:

- Luz permanente (1 carga)
- Luz (1 carga)
- Disipar Magia (3 cargas)

Si se usa como arma, causa el doble de daño contra muertos vivientes y criaturas que se vean afectadas por la luz solar, además concede un bonificador +1 al ataque.

Bastón de los magos

Este bastón otorga +4 en combate, si bien únicamente puede ser usado por un mago. Además, concede al portador una bonificación de +2 en todas sus tiradas de salvación y le otorga poderes de acuerdo con lo que se expone a continuación:

Los siguientes hechizos sólo pueden ser usados una vez al día y no gastan cargas:

- Agrandar
- Detectar magia
- Luz
- Protección contra el mal/bien

Los siguientes conjuros gastan una carga por uso:

- Bola de fuego
- Disipar magia
- Invisibilidad
- Muro de fuego
- Rayo eléctrico
- Tormenta de hielo
- Telaraña

Estos poderes gastan dos cargas por uso:

- Invocar elemental
- Teleportar

El bastón tiene un máximo de 50 cargas.

Bastón mágico (+1 a +4)

Actúa como cualquier otra arma mágica, pero si se conoce la palabra de mando, el bastón se puede encoger o agrandar desde un mínimo de 10 centímetros a un máximo de 5 metros. Además, el bastón es irrompible.

Poder

Este bastón forjado de mithril, con incrustaciones de oro y plata y con un diamante en su parte superior, concede al portador el uso de los siguientes conjuros, como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 15:

- Proyectil mágico (1 carga)
- Levitar (1 carga)
- Rayo eléctrico (1 carga)
- Bola de fuego (2 cargas)
- Resistencia al frío (3 cargas)

Además, el portador gana un bonificador de +2 a todas sus tiradas de salvación y un bonificador de +3 al ataque si se usa como arma.

Cetros

Cetro de absorción

Este cetro absorbe conjuros mágicos lanzados contra el poseedor del cetro; además, estos conjuros absorbidos pueden ser lanzados más tarde por el usuario, así un cetro de absorción puede contener en su interior hasta un máximo de 50 niveles de conjuros. Cuando el cetro llega a 50 niveles no puede absorber más conjuros y estos afectarán a su poseedor, la única manera de descargar el cetro es lanzar los conjuros que va absorbiendo. Para descargar un conjuro del cetro su poseedor ha de ser capaz de lanzarlo, es decir, si absorbe un conjuro de clérigo de nivel 5, la criatura que lo descargue tiene que tener el poder de lanzar conjuros de clérigo de nivel 5 y ese le contará como uno de los que puede lanzar al día. El cetro únicamente puede absorber hechizos que vayan dirigidos contra su portador, no aquellos de área, ni los lanzados a través de otro objeto mágico.

Cetro de cancelación

Este poderoso cetro tiene un toque que resulta nefasto para el resto de los objetos mágicos, el simple contacto de este cetro con cualquier objeto mágico convierte al último en un objeto normal y corriente absorbiendo toda la magia que hay en él. El cetro puede absorber hasta un máximo de 50 cargas, cada carga equivale a 2000 mo, por ejemplo, si el cetro de cancelación consume las propiedades mágicas de un objeto mágico que vale 10.000 mo absorbería 5 cargas. Cuando llega a 50 cargas el cetro de cancelación pierde sus propiedades, y no existe ninguna manera de descargarlo.

Gobierno

De apariencia magnífica, sólo los materiales con los que está fabricado tienen un valor de 5.000 mo. Permite al portador obtener la obediencia y lealtad de todas las criaturas que se encuentren en un radio de 100 metros. Todas las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para no ser sometidas. Quienes no superen la tirada verán al portador como su gobernante, pero no seguirán órdenes contrarias a su alineamiento. El cetro puede ser usado durante 10 horas antes de descargarse.

Cetro de pasaje

Este objeto otorga al poseedor la posibilidad de usar las siguientes habilidades una vez al día: teleportación, puerta dimensional, paso en muro y viaje astral. Una vez que activa cualquiera de estos poderes, gasta una carga del cetro y tiene 24 horas para usar el resto sin gastar ninguna carga más.

El cetro tiene un máximo de 50 cargas.

Cetro maravilloso

Este cetro de aspecto sencillo, cuya apariencia es la de un trozo de metal mal forjado, es impredecible y cuando es usado desencadena uno de los siguientes efectos al azar:

- 1-20% inmoviliza a la criatura señalada durante 10 asaltos. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros que, de ser superada, anula el efecto.
- 21-40% rayo relampagueante hacia la criatura señalada, 6d6 pg, tirada de salvación para mitad de daño.
- 41-60% el portador del cetro se vuelve invisible.
- 61-80% lanza una bola de fuego que explota en la criatura señalada y causa 6d6 al objetivo y a todos las que se encuentren en un radio de 3 metros del centro de la explosión, con tirada de salvación para mitad de daño.
- 81-100% la criatura señalada se vuelve de color azul, lo que le causa confusión durante tres asaltos (penalizador a la armadura y al ataque de -2).

Cetro de resurrección

Este cetro únicamente puede ser usado por un clérigo, y permite usar el conjuro de resurrección una vez al día gastando una carga. El cetro tiene un máximo de 50 cargas.

Cetro de terror

Este cetro se puede usar como una maza +2 e inflige 1d8+4 puntos de daño. Además, una vez al día, si el poseedor pronuncia la palabra de mando en mitad de un combate, todos sus enemigos deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la fallan huirán presas del pánico durante 1d6 asaltos; aquellos que la superan sufren un penalizador de -2 en todas sus tiradas de ataque durante 1d6 asaltos. Cada vez que el portador hace uso de este poder adicional existe una probabilidad de un 5% de que pierda un punto de carisma de forma permanente.

Truenos y relámpagos

Formado por una aleación de hierro y plata, el cetro puede ser usado como una maza ligera +2. Además, concede los siguientes poderes al portador:

- Trueno: una vez al día, a elección del portador, el cetro golpea como una maza ligera +3 y, si tiene éxito en la tirada de ataque, deja sordo durante tres asaltos al oponente.
- Relámpago: una vez al día, a elección del portador, cuando el cetro golpea con éxito,

puede causar 3d6 pg de daño adicional por electricidad.

Cetro de vigilancia

Este utensilio tiene el aspecto de una maza de combate, y si se usa como tal otorga un bonificador +1 al ataque y daño, además permite al poseedor detectar alineamiento, el bien, el mal, invisibilidad y magia, una vez al día

Varitas

Varita de congelación

Esta varita otorga a su poseedor el uso de los siguientes encantamientos como si se tratara de un lanzador de conjuros de nivel 9:

- Tormenta de hielo
- Muro de hielo
- Cono de frío

Cada uso gasta una carga de la varita de las 50 que tiene como máximo.

Curación

Cada uso de la varita permite al lanzador curar 3d6 pg a la criatura seleccionada.

Varita de detección de enemigos

Cuando esta varita es esgrimida por su portador indica la dirección en la que se encuentra cualquier enemigo que haya en un radio de 25 metros. Esta varita puede usarse cuantas veces se desee.

Varita de detectar magia

Esta varita ofrece la posibilidad a su portador de detectar magia dos veces al día. El uso de la varita es ilimitado.

Varita de fuego

Esta varita otorga a su poseedor el uso de los siguientes encantamientos como si se tratara de un lanzador de conjuros de nivel 7:

- Bola de fuego
- Manos ardientes
- Muro de fuego

Cada uso gasta una carga de la varita de las 50 que tiene como máximo.

Varita de Iluminación

Esta varita otorga a su poseedor el uso de los siguientes encantamientos como si se tratara de un lanzador de conjuros de nivel 9:

- Luz
- Luz continua
- Rayo de sol

Cada uso gasta una carga de la varita de las 50 que tiene como máximo.

Inmovilizar persona

Cada uso de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de inmovilizar persona, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 7.

Varita de localización de trampas y puertas secretas

Esta varita señala a su poseedor el lugar en el que se encuentra cualquier trampa o puerta secreta en un radio de 25 metros. Cada uso gasta una carga de la varita, tanto si hay trampas o puertas secretas como si no hay nada. La varita puede tener un máximo de 50 cargas.

Varita de paralización

Esta varita lanza un rayo hacia al enemigo al que apunte su portador a un máximo de 25 metros. La criatura afectada por el rayo debe realizar una tirada de salvación contra conjuros o quedará paralizada durante 1d4 asaltos. Cada rayo gasta una carga de la varita de un máximo de 50 cargas que puede tener.

Proyectiles mágicos

Cada uso de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro proyectil mágico, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 12.

Rayo eléctrico

Cada uso de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de rayo eléctrico, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 15.

Varita de tierra y piedra

Esta varita otorga a su poseedor el uso de los siguientes hechizos como si se tratara de un lanzador de conjuros de nivel 9:

- Atravesar muros
- Cavar
- Mover la tierra
- Transmutar roca en lodo

Cada uso gasta una carga de la varita de las 50 que tiene como máximo.

Objetos Maravillosos

Carcaj de Weit	1.800
Saco de Fistan	2.000
Diadema de intelecto	4.000
Guanteletes de destreza	4.000
Guanteletes de fuerza	4.000
Presea de sabiduría	4.000
Bote plegable	7.200
Botas élficas	12.000
Gafas de noche	12.000
Brazales +4	16.000
Figurita maravilloso poder	20.000
Piedra de la buena suerte	20.000
Cuerda de enmarañar	21.000
Túnica de colores hipnóticos	27.000
Brazales +8	64.000
Yelmo de teletransporte	73.500
Túnica de archimago	75.000
Toga de resistencia a conjuros	90.000
Brasero elementales de fuego	100.000

Alfombra voladora

El aspecto de estos objetos es de alfombras orientales de excelente calidad, con bellos dibujos y complicados bordados, poseyendo la peculiaridad de que pueden volar. Se pueden deteriorar como una alfombra normal, si se rompe o se rasga será inservible a partir de ese momento. Existen diversos tipos de alfombras voladoras, poseyendo cada tipo una velocidad de vuelo, capacidad de carga y tamaño diferentes.

La siguiente tabla recoge las características de los tipos que existen:

Tipos de Alfombras			
Tamaño	Capacidad	Movimiento	Peso
1 m. x 1,50m.	1 persona	40 m.	150 kg.
1,50 m. x 2 m.	2 personas	35 m.	300 kg.
2 m. x 2,5 m.	3 personas	30 m.	450 kg.
2,5 m. x 3 m.	4 personas	25 m.	600 kg.

El uso de la alfombra requiere conocer la palabra de mando. Una vez activada, la alfombra responderá a las acciones verbales que ordene el aventurero que la activó, pudiéndose usarse un máximo de 6 horas diarias, y una vez

agotado dicho tiempo no puede volver a usarse hasta el día siguiente.

Amuleto contra muertos vivientes

El amuleto tiene el aspecto de un símbolo sagrado de clérigo y permite a su portador emplear la habilidad de clérigo Expulsar muertos vivientes como si fuera un clérigo de nivel 7.

Bikini de cota de mallas mágico

Esta armadura mínima cubre escasamente la anatomía de las guerreras, dejando poco a la imaginación. En condiciones normales, emplear una armadura de estas características en un combate real sería suicida, pero este objeto está encantado, por lo que protegerá a la guerrera tal y como si estuviera portando una armadura de placas, ofreciendo dicha CA incluso en aquellas partes aparentemente expuestas, como sus piernas y abdomen. Este objeto pesa sólo 5 kg, así que es mucho más liviano que una armadura de placas normal. Además, en lugares inhóspitos de climatología adversa ofrece el mismo abrigo que darían unas ropas de invierno normales.

Sólo un hechicero de poder formidable, una tal Jason el Rojo, oriundo de Salmanasar, fabrica estos objetos, que alcanzan un precio desorbitado. Actualmente nadie sabe dónde está Jason, aunque algunos rumorean que fue secuestrado por una secta de puritanos zelotes.

Botas de correr

El usuario de estas botas multiplica su velocidad base por tres, lo que le concede un bonificador de 2 a la CA cuando huya.

Bola de cristal

Esta bola de aspecto corriente posee unos 20 cm de diámetro, siendo en realidad un poderoso dispositivo de observación mágica. A través de ella, cualquier mago puede ver lo que ocurre en otros planos de existencia. Para poder usarla, el mago ha de conocer a la criatura o lugar que desea observar, dependiendo las posibilidades de éxito del conocimiento del mago, tal y como se describe en la siguiente tabla.

Si se tienen éxito en la localización, el mago podrá observar durante una hora a la criatura que, no obstante, tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para saber que está siendo observada. Una bola de cristal se puede usar tres veces al día.

PROBABILIDAD DE OBSERVACIÓN

Localizar Criatura o Lugar	Probabilidad
Conocido de manera íntima (familiar, buen amigo, compañero de múltiples aventuras, etc.)	100,00%
Conocido personalmente (compañero de aventuras esporádico, persona con la que se ha entablado conversación alguna vez)	85,00%
Descripción	50,00%
Posesión de una prenda u objeto	50,00%
Sin información	0,00%
Si está en otro plano	-25,00%

Botas élficas

Estas botas de manufactura élfica y aspecto normal permiten al portador moverse tres veces al día al triple de su capacidad de movimiento.

Botas de levitar

Estas botas permiten al usuario ascender o descender verticalmente a voluntad; la velocidad de subida o de bajada es de 5 metros por asalto sin importar el peso de la criatura, que además podrá cargar con el peso que normalmente puede llevar.

Botas de salto

Cualquiera que se ponga estas botas de cuero tiene la habilidad de realizar grandes saltos de hasta 10 metros sin necesidad de correr para tomar impulso y de 20 metros si corre para tomar impulso.

Brazales de arquero

Estos brazales de bronce con grabados de arcos y flechas conceden al portador la habilidad de usar un arco en caso de que no le estuviese permitido, como puede ser el caso de un clérigo. Además, si el portador sí era capaz de usar un arco, obtiene un +1 a sus tiradas de ataque y daño; este bonificador se acumula a cualquier otro que tuviera el arco o las flechas.

Brasero de elementales de fuego

Tiene el aspecto de un brasero normal, pero si una vez encendido se vierte sobre él un poco de azufre aparece un elemental de fuego que obedece al portador. El elemental permanecerá hasta que sus puntos de golpe se vean reducidos a cero o se extingan las brasas. Se puede convocar un elemental al día.

Brazales +4

Los brazales tienen el aspecto de unos brazaletes ornamentales, pero en realidad conceden al portador un -4 a la CA. Hay que tener en cuenta que este beneficio a la CA no es aplicable si el aventurero lleva armadura.

Brazales +8

Igual que los brazales +4, pero conceden un bonificador de -8.

Broche de absorción

Este broche de aspecto sencillo absorbe los proyectiles mágicos que sean lanzados al portador, pudiendo absorber hasta un máximo de 100 puntos de daño causados por proyectiles mágicos. Una vez consumidos estos puntos, el broche se quiebra y deja de ser de utilidad.

Bote plegable

Tiene el aspecto de una pequeña caja de madera que, al pronunciar la palabra de mando, se transforma en un bote de 3 x 1 x 1 metros, con un par de remos, ancla, vela y mástil. Permite la navegación de cinco criaturas humanoides y navega a una velocidad de 3 metros por asalto.

Con otra palabra de mando se transforma en una barcaza de dimensiones 10 x 3 x 2 metros con cubierta, seis puestos de remo, ancla, cabina de mando, mástil y vela. Se pueden transportar hasta quince individuos de tamaño humanoide. Con una tercera palabra de mando el bote o barcaza vuelve a su tamaño original.

Capa alada

Esta capa de apariencia normal se transforma en un par de alas cuando se pronuncia la palabra de mando, concediendo al portador la capacidad de volar a una velocidad de 20 metros por asalto durante un máximo de una hora. Una vez agotado este tiempo, las alas no se podrán volver a usar hasta transcurridas 24 horas. El peso máximo que pueden transportar las alas es de 250 kg., incluyendo el peso del aventurero.

Existen diferentes diseños de capas aladas, desde aquellas que imitan las alas de un murciélago (ideales para vigilantes nocturnos, cierto héroe de cómic) a otras que se asemejan a las de aves rapaces.

Capa de la manta raya

Este objeto tiene el aspecto de una capa de cuero, sin embargo, cuando el portador lleva la capa puesta y se mete en agua salada, la capa se adhiere a su anatomía otorgándole el aspecto de una manta raya, permitiéndole moverse bajo el agua con un índice de movimiento de 20 metros, respirar bajo el agua y un ataque con la cola de la manta raya que inflige 1d6 puntos de daño.

Por lo demás, el usuario mantiene todas las características que tuviera antes de sumergirse en el agua.

Capa élfica

Esta capa gris con capucha tiene el aspecto de una capa normal, pero una vez que el usuario se pone la capucha se mimetiza con el entorno, adaptando la capa los colores que tiene a su alrededor. Cuando está en uso, si el usuario permanece totalmente quieto, es prácticamente invisible, sin embargo, cualquier movimiento brusco hace que sea fácilmente detectable.

La capa ofrece un 99% de ocultación al aire libre y un 90% en entornos urbanos, aunque en zona muy bien iluminadas únicamente ofrece un 50% de ocultación.

Capa de protección

Existen diferentes tipos de capa en función del material en que estén confeccionadas (lino, algodón, cuero, etc.) y su capacidad de protección, que varía de +1 a +5. Esta bonificación se emplea para mejorar la CA del portador, pero también para mejorar sus tiradas de salvación.

Las capas solo otorgan bonificador a la CA cuando van combinadas con ropas o una armadura de cuero no mágicas. Con cualquier otra armadura, el portador debe conformarse con disfrutar la bonificación a la tirada de salvación.

Carcaj de Weit

Tiene la apariencia de un carcaj de flechas convencional, excepto por una pequeña ilustración que hay el interior que muestra la cara de un enano barbudo. Una vez que se mete dentro una sola flecha, se podrán sacar infinitas flechas de su interior. Si la flecha introducida fuera mágica, ésta sólo saldría la primera vez, el resto serían flechas normales.

Collar de proyectiles

Esta especie de gargantilla de oro posee doce eslabones, y en el centro de cada eslabón hay una gema incrustada, siendo cada una de un tipo diferente. Cuando el usuario se pone el collar y pronuncia la palabra de mando, las gemas se convierten en pequeños proyectiles que el portador puede lanzar hasta una distancia máxima de 25 metros. Cuando recorren dicha distancia, o estallan como una bola de fuego al impactar o se consumen si no han llegado a ningún objetivo. Para determinar el daño que hace la bola de fuego debe lanzarse 1d20, siendo el resultado la cantidad de d6 de daño que hace el proyectil, es decir, un resultado de

17 indicaría que hemos hecho 17d6 puntos de daño.

Cuchara de Fistan

Este utensilio de madera toscamente tallado y aspecto frágil puede ser de gran utilidad para los aventureros, pues si se coloca sobre un cuenco vacío aparece en este unas gachas de aspecto insano, que sin embargo ofrecen a una criatura humanoide el alimento suficiente para un día. Una cuchara de Fistan puede alimentar a un máximo de 5 individuos al día.

Cuerda de escalada

Aunque tiene la apariencia de un trozo de cuerda de 20 centímetros, con una palabra de mando la cuerda se expandirá hasta 20 metros de largo y se moverá en la dirección que ordene el portador a una velocidad de 5 metros por turno. Además, la cuerda se atará a cualquier cosa que desee el portador, siempre que sea físicamente posible, pudiendo aguantar hasta un máximo de 1.500 kg. También se puede ordenar a la cuerda que se anude en diversos puntos, facilitando así que se pueda subir por ella, aunque esto acortará su longitud a 10 metros.

Cuerda de telaraña

Parece una cuerda de cáñamo normal de 12 metros de longitud. Sin embargo, a una orden del portador, la cuerda se lanza hacia la víctima y trata de enmarañarla como si se trata del conjuro de telaraña lanzado por un mago de nivel 12.

Cuerno sónico

Este artefacto suena como un cuerno normal, sin embargo, si se pronuncia la palabra de mando y se sopla a continuación, sale del mismo un sonido brutal que aturde e inflige daño a cualquier criatura que esté a menos de 25 metros de radio y sea enemiga del portador. Las criaturas afectadas deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la superan, quedarán aturcidos durante un asalto; si la fallan, resultarán aturcidos durante 2d4 asaltos y sufrirán 1d10 puntos de daño.

Esfera de aniquilación

Esta esfera con forma de bola de cristal negra es, en realidad, una especie de agujero negro. Cualquier materia que entre en contacto con este vacío se convertirá en nada, pues será totalmente destruida y ni siquiera podrá ser recuperada mediante un conjuro de deseo o milagro. Esta esfera se puede mover a voluntad de su dueño, que únicamente puede ser un mago, a un índice de 5 metros por turno y existe una posibilidad acumulativa del 5% por nivel de

mago de que la esfera se mueva conforme a los deseos del mago, aunque si falla en su intento no se puede volver a intentar moverla hasta transcurridas 24 horas.

Cualquier criatura que toque o sea tocado por la esfera deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros o ser destruida automáticamente. Si dos magos intentan mover y poseer una esfera de aniquilación a la misma vez, lo logrará el que obtenga la mejor tirada de probabilidad a la hora de moverla. El único modo de transportar una esfera de aniquilación es en su caja talismán, cada esfera viene con una caja en la que encaja perfectamente y que es la única materia que puede tocar la esfera sin ser aniquilada

Nota: Es evidente que este es un objeto de poder sensacional, y por ello es aconsejable que su uso sea extremadamente limitado, así como su disponibilidad. Todo ello quede a discreción del Narrador.

Espejo atrapavidas

Este espejo de 50 centímetros de ancho y 1 metro de largo posee una apariencia corriente y solamente puede ser empleado por magos que conozcan la palabra de mando que activa el espejo. Si cualquier otra criatura que no sea mago se mira en el espejo, deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros o quedará atrapado en este. El dueño del espejo puede mirar al espejo y ver en él a las criaturas que hay atrapadas, así como liberar a las que desee. Un espejo puede contener a un máximo de 20 criaturas en su interior, no existiendo un tamaño máximo ni mínimo de tal modo que lo mismo se puede atrapar un dragón que un pequeño ratoncillo. Si el espejo se rompe, todas las criaturas que estén dentro quedan liberadas. El espejo no funciona con muertos vivientes o gólems, afectando únicamente a criaturas vivas.

Diadema de intelecto

Se trata de una cadena fina de joyería con una gema incrustada que se usa como diadema. Una vez puesta, el portador mejora su puntuación de inteligencia en +2.

Figuritas de maravilloso poder

Cada una de estas figuritas aparenta ser una estatua diminuta de aproximadamente 30 centímetros de alto. Si se lanza la figurita al tiempo que se pronuncia la palabra de mando, ésta se convertirá en el animal real que representa la figura.

Leones de marfil

Aparecen en parejas y se convierten en leones machos adultos con las características que

aparecen en el capítulo de monstruos. Pueden ser usados una vez al día durante una hora. Si muriese alguno de ellos durante el combate, no podrán volver a ser convocados durante 5 días.

Perro de arcilla

Cuando se lanza y se pronuncia la palabra de mando aparece un perro de monta, dotado de inteligencia, lo cual le permite comunicarse con su amo. También tiene visión en la oscuridad. Puede ser usado una vez al día durante una hora. Si muriese durante el combate, no podrá volver a ser convocado durante 5 días.

Gafas de noche

Aparentemente son dos lentes oscuras con una montura de cobre. Cuando se utilizan conceden al portador visión en la oscuridad con un alcance de 20 metros.

Gema de comprensión

Esta gema tiene el aspecto de un rubí de un valor aproximado de 5.000 mo, la piedra irradia magia, si la piedra se queda en posesión de una misma criatura durante al menos dos semanas, esta criatura ve aumentada su Inteligencia y Sabiduría en +1, si la mantiene en su posesión durante tres meses el aumento pasa a ser permanente y la piedra deja de ser mágica pasando a ser un rubí normal.

Guanteletes de natación

Estos objetos, hechos de cuero y metal, permiten a su portador triplicar su índice de movimiento mientras nada, y además le permiten nadar con su carga máxima sin penalización.

Guanteletes de destreza

De excelente manufactura y fabricados de cuero fino, obsequian al portador con un +2 a la puntuación de destreza.

Guanteletes de fuerza

Con un aspecto rudimentario de cuero duro con algunos remaches de metal, conceden al portador un +2 a la fuerza.

Guanteletes de natación

Estos objetos, hechos de cuero y metal, permiten a su portador triplicar su índice de movimiento mientras nada, y además le permiten nadar con su carga máxima sin penalización.

Lentes de águila

Gracias a esta práctica herramienta, el observador podrá incrementar su límite de visión exponencialmente, pudiendo ver con

claridad al triple de distancia que un humano normal.

Libro de conjuros infinitos

Este poderoso libro parece a simple vista un tomo de conjuros normal en blanco y es necesario emplear el hechizo identificar para descubrir sus secretos. Una vez identificado, en el libro aparecerán escritos 10 conjuros de cada nivel (el Narrador puede elegirlos al azar), además de los conjuros que pudiese haber escrito el aventurero. Da igual cuánto se escriba en el libro, pues siempre habrá una última página en blanco, lo que permite almacenar cuantos encantamientos conozca.

Libro de vil malevolencia

Este horrendo libro de tapas negras con grabados de demonios en su exterior desprende una potente aura mágica de necromancia. Al ser leído por un clérigo malvado, este gana un punto de Sabiduría permanentemente y además obtiene la mitad de los puntos de experiencia necesarios para subir al siguiente nivel, es decir si necesitaba 3.000 px para pasar de nivel 3 a 4, obtendrá 1.500 px.

Si el libro lo lee un clérigo bueno, este deberá realizar una tirada de salvación contra muerte y, si fracasa, morirá inmediatamente; si la supera, perderá un nivel de experiencia, quedándose en la mitad de los px necesarios para recuperar nivel.

Si el libro lo lee un clérigo neutral, hay un 50% de probabilidades de que le ocurran los efectos de un clérigo malvado y un 50% de que le ocurran los efectos de un clérigo bueno.

Manto de camuflaje

Este manto de cuero negro permite al usuario ocultarse en las sombras y moverse sigilosamente con una probabilidad del 90%, igual que si se tratara de un ladrón.

Manual de carisma

Este libro otorga a quien lo lea puntuación adicional a su Carisma, existen varias versiones del libro que dan al lector entre un +1 y un +5 a dicha característica.

Manual de constitución

Este libro otorga a quien lo lea puntuación adicional a su Constitución, existen varias versiones del libro que dan al lector entre un +1 y un +5 a dicha característica.

Manual de destreza

Este libro otorga a quien lo lea puntuación adicional a su Destreza, existen varias versiones

del libro que dan al lector entre un +1 y un +5 a dicha característica.

Manual de fuerza

Este libro otorga a quien lo lea puntuación adicional a su Fuerza, existen varias versiones del libro que dan al lector entre un +1 y un +5 a dicha característica.

Manual de gólems

Este tratado, legendario para algunos, describe la construcción y animación de gólems. Contiene toda la información necesaria (materiales, encantamientos, etc.) para hacer una de las cuatro clases de gólems abajo descritas (si el Narrador quiere que se aplique a la construcción de otras clases de gólems, simplemente hay que hacer algunas adaptaciones a la tabla).

La construcción y animación de un gólem precisa de una cantidad considerable de tiempo y dinero. Durante el proceso de construcción/animación, un solo hechicero o sacerdote debe tener el manual a mano para estudiarlo, y no debe ser interrumpido. El tipo de manual encontrado es determinado lanzando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

Tipo de manual encontrado			
Tirada d20	Tipo de Gólem	Tiempo de Construcción	Costo en monedas de oro
01-12	Arcilla (P)	1 mes	65.000
13-17	Carne (E)	2 meses	50.000
18-19	Piedra (E)	3 meses	80.000
20	Hierro (E)	4 meses	100.000

Una vez el gólem está terminado, la escritura se desvanece y el libro se consume en llamas.

Cuando se rocían las cenizas del manual sobre el gólem, la figura cobra vida. Por cada nivel de experiencia por debajo de 10, hay una probabilidad acumulativa del 10% que el gólem se desbarate y destruya después de pasado un turno de su fabricación debido a la comprensión imperfecta del fabricante.

Estos libros están pensados para magos/elfos o para clérigos/druidas. Una persona que lea un libro que no está destinado a su clase perderá un nivel de experiencia. Se puede saber a quién va dirigido el libro empleando un conjuro de identificar.

Manual de inteligencia

Este libro otorga a quien lo lea puntuación adicional a su Inteligencia, existen varias versiones del libro que dan al lector entre un +1 y un +5 a dicha característica.

Manual de sabiduría

Este libro otorga a quien lo lea puntuación adicional a su Sabiduría, existen varias versiones del libro que dan al lector entre un +1 y un +5 a dicha característica.

Perlas de fuerza

Tienen la apariencia de unas perlas pequeñas, sin embargo, si se lanzan a una distancia máxima de 30 metros, infligen 4d6 puntos de daño en un radio de 5 metros y todas las criaturas dentro del radio deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la superan serán expulsados más allá del radio de acción de la cuenta, pero si la fallan quedarán encerradas dentro de este radio de acción durante 2d4 asaltos.

Perla de conjuro

Estas perlas son de gran ayuda para los magos. Existen nueve tipos de perlas diferentes, una por cada nivel de conjuros de mago, así, una perla de conjuro de nivel 3 permite al mago recordar un conjuro de ese mismo nivel que tenga registrado en su libro y que no tenga memorizado en ese momento, permitiendo al mago lanzar el hechizo al momento y eliminar uno de los que tenía memorizados de ese nivel.

Piedra de la buena suerte

Esta piedra de obsidiana perfectamente pulida concede al portador un bonificador +1 a todas sus tiradas de salvación. Una vez al día permite que el portador pueda repetir una tirada de salvación de su elección. Esta segunda tirada será definitiva, aunque el resultado sea peor que el de la primera.

Piedras de poder

Estas piedras otorgan al poseedor diferentes poderes en función del color de las mismas, las piedras de poder han de flotar encima de la cabeza del portador para otorgar sus efectos, como máximo una sola criatura puede usar tres piedras de poder a la vez. Los colores de las piedras y sus poderes aparecen en el siguiente listado:

Color Efecto

Azul +1 punto a Fuerza
Amarillo +1 punto a Inteligencia
Rojo +1 punto a Sabiduría
Naranja +1 punto a Destreza

Violeta	+1 punto a Constitución
Verde	+1 punto a Carisma
Negro	+1 nivel de experiencia
Blanco	regenera 1 pg/turno
Plateado	+1 a CA
Dorado	+2 a CA

Presea de sabiduría

Esta presea consta de una cadena en la que se ha incrustado una perla. Una vez puesta concede un bonificador de +2 a la sabiduría.

Saco de Fistan

Aparentemente se asemeja a una bolsa de cuero endurecido y encerado para impermeabilizarlo. No obstante, este objeto maravilloso guarda en su interior un espacio dimensional enorme que nos permitirá guardar multitud de objetos, pudiendo alojar hasta un máximo de 500 Kgs de peso en su interior. El saco de Fistan, independientemente de la carga que guarde en su interior, nunca superará los 30 Kgs de peso.

Sudario de los muertos

Estos extraños sudarios se encuentran, en ocasiones, en las tumbas más antiguas de Neferu. La persona que se coloque uno de estos sudarios encima no podrá ser vista por los muertos vivientes, disfrutando de las mismas ventajas que una persona con un hechizo de invisibilidad ante los muertos vivientes. Además, los muertos vivientes suficientemente poderosos para percibir la presencia del portador tienen una penalización de -2 a su tirada de salvación contra conjuros.

Sombrero de disfraz

El uso de este sombrero permite al portador cambiar su aspecto y equipo de acuerdo con la siguiente lista:

Altura: +/-50% de la altura real

Peso: +/-50% del peso real

Sexo: Varón o hembra

Pelo: Cualquier color

Ojos: Cualquier color

Cutis: Cualquier color

Rasgos faciales: Cualquier aspecto

Raza: Cualquier raza humanoide del mismo tamaño

Equipo: Acorde con la raza o el sexo cambiados.

La única manera de detectar este cambio es mediante un detectar magia o visión verdadera. Si el comportamiento de la criatura disfrazada no es acorde con el de su nueva apariencia, existe una probabilidad de un 25% de que cualquier observador se dé cuenta del engaño.

Toga de resistencia a conjuros

Realizada de tejido grueso y color rojo, se lleva por encima de la armadura o la vestimenta normal. Concede al portador un +4 a sus tiradas de salvación contra conjuros.

Túnica de archimago

La túnica puede ser de diferente color según el alineamiento, blanca (legal), gris (neutral) o negra (caótico). Si el portador tiene un alineamiento diferente al de la túnica obtiene mientras la lleve tres niveles negativos. Por el contrario, si el alineamiento coincide y el portador es un mago o elfo, la túnica concede los siguientes poderes:

- Bonificador de -5 a la CA
- Permite añadir un conjuro más por nivel a la lista de conjuros diarios del mago
- Bonificador de +4 a todas las tiradas de salvación.

Túnica de huesos

Esta túnica de color negro parece totalmente normal y sólo el portador se percatará de las figuras que lleva bordadas y que representan a varios muertos vivientes. Cada asalto el portador puede despegar uno de los bordados y lanzarlo.

Automáticamente éste se convierte en el muerto viviente que representa y actúa bajo las órdenes del portador. Cuando la túnica se queda sin bordados pasa a ser una túnica normal. El Narrador decidirá la cantidad y tipo de muertos vivientes en los bordados.

Los muertos vivientes que lleva bordados son los siguientes:

- Esqueleto
- Zombie
- Thoul
- Sombra
- Momia

Yelmo de brillo

Este yelmo forjado en plata tiene incrustados 10 diamantes, 20 rubíes y 30 zafiros. Además de otorgar un aspecto imponente, el yelmo ofrece un bonificador de +2 a la CA y, si se conoce la palabra de mando, se pueden usar las gemas incrustadas en el yelmo como conjuros: El usuario puede usar una gema por asalto.

Una vez acabadas las gemas, el yelmo se puede recargar incrustando diamantes de 5.000 mo cada uno, rubíes de 2.500 mo cada uno y zafiros de 1.000 mo cada uno.

La siguiente tabla explica el efecto de cada gema:

Efecto de las Gemas	
Gema	Efecto
Diamante	Cono de frío 15d6 de daño
Rubí	Bola de fuego 10d6 de daño
Zafiro	Proyectil mágico 5d4+1 de daño

Yelmo de comprender lenguajes y leer magia

Cualquier criatura que se ponga este yelmo será capaz de hablar, leer y escribir cualquier idioma, pudiendo comprender cualquier tipo de escritura mágica (incluyendo el Vetusto) con una probabilidad del 90% de éxito.

Yelmo de teletransporte

Parece un yelmo viejo, abollado y oxidado, sin embargo, concede al portador la capacidad de teletransportarse dos veces al día como si hubiera lanzado el conjuro de mismo nombre.

Pergaminos

En la tabla aparece reflejado el valor en monedas de oro que costaría inscribir un conjuro de pergamino. Estos valores son orientativos, a discreción del Narrador.

Pergaminos	
Nivel 1	50
Nivel 2	200
Nivel 3	400
Nivel 4	800
Nivel 5	1.500
Nivel 6	2.500
Nivel 7	4.000
Nivel 8	6.000
Nivel 9	9.000
Resurrección	25.000
Deseo	50.000

Pociones

Las pociones funcionan igual que los conjuros que llevan su mismo nombre.

Pociones	
Quitar el miedo	50
Lentificar veneno	300
Invisibilidad	300
Curación	300
Levitar	300
Respirar agua	750
Volar	750
Curar enfermedad	750
Sanar	10.000
Resurrección	25.000

Aceite de impacto

Esta poción es un aceite que se puede untar en las armas otorgando un bonificador de +3 tanto al ataque como al daño durante 1d10+1 asaltos.

En los proyectiles, el efecto dura hasta que el proyectil se usa una vez. Este aceite tiene efectos especialmente beneficiosos en las armas, ya sean mágicos o no. Cuando se aplica a un arma golpeadora como un garrote, martillo o maza, da una bonificación de +3 a las tiradas de ataque y una bonificación de +6 al daño.

Un frasco de aceite de impacto contiene 1d4+2 aplicaciones; una aplicación sirve para un arma de mano o 4-5 proyectiles.

Aceite de resistencia al ácido

Este aceite puede untarse en la piel o en cualquier equipo, como una espada o una armadura. La criatura u objeto que sea impregnada con este aceite es inmune a los 20 primeros puntos de daño por ácido que reciba durante 24 horas.

Con una poción se puede untar hasta a tres criaturas de tamaño normal además de su armadura, escudo y arma.

Aliento de fuego

Una vez ingerida la poción, la criatura que la bebió puede lanzar una bocanada de fuego de 10 metros de largo y 5 metros de ancho, como si se tratara del aliento de un dragón. Este aliento causa 2d10 + 5 puntos de daño a cualquier criatura que esté dentro de su radio de acción.

Una poción da para 5 dosis, y con una sola dosis se pueden lanzar hasta cinco bocanadas diferentes durante el plazo máximo de 1 hora.

Control de Dragones

Si una criatura se bebe esta poción mientras hay un dragón en un radio de 100 metros a su alrededor, el dragón debe realizar una tirada de salvación contra conjuros con una penalización de -2, quedando si la falla a disposición de la criatura que se bebió la poción con las mismas limitaciones que el conjuro de hechizar monstruo.

Nota: Esta poción no tiene efecto contra los dragones presentes en el escenario de campaña oficial de Aventuras en la Marca del Este, por ser más escasos y poderosos que en otros escenarios de campaña.

Disminución

Cuando una criatura se bebe esta poción, ella y todo el equipo que lleva en ese momento disminuyen de tamaño hasta tener unos 10 centímetros de altura, el equipo se reduce de manera proporcional. Si se vuelve a beber de la pócima, la criatura recuperará su tamaño original.

Filtro de labia

Esta poción otorga a su usuario una gran verborrea, sintiéndose la criatura cómoda hablando y atrayendo la atención de los demás. En este estado puede mentir fácilmente, y cualquiera que lo escuche es propenso a creer lo que está diciendo, ni siquiera un conjuro revelará que miente.

Filtro de amor

Cuando se bebe esta poción, la criatura que la ingiere se enamora locamente de la primera criatura que vea, durando los efectos de este enamoramiento $1d6 + 4$ horas. La criatura enamorada sigue a su amor a todas partes, no estando dispuesto a separarse de su persona y defendiéndola incluso con su vida.

Locura

Cualquier criatura que beba, aunque solo sea un sorbo de esta poción se volverá loca, su estado será como si estuviera bajo los efectos del conjuro de confusión permanentemente. La única forma de librarse de esta locura es mediante un conjuro de deseo o milagro. Una vez que esta poción afecta a una criatura, el resto del líquido, aunque no haya sido ingerido, ya no tiene ningún tipo de efecto sobre otra persona que se lo beba.

Resistencia al fuego

Esta poción permite a la criatura que la ingiera ignorar los primeros 20 puntos de daño que sufra por fuego. Los efectos de la poción se

extinguen cuando son consumidos los 20 puntos de daño o cuando transcurren 10 horas.

Velocidad

Esta poción otorga a la criatura que la bebe un índice de movimiento 3 veces superior al normal, además, la criatura tiene un ataque adicional por asalto si entra en combate. Los efectos duran 6 horas.

Artefactos mágicos

Los artefactos son reliquias de tiempos pretéritos de facultades formidables. Al ser objetos únicos, no existen dos iguales y ni se pueden fabricar ni arreglar. Los poderes de un artefacto solo pueden ser descubiertos mágicamente a través del conjuro identificar si el mago que lo lanza es de al menos nivel 16.

Baraja de Nébulas

Esta baraja aparece en una cajita de madera con la siguiente inscripción: "Valor es lo que se necesita para jugar, y templanza lo que se necesita para no jugar". Una vez que se abre la caja, aparece suspendida en el aire una baraja de naipes y se oye una voz que invita a coger una carta.

Cada carta desencadena un acontecimiento cuyas consecuencias sufrirá el aventurero. La mitad de las cartas tienen efectos benéficos, la otra mitad maléfica. Las reglas del juego son muy sencillas: cualquier criatura que se acerque a la baraja puede coger una sola carta, y una vez que la coge sufre las consecuencias de la carta de forma inmediata. Cada vez que se saca una carta, esta vuelve a la baraja una vez surta efecto y el mazo se baraja. Un mismo jugador puede sacar la misma carta dos veces, acumulando sus consecuencias. Hay un total de 22 cartas en la baraja, son las cartas del tarot. Ponemos las consecuencias beneficiosas, pero cada Narrador debe inventar las consecuencias negativas con antelación, de tal modo que los aventureros nunca sepan lo que les puede ocurrir; aunque dichas consecuencias pueden ser el opuesto del efecto beneficioso, es recomendable tener un poco de maldad y colocar algunos efectos inesperados.

La siguiente tabla explica los efectos benévolos de las cartas:

Baraja de Nébula

Buenas		Malas
Carta	Efecto	Carta
El mago	Gana un +2 a Inteligencia	El ahorcado
La sacerdotisa	Gana 1d4 deseos	La muerte
La emperatriz	Gana 100.000 mo	La templanza
El emperador	Obtiene un objeto mágico de un valor máximo de 50.000 mo	El diablo
El sacerdote	Gana un +2 a Sabiduría	La torre
El enamorado	Gana +2 Carisma	La estrella
El carro	Gana +2 Destreza	La luna
La justicia	Tu arma se vuelve mágica +5	El sol
El ermitaño	Gana +2 Constitución	El juicio
La fortuna	Sube un nivel	El mundo
La fuerza	Gana un +2 en fuerza	El loco

Bastón de Azathoth

También conocido como bastón del caos, este poderoso bastón únicamente puede ser usado por un mago de naturaleza malvada; si es cogido por cualquier otra criatura sufrirá los efectos de un conjuro de desintegrar. Cuando un mago usa este bastón queda unido a él, y sería capaz de entregar su vida antes que deshacerse del bastón, formando una temible pareja que sembrará el caos a su paso.

El bastón concede al mago un +3 en ataque y en CA, además de otorgarle un +4 a todas las tiradas de salvación. También, una vez al día, el mago puede lanzar los siguientes conjuros:

- Bola de fuego
- Devolver conjuro
- Invisibilidad mejorada
- Convocar monstruo VI
- Palabra poderosa matar
- Teleportar

Cuerno de Leviatán

Según cuenta la leyenda marinera, el poseedor de este cuerno puede dominar el mar y a las criaturas que en él viven. Realmente, el último testimonio fiable del cuerno procede de hace cientos de años, cuando, según las crónicas de antaño, hubo en las Islas Piratas un capitán que lo encontró y ocultó junto a un tesoro formidable en alguna misteriosa gruta marina hoy perdida.

Este artefacto tiene el aspecto de un cuerno de guerra normal, aunque posee un agujero que permite realizar dos sonidos diferentes al tocarlo, activando cada uno de ellos un poder diferente que puede ser utilizado una vez al día:

El primer poder otorgado es el de controlar el clima y el oleaje en un radio de 100 kilómetros, pudiendo desencadenar una terrible tormenta con olas gigantescas, apaciguar el océano bravío o incluso convocar brisas y vientos que empujen

la nave en la dirección adecuada y a buena velocidad. El segundo poder del cuerno es tan temible como el primero, tiene el mismo efecto que un conjuro de convocar monstruo, pero puede llamar hasta un máximo de 2d4 monstruos marinos de hasta 15 dados de golpe cada uno.

Diadema y el ojo de Penumbra

Estos poderosos objetos pertenecieron a la propia Penumbra y llevan perdidos miles de años sin que nadie los haya encontrado. Según cuenta la leyenda, el poder de estos objetos es devastador cuando son usados a la vez.

La diadema de Penumbra:

Es una preciosa diadema de diamantes engarzados. En el momento en que el aventurero se pone la diadema, su alineamiento cambia automáticamente a caótico y se convierte en adorador de Penumbra. La diadema le otorga un +3 a la Sabiduría y le permite expulsar o controlar el doble de DG de muertos vivientes de los que normalmente podría un clérigo de su nivel, es decir, un guerrero de nivel 6 podría controlar el doble de dados de golpe que un clérigo de nivel 6. La diadema también permite lanzar los siguientes conjuros una vez al día:

- Animar a los muertos
- Disipar el bien
- Invocar elemental de fuego
- Repudiar

El ojo de Penumbra:

Este artefacto es realmente el ojo de Penumbra. Cualquier criatura que lo coja en sus manos deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros: si la supera, soltará el ojo de sus manos inmediatamente y no ocurrirá nada; si la falla, el ojo se insertará en su cara arrancando

uno de los ojos de la criatura y causando 5d6 puntos de daño.

Una vez incrustado el nuevo ojo, la criatura sufrirá los siguientes efectos: se convertirá en un ser de alineamiento caótico adorador de Penumbra, tendrá infravisión y ganará un +3 en Fuerza y Constitución, aunque sufrirá un -3 en Carisma. Además, podrá lanzar los siguientes conjuros una vez al día:

- Bola de fuego
- Desintegrar
- Rayo eléctrico
- Rayos multicolores

El ojo permanecerá con la criatura hasta que muera o hasta que se lo extirpe de la cuenca, lo que causa 10d10 puntos de daño. Si se extirpa, además, la criatura debe superar una tirada de salvación contra muerte para no fallecer en el proceso.

Si una misma criatura lleva el ojo y la diadema de Penumbra a la misma vez gana, además, los siguientes poderes: +3 a todas las tiradas de salvación, un +3 en sus puntuaciones de Destreza e Inteligencia, y además es capaz de regenerar el daño que sufra a un ritmo de 6 puntos de golpe por asalto. Si la criatura lleva los dos objetos durante más de un par de días seguidos ya no podrá separarse de ellos o morirá, además, se volverá en el más ferviente servidor de Penumbra y su único objetivo en la vida será sembrar el caos y la destrucción.

Martillo de Moru

Esta maravillosa reliquia únicamente puede ser usada por un enano de naturaleza bondadosa y para alcanzar un fin concreto. El martillo le concede al enano los siguientes poderes: +5 al ataque y daño, +2 a la CA y curar heridas serias una vez al día.

Mazo de los titanes

Este mazo tiene unas dimensiones de más de tres metros y pesa más de 100 kg, pero se adapta al tamaño de cualquier guerrero que lo toque sin por ello perder su poderosa fuerza, otorgando un +2 a todas las tiradas de salvación del portador y actuando como un martillo +5 y causa 2d6+2d6 puntos de daño por ataque, concediendo al portador un ataque adicional por asalto.



Capítulo 13

Monstruos

Tus aventureros viajarán a lugares fantásticos, tendrán que resolver complicados acertijos y deberán relacionarse con personajes enigmáticos. Pero también tendrán que enfrentarse a múltiples peligros durante sus aventuras y combatir contra poderosas criaturas monstruosas, cuya presencia haría temblar al guerrero más templado.

En este capítulo te damos las pautas necesarias para que dotes tus aventuras de seres fantásticos que nutran tu mundo de una viveza única. De paso servirá para que tus jugadores se mantengan alerta ante los innumerables peligros a los que tendrán que enfrentarse durante sus aventuras.

En las siguientes páginas se enumeran una gran variedad de monstruos ordenados por orden alfabético. Los hay más o menos poderosos, hostiles o amistosos. El Narrador tiene libertad para emplearlos como mejor considere.

Cada monstruo viene precedido por una primera tabla de características numéricas, acompañada después por una descripción general. Tanto las características como la descripción de la criatura no son inmutables. El Narrador puede alterar los datos que considere oportunos para adaptarlos mejor a sus aventuras. Aquí te damos las pautas necesarias para hacerlo.



Nombre

Es el calificativo que se emplea habitualmente en lenguaje común para referirse a una criatura en concreto. Algunos monstruos pueden ser conocidos por diferentes nombres, dependiendo del interlocutor y de la zona donde se localicen los jugadores.

Clase de Armadura (CA)

Este valor numérico refleja la protección que posee el monstruo para afrontar los ataques. Engloba diferentes datos, tales como la dureza de la piel de la criatura, sus reflejos para esquivar los golpes y la armadura -si la llevara- que cubre su cuerpo. Además de otros ajustes como protecciones por objetos de naturaleza mágica o cualidades innatas que hacen al monstruo especialmente hábil para esquivar ciertos ataques. Por tanto, el dato reflejado en la tabla puede verse alterado puntualmente dependiendo, por ejemplo, de si la criatura lleva puesta, o no, la armadura durante el encuentro o si ha perdido cierta habilidad mágica que la protegía.

Dados de golpe (DG)

Con este valor se pueden calcular los puntos de golpe que poseerá el monstruo o, lo que es lo mismo, su resistencia física frente a los ataques antes de caer rendido o muerto. El número indicado representa los dados de ocho caras (d8) que se han de lanzar para calcular sus puntos de golpe (pg). Por ejemplo, "dados de golpe: 2" significa que se han de lanzar 2d8 y el resultado obtenido corresponde a los puntos de golpe del monstruo.

En ocasiones se añaden a los dados de golpe un bonificador, o un penalizador, que se debe agregar a la suma final del resultado de lanzar los dados. Por ejemplo, "dados de golpe: 2 + 1" indica que se han de lanzar 2d8 y al resultado obtenido se le suma 1 para determinar los puntos de golpe definitivos del monstruo. Independientemente del resultado, todos los monstruos tienen al menos 1 punto de golpe.

Por último, los dados de golpe determinan además el nivel de la criatura. Un monstruo con 1 DG es un monstruo con un nivel, un monstruo con 2 DG es un monstruo de segundo nivel... Los bonificadores y penalizadores no cuentan a la hora de determinar el nivel del monstruo. Un monstruo con 2 + 1 Datos de Golpe sigue siendo de segundo nivel. Este dato es importante a la hora de determinar la dificultad

que supone enfrentarse al monstruo en cuestión. Una criatura de tercer nivel está bien para un grupo de aventureros cuya media también sea de tercer nivel. Si no se alcanza esa media, pueden aparecer dos monstruos juntos de ese nivel. Esto no debe considerarse como una regla inmutable, sino una referencia rápida para que el Narrador consiga crear encuentros de manera equilibrada.

Movimiento

Indica la velocidad a la que se puede desplazar un monstruo medida en metros por asalto. Ocasionalmente, puede aparecer una segunda velocidad que determina una manera especial de desplazarse que posea el monstruo, por ejemplo, volando, nadando o trepando.

Ataque

Aquí se indica el número y naturaleza de los ataques que puede realizar un monstruo por asalto. En ocasiones vendrá seguido de ataques "especiales" que puede realizar la criatura y cuyos efectos se detallan en la descripción del monstruo

Daño

Cuando un monstruo alcanza su objetivo inflige cierta cantidad de heridas. Por tanto, la cantidad aquí reflejada indica los dados que se han de lanzar para calcular el daño causado. Cuando un monstruo tiene más de un ataque, los dados de daño siguen el mismo orden que los ataques. Algunos monstruos pueden realizar ataques especiales con muy diversos resultados. Ocasionalmente, algunos de estos efectos pueden ser evitados al superar ciertas tiradas de salvación, tal y como vienen referido en la descripción de cada monstruo.

Ceguera: La pérdida de visión puede ser el resultado de ciertos ataques y efectos mágicos, pero también se considerará que el luchador está ciego cuando decida combatir en completa oscuridad sin tener infravisión. Un aventurero que combate ciego sufre un penalizador de -4 en todas sus tiradas de ataque y sólo puede desplazarse a la mitad de su movimiento habitual. A su vez, no podrá defenderse adecuadamente y todo aquel que le ataque obtiene un bonificador +4 en sus tiradas.

Encantamiento: Algunos monstruos son capaces de hechizar a los aventureros de manera similar a como funciona el conjuro *Hechizar Persona*. Un personaje encantado se siente confuso y es incapaz de tomar decisiones. Obedecerá las órdenes simples de la criatura que lo hechizó y sentirá un irrefrenable deseo de protegerla de cualquier peligro. Los aventureros encantados están demasiado confusos para poder lanzar conjuros o utilizar objetos mágicos que requieran concentración. Si la criatura que encanta pierde la concentración o muere, el objetivo de su conjuro queda liberado de inmediato.

Pérdida de Energía: Este es un peligroso tipo de ataque con terribles consecuencias para nuestros héroes. Un aventurero afectado por un ataque de pérdida de energía pierde de inmediato un nivel de experiencia. Como consecuencia de ello, también descienden a un nivel inferior sus ataques, habilidades y beneficios obtenidos al subir de nivel. Como norma general, el aventurero tendrá un penalizador de -1 en las tiradas de ataque y salvación, así como un +1 en su CA. No existe ninguna curación posible contra este ataque especial y sólo los clérigos más poderosos son capaces de restituir el daño causado. Un aventurero de primer nivel golpeado por un ataque de pérdida de energía, muere al instante.

Parálisis: Un personaje golpeado por un efecto paralizador queda totalmente inmobilizado sin posibilidad de realizar el más mínimo movimiento. El aventurero sigue consciente de lo que sucede a su alrededor, pero está incapacitado para moverse o actuar (incluyendo hablar o conjurar) hasta que no terminen los efectos de la parálisis. Todos los ataques realizados contra un aventurero paralizado aciertan automáticamente. Sólo se realizan las tiradas de daño. A menos que se indique lo contrario, sus efectos duran 1d8 asaltos o hasta que un clérigo ponga fin a la paralización por medio de la magia.

Presa: Algunos monstruos pueden apresar a sus víctimas, bien con la boca, pinzas, etc. Un aventurero que se vea en estas circunstancias puede realizar una tirada de destreza para tratar de liberarse. Para ello, lanza 1d6 a lo que suma su bonificador de destreza. Un resultado de 1-2 en el dado indicará que el aventurero logra deshacerse de la presa. En caso contrario, continúa atrapado y sufre el daño que le suponga tal situación en el siguiente asalto sin necesidad de que el monstruo realice tirada de ataque.

Veneno: Si a un aventurero le es inoculado veneno, por lo general, morirá si no es capaz de superar una tirada de salvación contra venenos. Para contrarrestar este adverso efecto, la víctima puede ser sanada por medio de la magia con varios conjuros capaces de frenar los dañinos efectos de la sustancia tóxica. Opcionalmente, se puede sustituir la consecuencia de la muerte por puntos de daño ocasionados gradualmente mientras que el aventurero permanezca infectado por el veneno en la sangre. Por ejemplo, una picadura de serpiente causa 1d6 puntos de daño, +1d4 puntos de daño adicionales durante cada asalto que el aventurero siga infectado. El efecto puede durar un determinado número de asaltos, hasta que muera o hasta que la víctima sea sanada por mediación de la magia.

Salvación

Al igual que sucede con los aventureros, los monstruos también son susceptibles de recibir ciertos ataques especiales.

Obviamente, al igual que los aventureros, los monstruos pueden evitar sus efectos mediante tiradas de salvación. En esta sección se indica mediante una letra y un número la forma que tienen las criaturas de solventar estas situaciones. La letra señala la clase que emula el monstruo para hacer la tirada de salvación y el número su nivel. Por ejemplo, un monstruo con salvación G1, nos indica que hace sus tiradas de salvación como si se tratara de un guerrero de nivel 1. Otro ejemplo, C2 nos señala que la criatura usará las tiradas de salvación de un clérigo de nivel 2. Asimismo, si pusiese M3 indicaría que el monstruo referido salva como un mago/elfo de nivel 3.

Moral

Esta es la cantidad recomendada para medir la reacción del monstruo ante una amenaza. Es una regla opcional que viene explicada en el Capítulo 4: Combate utilizada para determinar si el monstruo huye, se rinde o pelea hasta el final.

Valor del Tesoro

La mayoría de los monstruos custodian cierta cantidad de tesoro que, por simplicidad, hemos reflejado en monedas de oro. Para determinar las posesiones del monstruo, sigue las instrucciones del Capítulo 7: Objetos mágicos y tesoro, y calcula el tesoro que acumula el monstruo. En ocasiones, algunas criaturas carecen de posesiones, lo cual viene indicado en su ficha con la etiqueta "Ninguno". Si se indica un tipo de tesoro entre paréntesis, se refiere al tesoro que transporta el monstruo. De lo contrario, hace referencia a las posesiones que esconde la criatura en su guarida u ocultas en algún lugar secreto.

Alineamiento

Aquí se hace referencia a la actitud de los monstruos y sirve para orientar al Narrador sobre la manera de comportarse que tendrán las criaturas que pueblen su mundo. Pueden ser legales, neutrales o caóticos, tal como viene explicado en el Capítulo 1: Introducción. Por lo general, a menos que se indique lo contrario, los animales son neutrales y actúan por instinto, ya sea huyendo o protegiendo su territorio.

Valor P.X

Esta cantidad es la recompensa que obtienen los aventureros por derrotar, o hacer huir, al monstruo contra el que se enfrentan. Sin embargo, el Narrador puede variar esa cantidad en base a las circunstancias que rodeen el encuentro. No es lo mismo pelear contra una criatura bien protegida en su guarida, que hacerlo contra una previamente herida al encuentro.

Lista de Monstruos

Abeja gigante asesina

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 60 metros volando
Ataque: 1 aguijonazo (una sola vez)
Daño: 1d8 + veneno mortal
Salvación: G3
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50

Estas abejas gigantes son parientes de la abeja común, que viven en lo más profundo de los bosques y en complejos subterráneos. Habitan en grandes colmenas, con docenas de individuos. Estas abejas tienen el tamaño de un gato montés y poseen una picadura mortal. Cualquier desgraciado golpeado por el aguijonazo de estas asesinas voladoras deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4+1 asaltos. Afortunadamente, estas abejas pierden el aguijón con el primer ataque, exitoso o no, y se retirará después de este único ataque.

Aboleth

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 6
Movimiento: 40 metros
Ataque: 4 tentáculos + especial
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d6 / 1d6
Salvación: G8
Moral: 7
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 600

El Aboleth es una monstruosa criatura malvada que reina en el submundo de la oscuridad marina. Su cuerpo se asemeja a un enorme pez prehistórico y algunos ejemplares pueden llegar a medir hasta 10 metros de largo y sobrepasar los 3.000 kg de peso.

Se trata de un ser inteligente que odia a toda criatura no acuática. De hecho, es capaz de inducir a un enemigo a un estado similar al conjuro *Hechizar Persona* si la víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros. Este ataque especial lo puede realizar tres veces al día.

Su cuerpo posee cuatro largos tentáculos con los que puede golpear a sus enemigos y, además del

daño causado, la presa debe superar una tirada de salvación contra veneno, o sufrirá una agónica transformación en una especie de moho purulento (espumario). Durante los siguientes 1d4 días, la víctima del ataque del Aboleth comenzará a rezumar moho amarillo y se transformará en una masa viscosa si no es sanada mediante un conjuro de *Curar Enfermedad*.

Acechador envolvente

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 10

Movimiento: 30 metros volando

Ataque: 1

Daño: 1d6

Salvación: G10

Moral: 12

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 1.700

Estos horribles seres viven en grutas, cavernas y dungeons, desde donde acechan a sus presas, colgando del techo, esperando para dejarse caer sobre sus víctimas volando y envolverlas para ahogarlas y devorarlas. Estas criaturas son parecidas en su anatomía a enormes manta rayas que dispusieran de dientes en sus membranas, como si se tratasen de grandes sombrillas dentadas que pudieran cerrarse sobre sus incautas víctimas. Los acechadores sorprenden con 1-4 en 1d6, descendiendo con rapidez sobre su objetivo y causándole 1d6 puntos de daño. La criatura envuelta tardará

1d4+1 asaltos en morir asfixiada. Toda víctima en esta tesitura puede intentar liberarse de este abrazo mortal usando pequeñas armas cortantes o punzantes desde el interior de la bolsa del acechador, como dagas, cuchillos o espadas cortas. Al no tener espacio para maniobrar, es imposible emplear armas contundentes o de mayor tamaño.

Ahogador

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 3

Movimiento: 9 metros, 3 metros trepando

Ataque: 1 tentáculo

Daño: 1d4

Salvación: M3

Moral: 4

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 50

El ahogador es un pequeño monstruo cruel que habita en cuevas y cavernas. Tiene la piel de

color marrón oscuro o gris, poseyendo un aspecto más o menos humanoide. El torso y la cabeza son pequeños y compactos, pero los brazos y piernas son increíblemente largos y delgados. Los miembros de esta criatura son parecidos a tentáculos cartilaginosos sin huesos, con numerosas juntas. En sus dedos, el cartílago sobresale por debajo de la piel, siendo duro y afilado. Debido a la ausencia de huesos, sus andares son desgarbados y siempre anda encorvado. Los ahogadores tienen escasa inteligencia, aunque hablan una lengua primitiva conocida por su raza.

El ahogador busca presas arrastrándose por las grietas, lechos secos de ríos subterráneos y respiraderos situados en los asentamientos tanto de los enanos como de otras razas subterráneas. Cuando encuentra un lugar apropiado por donde podrían pasar criaturas humanoides, permanece al acecho. Al localizar una presa, el ahogador estira uno de sus brazos y comienza a estrangularla. El impacto inicial causa un pequeño daño, pero en los asaltos subsiguientes inflige 1d8 puntos de daño por ahogamiento de forma automática. El agarre del ahogador solo puede ser roto matando o incapacitando a la criatura. Si la presa opone demasiada resistencia o el ahogador no consigue matarla en un máximo de 6 asaltos, la criatura huye rápidamente.

Ankheg

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 4 + 2

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 pinzas / 1 mordedura

Daño: 1d10 / 1d10 / 1d8

Salvación: G3

Moral: 7

Valor de tesoro: 1.100 mo

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 200

Los ankhegs son monstruosas criaturas que se desplazan por el interior de la tierra y sorprenden a sus víctimas emergiendo del subsuelo. Su apariencia física recuerda a la de un enorme saurio, aunque en lugar de garras delanteras, posee dos grandes pinzas con las que horadan el subsuelo y pueden atezar a sus enemigos. Su cabeza es ligeramente más alargada que la de un dragón y su hocico más duro y consistente.

La táctica que emplean estos monstruos consiste en camuflarse bajo el suelo y sorprender a los incautos. Su presencia queda delatada cuando comienza a temblar el suelo y aparecen las dos enormes pinzas del monstruo. Mientras utilizan

esta táctica, los ankhegs siempre sorprenden y ganan la iniciativa en un eventual ataque. Las tenazas de los ankhegs son de una dureza extraordinaria. Cuando un ankheg golpea a un enemigo con ellas, además del daño recibido, el aventurero queda atrapado en la pinza y será seccionado por la mitad a menos que consiga librarse de la presa en 2d8 asaltos. Mientras el aventurero permanezca atrapado en la pinza sufrirá daño automático cada asalto, sin necesidad de que la criatura realice tirada de ataque.

Aquerena

Clase de armadura: 8 cuerpo / -1 patas
Dados de golpe: 8 (ver descripción)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 picotazo
Daño: 1d8 / 1d8 / 1d10
Salvación: G6
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 850

Las aquerenas son enormes pájaros de presa incapaces de volar, de cuerpo recio, con cuatro poderosas patas y una cabeza crestada. Las cuatro patas de la criatura miden aproximadamente el doble que un humano medio. Estas criaturas poseen una capa de piel muy resistente, por lo que su cuerpo tiene el doble de puntos de golpe de lo que se indican sus DG; por el contrario, sus piernas son muy delgadas, y solo tienen la mitad de puntos de golpe de lo que indiquen sus DG.

En combate, las aquerenas se lanzan a la carga desgarrando a sus enemigos y machacándolos con su pico serrado. Esta criatura es capaz de exhalar una nube de humo negro tóxico que se extenderá en un radio de 3 metros; todas las criaturas dentro de la nube (a excepción de las aquerenas) sufrirán 2d6 puntos de daño automáticamente y deberán superar una salvación contra veneno o sufrir ceguera y sordera durante 3 horas. Además, poseen una infravisión con un alcance de 20 metros y una resistencia innata a la magia de un 35%.

Arañas Gigantes

Las arañas aguardan pacientes tejiendo redes con las que atrapar a sus víctimas. La mayoría de ellas son venenosas y su picadura puede ser letal. Suelen habitar lugares sombríos y oscuros donde es más fácil caer presa de sus pegajosas telarañas. No les agrada el fuego ni la luz intensa.

Aranea

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 60 metros
Ataque: 1
Daño: 1d6 + veneno
Salvación: M3
Moral: 7
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 100

Las araneas son una raza de arañas muy inteligente, tanto o más que un humano medio. Estas criaturas son duchos en el uso de la magia y pueden lanzar conjuros y avanzar niveles como un mago al uso, lo que ha llevado a especular sobre su posible origen mágico. Cerca de su cabeza, disponen de dos apéndices dispuestos con aditamentos similares a dedos, que les sirven para manipular objetos tal cual haría un ser humano. El mordisco de estas criaturas es muy venenoso, y puede resultar letal si se falla la tirada de salvación contra veneno. También pueden segregar seda para fabricar sus propias telas de araña.

Araña de las arenas

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 2+1
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1
Daño: 1d6 + veneno
Salvación: G2
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 35

La araña de las arenas es un depredador muy agresivo que puede encontrarse en desiertos, ruinas antiguas, pirámides, tumbas hipogeas y lugares similares donde haya ambientes cálidos, secos y arenosos. Su pelo es de color ocre claro, lo que le permite mimetizarse con el entorno, y su picadura es venenosa en caso de no superar una tirada de salvación contra veneno. Estas arañas no fabrican telas, sino que construyen guaridas bajo la arena, perfectamente ocultas, desde las que pueden surgir sorpresivamente para atacar a sus presas.

Araña astral

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5+5
Movimiento: 30 metros
Ataque: 1
Daño: 1d6
Salvación: G6
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 700

La araña astral es un peligroso adversario nativo del plano astral, aunque es en el plano material donde cazan a sus presas. Cuando se materializa en el mundo físico, su aspecto es el de una araña de color negro brillante, aunque en su plano natal poseen la transparencia del cristal. Su envergadura puede sobrepasar los 2,5 metros y su ataque puede inocular un veneno mortal para quienes no superen una tirada de salvación contra veneno. Esta araña puede entrar en fase, apareciendo y desapareciendo a voluntad, acechando así a sus víctimas sin ser percibidas. Son depredadores inteligentes e implacables, inmunes a los ataques basados en frío y electricidad.

Araña Cangrejo

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 1d8 + Veneno
Salvación: G1
Moral: 7
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Este tipo de araña suelen medir aproximadamente 1 metro de longitud y tiene la habilidad de mimetizarse con el entorno como si fuera un camaleón, de tal forma que es muy difícil de detectar. Su táctica favorita consiste en colgarse del techo, o las paredes, y saltar sobre su presa.

Antes de realizar el ataque, se lanza 1d6 y si se obtiene un resultado entre 1-4, el objetivo es sorprendido. Después del primer ataque de la araña, su presencia queda delatada durante el resto del combate. La víctima de su picadura debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4 asaltos. Sin embargo, el agujijón de la araña cangrejo es poco consistente y la víctima suma +2 a su tirada de salvación.

Araña de hielo

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 7
Movimiento: 10 metros
Ataque: 2 + especial
Daño: 1d10 / 1d10 + especial
Salvación: G7
Moral: 10
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Legal
Valor PX: 1.350

Estas arañas son criaturas extraordinarias de origen mágico cuya anatomía está conformada por hielo. Son tan grandes como un león, inteligentes como un liche e implacables como un dragón. Muchos las consideran criaturas míticas, cuyo origen legendario las sitúa como sirvientas de los titanes, que las crearon como guardianas de sus guaridas y tesoros.

Las arañas de hielo son inmunes a toda arma que no sea mágica y a todos los conjuros con componente de fuego, así como a todos los conjuros de nivel 1º y 2º, ya sean de clérigo, druida o mago. Aunque carecen de veneno, sus golpes son impresionantes, y los pueden combinar con la capacidad de lanzar a voluntad un conjuro por asalto, generalmente detectar invisibilidad, detectar magia, disipar magia y proyectil mágico.

Viuda Negra

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Movimiento: 6 metros
Telaraña: 12 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 2d6 + Veneno
Salvación: G1
Moral: 8
Valor del tesoro: 800 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 50

Esta araña puede llegar a alcanzar los 2 metros de altura y tiene una marca roja en forma de reloj de arena en el vientre. Cuando atrapa a una presa en su red, hay que tratar la tela como si se tratara del conjuro de mago *Telaraña* para poder liberarse. Una víctima de la picadura de una araña viuda negra, debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en un turno.

Tarántula

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 1d8 + Veneno
Salvación: G1
Moral: 8
Valor del tesoro: 1.100 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 125

Al igual que la viuda negra, la tarántula puede alcanzar los 2 metros de altura, lo que la convierte en una peligrosa criatura. Su naturaleza es mágica y su picadura no mata, en lugar de ello, las víctimas que reciban su veneno caerán presa de unos terribles espasmos musculares que los dejarán incapacitado de inmediato. Esta especie de frenesí es mágico y contagioso. Quienes contemplen a una víctima de este extraño veneno deberán, a su vez, superar una tirada de salvación contra conjuros o caerán presa del mismo frenesí. El efecto de la picadura dura de 2d6 asaltos y quienes estén presos de este conjuro sufrirán un penalizador -4 en sus tiradas de ataque. Al tiempo que quienes les ataquen a ellos obtendrán +4 en sus tiradas de ataque. Tras 5 asaltos en estado de frenesí, quedarán inmovilizados.

Arbusto arquero

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2
Movimiento: 1 metro
Ataque: 1
Daño: 1d4
Salvación: G2
Moral: 12
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 50

Los arbustos arqueros son plantas carnívoras capaces de lanzar una nube de espinas sobre sus víctimas para luego, una vez muertas, desplazarse muy lentamente hasta ellas y devorarlas.

Su aspecto es el de un arbusto de unos dos metros de envergadura, de hojas verde oscuras ovaladas y tronco nudoso y retorcido, que esconde una boca repleta de espinas que usan para deglutir a sus presas.

Una rara variante de esta planta, que crece en las junglas de Ziyarid, lanza espinas venenosas que, en caso de fallar una tirada de salvación contra veneno, provocan la parálisis de sus víctimas durante 2d6 asaltos.

Arpía

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 6 metros
En vuelo: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 arma + Especial
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6
Salvación: G5
Moral: 7
Valor del tesoro: 800 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 50

Las arpías son inteligentes criaturas capaces de atraer a los incautos con dulces melodías para después desgarrarlos con sus poderosas garras. Sus extremidades se asemejan a las de un murciélago con dos enormes alas en lugar de brazos. Su torso y cabeza suelen representar a los de una bella mujer de aspecto siniestro. Toda criatura que escuche el canto de una arpía, debe superar una tirada de salvación contra conjuros o caerá presa de un encantamiento. Si una criatura supera con éxito la tirada de salvación, no podrá volver a ser hechizado por la arpía durante el combate.

Asesino Ocular

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 coletazo + especial
Daño: 1d6
Salvación: G4
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 125

Esta criatura parece un cruce entre murciélago y serpiente. Su torso superior es el de un gran murciélago negro cubierto por un pelaje verde oscuro, mientras que el inferior es el de una serpiente de escamas verdes y amarillas. Al nacer tienen forma esférica y carecen de miembros, pero van tomando forma según crecen, alcanzando la madurez en un año. El asesino ocular medio alcanza una longitud de 2 metros. Sus alas de murciélago son inútiles, ya que el monstruo no puede volar.

Los asesinos oculares son moradores subterráneos que odian la luz del sol, y sus ojos son como dos grandes círculos blancos desprovistos de párpados y pupilas. Habitan en lugares subterráneos oscuros, donde la luz no pueda tocar sus sensibles ojos; de hecho, ante la luz del sol huyen liberando a cualquier víctima que tuviesen apresada. Son malignos y se deleitan matando a otros, particularmente a

aquellos que se acerquen demasiado a su guarida. Se comunican entre ellos con una serie de gruñidos y ruido bajos, aunque no puede considerarse un idioma.

El comportamiento de esta criatura depende casi exclusivamente de la iluminación. Si la atacan criaturas que utilicen la infravisión o luz ambiental de baja intensidad, el asesino ocular atacará solo con su cola, agarrando a su víctima, y a partir de ese momento infligirá el daño de forma automática sin tirada de ataque. La víctima podrá liberarse con una tirada de salvación contra parálisis.

Si el grupo que se aproxima porta linternas o antorchas, el asesino ocular puede utilizar su mirada mortal hasta una distancia de 15 metros. Sus ojos recogen toda la iluminación que puedan captar, amplificándola y proyectándola de vuelta al portador de la fuente de luz en forma de un poderoso y estrecho rayo de luz intensa. Para impactar a la víctima con este ataque el monstruo tira contra una CA de 10 y, si impacta, el objetivo debe superar una tirada contra muerte o fallecerá instantáneamente; las víctimas que superen la tirada de salvación reciben igualmente 3d6 de daño. La mirada puede ser reflejada, aunque no daña al asesino ocular. Este la recoge de nuevo en sus ojos, la amplifica aún más y vuelve a lanzarla contra otra víctima, la cual sufre un penalizador de -2 a la tirada de salvación. Afortunadamente para los aventureros, la mirada mortal solo puede ser utilizada una vez al día.

Athach

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 14

Movimiento: 18 metros

Ataque: 3 clavos o piedras / 1 mordisco

Daño: 2d12 / 2d12 / 2d12 / 2d10 + veneno

Salvación: G14

Moral: 7

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2.500

Los athach son humanoides deformes de 5 metros de alto. Entre sus horribles características se encuentra un tercer brazo que les sale del pecho. Son bastante estúpidos y fácilmente irritables, viviendo en pequeñas comunidades, guareciéndose en cuevas y maltratándose los unos a los otros cuando no están cazando. Consumen todo tipo de carne, incluida la humana. Les encantan las gemas y joyas, y en cantidad suficiente es posible que las acepten a cambio de dejar tranquilos a los viajeros.

Su método de ataque consiste en machacar a sus adversarios con troncos de árboles o grandes piedras, y morder con sus colmillos retorcidos. La víctima de su mordisco debe superar una tirada de salvación contra veneno con un penalizador de -4 o quedar indefensa durante 1d6 turnos.

Atrapasueños

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 8

Movimiento: 60 metros

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 2d8

Salvación: E8

Moral: 11

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.000

Los atrapasueños son peligrosos monstruos oriundos del plano onírico que se alimentan de los sueños de las criaturas inteligentes del plano material. Estos seres solo son visibles en su plano, aunque en el mundo físico pueden ser detectados si se emplea el conjuro visión verdadera, que revelará su aspecto real: una especie de araña de patas finísimas que se desplazan levitando grácilmente.

Un atrapasueños elegirá a su víctima cuando esta se halle descansando, sumida en un sueño profundo. La criatura abrazará al durmiente con sus invisibles patas y comenzará a alimentarse de sus sueños. Como resultado de este ataque, la víctima se levantará aturdida por la mañana, cansada, como si no hubiera dormido en absoluto, desorientada y confusa. En el caso de que se tratase de un mago, clérigo, elfo o druida, será incapaz de lanzar conjuros debido a la extrema fatiga. A la noche siguiente, el atrapasueños volverá a visitar al durmiente, con el mismo resultado, salvo que la víctima comenzará a sufrir episodios de amnesia. Este proceso se repetirá cada noche, hasta que, al cabo de 1d4+2 días, la víctima haya perdido cualquier recuerdo, experiencia o habilidad, como si de un niño se tratase, incluso será incapaz de hablar o comunicarse. Para revertir este proceso, será necesario viajar al plano onírico durante la noche para luchar contra el atrapasueños allí.

Aurumvorax

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 12
Movimiento: 9 metros, 3 metros excavando
Ataque: 1 + especial
Daño: 2d4
Salvación: G12
Moral: 12
Valor de tesoro: Ver descripción
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.125

A pesar de tener el tamaño de un tejón grande, el aurumvorax, o “glotón dorado”, es una criatura extremadamente peligrosa. El animal está cubierto por una gruesa piel dorada y sus ojos son pequeños y plateados con pupilas doradas. Tiene 8 poderosas patas que terminan en garras de cobre. Los hombros del aurumvorax son musculosos, mientras que sus grandes mandíbulas están repletas de dientes cobrizos. La criatura pesa unos 250 kilos gracias a su increíble densidad, que le proporciona una gran protección natural. Ello, combinado con su velocidad, poder y agresividad pura lo convierten en un ser increíblemente peligroso.

Suele tener su morada en bosques, colinas y en la falda de las montañas. Elige un lugar apropiado y cava una madriguera con sus potentes garras, incluso en la roca. Dados sus inusuales hábitos alimenticios, procuran hacer sus madrigueras en lugares que contengan vetas de oro o se encuentren cerca de una. La habilidad para consumir y digerir oro y otros minerales dota a la criatura de la densidad apropiada en piel y huesos, necesaria para protegerse. Se trata de una criatura solitaria que guarda celosamente su territorio, incluso de otros de su misma especie. Solo se reúnen durante la época de apareamiento, una vez cada 8 años.

Un aurumvorax cargará contra cualquier criatura que entre en su territorio, imponiendo un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes si ataca desde su guarida. La hembra de la especie obtiene un bonificador de +2 a las tiradas de ataque cuando defiende a sus crías. El aurumvorax muerde a su presa hasta que impacte, cerrando sus enormes mandíbulas sobre la víctima e infligiendo 2d4 puntos de daño. Después del impacto, mantendrá las mandíbulas cerradas, causando el mismo daño en asaltos posteriores sin necesidad de tirar para impactar. Solo la muerte hará que libere a su presa. Además, una vez fijado a su presa, el glotón dorado la desgarrará con 2d4 de sus patas, causando 2d4 puntos de daño con cada golpe adicional. Un oponente apresado no recibe el bonificador por Destreza a la CA.

Gracias a la increíble densidad de sus huesos y piel, el aurumvorax solo recibe la mitad de daño de las armas romas. Es inmune a los efectos de pequeños fuegos normales y sufre solo la mitad de daño de aquellos de origen mágico. Ni los venenos ni los gases tienen efecto sobre esta robusta criatura. Si se mata a un aurumvorax sin dañar excesivamente la piel con cortes y tajos, esta se puede convertir en una prenda de increíble resistencia y belleza valorada en 15.000 - 20.000 piezas de oro. Esta prenda protegerá a aquel que la lleve puesta, la CA específica depende del tamaño del aurumvorax. Una prenda de CA 2 pesa 25 kilos, una de CA 3 pesa 20, y una de CA 4, 15. También otorga un bonificador de +4 a las tiradas de salvación contra fuegos normales y un +2 contra fuegos mágicos. Si se incinera el cuerpo del aurumvorax en una forja, quedarán entre 75 - 100 kilos de oro. Este proceso es muy complicado y suele tardar entre una y dos semanas. La piel puede retirarse antes de quemar la criatura; si se deja, añade 1d10+10 kilos de oro adicionales. Los dientes y garras del aurumvorax también son muy apreciados como elemento decorativo, y pueden venderse a razón de 2 piezas de oro por unidad.

Babosa gigante

Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 9-20
Movimiento: 6 metros, 3 metros excavando
Ataque: 1 mordisco / 1 esputo
Daño: 1d12 / aliento de dragón
Salvación: G5
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: Ver descripción.

La babosa gigante es una enorme criatura desprovista de huesos que mora en cavernas subterráneas y dungeons. Su cuerpo elástico le permite escurrirse a través de cualquier abertura que posea un mínimo 1,5 metros. Debido a su elasticidad, los atacantes no reciben el bonificador de fuerza al atacar, las armas romas solo infligen de daño su modificador mágico (las armas romas no mágicas directamente no hacen daño) y las armas de filo solo causan la mitad de daño más ajustes mágicos.

La babosa gigante puede atacar con su lengua rasposa, pero prefiere escupir ácido. Este ataque a distancia tiene un alcance de 1,5 metros por DG (13'5 metros con 9 DG, 15 metros con 10 DG, etc.). El primer ataque siempre falla porque la babosa lo utiliza para tantear a sus víctimas, pero los ataques siguientes se ejecutan con normalidad. Cualquier víctima impactada recibe

daño equivalente a los puntos de golpe actuales de la babosa gigante, aunque tirada de salvación contra aliento exitosa reduce dicho daño a la mitad. El ácido puede destruir el equipo que se lleve encima si se falla la tirada de salvación.

Se pueden encontrar babosas gigantes de diferentes tamaños, poseyendo las más pequeñas 9 DG y las más colosales 20 DG. A continuación se especifica el valor en experiencia de cada una de ellas:

Valor PX por Dados de golpe:

9 = 2.300 10 = 2.500
11 = 2.700 12 = 3.000
13 = 3.250 14 = 3.500
15 = 3.750 16 = 4.050
17 = 4.300 18 = 4.825
19 = 5.350 20 = 5.975

Bakemono

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 1
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 arma
Daño: según arma
Salvación: G1
Moral: 8
Tesoro: 50 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X.: 10

Los habitantes de Endo saben que en las noches oscuras no es aconsejable aventurarse fuera de sus hogares, pues se arriesgan a tropezar con un Bakemono (criatura cambiante). Nunca se ha visto a dos de estas criaturas que sean iguales, pues su aspecto puede variar desde un humano deforme hasta una criatura humanoide con grotescos rasgos animales. Lo que sí comparten todos estos engendros es la maléfica costumbre de deleitarse atormentando a los seres humanos, ya sea dañando sus hogares, robando niños, molestando a los amantes o asaltando a los caminantes solitarios.

Basilisco

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 6 + 1
Movimiento: 20 metros
Ataque: 1 mordisco / 1 mirada
Daño: 1d10 + petrificación
Salvación: G6
Moral: 9
Valor del tesoro: 1.100 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 950

El basilisco es una poderosa criatura de origen mágico cuya apariencia se asemeja a la de un gran reptil de piel escamosa y afilados colmillos. Su tamaño es de 3 metros y suele habitar en frías y oscuras mazmorras, donde el sol no pueda afectarle. Todo aventurero que tenga la desdicha de ser sorprendido por la presencia de un basilisco, deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará petrificado, incluyendo todo su equipo. Durante un enfrentamiento contra un basilisco, los aventureros deberán rehuir en todo momento su mirada o tendrán que superar la prueba de petrificación al principio de cada asalto. Combatir de esta manera implica que el aventurero sufrirá un penalizador -4 a todas sus tiradas de ataque contra el monstruo, mientras que el basilisco obtendrá un +2 a su propio ataque.

Behir

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 12
Movimiento: 15 metros, 7 metros trepando
Ataque: 1 mordisco / 1 constricción / 6 garras
Daño: 2d4 / 1d4 + 1 / 1d6 cada garra
Salvación: G12
Moral: 9
Valor de tesoro: Ver descripción
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.125

Un behir es una criatura reptiliana con forma de serpiente y doce patas que le permiten desplazarse a una velocidad considerable tanto por tierra como trepando, pudiendo también plegar sus patas para desplazarse reptando, como si de una víbora se tratara. La cabeza tiene una forma similar a la de un cocodrilo y su coloración varía entre el azul y el morado, con bandas de marrón o gris, siendo el vientre azul claro.

Hacen sus madrigueras en las cavernas de las colinas y sienten una especial animadversión por los dragones, por lo que nunca se les encontrará cohabitando un mismo territorio. Si

un dragón entra en el territorio del behir, este hará lo imposible por echarlo, pero si no lo consigue acabará por buscar un nuevo hogar. Los behir nunca entran voluntariamente en el territorio de un dragón.

La criatura ataca mordiendo con sus fauces y enroscando su cuerpo alrededor de su víctima para constreñirla. Si el ataque de constricción tiene éxito, la víctima sufrirá 6 ataques de garra en el siguiente asalto. El behir también puede descargar un relámpago de 6 metros de largo desde sus fauces una vez cada 10 asaltos, causando 24 puntos de daño, que pueden reducirse a la mitad si se supera una tirada de salvación contra aliento. Si obtiene un 20 en una tirada de ataque de mordisco, engullirá a su presa como lo hacen las serpientes. La criatura engullida pierde 1/6 de sus puntos de golpe cada asalto, hasta que muere en el sexto asalto.

Se puede intentar escapar de las entrañas del behir atacándole con armas de filo, recibiendo una penalización de -4 y teniendo la criatura una CA 7. Cada asalto que la víctima permanezca dentro la debilita, sufriendo un penalizador acumulativo de -1 a sus tiradas de daño.

El behir tarda 12 turnos en digerir el cuerpo, llegado ese punto la víctima se disuelve por completo y no puede ser resucitada.

Los restos de un behir son muy útiles como componente para fabricar pergaminos, los cuernos pueden ser utilizados para obtener la tinta necesaria para inscribir un pergamino de rayo eléctrico, las garras pueden servir al mismo propósito en el caso de un clérigo, y la inscripción de un conjuro de neutralizar veneno y el corazón de behir son los ingredientes más comunes para elaborar la tinta de un pergamino de protección contra el veneno; el precio dependerá del criterio del Narrador y de la existencia de una demanda, generalmente por parte de magos y clérigos. Las escamas de la criaturas son muy valoradas por su dureza y color, y algunos herreros pueden llegar a pagar hasta 500 monedas de oro por ellas para crear una armadura de escamas azul increíblemente ornada. La tendencia del behir a tragarse enteras a sus presas puede hacer que en un 10% de las ocasiones se encuentren algunos objetos de valor en las entrañas del monstruo:

1d100 Tesoro

01-60 Gemas

61-90 Joyas variadas

91-100 Pequeño objeto mágico

Belker

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 7 + 3

Movimiento: 12 metros, 18 metros volando

Ataque: 2 garras / 2 alas / 1 mordisco

Daño: 1d4 cada garra / 2d4 cada ala / 1d6

Salvación: H7

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.500

El Belker es una criatura elemental del plano del aire con aspecto de demonio alado compuesto de partículas de ceniza y humo, lo que le permite variar la densidad de su forma. Zarcillos etéreos de humo y ceniza se aferran a sus alas, envolviéndolas en una mortaja de sombras. Su aspecto demoníaco y su carácter pasivo lo convierten en una criatura solitaria. Posee infravisión hasta una distancia de 18 metros.

El Belker normalmente deberá ser presionado para combatir, ya que es extremadamente apático con respecto al mundo a su alrededor. Si se le obliga a luchar, se defiende como un animal acorralado: desgarrando, mordiendo e incluso golpeando a sus enemigos con sus alas. Disponen de una excelente defensa mágica, pudiendo ignorar parcialmente los efectos de los conjuros (20% de resistencia a la magia). Son inmunes al fuego, veneno, parálisis y petrificación. Aun así, procurarán no luchar hasta la muerte y aprovecharán la primera ocasión que tengan para huir. Un belker puede extender una parte de su cuerpo para engullir a una víctima de tamaño medio o inferior en una densa nube de humo y ceniza. El objetivo debe superar una tirada de salvación contra veneno o inhalará una parte de la esencia del monstruo. Una vez que se encuentra dentro de los pulmones de la víctima, la parte se solidifica (normalmente en una garra) y comienza a desgarrar al enemigo desde dentro, infligiendo 3d4 puntos de daño por asalto. Una criatura afectada puede intentar una nueva tirada de salvación contra veneno cada asalto para toser la esencia del Belker.

Al poder alterar su densidad, esta criatura pasa la mayor parte del tiempo en forma incorpórea, siendo en este estado inmune a las armas que no sean mágicas y su resistencia a la magia se duplica, pasando del 20% al 40%. Puede cambiar a un estado físico o volver a su forma gaseosa en cualquier momento, pero solo puede hacer este cambio una vez por asalto. El Belker puede permanecer hasta 20 asaltos al día en forma de humo.

Berserker

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1 + 1
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Causado por arma
Salvación: G3
Moral: 12
Tipo de tesoro: 100 mo (150 mo)
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 19

El berserker es un arquetipo de bárbaro que vive para guerrear y saquear sin compasión. Su furia adormecida despierta cuando entra en combate, en una especie de salvaje explosión que convierten al Berserker en una bestia incontrolada capaz de atacar a todo cuanto le rodea, incluso a sus propios camaradas. Una vez que comienza la batalla son capaces de pelear hasta la muerte y nada, sino su propia destrucción, puede detenerle. Cuando se enfrenta con humanos, o criaturas de tipo humanoide, recibe un +2 extra al daño.

Bestia de pesadilla

Clase de armadura: -5
Dados de golpe: 15
Movimiento: 12 metros, 12 metros trepando
Ataque: 2 garras / 2 cornadas / 1 mordisco
Daño: 2d6 cada garra / 2d10 cada cornada / 4d10
Salvación: G15
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 4.800

De todas las criaturas que deambulan por el mundo, pocas son tan temidas o peligrosas como la bestia de pesadilla. Se caracteriza por su enorme tamaño (6 metros de alto) y peso (2 toneladas). Son criaturas cuadrúpedas, terminando cada una de sus patas en grandes garras que le permiten escalar relativamente bien a pesar de su tamaño. Su piel es extremadamente gruesa, asemejándose a la de un cocodrilo. La coloración de la piel varía entre el púrpura y el azul oscuro, sus ojos son como dos carbones ardientes, los dientes suficientemente largos como para partir un hombre por la mitad; dos pares de estos dientes sobresalen de su boca incluso cuando la tiene cerrada. La bestia de pesadilla tiene además dos grandes cuernos, uno a cada lado de la cabeza, que utiliza para desgarrar a sus víctimas. Por todo ello, esta criatura es un oponente formidable.

La bestia de pesadilla crea una guarida que habita durante largos períodos de tiempo, pudiendo pasar hasta un año sin que salga. Transcurrido dicho período, vaga por el mundo hasta que encuentra otro lugar en el que hacer su nueva guarida. Suelen escoger lugares en los que haya ruinas de civilizaciones antiguas, que por alguna razón desconocida parecen atraerles. Todas las guaridas de las bestias están localizadas de tal modo que sea difícilmente accesible tanto por tierra como por aire. No obstante, pasan apenas unas 6 horas diarias en su refugio, saliendo para alimentarse, siendo omnívoras. Cuando duermen disponen de un sexto sentido que les avisa del peligro, por lo cual es muy difícil sorprenderlas (1 en 1d6, y pueden percibir a sus enemigos como si estuvieran despiertas). Se puede encontrar a las bestias de pesadilla en prácticamente cualquier terreno. Afortunadamente su número es reducido. Algunos historiadores piensan que en épocas pasadas hubo al menos cien de estos monstruos vagando por el mundo, aunque ahora se cree que deben quedar media docena.

A pesar de su enorme tamaño, la bestia de pesadilla es bastante ágil, pudiendo acercarse a sus oponentes muy rápidamente. Su velocidad en tierra, combinada con su peso, le permite atravesar casi cualquier obstáculo, incluyendo muros de ciudades, árboles y pequeñas formaciones rocosas. Cuando se encuentra enzarzada en combate cuerpo a cuerpo, la bestia de pesadilla es absolutamente devastadora. Mientras ataca, se alza sobre sus patas traseras, pudiendo utilizar sus garras delanteras. En esta posición alcanza una altura de entre 10 y 12 metros. Cada asalto ejecuta 5 ataques: dos con sus garras, dos con sus cuernos y por último uno con sus enormes fauces. Además, tiene la capacidad especial para drenar la energía vital de sus víctimas. En vez de utilizar su secuencia normal de ataques, la bestia puede ejecutar un drenaje de energía sobre una víctima concreta, haciendo que pierda un nivel de experiencia si no supera una tirada de salvación contra muerte. Cuando utiliza este ataque, además, recupera el número de puntos de vida que la víctima pierde. Puede utilizar esta capacidad hasta 3 veces al día.

La bestia de pesadilla tiene una pequeña resistencia a la magia (20%) y los conjuros lanzados por criaturas de 4 DG o menos solo le causan la mitad del daño. Además, puede lanzar uno de los siguientes hechizos por asalto como si fuera un mago de nivel 10, siendo inmune al efecto de sus propios conjuros:

- Bola de fuego
- Desintegrar
- Disipar magia

- Muro de fuego
- Nube incendiaria
- Nube aniquiladora
- Rayo eléctrico

Más temible aún es la habilidad por la cual recibe su nombre, su ataque de pesadilla, a través del cual puede entrar en los sueños de sus víctimas y alimentarse de su subconsciente. Puede utilizar este ataque en combate o fuera de él. Independientemente del momento en que lo use, las víctimas deben superar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -2 o sufrirán pesadillas terroríficas, en las que son acechados, cazados y devorados por la bestia. Estos sueños son tan vívidos que impiden el descanso del afectado. La víctima no recupera puntos de golpe y sufre de fatiga. La fatiga se traduce en un penalizador de -1 a todas las tiradas y una reducción del movimiento como si estuvieran sobrecargados. Estas penalizaciones duran 3 días o hasta que un conjuro de sanar sea lanzado sobre el afectado. El alcance del ataque varía, en combate llega hasta 15 metros y la bestia puede utilizarlo además de atacar con normalidad; fuera del combate puede afectar a cualquier individuo que duerma en un radio de 16 kilómetros de la bestia.

Broza asesina

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 8
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 2
 Daño: 2d8
 Salvación: G4
 Moral: 10
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.300

La broza asesina tiene el aspecto de un montón de vegetación en descomposición, pero en realidad se trata de una forma inteligente de planta con forma vagamente humanoide y un centro de control (su "cerebro") en la zona del pecho. Se la puede encontrar en zonas de densa vegetación y lluvias abundantes, tales como pantanos, ciénagas y selvas tropicales, aunque también es posible encontrarlas en lugares húmedos y subterráneos. Esta criatura es solitaria por naturaleza y no suele compartir su territorio con otras brozas, aunque hay excepciones, por ejemplo en zonas donde haya una fuente de alimento abundante, como ruinas famosas o minas de oro abandonadas que reciban la frecuente visita de aventureros.

En su entorno natural es muy silenciosa y pasa inadvertida, por lo que sus oponentes sufren un

penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa. La broza espera pacientemente oculta en el suelo (en agujeros o en el agua) y, cuando alguna criatura pasa cerca o sobre ella, ataca. Son excelentes nadadoras y se sabe que se han infiltrado en los campamentos de viajeros por la noche. Para atacar golpea con sus apéndices similares a brazos; una víctima impactada por los dos en el mismo asalto queda enmarañada en la materia vegetal, y comenzará a ahogarse por el limo que cubre el cuerpo de la broza. El ahogamiento será letal en 2d4 asaltos, aunque la víctima puede intentar escapar con una tirada de salvación contra muerte, quedando libre en el caso de que la broza muera.

La vegetación que protege a la broza la hace inmune a las armas romas, y recibe solo la mitad del daño de armas cortantes y perforantes. La criatura también es inmune al fuego, y sufre la mitad o ningún daño del frío dependiendo de si supera la tirada de salvación (cuando sea aplicable). El relámpago hace que la broza crezca con cada ataque de este tipo, aumentando sus dados de golpe en 1 y su tamaño en 30 centímetros. Por la localización de su cerebro la broza asesina no puede ser destruida decapitándola, y si se le amputa uno de sus miembros se formará una nueva extremidad en un asalto. Cuando la broza pierde su último punto de golpe, se supone que se ha destruido suficiente cantidad de vegetación de su cuerpo, por lo que finalmente muere. Una broza herida solo necesita descansar en una zona de follaje húmedo para sanar, alzándose en perfecto estado en un plazo de 12 horas, probablemente con muy mal genio.

Bocon Barbotante

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 6 escupir / mordisco
 Daño: 1d6 cada escupitajo / 1d8
 Salvación: G5
 Moral: 9
 Tipo de tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Caótico
 Valor P.X: 385

El bocón barbotante es una masa informe de carne gelatinosa que se arrastra penosamente. Mientras se mueve, su cuerpo se va amasando en un sinsentido de ojos y fauces de aspecto terrible que constantemente están murmurando sonidos grotescos al tiempo que lanzan escupitajos ácidos a sus víctimas. En total, puede lanzar 6 de estas flemas durante cada asalto. Además tiene la habilidad de atrapar con

su carne pastosa a criaturas que se le acerquen demasiado mediante un mordisco. Quienes caigan presa de su cuerpo, serán engullidas en la masa de bocas recibiendo el daño correspondiente a 5 mordiscos durante cada asalto, hasta que consigan liberarse.

Bodak

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 9 + 9

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 golpetazo o 1 arma (normalmente hacha)

Daño: 2d4 o según arma (hacha 1d12)

Salvación: G9

Moral: 7

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.750

Un bodak es la manifestación física de la corrupción, una criatura condenada por las fuerzas demoníacas a un tormento eterno de pérdida. El aspecto de estos muertos vivientes es el de un humanoide de piel grisácea brillante y un cuerpo musculoso desprovisto de pelo y sin género aparente. Sus ojos son de color blanco lechoso, hundidos en sus facciones distorsionadas. Su rostro permanece fijo en una mueca de dolor. Su origen es un misterio, aunque existen diversas teorías. Algunos afirman que se crean cuando un individuo maligno vende su alma a cambio conocimientos prohibidos o secretos oscuros. Otros, que son mortales fallecidos en el Abismo y alzados por su energía corrupta. Existe una leyenda conocida por unos pocos, llamada "el bodak que regresó a su hogar", que en esencia expresa la esperanza eterna de triunfar incluso contra las fuerzas más poderosas.

En combate, los bodaks pueden portar armas o golpear a sus enemigos con sus puños desnudos. La mayoría de los enemigos sucumben a su horripilante mirada de muerte antes de que llegue al cuerpo a cuerpo. Las criaturas que miren al bodak a los ojos ven su propia imagen reflejada en el rostro retorcido del monstruo, un reflejo corrupto y maligno que obliga a la víctima a realizar una tirada de salvación contra muerte o fallecer de puro terror en 1d4 asaltos. Si la salvación tiene éxito, la víctima es inmune a la mirada de ese bodak durante 24 horas. Un conjuro de curar enfermedad, sanar o curar heridas críticas detendrá los efectos de la mirada si es lanzado antes de que la víctima muera.

El cuerpo del bodak es muy resistente, otorgándole cierta inmunidad a la electricidad y resistencia al ácido y fuego (sufre la mitad de daño). Para golpearle, es necesaria un arma

mágica o de hierro frío. Al ser un muerto viviente no es afectado por los conjuros de dormir, hechizar ni retener, siendo igualmente inmune al veneno. Tiene infravisión hasta 50 metros. Los bodaks tienen un ligero apego a sus vidas pasadas como mortales, lo que hace que de cuando en cuando se detengan en combate mientras reconsideran sus acciones. Existe un 5% de probabilidades por encuentro de que un bodak vea algo en un enemigo que le recuerde su vida mortal, no realizando ataques durante un asalto. Después de eso, retoma el combate pero sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque contra dicho enemigo.

Botan Doro

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 6

Movimiento: 12

Ataque: 2 garras

Daño: 1d4 cada garra

Salvación: L6

Moral: 11

Tesoro: 2.000 mo

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 820

Una Botan Dōrō es una doncella joven que murió trágicamente sin conocer el amor (algo habitual en la estricta sociedad edonesa, que valora el honor y el deber por encima de los sentimientos), y cuyo cadáver vuelve de entre los muertos para encontrar la pasión que no disfrutó en vida.

La fallecida suele elegir a un hombre apuesto que pernocte cerca de su lugar de reposo. Si la víctima no supera una tirada de salvación contra Sortilegios, recibe una visita nocturna de la Botan Dōrō, pero en lugar de contemplar un cuerpo decrepito y putrefacto verá en ella a la mujer más hermosa que jamás haya conocido.

A partir de ese momento, la difunta visitará a su amado todas las noches, consumiendo con su romance anti natura la esencia de este al ritmo de 1d4 punto de Constitución por semana. Cuando el amante pierde su último punto de Constitución, ambos se unirán en la muerte y el espíritu de la doncella descansará en paz de forma definitiva.

La Botan Dōrō prefiere mantener su romance en secreto pues, salvo su víctima, todos los demás la contemplarán como un cadáver. La única forma de salvar a la desdichada víctima de una de estas mujeres es si un clérigo la hace retroceder usando su poder de expulsar muertos vivientes o si se destruye su envoltorio físico, liberando así el alma atormentada de la doncella. En ese caso, la víctima recuperará 1

punto de Constitución a la semana. Al estar muertas, las Botan Dōrō son inmunes a dormir y hechizar persona.

Bunyip

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 5
Movimiento: 3 metros, 15 metros nadando
Ataque: 1 mordisco + especial
Daño: 1d8 (ver descripción)
Salvación: EN5
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 300

El bunyip es una bestia acuática, una extraña combinación de tiburón y foca cubierta por un espeso pelaje marrón y dotada de poderosas mandíbulas. En su espalda se puede ver una aleta similar a la de los tiburones. Mora en lagos, pantanos y ríos con poca corriente. No son criaturas de aguas profundas, ya que prefieren permanecer cerca de las riberas o costas donde sus presas son más comunes. Sus víctimas más habituales son todo tipo de criaturas de tamaño pequeño, pero no dudarán en devorar humanoides si se presenta la ocasión. Son territoriales, y atacan a los que entran en sus terrenos de caza. No se trata de criaturas malignas pero aun así son peligrosas. Dada su masa corporal y sus mandíbulas, un bunyip juguetón es perfectamente capaz de infligir terribles heridas a los nadadores e incluso puede volcar pequeñas barcas.

Con su agudo olfato es capaz de detectar fácilmente a sus presas. Más aún, si percibe sangre en el agua puede entrar en una furia devoradora y comenzar a atacar a cualquier cosa que encuentre. Mientras se halle sumido en esta furia obtiene un bonificador de +2 a sus tiradas de ataque. Sin embargo, dado que no podrá defenderse apropiadamente, sufre un penalizador de 2 a la CA. Cuando se aproxima a su objetivo, su primera acción en combate es sacar la cabeza del agua y desatar un poderoso rugido que obliga a todos los personajes de nivel 4 o inferior a superar una tirada de salvación contra varitas mágicas con un penalizador de -2 o huir presa del pánico durante 2d4 asaltos. En cuerpo a cuerpo destroza a sus presas a base de mordiscos. Sus afilados dientes pueden seccionar miembros con facilidad. Si obtienen un 19 o 20 en la tirada de ataque, se considerará un impacto crítico y causará doble daño (o triple daño si se usa la regla opcional de críticos descrita en la Caja Roja). Los personajes muertos por el bunyip quedan tan horriblemente mutilados que es

difícil revivirlos si para ello se requiere que el cadáver esté de una pieza.

Caballero de la muerte

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 9
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1
Daño: según arma
Salvación: G9
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.700

El caballero de la muerte es un muerto viviente resultante de la corrupción por las fuerzas del mal de un paladín o un guerrero legal. Su origen se atribuye a Penumbra. El caballero de la muerte es un esqueleto, su rostro una calavera ennegrecida (a veces envuelta en llamas) cubierta por jirones de carne putrefacta con dos pequeños puntos de luz roja a modo de ojos. Su armadura es negra, como abrasada por las llamas del averno. No se conoce ninguna criatura que no se estremezca al ver su semblante. La voz del caballero es un eco congelador, como proveniente de una caverna sin fondo. Habla en la lengua (o lenguas) que conocía en vida.

El caballero de la muerte conserva los conocimientos del combate que poseía en su vida pasada. Dado que no se preocupa por su propia seguridad y odia intensamente a todas las criaturas vivas, es un oponente extremadamente peligroso. Aun así, el caballero conserva ciertos rasgos del orgullo que tuvo como combatiente del bien, luchando de forma honorable: nunca embosca a sus oponentes ni ataca a un enemigo que no tenga su arma preparada.

La rendición le es completamente desconocida, y solo parlamentará si detecta que su oponente tiene información crucial para él o sus objetivos. La fuerza de un caballero de la muerte siempre es excepcional (20). Ataca normalmente utilizando una espada; en un 80% de las ocasiones se trata de un arma mágica. Cuando sea así, se consulta la siguiente tabla:

Tirada 1d6	Espada del caballero de la muerte
1	espada +2
2	espada +3
3	espada +4
4-6	espada con encantamiento

El caballero de la muerte vestirá la armadura que llevaba en su anterior vida, pero independientemente de la calidad de ésta, su CA siempre será de 0. Los puntos de golpe de un caballero de la muerte se determinan tirando dados de 10 y no de 8. Cabalgará sobre una pesadilla, a la cual puede invocar desde los planos inferiores una vez cada 10 años. El caballero dispone además de un amplio repertorio de capacidades mágicas que emplea como un mago de nivel 20:

- Posee un aura de miedo en un radio de 1'5 metros (como el conjuro causar miedo).
- A voluntad, puede lanzar detectar magia y detectar lo invisible.
- 2 veces al día puede lanzar disipar magia.
- 1 vez al día puede lanzar una bola de fuego de 20d6 de daño.
- 1 vez al día puede lanzar poderosa palabra de muerte.
- Puede abrir un portal al Inframundo (75% de probabilidades) e invocar un demonio de los siguientes tipos:

01-20	demonio tipo I (vrock)
21-45	demonio tipo II (hezrou)
46-70	demonio tipo III (glabrezu)
71-90	demonio tipo IV (nalfeshnee)
91-100	demonio tipo VI (balor)

Su poder impío le permite controlar a los muertos vivientes de menor categoría que él. No se le puede expulsar (pero sí es afectado por una palabra sagrada) y tiene una resistencia mágica del 75%; peor aún, si en la tirada de d100 se obtiene un 11 o número inferior, el conjuro es devuelto al lanzador.

Can de la Muerte

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 2 + 1
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 2
 Daño: 1d10 cada mordisco
 Salvación: G1
 Moral: 7
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 35

Los canes de la muerte son sabuesos negros de dos cabezas, las cuales atacan de manera independiente. Habitualmente cazan en manada en desiertos o en zonas bajo tierra. Estos crueles sabuesos, que habitualmente atacan a los

humanos o semihumanos nada más verlos (85% de posibilidades), se dice que son descendientes del propio Cerbero, y sus penetrantes aullidos dobles parecen apoyar dicha teoría.

Atacan mordiendo a sus presas. Su mordisco transmite una enfermedad de putrefacción que matará al objetivo en 4d6 días a no ser que supere una tirada salvación contra veneno. El conjuro curar enfermedad es uno de los pocos remedios eficaces contra la infección. Al atacar suelen intentar morder las piernas de su víctima, y con un resultado de 19 o 20 en la tirada de ataque hará que una víctima de tamaño humano o menor sea derribada, quedando tumbada en el suelo. La víctima sufrirá un penalizador de -4 a las tiradas de ataque hasta que logre ponerse en pie (lo que podrá hacer en un asalto si no es derribado de nuevo).

Caterwaul

Clase de armadura: 6 (ver descripción)
 Dados de golpe: 4 + 2
 Movimiento: 18 metros o 24 metros (ver descripción)
 Ataque: 1 mordisco / 2 garras
 Daño: 1d8 / 1d4 cada garra
 Salvación: H4
 Moral: 7
 Valor de tesoro: Ver descripción
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 200

Los Caterwaul son implacables depredadores felinos de pelaje corto color azul oscuro, ojos amarillentos y larga cola prensil. La cara tiene una apariencia casi élfica, con orejas puntiagudas y ojos almendrados. El Caterwaul es una criatura eminentemente solitaria, abandonando a sus progenitores tras tan solo tres meses después de su nacimiento. Su esperanza de vida suele rondar los 5 años. Durante su vida se apareará un máximo de 3 veces. Se les puede encontrar en montañas bajas, especialmente aquellas con una espesa vegetación. Como la mayoría de los felinos, el Caterwaul odia el agua, aunque puede nadar si es necesario. Su dieta se compone exclusivamente de carne, habitualmente de grandes roedores, pero presas más grandes no son infrecuentes. Después de matar algo, el Caterwaul se dará un atracón y no volverá a cazar hasta que transcurran diez días. Sin embargo, defenderá su territorio constantemente contra posibles intrusos. Este monstruo no es carroñero, y no terminará sus propias presas si tienen más de un día desde su muerte.

Su método favorito de ataque consiste en esconderse en un árbol o entre las rocas

cercanas un sendero y saltar sobre sus víctimas, persiguiéndolas solo si consideran que pueden cazar a su víctima con facilidad. Los Caterwaul son capaces de moverse a gran velocidad sobre sus patas traseras (18 metros), o pasar a cuatro patas para alcanzar una velocidad aún mayor (24 metros). Su método de ataque incluye dos garrazos y un mordisco. Además, si impacta con una tirada natural de 18 o más con ambas garras, puede desgarrar dos veces con sus patas traseras causando 1d6 puntos de daño con cada una.

sombras (75%). Durante su vida no se alejará más de 13 kilómetros de su guarida. Esta tendrá un olor penetrante, dado que el caterwaul la habrá marcado para mantener alejadas a otras criaturas. La cola prensil no le sirve de mucho en combate, pero la criatura la utiliza para transportar la comida, sirviéndole también a modo de mano para apartar las ramas y los arbustos que le bloqueen la línea de visión mientras está acechando. Como la mayoría de los gatos, su cola es también un elegante indicador de las emociones de la criatura.

Grado de Aceleración		
Resultado en d100	Bonificador a la CA*	Ataques adicionales por asalto**
01-42	0 (CA 6)	+1
43-73	-1 (CA 5)	+1
74-92	-2 (CA 4)	+2
93-100	Tira de nuevo en la tabla siguiente	
01-40	-3 (CA 3)	+2
41-67	-4 (CA 2)	+3
68-85	-5 (CA 1)	+3
86-96	-6 (CA 0)	+4
97-100	-7 (CA -1)	+4
<p>* Este bonificador se aplica también a las tiradas de salvación que impliquen esquivar como por ejemplo una bola de fuego o un rayo eléctrico. ** Siempre deberá haber más ataques de garra que de mordisco</p>		

Una vez por turno, este ser puede lanzar un chillido agudo además de realizar sus ataques cuerpo a cuerpo. Este chillido inflige 1d8 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 18 metros salvo si estas superan una tirada de salvación contra arma de aliento, en cuyo caso no sufren daño alguno. Estas criaturas suelen utilizar este ataque en el primer asalto de combate. Además, una vez por turno, el Caterwaul puede generar un efecto de acelerar, ganando un bonificador de 4 a su CA y doblando sus ataques y tasa de movimiento; en el asalto en que se genera este efecto no puede usar sus ataques ni el chillido. La aceleración dura 7 asaltos.

Diferentes especímenes pueden mostrar diferentes grados de agilidad. Si se desea representar esto en el juego, tira en la tabla que encontrarás en la página anterior y aplica sus efectos mientras el caterwaul está acelerado.

El caterwaul puede trepar por prácticamente cualquier superficie (95% en escalar muros), moverse en silencio (85%), y esconderse en las

Los caterwaul no tienen enemigos naturales y solo cazan para alimentarse, luchando para defender su territorio. Sus garras pueden ser utilizadas en la creación de espadas afiladas mágicamente. Su pelaje es muy apreciado por su color poco habitual, pero ha de ser tratado con cuidado para eliminar el olor del caterwaul. Corresponde al Narrador decidir cuánto dinero se puede obtener por estas partes del animal dependiendo de la región y la demanda.

Catoblepas

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 7
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 coletazo / 1 ataque de mirada
Daño: 1d6 / especial
Salvación: EX7
Moral: 8
Valor de tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.250

El catoblepas es una criatura de origen arcano muy extraña y extremadamente peligrosa. No obstante, es un ser pacífico que se alimenta de plantas venenosas en los pantanos y marjales donde vive. Su aspecto es de un hipopótamo dotado de un largo cuello de piel rugosa terminado en una pequeña cabeza parecida a la de un cerdo salvaje o jabalí. Su cola es también larga, terminada en una protuberancia de hueso muy dura que usa para golpear con saña a sus enemigos.

Cualquier criatura en la que el catoblepas pose su mirada debe superar una tirada de salvación contra muerte para no fallecer al instante. Hay que hacer notar que la mirada del catoblepas no funciona del mismo modo que el ataque de mirada de una medusa o el basilisco, pues al contrario que éstos, al catoblepas le basta con fijar su mirada sin necesidad de cruzar la mirada en la víctima, de ahí la peligrosidad de esta contrario que éstos, al catoblepas le basta con fijar su mirada sin necesidad de cruzar la mirada en la víctima, de ahí la peligrosidad de esta criatura.

Chillador

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 10
Movimiento: 9 metros, 15 metros trepando
Ataque: 1 mordisco / 3 garras
Daño: 1d6 + 6 / 1d4 + 1 cada garra
Salvación: EN10
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.750

Un chillador es una criatura grotesca con cara de cerdo y la piel cubierta de una fina capa de pelo color verde-marrón. Tiene dos patas y tres brazos, uno de los cuales surge de su espalda y es algo más largo que los demás. Todas sus extremidades terminan en garras. Además del estridente grito que le da su nombre, los chilladores tienen la capacidad de emitir una gran variedad de sonidos, imitando perfectamente los sonidos de animales heridos y

de humanos o semihumanos, como gritos de terror o el llanto de un bebé. Dadas sus tácticas, estos seres habitan solo en zonas boscosas donde los árboles estén lo suficientemente cerca para permitirles maniobrar entre las ramas con facilidad. Hacen sus nidos en lo alto de los árboles empleando ramas y hojas. No les interesa el tesoro, pero el suelo bajo sus nidos suele estar cubierto con las pertenencias de sus víctimas. Los chilladores jóvenes pueden ser entrenados como guardianes si se les cuida desde pequeños. Un chillador sin entrenamiento vale unas 3.000 monedas de oro, uno entrenado puede llegar a valer hasta 10.000. Los que estén entrenados pueden aprender diversas órdenes y son muy leales.

Estos monstruos son astutos y prefieren utilizar sus voces para atraer a sus presas hacia emboscadas. Su coloración hace difícil verlos entre las copas de los árboles, por lo que sus oponentes sufren un -2 a las tiradas de sorpresa. Contra aventureros sorprendidos obtiene un +2 al ataque y daño. Una vez que la víctima está a su alcance, la criatura puede abalanzarse sobre ella o arrastrarla a lo alto del árbol. La caída sobre la víctima requiere una tirada de ataque e inflige 5d4 puntos de daño.

Cuando se encuentra en el suelo o usa sus patas traseras para colgarse de un árbol, este ser ataca con sus dientes y sus tres brazos. Si el tercer brazo impacta, el chillador agarra a la presa y la levanta en el aire. Si usa el brazo de la espalda para colgarse del árbol, prefiere atacar con su mordisco y los dos brazos delanteros. Si impacta con ambos brazos, abraza a su presa, y procede a morderla y golpearla con las patas traseras. El abrazo inflige 2d4 puntos de daño cada asalto que se mantenga. Una víctima agarrada o abrazada pierde el bonificador de Destreza a la CA, sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque (salvo que ya portase un arma pequeña) y requiere una tirada de salvación contra parálisis para soltarse.

El chillador es fuerte, pudiendo cargar hasta 250 kilos. Una vez que ha capturado a una víctima, suele trepar hasta lo alto de los árboles para después lanzarla al vacío. A la hora de elegir una presa para ejecutar este movimiento, dará preferencia a aquellos que le hayan hecho daño. Si su víctima consigue evadirse de su ataque inicial, el chillador se mantendrá en los árboles y la perseguirá con tenacidad. Sus cinco miembros le permiten trepar con gran rapidez a través del follaje. Estas criaturas pueden saltar hasta 9 metros en horizontal y 4'5 metros en vertical. Abandonará la persecución si se enfrenta a muchos enemigos o si estos son mucho más grandes que el propio chillador.

Chillón

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 1 metro
Ataque: Ver descripción
Daño: Ninguno
Salvación: G1
Moral: 12
Tipo de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 35

Los chillones son criaturas similares a hongos repugnantes que habitan en oscuras mazmorras. Su escaso tamaño, así como su debilidad estructural, no les hace especialmente peligrosos, si bien son temidas criaturas para todo amante del sigilo, pues los chillones son alarmas naturales que pueden alertar a enemigos más poderosos que se encuentren en las inmediaciones. Los chillones reaccionan ante la luz (a 20 metros) y al movimiento (a 10 metros) emitiendo un agudo sonido similar al grito de un niño que puede alertar a monstruos errantes o patrullas.

Determina el resultado arrojando 1d6 durante cada asalto que los aventureros permanezcan próximos a una de estas criaturas. Una puntuación de entre 4-6 revelará la presencia de los invasores a oídos no deseados y un monstruo errante se presentará en 2d6 asaltos.

Chuul

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 11
Movimiento: 9 metros, 6 metros nadando
Ataque: 2 garras
Daño: 3d6 cada garra
Salvación: G11
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.900

Una horrible mezcla de crustáceo, insecto y serpiente, el chuul es una abominación que acecha sumergida, esperando presas que devorar. A pesar de ser anfibio, este ser no es un buen nadador, prefiriendo luchar en tierra o en aguas poco profundas. Un chuul mide 2'5 metros de largo y pesa 325 kilos. Son inmunes al veneno y hablan el común, aunque existe una variedad subterránea que emplea la lengua del Inframundo.

Si este monstruo se encuentra en una zona que le cubra lo suficiente, sorprenderá a sus enemigos con una tirada de 1-3 en 1d6. Ataca con sus dos tenazas y, si impacta con alguna, apresará a su objetivo (que puede liberarse con

una tirada de salvación contra parálisis). En asaltos subsiguientes, la víctima sufre automáticamente el daño de la garra al ser estrujada mientras el ser sigue atacando con la otra. Además, puede transferir una víctima apresada de su garra a los tentáculos paralizantes que tiene en la boca. Los tentáculos apresan con la misma fuerza que las garras y segregan una secreción paralizante que obliga al infortunado a superar una nueva tirada de salvación contra parálisis o quedar totalmente inmóvil durante 6 asaltos; si la supera tendrá que seguir repitiendo la tirada cada asalto hasta que se libere de la presa. Mientras se encuentre en la boca del monstruo, el oponente sufrirá 1d12 puntos de daño cada asalto por las mandíbulas.

Esta criatura siempre intenta tener una garra libre, de manera que si se enfrenta a un gran número de oponentes dejará caer a una víctima paralizada o muerta y continuará intentando apresar, constreñir y paralizar al resto.

Cíclope

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 13
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: 3d10
Salvación: G13
Moral: 9
Valor de tesoro: 4.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.300

De entre los gigantes, los cíclopes destacan porque tienen un único ojo en sus enormes cabezas. Estas bestias pueden alcanzar hasta los 6 metros de altura y habitan en cavernas, montañas y bosque profundos.

Suelen patrullar sus territorios armados con grandes mazas, aunque también son expertos en lanzar piedras. Muy rara vez, un cíclope puede convertirse en chamán (un 5% de posibilidades), pudiendo lanzar conjuros de mago hasta nivel 2°.

El ojo de cíclope es muy apreciado por los hechiceros, que pagarán grandes sumas de dinero por el mismo para emplearlo en sus rituales arcanos. Dicha cantidad queda a criterio del Narrador.

Ciempíes gigante

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 2
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: 1d8
Salvación: G2
Moral: 7
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 15

Los ciempiés gigantes son insectos segmentados dotados de docenas de pata diminutas que viven en bosques, pantanos y subterráneos, y que se alimentan de otros insectos y, en raras ocasiones, de pequeños y medianos mamíferos. Si consiguen morder a sus víctimas, inoculan un veneno que transmite una horrible enfermedad que se desarrolla con largos periodos febriles a lo largo de 1d4 días (o hasta que se lance un conjuro de curar enfermedad o sanar). Durante este periodo, el enfermo no puede luchar y solo puede moverse a un 50% de su movimiento normal.

Cieno Gris

Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 3
Movimiento: 1 metro
Ataque: 1
Daño: 2d8
Salvación: G4
Moral: 12
Tipo de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 50

Esta extraña criatura gelatinosa es muy difícil de detectar a simple vista, pues su aspecto es el de una masa amorfa que rezuma ácido. Su contacto con la piel desnuda produce 2d8 puntos de daño. Además el ácido corroerá todas las armas y armaduras del infortunado aventurero de manera fulminante. Las armas u objetos mágicos quedarán destruidos en un turno completo. Durante cada asalto que el cieno gris permanezca en contacto con su víctima, seguirá causando 2d8 puntos de daño. De hecho, su táctica consiste en abalanzarse sobre sus enemigos y pegarse a ellos mientras los va devorando lentamente. El cieno gris es inmune a los ataques por fuego o frío, y sólo pueden ser heridos por armas mágicas o conjuros de rayos. Habitualmente pueden ser encontrados en húmedas guaridas formando grupos de entre 1 a 4 individuos (a elección del Narrador).

Cildabrin

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 11
Movimiento: 15 metros, 12 metros trepando
Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón
Daño: 1d12 + especial por cada pinza / 1d6 + Veneno
Salvación: G11
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.700

El cildabrin es una araña-escorpión inteligente. Su cuerpo arácnido es negro y peludo, poseyendo sus ocho ojos un inquietante azul turquesa. Sus patas frontales terminan en pinzas como las de un escorpión, mientras que su cola cubierta de pelo termina en un peligroso aguijón. Es una criatura subterránea y por ello tiene infravisión hasta 36 metros. Puede comunicarse con arañas y escorpiones de todas las especies, y algunos pueden incluso articular palabras en común a base de chasquidos. Es un ser solitario salvo en el período de apareamiento, y por ello, si dos cildabrin son encontrados en la misma zona, es señal inequívoca de la existencia de un nido que contendrá entre 10 y 40 huevos grandes color púrpura, oculto en una zona oscura.

En cuerpo a cuerpo, este monstruo ataca con sus pinzas y aguijón. Si una pinza golpea, la criatura impactada debe superar una tirada de salvación contra parálisis; si la tirada falla, la víctima sufre de forma automática 1d6+6 puntos de daño en cada asalto subsiguiente, pudiendo intentar escapar nuevamente. El aguijón puede alcanzar a cualquier criatura de tamaño humano o mayor que se enzarce con el cildabrin. El aguijón inyecta un veneno paralizante que tarda 2d12 asaltos en surtir efecto y dura 2d6 horas, aunque puede superarse con una tirada de salvación contra venenos.

Estos seres también utilizan sus poderes mágicos cuando combaten, normalmente lanzan sus conjuros de telaraña antes de lanzarse al cuerpo a cuerpo, y de oscuridad, que les facilita la huida cuando las cosas se ponen feas. Pueden utilizar cada uno de estos hechizos 3 veces al día. Al mismo tiempo, los cildabrin son inmunes a los conjuros de telaraña y tienen buna resistencia natural a la magia (20%).

Su dieta se compone de cualquier animal que puedan capturar. Una vez que la víctima ha sido apresada o muerta, el cildabrin se retira a su guarida para devorarla. Como no puede consumir materia inorgánica, objetos tales como armaduras, escudos y armas son apartados y pasan a formar parte de la pila de tesoros del

monstruo. Estos seres saben apreciar los tesoros y generalmente dejan parte de sus pertenencias cerca de sus zonas de emboscada para atraer a las presas, aunque también pueden utilizarlo como moneda de cambio para proteger sus huevos o su vida.

Cocatriz

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5
Movimiento: 27 metros
En vuelo: 54 metros
Ataque: 1 picotazo
Daño: 1d6 + Petrificación
Salvación: G5
Moral: 7
Valor del tesoro: 1.300 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 425

La cocatriz es una monstruosa criatura muy similar a un ave de granja, por lo cual suele pasar desapercibida, aunque su pico dentado y sus alas como de águila delatan su naturaleza mágica y peligrosa. De hecho, la cocatriz se trata de una criatura procedente de otro plano que puede petrificar a un enemigo si éste recibe un picotazo del extraño ser. La víctima debe superar una tirada de salvación contra parálisis al recibir un ataque o terminará petrificada.

Cobrador

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 10
Movimiento: 18 metros
Ataque: 4 cuchillas / 4 rayos mágicos
Daño: 3d6 cada cuchilla / especial
Salvación: G10
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.750

Los cobradores son constructos mágicos (igual que los gólems) creados por los poderes del Abismo. Aunque su origen se atribuye a Demogorgón, hoy día el secreto de su construcción es conocido por muchos señores demoníacos. Rara vez se les encuentra en el plano material, salvo cuando se hallan realizando una misión para sus amos. Como se puede deducir de su nombre, los cobradores son enviados a capturar, vivos o muertos, a quienes hayan ofendido de algún modo a los poderes del Abismo. La forma más común de un cobrador es la de una araña gigante cuyas patas frontales terminan en cuchillas. Tienen seis ojos: dos son para ver y los otros cuatro tienen poderes

terroríficos. Dada su baja inteligencia, los cobradores son incapaces de comunicarse con los moradores del mundo físico. También se construye con aspecto de escorpión, aunque sus poderes especiales no varían.

Una vez que el cobrador tiene a su presa a la vista, es incansable en su persecución. El ataque principal que usa al principio de todo combate son 4 rayos mágicos que proyecta a través de sus ojos. Los efectos de cada rayo son:

1 - Un rayo de fuego, que causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales del cobrador.

2 - Un rayo de frío, que causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales del cobrador.

3 - Un rayo de relámpago, que causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales del cobrador.

En estos tres casos, una tirada de salvación exitosa contra aliento reducirá el daño a la mitad.

4 - Un rayo transmutador, que transforma al objetivo en un material inanimado si no se supera una salvación contra petrificación. Tira 1d4: 1-barro, 2-piedra, 3-oro, 4-plomo.

Estos ataques mágicos se consideran lanzados por un mago de nivel 10. Hasta dos de estos ojos pueden ser utilizados en un asalto concreto, determinados aleatoriamente (de nuevo tira 1d4). Una vez que se ha utilizado, un ojo concreto necesita seis asaltos para recargarse.

Los cobradores pueden atacar con sus cuatro cuchillas simultáneamente, infligiendo un daño considerable. Los rayos oculares no pueden ser empleados mientras ataca con las cuchillas. La táctica favorita del cobrador es emplear los dos primeros asaltos utilizando sus rayos, y entonces pasar al cuerpo a cuerpo con sus cuchillas mientras los rayos se recargan.

Comadreja gigante

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 4 + 4
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 2d6 + especial
Salvación: G3
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

Una comadreja gigante mide entre 2'5 y 3 metros de largo, estando cubierta por una mata de pelaje blanco, dorado o marrón. Estos depredadores rápidos y crueles pueden cazar tanto en solitario como en grupos. Viven en túneles bajo tierra, tienen infravisión hasta una

distancia de 9 metros y pueden rastrear por el olor.

Una vez que ha mordido a su presa, mantendrá el agarre y empezará a drenar sangre, infligiendo 2d6 puntos de daño automáticos cada asalto hasta que uno de los dos muera.

Cubo Gelatinoso

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 4

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: 2d4 + Especial

Salvación: G3

Moral: 12

Valor del tesoro: 1.100 mo

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 125

Los cubos gelatinosos son masas enormes compuestas de un extraño líquido pegajoso, normalmente en forma de cubo, que se arrastran por los oscuros pasadizos de las cavernas sorprendiendo a sus posibles víctimas, a las cuales atrapa encerrándolas en su estructura gelatinosa donde las disuelve y devora. Atacará a cualquier criatura viva con la que tropiece. Simplemente rozándola o acertando en su ataque, la infortunada víctima quedará inmobilizada si no logra superar con éxito una tirada de salvación contra parálisis. El efecto de paralización suele durar 2d4 asaltos y sólo puede ser curada mediante la magia. De lo contrario, durante el siguiente asalto la criatura será engullida automáticamente por la masa gelatinosa, sin necesidad de tirada de ataque, y comenzará a sufrir el daño correspondiente. El cubo gelatinoso es especialmente sensible a los ataques con fuego y las armas convencionales, pero resulta inmune a las armas y hechizos que causen frío o lancen rayos. Suelen agruparse en torno a 2-4 criaturas y actúan en grupo.

Decapus

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 4

Movimiento: 25 metros

Ataque: 9

Daño: 1d6 cada tentáculo

Salvación: G3

Moral: 9

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 100

Estas criaturas solitarias son seres muy peligrosos, que cuelgan de las ramas de los

árboles, en lo más profundo de los bosques, esperando a sus presas para lanzarse sobre ellos. Los decapus son bolas de pelo grasiento, de color marrón oscuro o negro, de la que brotan 9 tentáculos peludos con los que atrapan a sus víctimas, asfixiándolas primero para luego devorarlas empleando los afilados dientes que brotan de sus enormes mandíbulas, que ocupan casi toda su cara.

El aliento del decapus es si cabe más desagradable que su aspecto, de hecho, cualquier persona atrapada por este monstruo deberá superar una tirada de salvación contra veneno para no caer víctima de su fetidez, que le da un -2 en sus tiradas de ataque.

Demiliche

Clase de armadura: -6

Dados de golpe: 10

Movimiento: Especial (ver descripción)

Ataque: Especial (ver descripción)

Daño: Especial (ver descripción)

Salvación: Especial (ver descripción)

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 4.800

Demiliche es un término engañoso por el cual uno asume nos encontramos ante una criatura menos poderosa que el liche. Nada más lejos de la realidad, ya que se refiere al estado del liche. Solo una pequeña fracción del cuerpo del liche sigue existiendo - un montoncito de polvo, el cráneo y posiblemente algunos huesos.

Un liche es un humano usuario de la magia o un clérigo de gran maldad que ha llevado a cabo el ritual necesario para preservar su fuerza vital tras la muerte. Al final, incluso la fuerza vital no muerta de este ser comienza a desvanecerse. Con el paso de los siglos la forma de liche se va descomponiendo, y su alma maligna viaja a través de extraños planos desconocidos incluso para el más docto de los sabios. Lo que queda del alma es un Demiliche.

Este monstruo suele descansar apoyado encima de un altar o dentro de un arcón lleno de tesoros. Si se le molesta, el Demiliche se alza en el aire y forma una silueta humana con el polvo. Su actitud varía, por lo que tira 1d100 y consulta la siguiente tabla:

01-25 - Avanzará hacia los intrusos profiriendo amenazas; la forma humana se disipará en 3 asaltos si no se le perturba.

26-100 - La forma humana posee los poderes de un incorpóreo poderoso (pérdida de energía, inmunidades de muerto viviente, etc.). Atacará sin mediar palabra.

Si se ataca a la forma, ésta recibirá los impactos como si sufriera daño real. La realidad, sin embargo, es bien distinta.

Cualquier ataque físico realizado sobre la forma humana le otorgará un punto de golpe, y los conjuros ofensivos le darán un punto de golpe por cada nivel del conjuro, por ejemplo un hechizo de nivel 3 le dará 3 puntos. Si obtiene 50 puntos de golpe por este método, la nube de polvo se transformará en un fantasma controlado por su voluntad. Atacará nada más formarse.

El Demiliche, su forma humana incorpórea y el posible fantasma no pueden ser expulsados por un clérigo. Solo se puede destruir a los dos últimos si se acaba con el Demiliche, ya que no tienen puntos de golpe reales, solo es una forma de controlar cuanto tiempo tardan en conseguir suficiente poder para poder atacar por su cuenta. Los puntos de golpe se disipan a razón de 1 por día hasta que desaparecen por completo.

Si alguna criatura es lo suficientemente estúpida como para tocar el cráneo del Demiliche, se desatará un terrible ataque que parte con el cráneo que se alza en el aire. Este ser puede sentir cuál es el miembro del grupo más poderoso, normalmente elegirá a un mago sobre un combatiente (como un guerrero o explorador), al combatiente sobre el clérigo, y al clérigo sobre el ladrón. A estos efectos, un enano contará como combatiente, un elfo como mago y un halfling como ladrón. Una vez hecho esto, el cráneo desatará un potente aullido con un alcance de 6 metros. Todas las criaturas dentro del radio de efecto deben salvar contra conjuros o morirán instantáneamente.

Cada Demiliche tiene entre 5 y 8 gemas colocadas en las cuencas de los ojos y en la mandíbula a modo de dientes. Cada una de estas gemas puede atraer el alma de un personaje y atraparla en su interior. Este monstruo puede utilizar una de estas gemas para drenar la fuerza vital de uno de los intrusos. El alma del intruso más poderoso (según el criterio explicado anteriormente) será atraída y absorbida. El cuerpo del personaje caerá al suelo y desaparecerá en un asalto. NO hay tirada de salvación contra este efecto, el ataque es irresistible (el Narrador podría permitir una salvación a su discreción). El cráneo entonces descenderá, satisfecho. Si es golpeado o tocado por segunda vez, volverá a alzarse, lanzará el aullido y drenará el alma del siguiente personaje más poderoso. Esta secuencia de ataque continuará mientras el cráneo siga intacto y continúe siendo molestado. Si se ocupan todas las gemas, entonces solo podrá ejecutar su ataque de aullido, pero ganará un ataque adicional en forma de maldición que podrá

lanzar sobre los intrusos restantes. Estas maldiciones son muy poderosas, y podría incluir entre otros efectos:

Ser golpeado siempre por los oponentes.

No poder superar las tiradas de salvación.

Perder todo el tesoro.

La maldición puede eliminarse con un conjuro de quitar maldición, pero el Carisma del personaje maldito se reducirá de forma permanente en 1 punto. La recuperación de los puntos perdidos a través del incremento mágico de características sigue siendo una posibilidad.

El cráneo del Demiliche debe ser destruido si se quiere acabar con él, y para ello solo se le puede dañar de las siguientes formas:

- Un conjuro de confusión obligará al cráneo a descender sin ejecutar el ataque de aullido o robar un alma.
- Un conjuro de golpear lanzado sobre el cráneo le infligirá 3d6 de daño.
- Una palabra poderosa matar pronunciada por un mago en forma astral o etérea lo destruye completamente.
- Un guerrero, explorador, paladín o enano equipado con una espada vorpalina (o con un encantamiento similar de afiladura) o espada +5 (+4 si es un paladín) le infligen daño completo.
- Un disipar magia lanzado sobre el cráneo le causa 1d4+4 puntos de daño.
- Una palabra sagrada pronunciada en su contra le inflige 5d6 puntos de daño.
- Cualquier personaje equipado con un arma +4 o superior le inflige 1 punto de daño cada vez que consigue impactar.

El cráneo resiste hasta 50 puntos de daño antes de ser destruido, y su clase de armadura es alta (-6). Si se destruye el cráneo, cada gema que contenga un alma debe realizar una salvación contra conjuros. Si la falla, se considera que el Demiliche ha consumido el alma antes de ser destruido. Si la supera, la gema contendrá el alma del personaje y podrá ser utilizada para devolverle la vida. Nótese que es necesario un cuerpo cercano, como uno creado por un conjuro de clonar, un simulacro o simplemente el cuerpo sin alma del personaje. El polvo del Demiliche y cualquier resto deben ser destruidos con agua bendita o la criatura se materializará de nuevo en 1d10 días.

Demonio

Los demonios son criaturas prodigiosas que habitan el Inframundo, son sirvientes de Penumbra, sus lugartenientes. Todos los demonios son inmunes a la magia por regla general. A continuación enumeramos algunos de los tipos de demonios más reconocidos e importantes que se puedan encontrar los jugadores.

Balor

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 8+7
Movimiento: 20 metros
En vuelo: 50 metros
Ataque: 1 (Espada o látigo)
Daño: 1d8+1 ó 1d6 + 3d6 por fuego
Salvación: G10
Moral: 10
Valor del tesoro: 6.000
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 1.890

De entre el amplio espectro que presentan los demonios, los Balor son sin duda los más terribles de todos ellos. Son los señores del Averno. Los más fieros en el combate y a quienes rinden pleitesía los demás demonios inferiores por miedo a su furia.

Su aspecto es estremecedor y cualquiera que se halle ante su presencia pavorosa deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o estará tan aterrado por el miedo que quedará inmovilizado durante 1d4 asaltos.

Son demonios gigantes, que suelen sobrepasar fácilmente los 3 metros de altura. Su piel es roja y negra surcada por múltiples marcas y runas mágicas. Suelen ir armados con una gran espada mágica en una mano y un látigo de fuego en la otra con el que azotar a sus huestes y castigar a sus enemigos. Siempre ocupan puestos de mando y suelen ser los encargados de dirigir grandes ejércitos de demonios. Tienen la capacidad de lanzar conjuros como si de un mago se tratara en base a sus dados de golpe. Por ejemplo, un Balor con ocho dados de golpe, como el aquí reflejado, lanzará conjuros como si fuera un mago de nivel 8.

Balor mayor (opcional)

Clase de armadura: -4
Dados de golpe: 16 o +
Movimiento: 20 metros
En vuelo: 50 metros
Ataque: 1 (Espada o látigo)
Daño: 1d8+1 ó 1d6 + 3d6 por fuego
Salvación: G15
Moral: 10
Valor del tesoro: 6.000
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 9000
*Igual que el descrito anteriormente, pero con capacidades superiores.

Glabrezu

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 16
Movimiento: 18 metros
Ataque: 2 pinzas / 2 golpetazos de cuerno / 1 mordisco
Daño: 2d6 / 2d6 / 1d8 / 1d8 / 1d6
Salvación: G16
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 12.850

Los glabrezu son humanoides con una altura de más de tres metros, con cabeza de lobo cornuda y dotados de cuatro brazos: dos más grandes dotados de pinzas y otros dos más pequeños, empero musculosos, provistos de manos. Los glabrezu solo pueden ser golpeados por armas mágicas o de plata. Estas criaturas pueden controlar muertos vivientes y lanzar proyectiles mágicos como un mago de nivel 6°. Algunos de ellos pueden también lanzar bolas de fuego como un mago de nivel 16°.

Hezrou

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 13
Movimiento: 18 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d4 / 1d4 / 2d8+2
Salvación: G13
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 10.850

Los hezrous son enormes criaturas humanoides de tres a cuatro metros de altura con aspecto de sapo horrible, con grandes bocas repletas de dientes afilados como estacas. Su piel es rugosa, dura, de color verde oscuro, y sus ojos brillan

con una luz roja malévolas. Estos demonios pueden controlar muertos vivientes a voluntad y suele encontrarse protegidos por varios sirvientes no muertos.

Marilith

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 22
Movimiento: 18 metros
Ataque: 7 con arma / 1 coletazo
Daño: 2d8+8 / 2d8+8 / 2d8+8 / 2d8+8 / 2d8+8 / 2d8+8 / 2d8+8 y 2d8 para golpe de cola
Salvación: G20
Moral: 12
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 25.250

Los demonios marilith son terribles criaturas con cuerpo de mujer sobre una cola enorme segmentada de serpiente. Disponen de seis brazos con los que pueden golpear a sus contrincantes, pues generalmente portan una espada cimitarra en cada una de sus manos. Las marilith son guerreras letales, de impresionante pericia marcial y solamente pueden ser golpeadas por armas mágicas.

Nalfeshnee

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 19
Movimiento: 18 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco con veneno
Daño: 1d8 / 1d8 / 2d4+veneno
Salvación: G19
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 17.750

Estos demonios enormes poseen el cuerpo de un enorme gorila con patas de carnero desproporcionadas. Poseen cabezas grotescas de jabalí, dotadas de orejas como de murciélago y alas plumosas muy pequeñas para su tamaño que realmente no sirven para volar. Estos bichos solo pueden ser golpeados por armas mágicas.

Príncipe Demonio, Demogorgón

Clase de armadura: -6
Dados de golpe: 30
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 golpetazos / 1 aguijón
Daño: 2d12+4 / 2d8 + veneno
Salvación: G25
Moral: -
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 25.000

Demogorgón es un poderoso príncipe demonio del Inframundo, tan poderoso o más que el propio Orcus, con el que está enemistado. Este ser aparece como una bestia de cuerpo de dragón del que brotan dos enormes cuellos recios como columnas rematados con horribles cabezas de babuino infernal. De su parte trasera pende una enorme cola con un aguijón que es capaz de inocular un veneno letal, mientras que de su lomo se alzan amenazantes sendos tentáculos.

Aunque, como Orcus, puede cambiar su aspecto ostensiblemente con los años, y escoger entre varios avatares reconocibles.

Este demonio puede usar cualquier conjuro de clérigo o mago como si se tratase de un mago o clérigo de nivel 20. Además puede levitar a voluntad, cambiar de plano, teletransportarse o lanzar fuego por una de sus cabezas (tal cual un dragón rojo anciano) o una nube de gas venenoso por la otra (cubriendo un área de 50 metros cuadrados, cualquier criatura que falle la tirada de salvación morirá).

Demogorgón normalmente atacará golpeando con sus dos tentáculos (2d12+4) o con su cola (2d8 + veneno). Puede utilizar su arma de aliento, ya sea la nube tóxica o el fuego, cada cuatro asaltos.

Normalmente se le encontrará protegido por un considerable número de demonios de gran poder.

Príncipe Demonio, Orcus

Clase de armadura: -8
Dados de golpe: 30
Movimiento: 9 metros, 30 metros volando
Ataque: 2 golpetazos / 1 coletazo
Daño: 2d8+6 / 2d6 + veneno
Salvación: G25
Moral: -
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 25.000

Orcus es uno de los Príncipes Demonio del Inframundo, junto a Demogorgón. Es una de las

criaturas más poderosas que existen, solo superado en malicia y poder por la mismísima Sombra. Este ser puede adoptar muchas formas, avatares horribles de su poder. Siglos atrás se le representaba como una criatura abotargada, enorme, con cabeza de carnero brutal, torso bestial y patas de toro rematadas en pezuñas terribles. De su espalda brotaban dos alas coriáceas parecidas a las de un murciélago. Hoy su fisonomía parece haber cambiado, creciendo en altura y perdiendo en robustez, aunque no en fuerza. Su cabeza es ahora más pavorosa, con dos enormes cuernos retorcidos y sus patas más largas y estilizadas, rematadas en terribles garras afiladas desproporcionadas. Sus alas han crecido en tamaño y vigor.

Orcus atacará normalmente con su espada cetro, famosa por su poder, ya que cualquier criatura que sea golpeada por este artefacto malvado deberá realizar una tirada de salvación contra muerte para no perecer de inmediato. También puede golpear con su cola, que provoca 2d6 de daño e inculca un veneno mortal si se falla la tirada de salvación.

Este demonio es capaz de lanzar cualquier conjuro de mago o clérigo, y puede volar a voluntad, cambiar de plano o teletransportarse, todo ello como si se tratase de un mago o clérigo de nivel 20. Orcus tiene una resistencia a la magia del 40% y solo le hace daño armas +3 o superior.

Normalmente se le encontrará protegido por un considerable número de muertos vivientes de demonios de gran poder.

Súcubo

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 10

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo o arma

Daño: 1d8 o arma

Salvación: EL10

Moral: 10

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 9.000

Los súcubos son, si cabe, las más sorprendentes criaturas demoníacas, pues destacan por su enorme belleza, que rivaliza con su malicia. Generalmente toman la forma de hermosas mujeres, dotadas de un atractivo sexual preternatural que les sirve para seducir a sus víctimas. Algunos poseen alas y vestigios de cuernos en sus cabezas. Estas criaturas solo pueden ser golpeadas por armas mágicas +2 o más poderosas. Además pueden lanzar conjuros como si fueran magos de nivel 10º.

Vrock

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 10

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 2 espolones / 1 picotazo

Daño: 1d6 / 1d6 / 1d8 / 1d8 / 1d6

Salvación: G10

Moral: 10

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 9.000

Los vlocks son horribles y enormes criaturas, con cuerpos humanoides con cabeza, alas y patas de buitre. Estos son los demonios menos poderosos, y generalmente se encuentran al servicio de otros más fuertes.

Desbocado

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 14 + 2

Movimiento: 18 metros

Ataque: 2 garras o 1 mordisco

Daño: 2d6 / 2d6 + especial o 3d6

Salvación: G14

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 3.750

Los desbocados o so-ut son criaturas muy raras que solo viven para destruir el trabajo del hombre. No conocen el miedo y odian todo lo relacionado con el hombre, como las armas y las construcciones. Generalmente estas criaturas duermen profundamente durante el día, de tal manera que un aventurero podría pasar por encima suyo sin despertarlo.

Es una criatura enorme de seis patas con escamas de color verde o gris cubriendo la totalidad de su cuerpo. Estas escamas son inusualmente resistentes y casi imposibles de atravesar. Las cuatro patas traseras son gruesas y redondeadas, mientras que las dos patas delanteras tienen garras largas y afiladas. El rostro parece sacado de una pesadilla, con grandes colmillos y ojos rojos brillantes. Su nariz es similar a un cuerno rudimentario, y las orejas son pequeñas y redondeadas. Su oído es muy pobre, pero lo compensa con su agudo olfato.

El desbocado ataca solo de noche. Su carga causa miedo en todas las criaturas inteligentes. Se permite una tirada de salvación contra conjuros para evitar su efecto. Las criaturas de 6 más dados de golpe obtienen un bonificador de +2 a la tirada; y las de 9 dados de golpe son inmunes. Los que sucumben al miedo huyen

durante 2d8 asaltos o hasta que pierden de vista al desbocado, lo que tarde más tiempo.

Djinni

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 7+1
Movimiento: 10 metros, 60 metros volando
Ataque: 1 puñetazo
Daño: 2d8
Salvación: EL6
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1000

Los djinni son criaturas mágicas que habitan los desiertos y páramos del mundo, provenientes del plano elemental del aire, parientes de los gran djinni pero mucho menos poderosos. Aunque son criaturas del caos, por norma general son amistosos y buenos y no atacaran a nadie a no ser que resulten ofendidos. Aparecen como hombres de gran tamaño de piel azulada y tatuada, vestidos con ropajes exóticos de seda bordada en oro y plata. Los djinni solo pueden ser golpeados por armas mágicas. De igual manera, y a voluntad, pueden transformarse en un torbellino de viento cálido del desierto que puede envolver a la víctima y causarle 2d6 puntos de golpe. Además, si la víctima envuelta en el torbellino tiene 2 dados de golpe o menos, debe superar una tirada de salvación contra muerte para no perecer en el acto abrasado y ahogado por la arena caliente. Los djinni son enemigos mortales de los efreeti.

Doppelganger

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1
Daño: 1d12
Salvación: G10
Moral: 8
Valor del tesoro: 1.500 mo (1.100 mo)
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 125

Un doppelganger es una especie extraña de humanoide con la facultad innata de adoptar la apariencia de cualquier criatura de forma humana (de hasta 2 metros) que vea, lo que le convierte en un consumado maestro del disfraz. Su metamorfosis es tan perfecta que nadie, ni aun los más allegados al suplantado, son capaces de descubrir el engaño. El doppelganger es inmune a los conjuros de dormir y hechizar

monstruo, y sus tiradas de salvación son las mismas que las de un guerrero de nivel 10. Una vez que un doppelganger muere, vuelve a adoptar su forma originaria.

Draco

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4 + 2
Movimiento: 12 metros
En vuelo: 15 metros
Ataque: 1 mordedura + especial
Daño: 1d10
Salvación: G4
Moral: 7
Valor del tesoro: 1.100 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 125

Los dracos son enormes criaturas primitivas similares a grandes lagartos. Existen diferentes versiones de estos grandes saurios, algunos se desplazan sobre sus dos patas traseras y otros presentan dos enormes alas, por lo que a veces se les ha confundido con dragones. Aunque a diferencia de éstos, los dracos no pueden lanzar bocanadas de fuego por sus fauces, aunque si realizar pequeños vuelos, a modo de planeo, por el aire. Los dracos son carnívoros que necesitan grandes cantidades de alimento para saciar su voraz apetito. No dudan en atacar cuando detectan una posible presa cercana. Poseen un poderoso veneno que pueden inocular al golpear con su cola. Cualquier criatura afectada por este veneno, deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d6 asaltos.



Dracolisco

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 7 + 3

Movimiento: 9 metros, 15 metros volando

Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 arma de aliento

Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10 + 2 / 4d6

Salvación: G7

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.500

El dracolisco es el resultado de la unión entre un dragón negro y un basilisco. Se trata de un monstruo con aspecto de dragón, color marrón oscuro, que se mueve con relativa rapidez sobre sus 6 patas. De su hocico le sale un pequeño cuerno curvo, como el de un rinoceronte. Tiene dos alas con las que puede volar, pero solo durante cortos períodos de tiempo -un turno o dos como máximo. Este monstruo mide 4'5 metros y pesa 1.500 kilos. Pueden hablar una variante del idioma de los dragones. Su hábitat es similar al de su pariente dracónico. La variedad más común, la negra, mora en pantanos cálidos o bajo tierra.

Nadie sabe cómo se originó la especie, pero se especula con la posibilidad de que haya un dracolisco por cada variedad de dragón. Hasta ahora todos los testimonios (pocos) hablan de la variedad basada en el dragón negro.

Este horror puede atacar con las garras de sus patas delanteras y a mordiscos. Además, dispone de un arma de aliento similar a la de los dragones: un chorro de ácido de metro y medio de ancho y 15 de largo. El ácido inflige 4d6 de daño, la mitad si se supera una salvación contra arma de aliento. El dracolisco puede escupir hasta 3 veces al día. Sus ojos pueden petrificar cualquier oponente a 6 metros o menos del monstruo si le miran a los ojos y no superan una salvación contra petrificación. Dado que sus ojos están protegidos por una membrana, el monstruo solo se ve afectado por su propia mirada en un 10% de las ocasiones. Los oponentes en cuerpo a cuerpo que deseen luchar sin mirarle tendrán un penalizador de -4 a sus tiradas de ataque. Este ser obtendrá a su vez un bono de +2 a las tiradas de ataque contra estos oponentes.

Estas criaturas son inmunes al elemento relacionado con su origen dracónico (en el caso del dracolisco negro, el ácido).

Dragón

De todas las criaturas existentes en el universo, los dragones son los más temidos y odiados. Incluso los guerreros más templados y los magos más sabios se echan a temblar ante la presencia de una gran sierpe. Ancianos como el mundo, los dragones pueden presentar una gran variedad de cromatismos y conductas, si bien comparten un pasado común que los caracteriza como criaturas singulares. Todos viven aislados del mundo de los hombres y raramente se relacionan con ellos salvo para salvaguardar sus tesoros, a los cuales son muy aficionados, o para defenderse en caso de necesidad. Poco les importan las disputas de las insignificantes criaturas que habitan más allá de sus dominios. Pasan la mayor parte del tiempo en un estado de semiletargo, adormecidos sobre inmensas pilas de monedas y objetos de gran valor, que atesoran con devoción y han recopilado a lo largo de siglos.

Lejos de las convicciones que existen sobre los dragones, su mayor poder no es su temido aliento. Su principal y mayor arma reside en su sabiduría, pues los dragones pueden llegar a vivir cientos de años, lo cual les convierte en criaturas extremadamente inteligentes y suspicaces. Desconfían de cualquiera que se atreva a traspasar sus dominios, aunque se muestran receptivos a las adulaciones. No hay mejor defensa contra un dragón que insuflarle palabras de admiración que alimenten su orgullo.

De una poderosa fortaleza física, los dragones son fieros luchadores cuando se les ofende o agrede. Sus terribles garras son capaces de descuartizar a fuertes guerreros de un solo zarpazo y su aliento puede acabar con ejércitos enteros. Con sus dos enormes alas, que son capaces de batir con fuerza, pueden recorrer largas distancias en muy poco tiempo y atacar a comunidades que han visto como sus hogares quedaban reducidos a cenizas en segundos tras el vuelo de un dragón.

Dragón Blanco

Clase de armadura: 3(P) 1(G)* -1(E)*
Dados de golpe: 6(P) 9(G) *12(E)*
Movimiento: 9 metros, 24 metros volando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 arma de aliento
Daño: 1d4 / 1d4 / 2d8
Salvación: G6-G19 Según edad
Moral: 8
Valor del tesoro: 6000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 725

Dragón Negro

Clase de armadura: 2 (P) 0(G)* -2(E)*
Dados de golpe: 7(P) 10+3(G)* 14(E)*
Movimiento: 9 metros, 24 metros volando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 arma de aliento
Daño: 1d4+1 / 1d4+1 / 2d10
Salvación: G7-G19 Según edad
Moral: 8
Valor del tesoro: 7500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1250

Dragón Verde

Clase de armadura: 1(P) -1(G)* -3(E)*
Dados de golpe: 8(P) 12(G)* 16(E)*
Movimiento: 9 metros, 24 metros volando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 arma de aliento
Daño: 1d6 / 1d6 / 3d8
Salvación: G8-G19 Según edad
Moral: 9
Valor del tesoro: 9000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1750

Dragón Azul

Clase de armadura: 0(P) -2(G)* -4(E)*
Dados de golpe: 9(P) 13+3(G)* 18(E)*
Movimiento: 9 metros, 24 metros volando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 arma de aliento
Daño: 1d6+1 / 1d6+1 / 3d10
Salvación: G9-G19 Según edad
Moral: 9
Valor del tesoro: 13500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2300

Dragón Rojo

Clase de armadura: -1(P) -3(G)* -4(E)*
Dados de golpe: 10(P) 15(G)* 20(E)*
Movimiento: 9 metros, 24 metros volando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 arma de aliento
Daño: 1d8 / 1d8 / 4d8
Salvación: G11-G19 Según edad
Moral: 10
Valor del tesoro: 16500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2300

Dragón Dorado

Clase de armadura: -2(P) -4(G)* -6(E)*
Dados de golpe: 11(P) 16+3(G)* 22(E)*
Movimiento: 9 metros, 24 metros volando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 arma de aliento
Daño: 2d4 / 2d4 / 6d6
Salvación: G11-G19 Según edad
Moral: 10
Valor del tesoro: 16500 mo
Alineamiento: Legal
Valor PX: 2700

Tipo	Habita en:	Probabilidad de letargo	Probabilidad de comunicación	Alcance, aliento y tipo	Conjuros por nivel		
					1	2	3
Blanco	Regiones frías	50%	10%	24 x 9; cono; frío	3	-	-
Negro	Lagunas y pantanos	40%	20%	20 x 1; línea; ácido	4	-	-
Verde	Selvas, bosques	30%	30%	15 x 12; nube; vapor de cloro	3	3	-
Azul	Desiertos, llanuras	20%	40%	30 x 2; línea; rayos	4	4	-
Rojo	Montañas, colinas	10%	50%	30 x 10; cono; fuego	3	3	3
Dorado	Cualquier lugar	5%	100%	30 x 10; cono; fuego	4	4	4

Daño causado por el aliento de un dragón:

Además de sus garras y fauces, los dragones son capaces de lanzar sobre sus enemigos su terrible ataque de aliento. Siempre que tenga ocasión, un dragón utilizará su aliento como arma principal. Son capaces de hacerlo hasta tres veces al día y el daño que causa es igual a los puntos de golpe del dragón. De esta forma, un dragón causará menos daños a medida que va perdiendo vitalidad durante un encuentro.

Tras su ataque de aliento, el dragón seguirá luchando con garras y fauces. Para determinar un ataque al azar, lanza un 1d6. Un resultado de 1-3 indica que el dragón ataca con sus garras y mandíbulas. Un resultado de 4-6 y el dragón volverá a lanzar su temible aliento.

Formas del aliento: Dependiendo del tipo de dragón, éste puede lanzar su arma de aliento de tres maneras posibles: en forma de cono, en línea recta o mediante una nube de gas.

- El aliento con **forma de cono** comienza en la mandíbula del dragón y es capaz de alcanzar una distancia máxima de 30 metros de largo. A su vez, el aliento va expandiéndose a lo ancho, llegando a alcanzar los 10 metros.

- Un aliento en **forma de línea recta**, es un ataque selectivo que lanza el dragón contra una víctima concreta. Un potente haz de fuego lanzado directamente que puede llegar a alcanzar los 60 metros de largo.

- Por último, el aliento con **forma de nube** es un ataque que crea de inmediato una nube de gas de 15 metros de radio alrededor del objetivo del dragón.

Salvaciones: Todas las criaturas que se vean afectadas por el aliento de un dragón, tienen derecho a realizar una tirada de salvación contra aliento de dragón. Si superan la prueba con éxito, sólo recibirán la mitad del daño que causaría normalmente el aliento del dragón. Los dragones son inmunes al daño que puedan recibir por ataques de armas de aliento, o de otro tipo, de menor cuantía y que inflijan un daño similar al de sus propios alientos. Por ejemplo, un dragón rojo no se verá afectado por las brasas de una antorcha, o por el aliento de un dragón más débil, aunque si recibirá la mitad del daño por un ataque mágico que incluya fuego o por un dragón de características similares, o superiores a las suyas.

Comunicación: Los dragones son criaturas extremadamente inteligentes y, por tanto, la mayoría de ellos tienen la capacidad de comunicarse en lenguaje común, además de en su propio idioma. Los porcentajes que se indican en la tabla anterior indican las probabilidades que se tiene de interactuar con un dragón.

Conjuros: Los dragones con la capacidad de hablar pueden aprender a lanzar conjuros de mago de hasta nivel 5, tal y como se muestra en la tabla. A menos que se indique lo contrario, los conjuros se seleccionan al azar.

Letargo: De todos es conocido que los dragones pasan largas temporadas en un estado de letargo, dormitando sus largos siglos de existencia. A veces pueden llegar a estar dormidos durante varias semanas enteras, a menos que se les perturbe. El porcentaje que se indica en la tabla es la posibilidad que tienen los aventureros de encontrar a un dragón dormido. Un resultado menor que el mostrado en la tabla indica que el dragón se encuentra dormido. Aunque si los jugadores no son los suficientemente sigilosos, éste resultado puede verse gravemente alterado y el dragón despertará en cualquier momento. Mientras un dragón permanezca en estado de letargo, puede ser atacado sumándole +2 a todas las tiradas de ataque. Evidentemente, este beneficio sólo es aplicable a un primer asalto, pues tras el ataque, el dragón despertará, previsiblemente enfurecido.

Edad y tamaño: A diferencia de otras criaturas, los dragones nunca dejan de crecer durante su ciclo vital. Así pues, los datos reflejados hacen referencia a un dragón de tamaño medio dentro de su clase. Los dragones jóvenes son más pequeños y débiles, mientras que los dragones venerables pueden llegar a medir el doble de lo indicado. El tamaño puede variar en una escala de +/-3 Dados de Golpe. Un dragón joven generalmente tendrá 3 dados de golpe menos, mientras que un anciano sumará 3 dados de golpe más. De tal forma que los dados de golpe de un dragón, por ejemplo rojo, pueden variar entre 7, 10 y 13 Dados de golpe.

** Opcional. Los dragones tendrían distintos tamaños (Pequeño, grande, Enorme). Poseerían más dados de golpe, mejor clase de armadura, subirían un nivel de conjuro más. Por último, el daño, subiría +4 en mordedura por cada tamaño, en garra un +1 y además sube un tipo de dado por cada tamaño, menos el dorado que suma el mismo tipo de dado por cada tamaño sin el +1.*

Tesoro: De igual manera, el tesoro acumulado por los dragones también variará en función de la edad. Así por ejemplo, un dragón venerable puede llegar a acumular hasta el doble de la cantidad indicada. Por el contrario, un dragón joven sólo será poseedor, por lo general, de una cuarta parte de lo reseñado. El lugar preferido para esconder sus tesoros son sus oscuras guaridas, tras infranqueables pasadizos y lugares repletos de trampas.

Dragones dorados: Se trata de un tipo singular de dragón que se encuentra a medio camino entre la fábula y las leyendas, aún en el mismo mundo de los dragones, pues son sumamente raros los encuentros con estas poderosas grandes sierpes. Poseen la extraña habilidad de polimorfarse en animales o humanos y comunicarse de manera natural. Se habla de dragones dorados que han convivido en poblados de humanos o dirigiendo poderosos ejércitos.

Ataque físicos. Bonificadores de ataque: Los dragones pequeños atacan como monstruos de sus mismos DG. Los dragones grandes ganan un bonificador de + 2 a sus tiradas de ataque. Los dragones enormes ganan un bonificador de + 4 a sus tiradas de ataque.

Tipos de ataques físicos: Los dragones generalmente hacen dos ataques con sus garras y un ataque de mordedura; a elección del DM, pueden usar otras formas de ataques especiales (patear, golpear con la cola, azotar con las alas) definidas más adelante.

Cuando un dragón volador ataca a un objetivo aéreo, obtiene dos ataques de garra y un ataque de mordida, pero no puede usar ataques de patear, golpear con la cola o azotar con las alas. Al atacar a una víctima a nivel del suelo desde el aire, un dragón puede usar un ataque de *Aplastar, vuelo estacionario o arremetida* (como se describe a continuación), pero no dos al mismo tiempo. Si un dragón ataca mientras está en el suelo, puede sustituir uno o más de sus ataques normales (garra/garra/mordisco) por patear, golpear con la cola, azotar con las alas, siempre que no supere los tres ataques por asalto. (Por ejemplo, el dragón puede *morder* a un objetivo, *patear* otro y *golpear con su cola* en lugar de usar dos garras y una mordedura).

Aplastar: esta maniobra se usa a menudo si el dragón sorprende a víctimas no humanas, o posiblemente contra cualquier oponente si el dragón resulta gravemente herido. Al aplastar, el dragón aterriza realmente sobre sus víctimas. Cada uno puede hacer una tirada de salvación contra un rayo de la muerte; el éxito indica la evasión completa del aplastamiento, y no se inflige ningún daño. Una víctima puede optar por permanecer en el área, recibiendo el daño completo del aplastamiento; si tiene un arma en la mano, puede hacer una tirada de ataque con un bonificador de +4. Si golpea, inflige doble

daño. Un pequeño dragón puede aplastar a una sola víctima. Un dragón grande puede aplastar a todos en un círculo de 10 'de radio. Un enorme dragón puede aplastar a todos en un círculo de 20 'de radio.

Vuelo estacionario: cuando utiliza esta forma de ataque, el dragón se detiene en pleno vuelo, directamente por encima de sus objetivos, batiendo sus alas furiosamente. El dragón puede atacar a hasta seis oponentes en un asalto mientras mantiene su vuelo estacionario, 1 mordedura, 2 garras delanteras, 2 patadas traseras, y 1 golpe con la cola (pero sin ataques con las alas). El dragón no puede usar su arma de aliento mientras permanece en vuelo estacionario debido al fuerte viento provocado por el furioso aleteo. Después de 1 asalto de ataques con el vuelo estacionario, el dragón debe aterrizar de inmediato (el dragón no puede usar su ataque de aplastar después de usar vuelo estacionario). Tenga en cuenta que la ubicación de los oponentes podría impedir el uso de algunas formas de ataque.

Arremetida: esta habilidad especial se menciona al comienzo de este capítulo; Además, el dragón puede agarrar a una o más víctimas si sus tiradas de ataque son lo suficientemente altas (ver tabla).

Tirada de Tamaño Ataque	Clase de ataques al Precipitarse
Pequeño 20 – 20	1 Garra
Grande 18 – 20	2 Garras
Enorme 16 – 20	2 Garras + 1 Mordedura

Cuando un dragón arremete, sus víctimas sufren una penalización de un - 1 a su tirada de sorpresa, debido al deslizamiento silencioso de la criatura. Si el dragón sorprende a su víctima, cada golpe inflige doble daño.

Una víctima atrapada por una arremetida puede atacar al dragón, pero con una penalización de - 2 a todas sus tiradas de ataque, y cada golpe inflige sólo daño mínimo. Una víctima atrapada en una garra recibe automáticamente daño de garra cada asalto, si la víctima gana la iniciativa, puede actuar primero (lanzar un hechizo, utilizar un objeto mágico, etc.). Una víctima que atrapada en la boca recibe automáticamente daño por mordedura cada asalto, la cual no puede concentrarse (independientemente de la iniciativa). Cuando la víctima está muerta, es tragada. Un dragón puede morder a una víctima atrapada en una de sus garras, pero con una

penalización de - 2 a su tirada de ataque. Si tiene éxito, la víctima queda atrapada en la boca.

Otros ataques:

Estos son elementos del ataque estacionario o ataques terrestres opcionales, incluidos los que se describen en los párrafos siguientes.

Patada: Cualquier víctima golpeada por un ataque de *patada* debe superar una TS contra parálisis o ser derribado. Se aplica una penalización a la Tirada de Salvación igual a la cantidad de daño sufrido por la *patada*. Cualquier víctima derribada puede levantarse durante el siguiente asalto, pero perderá automáticamente la iniciativa.

Golpear con la cola: Cualquier víctima golpeada por un *golpe de cola* de un dragón grande o enorme debe hacer una tirada de salvación contra parálisis o ser derribado (como con una patada) y quedar desarmado. Se aplica una penalización a la tirada de salvación, igual al daño sufrido por el golpe de cola. Un oponente desarmado puede pasar un asalto recogiendo su arma, o puede cambiar de arma, simplemente perdiendo la iniciativa.

Azotar con las alas: Un ataque con las alas puede ser usado contra cualquier oponente dentro del alcance, lo cual es genial. El alcance es de 3' por DG del dragón. Cualquier víctima golpeada por un ataque con las alas debe hacer una TS contra parálisis o quedar aturdida. Se aplica una penalización a la TS igual al daño recibido por el azote de las alas.

Dragón tortuga

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 30

Movimiento: 60 metros nadando

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 1d8 / 1d8 / 1d6x10

Salvación: G15

Moral: 10

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10000

El dragón tortuga es uno de los reyes del mar, una criatura colosal, de origen mágico, una especie de hibridación mitológica entre un dragón y una tortuga. Su caparazón es tan duro como el acero y su cabeza es la de un dragón capaz de expulsar una nube ardiente de vapor de agua 3 veces al día, con una alcance de 30

metros y 15 metros de ancho y cuyo daño es equivalente a los puntos de vida que tenga el dragón tortuga en ese momento. Quedan muy pocos dragones tortuga en el mundo, y la mayoría se pueden encontrar en lo más profundo de los mares, ocultos en cuevas submarinas. De tanto en cuando, uno de estos leviatanes de los océanos puede despertar y nadar hasta la costa para atacar poblaciones o rutas de navegación.

Driada

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 2

Movimiento: 36 metros

Ataque: 1 conjuro

Daño: Ver descripción

Salvación: Ef3

Moral: 6

Valor del tesoro: 225 mo

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 25

Las driadas son los espíritus de los árboles que pueblan los bosques. Su apariencia física es la de bellas mujeres vestidas con ramas y hojas que extraen de los árboles que habitan. En general, son seres de una timidez extrema que raramente se dejan ver y sólo son discernibles cuando tienen que defender su árbol. Pueden utilizar el conjuro *Hechizar Persona* o *Hechizar Monstruo* tantas veces al día como necesiten y nunca portan armas. Las driades sienten una fuerte simbiosis con el árbol que habitan. Tal es así, que mueren cuando su árbol también muere.

Draña

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 6

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 aguijón

Daño: 1d6 / 1d6 / 1d8 / 1d10 + veneno (mortal si se falla la tirada de salvación)

Salvación: Como elfo de nivel 6º

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.700

La draña es una terrible criatura, que se dice creada por la Sombra, otrora, en el albor de los tiempos, a la par que los siniestros elfos negros, los primeros en la lóbrega oscuridad... mucho antes que el primer albor de la luz de Valion destellara en el horizonte. Mitad elfos de la Sombra, mitad arañas, estas alimañas abominables son engendros terribles.

De gran tamaño y piel grisácea, caminan con sus ocho patas arácnidas en silencio, para apresar a sus víctimas usando las garras y después inocular su mortal veneno de certero aguijonazo. Algunas de estas monstruosidades, las más dotadas y poderosas, son capaces de lanzar conjuros, tal cual sus parientes elfos oscuros.

Duergar

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 1+2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 1d4 arma
Salvación: EN1
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 25

Los duergar son una raza de enanos emparentados con sus hermanos de las colinas y las montañas, aunque tienen una inclinación malvada, que los aleja de éstos y los mantiene en una constante lucha con sus parientes. Hay otras diferencias que separan ambas razas, pues estos seres tienen la piel de una tonalidad gris y carecen de pelo. Además, los duergar poseen infravisión con un alcance mayor que el de los enanos (5 metros más de alcance) y sufren un penalizador -2 en sus tiradas de ataque cuando combate a plena luz del día. También son criaturas muy silenciosas y arteras, y es muy complicado sorprenderles; por el contrario, sorprende a sus enemigos con 1-3 en 1d6; y por último, son inmunes a venenos y parálisis, además de poseer todas las demás habilidades y dotes de sus hermanos enanos.

Estas criaturas, en muchas ocasiones, se alían con kobolds o morlocks e incluso goblins para luchar contra los enanos. De igual modo, simpatizan con los elfos oscuros.

En una típica patrulla duergar, un 25% de ellos serán guerreros de 2º nivel. En grupos más numerosos, puede haber de 4º o 5º nivel.

Efreeti

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 10
Movimiento: 10 metros, 80 metros volando
Ataque: 1 puñetazo o arma
Daño: 2d8
Salvación: C12
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 4500

Los efreeti son criaturas oriundas del plano elemental del fuego que pueden encontrarse en lugares desérticos o en las inmediaciones de volcanes, ya que pueden viajar entre su plano natal y el material a voluntad. En realidad, son seres malévolos y peligrosos, egoístas y violentos, que encuentran placer produciendo daño a los seres humanos. Los efreeti pueden lanzar conjuros de clérigo como si dispusieran de 7 niveles de esta clase de personaje. De igual modo, pueden volverse invisibles a voluntad y crear un muro de fuego, como el conjuro de mago homónimo, una vez al día. También pueden convertirse en una columna de fuego y causar 1d8 puntos de daño por asalto a todos los objetos y criaturas que se encuentren a menos de dos metros de la criatura.

Los efreeti son enemigos jurados de los djinni, y atacarán a estos nada más verlos.

Elemental

Los elementales son criaturas mágicas extraplanares pertenecientes a cada uno de los cuatro elementos primarios.

Su aspecto es el de criaturas gigantescas compuestas íntegramente por el material del plano al que pertenecen y sólo las armas mágicas y los conjuros pueden causarles daño. Su mundo es el de los planos y en muy contadas ocasiones suelen interrelacionarse con el nuestro. La única manera de conseguirlo es a través de un portal mágico que comunique ambos planos de existencia, o por haber sido convocados por un poderoso mago. Si un conjurador trae a este plano a un elemental, lo controlará siempre y cuando no pierda la concentración. Puede dirigirlo a su antojo y el elemental lo obedecerá ciegamente, aunque si el conjurador perdiera la concentración, bien por haber recibido daño o por haber fallado una tirada de salvación, el elemental se volvería contra él como castigo por su osadía. Una vez perdida la concentración, no se puede volver a intentar controlar al elemental.

Elemental de Aire

Clase de armadura: 2 / 0 / -2
Dados de golpe: 8 / 12 / 16
Movimiento: 40 metros
Ataque: Ver descripción
Daño: 1d8 / 2d4 / 3d4
Salvación: G10
Moral: 10
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 1200

Posee la apariencia de un gran tornado de viento sobre el que se pueden apreciar ciertas facciones. Durante un combate contra este ser, todos los aventureros con 2 Dados de golpe o menos, deben superar una tirada de salvación contra rayo mortal o serán desintegrados. El elemental inflige 1d8 de daño adicional si pelea contra un oponente que esté volando.

Elemental de Fuego

Clase de armadura: 2 / 0 / -2
Dados de golpe: 8 / 12 / 16
Movimiento: 40 metros/ 120 volando
Ataque: Ver descripción
Daño: 1d8 / 2d4 / 3d4
Salvación: G10
Moral: 10
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 1200

Su aspecto es el de una columna de fuego del que saltan llamaradas. Es incapaz de cruzar el agua y todos los ataques que reciba a través de este elemento le causan el doble de daño. A su vez, el elemental de fuego inflige 1d8 de daño adicional a toda criatura cuya naturaleza sea fría o acuática.

Elemental de Agua

Clase de armadura: 2 / 0 / -2
Dados de golpe: 8 / 12 / 16
Movimiento: 20 metros/ 120 nadando
Ataque: Ver descripción
Daño: 1d8 / 2d4 / 3d4
Salvación: G10
Moral: 10
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 1200

Este elemental es incapaz de desplazarse fuera de su elemento. Su apariencia es la de una gran ola, aunque puede adoptar diferentes formas dependiendo del medio en el que se encuentre.

Toda criatura que pelee contra este elemental estando en el agua, recibe 1d8 de daño adicional.

Elemental de Tierra

Clase de armadura: 2 / 0 / -2
Dados de golpe: 8 / 12 / 16
Movimiento: 20 metros
Ataque: Ver descripción
Daño: 1d8 / 2d4 / 3d4
Salvación: G10
Moral: 10
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 1200

Con la apariencia de un humanoide formado por duras rocas, un elemental de tierra puede llegar a medir hasta 5 metros de altura. Un oponente que se enfrente a este monstruo en tierra, recibe 1d8 de daño extra por cada ataque recibido.

Ent

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 6
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 manotazos / 2 aplastar
Daño: 1d8 / 1d8 / 2d8 / 2d8
Salvación: G8
Moral: 9
Valor del tesoro: 2.000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 250

Los ents son árboles animados que presentan rasgos humanos en sus arrugados troncos. Si se quedan inmóviles, pasan fácilmente desapercibidos a los ojos inquisitivos. Sin embargo, pueden caminar y comunicarse con el resto de criaturas que habitan los bosques.

A los ents se les considera los guardianes del bosque. Deambulan por sus fronteras cuidando que nada perturbe sus dominios. En general toleran bien la presencia de extraños en el bosque, a menos que éstos porten materiales sensibles para los árboles, como hachas o antorchas encendidas. Aunque no toleran la presencia de criaturas malignas, como orcos u ogros en sus fronteras. Su dura constitución les convierte en enemigos formidables. Atacan utilizando sus ramas rugosas como si fueran dos brazos y con sus raíces pueden aplastar a un enemigo. Sin embargo, son especialmente débiles ante el fuego y reciben el doble de daño cuando son atacados por medio de este elemento.

Escarabajo gigante

Escarabajo de fuego

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 1+2
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 2d4
Salvación: G1
Moral: 7
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 15

Los escarabajos de fuego son insectos tan grandes como perros molosos que viven en madrigueras bajo tierra en zonas boscosas y subterráneas y mazmorras. Poseen unas glándulas especiales que producen luz de color anaranjado. Estas glándulas están dispuestas en su cabeza y abdomen. Una vez muerto, si se extraen adecuadamente, pueden seguir produciendo luz, algo menos potente que la de una antorcha normal, durante 1d6 horas.

Escarabajo tigre

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 3+1
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 2d6
Salvación: G1
Moral: 9
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 65

Estos son los escarabajos más grandes, agresivos y peligrosos. Su caparazón negro quitinoso está adornado por un esquema atigrado de color rojo. Los escarabajos tigre son carnívoros y no dudarán en atacar a cualquier criatura menor que un troll que penetre su territorio.

Escarabajo víbora

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 2
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G1
Moral: 8
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 38

Estos escarabajos son algo menores en tamaño que sus parientes, los escarabajos tigre. El caparazón de estos insectos es de color verde amarillento. Los escarabajos víbora pueden escupir veneno a sus víctimas, como una víbora escupidora, con un alcance de tres metros. Este veneno es corrosivo y puede producir quemaduras a su contrincante; si se falla la tirada de salvación de veneno, aparecen llagas pustulosas que penalizan con un -2 las tiradas de ataque de la víctima durante un día, hasta que sea sanado. Un crítico en la tirada de escupir veneno del escarabajo significará que se han alcanzado los ojos con el ataque y la víctima quedará cegada durante 1 día.

Escorpión Gigante

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 4
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 pinzas / 1 agujijón
Daño: 1d10 / 1d10 / 1d4 + veneno
Salvación: G2
Moral: 11
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

Un escorpión gigante tiene el mismo aspecto que el arácnido común, pero su tamaño es el de un caballo pequeño o superior. Vive en desiertos, cavernas y ruinas, cazando cualquier animal de unos 60 cm. Habitualmente ataca de manera inmediata.

Lucha apresando a su víctima con sus pinzas para posteriormente agujijonearla. Si cualquiera de las pinzas impacta, el ataque con el agujijón obtiene un bonificador de +2 a la tirada. La picadura es mortal: la víctima debe superar una salvación contra veneno o morirá.

Esfinge

Las esfinges son grandes criaturas mitológicas provistas de alas, cuerpo de león y rostro humano o animal (según el tipo de esfinge).

Les gustan los climas secos, pero se las puede encontrar en cualquier lugar, a veces como guardianas de tesoros o conocimiento. Las esfinges más caóticas son territoriales, asentándose en colinas cercanas a caminos e impidiendo a los viajeros el paso.

Todas estas criaturas son inmunes a los hechizos de nivel 1-3, y a las armas no mágicas. Les gustan los puzzles y acertijos. Los personajes pueden intentar evitar un enfrentamiento o ganarse la confianza de una esfinge participando

en sus juegos y vencíéndola. Saben hablar común y el lenguaje específico de las esfinges.

Androesfinge

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 12
Movimiento: 18 metros/ 30 metros volando
Ataque: 2 garras
Daño: 3d6/3d6/2d8
Salvación: G12
Moral: 10
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Legal
Valor P.X: 5625

Su rostro es el de un varón humano, y siempre son machos. Es la más poderosa de las esfinges, capaz de destrozarse a un humano de un garrazo. Si la fuerza bruta no es suficiente, la androesfinge puede lanzar conjuros como si fuera un clérigo de nivel 12. Su magia es tan poderosa que las tiradas de salvación contra sus hechizos tienen una penalización de -4.

Este ser cuenta con otra arma especial: su rugido. Pueden utilizarlo únicamente 2 veces al día, pero es muy poderoso. Todos los enemigos a 36 metros debe superar una salvación contra conjuros con un penalizador de -4 o huir presa del pánico durante 1d6 turnos (como el conjuro de nivel 1 de clérigo causar miedo). Cada enemigo a 18 metros debe realizar la tirada de salvación anterior y además superar una salvación contra parálisis o quedar aturdido durante 1d6 asaltos. Cada enemigo a 3 metros debe realizar las dos tiradas de salvación anteriores y además recibe 6d6 puntos de daño, y queda ensordecido durante 1d10 turnos (sin salvación).

Crioesfinge

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 10
Movimiento: 12 metros/ 24 metros volando
Ataque: 2 garras/ 1 cornada
Daño: 2d4/ 2d4 /3d6
Salvación: G10
Moral: 10
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 1750

Las crioesfinges tienen el cuerpo de leones alados como otras esfinges, sin embargo su cabeza es la de un carnero. Siempre son machos.

Su método de ataque consiste en dar zarpazos y cornear a sus enemigos. Dado que no lanzan

hechizos y no son tan brillantes como otras esfinges, sus ofertas suelen consistir en “pago o muerte”. Les encantan los tesoros y perseguir a las ginoesfinges. Los personajes pueden evitar conflictos con las crioesfinges sobornándolas con tesoros o proporcionándoles la localización de una ginoesfinge.

Ginoesfinge

Clase de armadura: -1
Dados de golpe: 8
Movimiento: 15 metros/ 24 metros volando
Ataque: 2 garras
Daño: 2d4/ 2d4
Salvación: G8
Moral: 10
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 2300

Es la contrapartida femenina de la androesfinge. No son tan poderosas como estas, pero sus conocimientos, sabiduría y astucia son mucho mayores.

En combate emplean sus garras y hechizos (como mago de nivel 8, imponiendo un penalizador de -4 a las tiradas de salvación), pero normalmente prefieren negociar con sus oponentes. Solo ayudan a los extraños si hay pago de por medio. Aceptan gemas (sus preferidas), joyería, magia o saber (prosa, poesía, leyendas, acertijos, etc.) como pago por sus servicios, conocimientos o consejo. Si alguien rompe su acuerdo con una ginoesfinge, será atacado y devorado.

Hieracoesfinge

Clase de armadura: 1
Dados de golpe: 9
Movimiento: 9 metros/ 36 metros volando
Ataque: 2 garras/ 1 mordisco
Daño: 2d4/ 2d4 / 1d10
Salvación: G9
Moral: 8
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 1600

Son los únicos miembros malignos de su especie. Poseen cuerpo de león y alas y cabeza de halcón. Son siempre machos. Hablan el idioma de las esfinges y algunos de ellos (20% de posibilidades) también el común.

Aunque no pueden usar conjuros, sus garras y afilados picos son mortales en combate, y suelen iniciar las refriegas haciendo un picado.

Espumario

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2 + 2
Movimiento: 6 metros, 15 metros nadando
Ataque: 1 mordisco / 2 garras delanteras / 2 Garras traseras
Daño: 2d8 / 1d8 / 1d8 / 1d6 / 1d6
Salvación: G2
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 35

Los espumarios son una raza creada por los aboleth utilizando humanoides para servir como bestias de carga y guardaespaldas, pero no se parecen en nada a la criatura original de la que provienen. Tienen una cola muy similar a la de los aboleth y 4 extremidades muy poderosas, cada una de ellas termina en una garra retráctil provista de membrana, con dos dedos y un pulgar oponible. Su cuerpo está cubierto con una membrana transparente y legamosa de color gris y verde. Aunque no tienen orejas, no son sordos. En el agua pueden oír el doble de bien que un humano en el aire. Los ojos son muy similares a los de un aboleth - con un tono entre púrpura y rojo - pero más esféricos. Habiendo sido creados para funcionar bajo tierra, los espumarios tienen infravisión hasta 18 metros.

En combate son muy peligrosos, pudiendo atacar hasta a 3 oponentes a la vez (aunque habitualmente eligen solo uno). A todos los efectos su fuerza es de 18, siendo las hembras ligeramente más poderosas que los machos. El agua es su elemento natural, y cuando están en ella pueden atacar con su mordisco y sus cuatro garras. En tierra su cuerpo se mueve con torpeza, por lo que sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y únicamente puede emplear su mordisco y brazos. Mientras haya un aboleth presente, lucharán hasta ser destruidos o se les ordene retirarse. Se les puede entrenar para usar armas, pero muy torpemente; si emplean un arma para combatir sufren un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque. Sus mentes están acostumbradas al control mental, por ello no hacen tiradas de salvación contra el poder de hechizar persona de un aboleth. Contra conjuros de encantamiento/ hechizo tienen un penalizador de -4.

Dado que son el resultado de al menos un milenio de experimentación por parte de sus amos, los espumarios pueden variar en aptitudes y aspecto visual. El perfil presentado aquí muestra al espécimen típico, pero el Narrador puede crear sus propias variaciones.

Estegociempiés

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 9
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco / 1 aguijonazo / 1 cornada (Especial)
Daño: 2d4 / 1d10+2 / 2d8
Salvación: G4
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.300

Esta criatura se asemeja a un ciempiés gigante cubierto por placas quitinosas de hueso endurecido que recorren todo su cuerpo. Su parte trasera acaba en un gran aguijón, como el de un escorpión. Un estegociempiés típico mide 5'5 metros de largo. Su coloración varía entre el marrón y el verde, y se les puede encontrar en cualquier tipo de terreno.

Se rumorea que los estegociempiés vienen de otra dimensión o plano, aunque hasta ahora no se ha encontrado ninguna evidencia que dé apoyo a esta teoría. Sea cual sea su origen, son temidos por los aventureros y otros moradores de dungeons por su mordisco y aguijonazo, ambos venenosos.

El estegociempiés alza las placas de su lomo de forma instintiva cuando entra en combate. Su táctica es simple: morder y aguijonear a sus enemigos hasta la muerte. Las víctimas golpeadas por su mordisco o aguijón deben superar una salvación contra veneno o perecer. Las placas del estegociempiés le protegen de los ataques. Los personajes que ataquen su cabeza recibirán un ataque de cornada, que si impacta causará 2d8 puntos de daño. Nótese que hasta tres atacantes pueden ser objetivo de este ataque debido a los rápidos movimientos defensivos del estegociempiés.

Esqueleto

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Con arma
Salvación: G1
Moral: 12
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 10

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por los huesos roídos y los restos de sus antiguas posesiones herrumbrosas. Normalmente son animados por conjuradores de nivel elevado con el fin de servirles a modo de esclavos, o como guardianes de criptas y

tesoros. Un esqueleto hace siempre lo que se le ordena. Reacciona ante órdenes sencillas y no puede razonar ni tomar la iniciativa. Al carecer de vida, no se ven afectados por conjuros de dormir o hechizar monstruo, ni por cualquier otra forma de lectura mental

Estirge

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1
Movimiento: 3 metros
En vuelo: 18 metros
Ataque: 1 picadura
Daño: 1d4
Salvación: G1
Moral: 9
Valor del tesoro: 250 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 13

Las estirges son criaturas similares a murciélagos que se alimentan de la sangre de otros seres vivos. Se reúnen en grandes enjambres, aguardando en el interior de oscuras cuevas y pasadizos, a la espera de poder atravesar con sus afilados picos la carne de sus víctimas y extraerles la sangre. La picadura de una estirge causa 1d4 puntos de daño e indica que se ha adherido a su víctima. Durante los sucesivos asaltos, la estirge seguirá causando 1d4 puntos de daño hasta que su víctima consiga liberarse o termine por morir desangrada. Si está en vuelo, gana un bonificador +2 en su primer ataque por la rapidez de sus movimientos.

Ettin

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 7
Movimiento: 36 metros
Ataque: 2 mazas
Daño: 3d8 (3d6)
Salvación: G10
Moral: 9
Valor del tesoro: 2.500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 450

Los ettins son gigantescos bárbaros muy parecidos a los orcos, aunque de mayor tamaño que éstos, pero con la particularidad de poseer dos cabezas. Cada una de las cabezas controla un brazo y normalmente se turnan para dormir, quedando siempre una de las cabezas vigilante. Por eso es muy difícil sorprender a un ettin y gana la tirada de sorpresa siempre que no saque un 1 en una tirada de 1d6 ante un hipotético

ataque sorpresa. Los ettins utilizan troncos de árboles a modo de mazas con los que atacan. Como son diestros y están poco coordinados entre sí, la mano derecha inflige 3d8 puntos de daño, mientras que con la izquierda causa 3d6.

Fantasma

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 14
Movimiento: 27 metros
Ataque: 1 toque / 1 mirada
Daño: parálisis + Especial
Salvación: G7
Moral: 10
Valor del tesoro: 32.000 mo
Alineamiento: Cualquiera
Valor P.X: 5.150

Un fantasma es el alma errante de un muerto que vaga sin encontrar el descanso eterno. Los motivos de estar atrapado entre el mundo de los vivos y el de los muertos pueden ser diversos: una maldición, una muerte violenta o que el difunto dejó asuntos pendientes en esta vida. Normalmente suelen encontrarse en las proximidades de los lugares donde yacen sus cadáveres.

Los fantasmas rechazan la luz. Suelen preferir la noche, o los lugares oscuros y solitarios para hacer sus apariciones. Si un aventurero se encuentra con uno de estos seres, deberá superar una tirada de salvación contra miedo o sentirá el irrefrenable deseo de huir de su presencia.

Los fantasmas son inmunes a la mayoría de los conjuros. Asimismo, sólo pueden ser heridos por armas mágicas +2 o superiores. El daño que infligen los fantasmas no siempre es físico. En lugar de ello, puede lanzar ataques de mirada y su víctima debe superar una tirada de salvación contra conjuros o quedará paralizada durante 2d4 asaltos. De igual forma, el simple roce con uno de estos ectoplasmas causa el mismo efecto, aunque añade 1d6 puntos de daño adicional por frío.

Una de las habilidades más sorprendentes que poseen es la de convocar 1d4 entes menores que acudirán a su llamada. *Estos entes menores que lo acompañan tienen 4 DG, AC 2 y son inmunes mayoría conjuros y sólo dañados por armas mágicas.* Pueden hacerlo 1 vez por día y estos seres son capaces de poseer las almas de los enemigos del fantasma. Un aventurero que sea atacado por uno de estos entes menores, deberá superar una tirada de salvación contra conjuros, o su voluntad quedará a merced del fantasma y comenzará a atacar a sus compañeros. Durante los siguientes asaltos el aventurero deberá ir superando tiradas de

salvación hasta quedar libre. Una vez liberado de la posesión, no puede volver a ser poseído durante ese encuentro, pues se considera que su alma ha aprendido a defenderse.

No existe unanimidad en lo referente al alineamiento de los fantasmas. Pueden ser de cualquier alineamiento, o carecer de él, dependiendo de los fines que persigan. Esta decisión queda en manos del Narrador.

Felinos Grandes

Los grandes felinos pueden ser encontrados, por lo general, habitando las grandes estepas, selvas y bosques. En contadas ocasiones suelen ser localizados lejos de estas grandes extensiones donde pueden desarrollar a pleno rendimiento su gran velocidad y fuerza, que son, en definitiva, las dos principales cualidades de estos animales.

León

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 zarpas y 1 mordedura
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10
Salvación: G3
Moral: 9
Tesoro: 1500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 175

Son los cazadores por excelencia. Suelen reunirse en grandes manadas y poseen un fino olfato para detectar a los intrusos que invaden su territorio.

León Montañés

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3+2
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 zarpas y 1 mordedura
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d8
Salvación: G4
Moral: 8
Tesoro: 800 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 50

De costumbres similares a los leones comunes, los leones montañeses suelen ser más atrevidos y, en ocasiones, pueden ser localizados en mazmorras y oscuras cuevas subterráneas.

Pantera

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 21 metros
Ataque: 2 zarpas y 1 mordedura
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d8
Salvación: G2
Moral: 8
Tesoro: 1.100 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 75

Es el felino más ágil que se puede encontrar. Habita las grandes regiones esteparias y tiene una habilidad especial para trepar a los árboles.

Tigre

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 6
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 zarpas y 1 mordedura
Daño: 1d6 / 1d6 / 2d6
Salvación: G3
Moral: 9
Tesoro: 2000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 275

Gracias a su piel a rayas, los tigres se suelen camuflar bien en los grandes bosques. Cuando un tigre caza en la selva, suele sorprender a sus presas si el resultado es de 1-4 en 1d6.

Tigre dientes de sable

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 8
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 zarpas y 1 mordedura
Daño: 1d8 / 1d8 / 2d8
Salvación: G5
Moral: 10
Tesoro: 3000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 650

Esta antigua especie de felino es la más grande de todas. Posee dos enormes colmillos creciéndole en las fauces con los que suele despedazar a sus presas. Son escasos en número y es poco frecuente encontrarse con ellos.

Froghemoth

Clase de armadura: 4, tentáculos 2, lengua 6

Dados de golpe: 16

Movimiento: 4 metros, 8 metros nadando

Ataque: 1 mordisco o 4 tentáculos

Daño: 5d10 o 1d4 + 4 (cada tentáculo)

Salvación: G8

Moral: 11

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.950

Este horror anfibio gigante vive exclusivamente en pantanos grandes o en formaciones de agua dulce estancada. Puede moverse por tierra firme, pero lo hace de forma torpe, con saltitos cortos. En su zona de caza es el depredador dominante. Solo criaturas muy poderosas (dragones o aventureros) tienen alguna posibilidad contra él. Quitando las muertes violentas, estos seres pueden vivir hasta 100 años. El cuerpo del froghemoth (5'5 metros de alto y 3 de ancho) es grisáceo en el vientre, oscureciéndose hasta convertirse en verde oscuro en el resto del cuerpo. Dos tentáculos nacen de cada lado del cuerpo, cada uno mide 4'5 metros o más, verdes en la parte superior y grises en la inferior. En la parte superior de la cabeza tiene tres ojos colocados en un apéndice retráctil.

Sus ojos son color ámbar con unos toques de verde y pupilas verticales negras. Cuando está sumergido, sus tentáculos sobre la orilla y sus ojos observando al nivel del agua, parece una planta o crecimiento vegetal de algún tipo.

Este ser prefiere acechar en un área pantanosa, o agazaparse entre la espesura para emboscar a sus presas. Utiliza la lengua si la presa está a unos 3 metros, mientras que los tentáculos serán empleados en presas más lejanas. Si la lengua golpea con un 19 o 20 natural, la víctima es arrastrada a las fauces del froghemoth y engullida; las criaturas de tamaño superior al de un humano son mordidas en vez de engullidas. La víctima engullida recibe 4d4 puntos de daño por asalto y queda inconsciente tras dos asaltos. Si es reducida a -10 puntos de vida, es digerida y desaparece por completo. Mientras esté consciente puede atacar a las entrañas con un arma corta no más grande que una daga.

Si la lengua impacta con otro número en el d20, la presa puede hacer una tirada de sorpresa. Si no queda sorprendido, puede intentar agarrarse a un objeto (como un árbol o una cuerda), haciendo un ataque contra CA 10. Si no hay ningún objeto anclado al que agarrarse, la presa será atraída a las mandíbulas del froghemoth y mordida en el mismo asalto. Si la víctima consigue sujetarse, se ha de realizar una prueba de Fuerza enfrentada (Fuerza 19 para el

froghemoth). Si esta criatura vence, la víctima acabará en las fauces del monstruo. Una vez que está en la boca, la presa recibe 5d10 de daño por asalto. Para continuar con el lengüetazo, vuelve a tirar Fuerza cada asalto hasta que el froghemoth muera, huya o se le corte la lengua. Cuando la lengua está expuesta, su CA es de 6 y puede ser seccionada si se le causan 16 puntos de daño. Cortar la lengua tiene un efecto negativo, y es que el froghemoth entrará en un frenesí destructor, infligiendo doble daño con sus tentáculos durante 1d4+1 asaltos, y después huirá para recuperarse si todavía existen oponentes.

Esta criatura puede atacar hasta a 4 oponentes de tamaño humano con sus tentáculos. Cada tentáculo que impacte causa daño y apresa al objetivo, infligiendo daño por constricción cada asalto hasta que se corte el tentáculo o se termine la presa con una tirada estándar. Esta tirada de presa consumirá el turno completo del personaje que la realice. La CA de los tentáculos es de 2 y son cortados cuando reciben 22 puntos de daño.

La CA general del monstruo es de 4. El fuego normal no le hace daño pero tiene un 20% de probabilidades de hacerle retroceder durante un asalto. El fuego mágico (como una bola de fuego) que haga al menos 10 puntos de daño le infligirá la mitad de daño. El relámpago causa 1 punto de daño por dado de daño y ralentiza (como el conjuro ralentizar) al froghemoth durante un asalto.

Este monstruo perseguirá a las presas que huyan a tierra firme, pero solo durante 2 o 3 asaltos, después volverá a su guarida acuática. Los tentáculos y la lengua cortados volverán a crecer en 1d4+1 semanas.

Los froghemoths inmaduros tienen forma de renacuajos. Sus estadísticas son: 2DG, CA 4, daño 2d4. Tienen 4 aletas (que se transforman en tentáculos) y dos colas (sus futuras patas). En aproximadamente 12 meses alcanzará la madurez. Estos renacuajos no pueden ser entrenados, pero es posible capturar uno y transportarlo a un lugar donde pueda actuar como guardián involuntario.

Fuego Fatuo

Clase de armadura: -8
Dados de golpe: 9
Movimiento: 60 metros
Ataque: 1
Daño: 2d8
Salvación: G9
Moral: 7
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.100

El aspecto de estos seres es el de una bola luminosa de apenas medio metro de diámetro, que aparece y desaparece a voluntad por un periodo de 2d4 asaltos. Estas criaturas son seres mágicos extremadamente inteligentes y astutas. Habitan pantanos, humedales, páramos y bosques, donde gustan de atacar a viajeros y exploradores, conduciéndolos a trampas naturales, como arenas movedizas, acantilados, pozos y corrientes traicioneras. Si se ven obligadas a lucha, lo harán mediante descargas eléctricas dirigidas que causan 2d8 puntos de daño. Los fuegos fatuos son inmunes a los conjuros, excepto proyectil mágico, laberinto y protección contra el mal. La visión de estas criaturas es siempre heraldo de mala fortuna, y no son pocos los pueblos de la Marca que consideran a los fuegos fatuos espíritus malignos que no han sido capaces de encontrar su camino al Inframundo y permanecen en la tierra para atormentar a los vivos.

Gaki

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Movimiento: 12
Ataque: 2 garras y 1 mordisco
Daño: 1d4 por garra / 1d4
Salvación: G3
Moral: 9
Tesoro: 3.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X.: 125

Es bien sabido que aquellos que se obsesionan con sus riquezas materiales no son capaces de abandonarlas una vez fallecen, regresando de entre los muertos para recuperar e incluso aumentar los tesoros que poseyeron en vida. En Endo, a estos desdichados se les conoce como Gaki (espectros codiciosos).

De lejos, un Gaki parece un ser humano desaliñado vestido con harapos, pero al acercarse todo rasgo de humanidad se disipa: sus ojos están hundidos en las cuencas, su piel reseca y rasgada parece un pergamino viejo y

sus torpes movimientos son un insulto a la vida. Su objetivo es recuperar sus posesiones de manos de sus nuevos propietarios, cuya carne y sangre consume para saciar su hambre eterna. Pasado un tiempo, sus antiguas riquezas le parecerán pocas y querrá incrementar su tesoro y atacará a otras personas.

Un Gaki puede usar el conjuro invisibilidad (conjuro de nivel 2) tres veces al día y puede regenerar 1 puntos de golpe por asalto. Al ser un muerto viviente, es inmune a Dormir y Hechizar persona.

Gárgola

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 9 metros
En vuelo: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordedura / 1 cornada
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6 / 1d4
Salvación: G7
Moral: 11
Valor del tesoro: 1.100 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X.: 175

Las gárgolas son peligrosas criaturas aladas semejantes a estatuas de piedra que a menudo pasan desapercibidas, ocultas en las azoteas de castillos y edificaciones de piedra. Su naturaleza es mágica y solamente con la ayuda de la magia se les puede combatir. Son inmunes a cualquier otro tipo de armas, además de a los conjuros de *Dormir* y *Hechizar Monstruo*. Las gárgolas son extremadamente inteligentes y unas maestras del sigilo.

Ghast

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 10 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8
Salvación: G4
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 200

Los ghosts son horribles muertos vivientes, muy parecidos a los temidos ghouls, aunque más poderosos y malvados. Uno de sus bocados puede producir parálisis, si se falla la tirada de salvación, por 2d4 turnos, pudiendo afectar esta parálisis incluso a los elfos. Además, debido a su horrible olor a descomposición, toda criatura a menos de 3 metros de uno de estos monstruos

debe realizar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque. Los ghost solo pueden ser dañados por armas mágicas o de plata.

Gigantes

Los gigantes son humanoides de tamaño colosal. La mayoría son bárbaros monstruosos que desprecian la existencia de otras razas, especialmente los humanos, así que no dudan en atacar preferentemente a éstos. Los gigantes tienen la habilidad de poder lanzar enormes rocas a modo de proyectiles con la sola fuerza de sus brazos. El golpe de una de estas rocas, causa 3d6 puntos de daño.

Gigantes de las Colinas

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 8
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 2d6
Salvación: G8
Moral: 8
Valor del tesoro: 6.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 650

Estas enormes criaturas pueden llegar a medir hasta 4 metros de altura. Habitan en bosques y montañas donde buscan refugio en sucias cuevas. Visten con pieles de animales y se dejan crecer las barbas. Suelen ir armados con troncos de árboles a modo de mazas y lanzas.

Gigantes de la Piedra

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 9
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 3d6
Salvación: G9
Moral: 9
Valor del tesoro: 9.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 900

El tamaño de los gigantes de la piedra puede llegar a ser de hasta 5 metros de altura. Habitan en lugares montañosos y cavernas, en ocasiones pueden tener una pequeña custodia en sus cuevas compuesta por 1d4 osos. Su piel es grisácea como las piedras y van armados con enormes estalactitas que utilizan como garrotes.

Gigantes de la Escarcha

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 10+1
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 4d6
Salvación: G10
Moral: 9
Valor del tesoro: 11.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 1600

Los gigantes de la escarcha habitan en lugares fríos y solitarios. Su tamaño es de 6 metros y, en ocasiones, han sido confundidos con yetis porque su piel es mortecinamente blanca y visten pieles de osos blancos, aunque ocasionalmente pueden utilizar armaduras de hierro cuando van a pelear. Construyen sus castillos en las altas cumbres nevadas y utilizan como guardias a osos polares y lobos. Los ataques basados en el frío no afectan a estos gigantes.

Gigantes de Fuego

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 11+2
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 5d6
Salvación: G11
Moral: 9
Valor del tesoro: 14.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 1.900

La piel de los gigantes de fuego es de un tono rojizo y sus barbas negras parecen crepitar. Miden hasta 7 metros de altura y visten con armaduras de bronce. Construyen sus fortalezas cerca de volcanes y las refuerzan con hierro que extraen directamente del magma volcánico. Utilizan hidras o gárgolas como guardias para defender sus dominios. Los ataques basados en el fuego no afectan a estos gigantes.

Gigantes de las Nubes

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 15
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 8d6+ especial
Salvación: G12
Moral: 10
Valor del tesoro: 24.000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 2300

Estos irascibles gigantes tienen un característico color azulado de piel y alcanzan los 8 metros de alto. No toleran ser molestados y se encolerizan con facilidad. Por eso prefieren hacer sus construcciones sobre las más altas cimas de las montañas, por encima del nivel de las nubes. Para mantener alejados a los extraños, suelen tener una escolta de halcones gigantes y de feroces lobos.

Gigantes de las Tormentas

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 13
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 6d6
Salvación: G15
Moral: 10
Valor del tesoro: 42.000 mo
Alineamiento: Legal
Valor P.X: 3250

Son los gigantes de mayor tamaño de todos, pudiendo superar los 9 metros de altura. Su piel es similar a una aleación de bronce y sus ojos pueden tener un brillo rojo o amarillo. Adoran el sonido de los truenos y pueden provocar 1 cada asalto. Si hay una tormenta cerca, estos gigantes pueden lanzar 1 rayo eléctrico cada cinco asaltos. Este ataque especial causa un daño equivalente a los puntos de golpe que le queden al gigante (tirada de salvación contra conjuros para mitad de daño). A su paso suelen provocar tormentas y no se ven afectados por ataques de rayos.

Gnoll

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Con arma +1
Salvación: G2
Moral: 8
Valor del tesoro: 250 mo (250 mo)
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 20

Los gnolls son unos peligrosos y ladinos merodeadores a medio camino entre hienas y humanoides. Poseen una escasa inteligencia, pero son particularmente fuertes, lo que les permite manejar cualquier tipo de arma con un bonificador de +1 por su fuerza. Generalmente se reúnen en grandes manadas para saquear, robar y destruir todo a su paso. Por cada 20 gnolls, suele destacar un individuo con dotes para el liderazgo que poseerá 16 puntos de

golpe o más y atacará como un monstruo de 3 dados de golpe.

Gnomo

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 1
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Causado por arma
Salvación: EN1
Moral: 8 o 10 (ver texto)
Valor de tesoro: 750 mo
Alineamiento: Legal o neutral
Valor PX: 10

Los gnomos son una raza humanoide relacionada con los enanos (aunque más pequeños que éstos). Miden no más de un metro y veinte centímetros de estatura y tienen una nariz grande y barbas espesas. Estos seres poseen infravisión, lo que les permite ver en la oscuridad hasta 30 metros. Suelen vivir en madrigueras en planicies o en comunidades subterráneas.

Los gnomos son excelentes herreros y mineros. Aman el oro y las gemas y son conocidos por correr riesgos innecesarios para obtenerlos. También muestran predilección por todo tipo de maquinaria, y por las ballestas y los martillos de guerra como armas. Se llevan bien con los enanos, pero odian a los trasgos y a los kobolds, que les roban sus tesoros. Normalmente se lanzarán contra estos últimos en cuanto los vean.

Por cada 20 gnomos, uno de ellos será un líder con 11 puntos de golpe que atacará como un monstruo de 2 dados de golpe. En una ciudad o villa de gnomos, habrá un jefe del clan con 1d6 guardaespaldas. El jefe del clan tiene 18 puntos de golpe, ataca como un monstruo de 4 dados de golpe y tiene un bonificador de +1 a las tiradas de daño. Los guardaespaldas tienen 10-13 puntos de golpe y atacan como monstruos con 3 dados de golpe. Mientras el jefe del clan o el líder sigan vivos, todos los gnomos a los que pueda ver tienen un valor de moral de 10 en lugar de 8.

Gólem

Los golems son creaciones monstruosas, a los que poderosos conjuradores dotan de vida y movilidad. A este tipo de constructos sólo le afectan las armas mágicas y los conjuros. Son inmunes a los conjuros de *Dormir* y *Hechizar Monstruo*, así como a los efectos de ataques basados en gases y otras sustancias tóxicas

como venenos. La creación de un gólem es muy costosa tanto en tiempo como en recursos. Sólo los conjuradores más poderosos están capacitados para dotarlos de vida.

Los aquí señalados son los más usuales, aunque pueden ser contruidos de diferentes materiales. El Narrador tiene libertad para imaginar sus propias creaciones y dotarlas de poderes especiales.

Gólem de madera

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2+2
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 puño
Daño: 1d8
Salvación: G2
Moral: 11
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 35

Estos monstruos son realizados con apariencia humana a base de tallar madera. Su movimiento es torpe y sufren un penalizador de -1 a las tiradas de iniciativa. Aunque son inmunes a todos los ataques basados en el frío, incluyendo los ataques mágicos, sufren un penalizador de -2 en las tiradas de salvación contra fuego, ya que por su naturaleza arden fácilmente. Asimismo, su atacante obtiene un bonificador +1 adicional por daño infligido.

Gólem de carne

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 6
Movimiento: 40 metros
Ataque: 4 armas
Daño: Con armas
Salvación: G4
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 500

Este tipo de gólem está forjado a base de entrelazar restos de cadáveres hasta conseguir una forma humana. Suelen estar compuestos de cuatro brazos y, en cada una de sus extremidades, pueden portar un arma. Durante un encuentro, el gólem es capaz de combatir contra dos enemigos al mismo tiempo.

Gólem de ámbar

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 10
Movimiento: 60 metros
Ataque: 2 garras /1 mordisco
Daño: 2d6/ 2d6/ 2d10
Salvación: G5
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.600

Su fisionomía suele recordar a los grandes felinos, normalmente tigres o leones. Tienen una habilidad especial para rastrear pistas y poseen la capacidad de detectar criaturas invisibles con un alcance de 20 metros.

Gólem de bronce

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 20
Movimiento: 80 metros
Ataque: 1 golpetazo
Daño: 3d10
Salvación: G11
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 3000

Estas creaciones se asemejan a gigantes de fuego. De hecho, su sangre es fuego líquido y cualquier criatura que reciba un ataque de un gólem de bronce sufre 1d10 puntos de daño extra debido al enorme calor que desprende la criatura (a menos que tenga resistencia al fuego). Asimismo, cualquiera que inflija daño a este monstruo utilizando un arma cortante, deberá superar una tirada de salvación contra armas de aliento o sufrirá 2d6 puntos de daño por las salpicaduras de la incandescente sangre del constructo. Los gólem de bronce no se ven afectados por los ataques basados en el fuego.

Gólem de terracota

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 11
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 golpetazo
Daño: 3d10
Salvación: G11
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 3000

Estos seres son humanoides de aproximadamente 3 metros de altura, fabricados con terracota y arcilla, imbuidos de poderes mágicos. Un golpe de esta criatura que produzca daño solo podrá ser sanado por un clérigo de nivel 17° o mayor. Las armas de corte o filo son inefectivas contra estos monstruos, así que solo las armas contundentes, como mazas y martillos, provocarán daños al gólem de terracota.

Solo los siguientes conjuros pueden provocarles daños: Desintegrar, que ralentiza a la criatura y le provoca 1d12 puntos de daño; terremoto, que provocará que el gólem se detenga causándole 5d10 puntos de golpe; mover la tierra, que hará que esta criatura se retire 15 metros hacia atrás, causándole 3d12 puntos de daño.

Gólem de hueso

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 11
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 puño + especial
Daño: 3d10+ especial
Salvación: G10
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 4300

Al contrario de lo que pudiera parecer, este monstruo no es un muerto viviente, a pesar de estar conformado por huesos humanos y de otras criaturas humanoides, recompuestos en un remedo de vida desagradable. La criatura, activada por la magia de poderosos hechiceros, solo puede ser golpeada por armas mágicas y es inmune a todos los conjuros, excepto los basados en fuego o hielo, que le causarán 1d6 puntos de daño, independientemente del hechizo elegido. Por el contrario, cualquier conjuro basado en la electricidad, recargará la energía del gólem, sus puntos de vida, con 2d6 puntos de daño.

Gólem de hierro

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 18
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 golpetazo
Daño: 4d10
Salvación: G18
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 5300

Estos seres pasan por ser algunos de los más poderosos gólems jamás construidos. Son enormes constructos humanoides de unos 3,5 metros de altura, de peso colosal, que pueden llegar a exhalar de sus bocas una nube tóxica con una alcance de 10 metros que puede matar a cualquier criatura que encuentre en su camino, siempre que se falle la tirada de salvación contra veneno. Solo armas mágicas +3 o superior pueden dañar a este monstruo. Los conjuros no afectan a este constructo.

Gólem de piedra

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 14
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 golpetazo
Daño: 4d10
Salvación: G14
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 4300

Solo armas mágicas +2 o superior pueden dañar a los gólem de piedra. Además, son inmunes a todos los conjuros, excepto al de terremoto, que puede causarles 1d12 puntos de daño. Esta criatura puede lanzar rayos por sus ojos dos veces al día, con un daño de 2d12 puntos de daño, sin tirada de salvación.

Gorgón

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 8
Movimiento: 30 metros
Ataque: 1 cornada o aliento petrificador
Daño: 2d6 o petrificar
Salvación: G8
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.100

Una de las más peligrosas criaturas que los aventureros pueden encontrar es el gorgón, un monstruo mitológico de origen mágico, creado por los titanes en el albor de los tiempos. Se asemeja a un toro, algo más grande y pesado, de piel escamosa metálica y melena rala estropajosa que crece tras su gigantesca cornamenta. Pero lo peor de esta criatura es su aliento nefando, que tienen la capacidad de convertir en piedra a todo aquel que falle una tirada de salvación contra petrificación. Este aliento tiene un alcance de 30 metros y se expande en todas direcciones como una nube.

Estas criaturas pueden encontrarse en praderas, estepas, tundras heladas y ocasionalmente en dungeons y criptas olvidadas.

Gran Djinni

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 15
Movimiento: 10 metros, 60 metros volando
Ataque: 2 puñetazos
Daño: 3d10 por puñetazo
Salvación: EL10
Moral: 11
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 5000

Al igual que los djinni, los gran djinni son criaturas mágicas que habitan los desiertos y páramos del mundo, provenientes del plano elemental del aire. Aunque son criaturas del caos, por norma general son amistosos y buenos y no atacaran a nadie a no ser que resulten ofendidos. Aparecen como hombres de gran tamaño de piel azulada y tatuada, vestidos con ropajes exóticos de seda bordada en oro y plata. Los gran djinni, al contrario que sus primos los djinni normales, solo pueden ser golpeados por armas +2 o superior. De igual manera, y a voluntad, pueden transformarse en un torbellino de viento cálido del desierto que puede envolver a la víctima y causarle 3d12 puntos de golpe. Además, si la criatura envuelta en el torbellino tiene 5 dados de golpe o menos, debe superar una tirada de salvación contra muerte para no perecer en el acto abrasado y ahogado por la arena caliente. Los gran djinni también son enemigos mortales de los efreeti.

Grell

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 5
Movimiento: 12 metros volando
Ataque: 10 tentáculos / 1 mordisco
Daño: 1d4 + especial cada tentáculo / 1d6
Salvación: G5
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 300

La apariencia de esta horripilante criatura es temible: un cuerpo similar al de un cerebro gigante al descubierto de aproximadamente 1'5 metros de diámetro dotado de un pico en la parte frontal, debajo del cual se agitan 10 largos tentáculos (2 metros). La bestia "vuela" con una levitación natural, controlando el movimiento

en horizontal con pequeñas flexiones de sus tentáculos.

Son más comunes bajo tierra pero de manera ocasional se les puede ver en edificios abandonados o en ruinas. Son particularmente peligrosos, cayendo sobre sus víctimas desde arriba cuando las circunstancias lo permiten.

Aprovechan las estancias grandes para ocultarse en el techo, de manera que los atacados reciben un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa.

Los diez tentáculos atacarán en principio a la misma víctima, apresándola si impactan (para liberarse de un tentáculo es necesaria una prueba de presa). Cada uno causa un pequeño daño y tiene pequeñas espinas con las que inyecta un veneno; esto paraliza a la víctima durante 5d4 asaltos a menos que se supere una salvación contra parálisis con un bonificador de +4. Si alguno de los tentáculos consigue paralizar, cada asalto subsiguiente 2 tentáculos agarrarán el cuerpo de la presa mientras que los otros 8 atacan y el grell desgarran con su pico. Esto se realiza mientras este monstruo se va elevando. Ninguno de estos ataques (tras la paralización inicial) precisan de tirada de ataque - una vez que el grell apresa a su víctima, pocos son los que consiguen escapar con vida.

Si se golpea a un tentáculo, éste quedará inservible (la criatura lo regenerará en 1-2 días) pero el daño no cuenta para el total de puntos de golpe del grell, solo se le puede dañar golpeando el cuerpo. Los tentáculos tienen la misma CA que el cuerpo, 4.

También son capaces de emplear artilugios mágicos en combate: la lanza relámpago y la lanza de punta. La lanza de punta es una punta de metal afilada que se coloca en el extremo de un tentáculo y se sujeta por succión; el arma inflige 1d6 de daño si se usa para cortar, 2d6 si se usa para empalar. Las víctimas golpeadas por la lanza de punta deben hacer la tirada de salvación contra parálisis como si hubieran sido golpeadas por un tentáculo. La lanza relámpago tiene el aspecto de un rayo brillante, capaz de ejecutar descargas eléctricas sobrenaturales. Inflige 3d6 de daño eléctrico si impacta, aunque una tirada de salvación contra conjuros superada con éxito reduce el daño a la mitad. La lanza relámpago se crea con 26 cargas y puede ser utilizada una vez por asalto.

Los grell usan diversas tácticas y estrategias en sus combates, y pueden atacar a más de un oponente cada asalto. Son lo suficientemente inteligentes para dirigir sus ataques de tentáculo de manera ventajosa. Utilizan su ataque de mordisco solo contra presas paralizadas. Los grell son inmunes al relámpago.

Tienen una sociedad dividida en castas:

Soldados: Forman los grupos de asalto. La mayor parte de la población de una colmena son soldados.

Filósofos: Son los intermediarios entre los soldados y los patriarcas. Algunos lideran a los grell en combate, en proporción de 1 filósofo por cada 10 grell. Todos los filósofos tienen capacidades mágicas (como magos de nivel 2 a 5) y algunos llevan anillos mágicos de protección, otorgándoles una CA de 0.

Patriarca: Cada colmena tiene un patriarca: una masa de carne enorme y sedentaria que dirige a los grell menores. Si se lleva a un patriarca a un barco, entierra sus tentáculos en él y lo anima, haciendo que incluso pueda volar a otros mundos.

Gremlin

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 1d4

Salvación: G1

Moral: 8

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

El gremlin es una pequeña e insidiosa criatura, curiosa como pocas, astuta como un lince, del tamaño de un niño humano de pocos años. Camina encorvado, tiene la piel verdosa rugosa y una cabezota con grandes orejas, ojos como platos y boca dentada que parece congelada en una risa sardónica. Estas criaturas habitan en subterráneos, dungeons y cavernas, aunque no es raro encontrarlos viviendo en el alcantarillado de grandes ciudades o sótanos, bodegas y almacenes de pueblos y ciudades. Generalmente, estos seres no atacan al ser humano, pero resultan muy molestos debido al aura de caos natural que emiten constantemente a su alrededor, hasta 5 metros de distancia. Esta aura provoca que todo aquel que realice una acción dentro de su área de efecto, ya sea lanzar un conjuro, chequear una habilidad, una tirada de salvación o combate o lo que sea, tenga una posibilidad del 25% de resultar fallida, con las consiguientes consecuencias negativas y, en ocasiones, humorísticas. Además, a estas criaturas les gusta gastar bromas, algunas de ellas muy pesadas, tanto a sus congéneres como a toda criatura que habite en sus alrededores, preferiblemente humanos adultos.

Grifo

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 7

Movimiento: 36 metros,

En vuelo 120 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 1d4 / 1d4 / 2d8

Salvación: G2

Moral: 8

Valor del tesoro: 2.500 mo

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 450

Los grifos son enormes criaturas con cabeza, alas y garras frontales de águila y el resto del cuerpo de león. Son monstruos dotados de una constitución física asombrosa. Con sus garras pueden elevar en el aire animales del tamaño de un buey. Las presas favoritas de los grifos son los caballos. Cuando está cerca de uno, debe superar una tirada de moral o sentirán el irrefrenable deseo de atacarlo.

Los grifos son muy territoriales. Siempre que alguien se aproxime a sus dominios lo atacarán. Si son capturados muy jóvenes, los grifos pueden ser utilizados como monturas aladas y ser educados para que no ataquen a los caballos.

Gorynych

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 9

Movimiento: 9 metros, 18 metros volando

Ataque: 2 garras / 3 mordiscos

Daño: 1d8 / 1d8 / 1d12 / 1d12 / 1d12

Salvación: G9

Moral: 7

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2.300

El gorynych tiene un cuerpo ágil y flexible cubierto de pequeñas escamas azules-verdes, y también tiene alas. Posee 3 cabezas de lobo y multitud de colas, que en su parte inicial son gruesas, pero que se dividen hasta formar 12 colas finas con forma de látigo. No está demasiado versado en el habla en general, y no tiene idioma propio. Si existe alguna raza dominante en la región cercana a su guarida, tendrá un conocimiento muy básico de la lengua de dicha raza, pero hasta ahí llega. Si su guarida está en una zona deshabitada, no conocerá ninguna lengua, al no haber criaturas con las que conversar (y no habla consigo mismo). Aunque el gorynych no tiene arma de aliento, es un combatiente diestro. Primero intenta enmarañar a sus oponentes con sus colas, cada una de ellas haciendo un ataque separado. Entonces utiliza sus dos garras y tres ataques de

mordisco sobre los oponentes atrapados. Las colas no causan daño, pero por cada cola que sujeta a una víctima de tamaño humano (las criaturas más pequeñas suelen ser ignoradas), obtiene un bonificador de +1 acumulativo al ataque contra ella. De esta forma, si enmaraña con dos de sus colas a un personaje, el gorynych puede atacar con un bono de +2 durante ese asalto, y si el personaje fracasa a la hora de eliminar las colas o escaparse de ellas, puede atacarle con más colas en el siguiente asalto con un bono de +2. Cada cola aguanta 2d6 de daño antes de ser seccionada y estos puntos de vida no se sustraen del total del monstruo; incluso si se le deja sin colas este monstruo continuará luchando si la victoria parece cercana. Cuando una víctima es apresada por primera vez, existe un 10% de probabilidad de que sea en una posición en la que no pueda atacar al gorynych (25% en las raras ocasiones en que ataca a una criatura más pequeña que un humano).

También puede desgarrar a un oponente por la mitad, para ello debe impactar con al menos 2 mordiscos contra el mismo oponente en un solo asalto. Si lo consigue, inflige 2d6 puntos de daño adicionales. Tras ejecutar esta maniobra suelta a la presa, por lo que si quiere repetirla tendrá que volver a impactar de nuevo.

Dado que tiene 6 orejas con la agudeza de sentidos de un dragón, es muy difícil sorprenderlo, incluso si está durmiendo; por ello recibe un bonificador de +2 a todas las tiradas de sorpresa. Como tiene más de una cabeza no puede ser atacado por la espalda, ya que siempre está mirando en todas direcciones.

Gorila

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 4

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo / 1 mordisco

Daño: 1d6 / 1d8

Salvación: G4

Moral: 7

Valor de tesoro: 200 mo

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 75

Los gorilas son grandes primates, pacíficos pero muy territoriales. Cuando se les molesta en su entorno pueden llegar a ser muy peligrosos, dada su tremenda fuerza y furia descontrolada. Generalmente se les puede encontrar en grupos familiares con varios machos adultos, hembras y crías. Habitan en el interior de las junglas, en las montañas y ocasionalmente en cuevas poco profundas.

Guardián de la Cripta

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 8

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 + especial

Daño: 1d10

Salvación: G8

Moral: 12

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1000

Los guardianes de la cripta son muertos vivientes creados por malignos clérigos para guardar sus tumbas, criptas y dungeons. Estas criaturas se presentan de normal como esqueletos descarnados cubiertos con túnicas oscuras. Las cuencas vacías de sus ojos brillan con una luz roja intensa y una ola de frío gélido parece brotar de la criatura, helando la sangre en las venas de todo aquel que contemple con horror su figura.

Los guardianes de cripta pueden atacar con armas o bien propinando un golpetazo a sus víctimas, que tendrá que tener éxito en una tirada de salvación contra conjuro para no perder 1d4 puntos de característica en FUE. Además, todo aquel que vea a la criatura, debe realizar una tirada de salvación contra miedo para no huir presa del pánico por 1d6 asaltos. Además, dos veces al día, la criatura puede golpear a un sujeto y teletransportarlo contra su voluntad y siempre que la víctima falle una tirada de salvación contra conjuros, por lo general al exterior del dungeon, fuera de la cripta, en la superficie (caso de ser un subterráneo), o a cualquier otro sitio a elección del Narrador.

Gulguthidra

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 15

Movimiento: 6 metros

Ataque: 2 tentáculos / 6 mordiscos

Daño: 2d6 / 2d6 / 1d8 + 4 cada mordisco

Salvación: G15

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.700

La gulguthidra combina los peores atributos de los gulguthra (otyughs y neo-otyughs) y las hidras. Seis cabezas de hidra se agitan sobre la masa bamboleante que compone el cuerpo de este híbrido, que también posee los tentáculos característicos de los otyugh. La piel de la bestia es dura, casi como la piedra, y su coloración gris-marrón le ayuda a ocultarse en su terreno

favorito: pantanos lóbregos o cavernas y dungeons. Tres patas gruesas como pilares le permiten desplazarse a una velocidad adecuada para que los tentáculos comprueben las cercanías en busca de comida. La gulguthidra huele a podrido.

Estas criaturas son tan raras que se desconoce si tienen algún idioma propio o si se pueden comunicar con otras criaturas.

Las gulguthidas siempre están a la caza y captura de comida, pasando sus tentáculos por el suelo, paredes o árboles, buscando algo que llevarse a la boca. Cuando la encuentran, los tentáculos alzan la comida hasta las cabezas de hidra. Si la "comida" se resiste, los tentáculos la golpean hasta que deja de moverse. Si la tirada de ataque del monstruo es 4 puntos superior al número necesario para impactar, la presa es agarrada. Se puede intentar escapar con una tirada de presa, empezando a partir del asalto siguiente al que se le agarró. La víctima es constreñida cada asalto, sufriendo 1d6+1 puntos de daño, y elevada hasta una de las cabezas de hidra para ser consumida. Una cabeza de hidra tiene un bonificador de +4 al intentar morder a una criatura apresada (este ataque se produce en el primer asalto tras el cual se agarró a la víctima). Hasta dos cabezas de hidra pueden morder a la vez al apresado.

Las gulguthidas son los carroñeros definitivos. Criaturas solitarias por naturaleza, deambulan por su pantano o dominio subterráneo buscando comida para su enorme corpachón. Es un oponente feroz que rara vez necesita huir de un combate. Incluso si quisiera hacerlo, su baja tasa de movimiento no le ayudaría mucho. Su método de reproducción, si es que existe, es desconocido.

Gusano púrpura

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 15

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 mordisco / 1 agujonazo

Daño: 2d8 / 1d8 + veneno

Salvación: G8

Moral: 10

Valor de tesoro: 4.000 mo

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.700

Los gusanos púrpura son gigantescas criaturas cubiertas de baba de 30 metros de largo y 3 de diámetro. Estos monstruos cavan túneles bajo la tierra, apareciendo en la superficie para alimentarse de las criaturas que la habitan.

Atacan mediante mordiscos y con el agujón de sus colas. Si el ataque del mordisco supera en 4

o más el número requerido (o con un 20 en el dado), se puede tragar al objetivo si este es de tamaño humano o menor. La víctima tragada recibe 3d6 de daño en cada asalto posterior. Una víctima picada por el agujón debe superar una tirada de salvación contra venenos o morirá.

Si el encuentro con el gusano púrpura tiene lugar en uno de sus túneles subterráneos, no podrá usar uno de sus ataques debido a la falta de espacio. Si se aproxima a su víctima bajo tierra, la sorprenderá si saca un 1-2 en 1d6, sin embargo, tardará 1d4+1 turnos en conseguir sacar el agujón de la tierra.

Gusano Carroñero

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 3 + 1

Movimiento: 12 metros

Ataque: 8 tentáculos

Daño: Parálisis

Salvación: G2

Moral: 9

Valor del tesoro: 800 mo

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 75

Este enorme gusano puede llegar a medir 3 metros de longitud y 1 metro de alto. Se mueve arrastrándose sobre su cuerpo a considerable velocidad tanto por el suelo, como trepando por paredes o techos. Se alimenta de todo aquello que pueda atrapar con ocho largos tentáculos que le salen de la boca. Si un golpe de uno de sus tentáculos tiene éxito, la víctima queda paralizada y será devorada en tres asaltos a menos que el gusano sea atacado. La criatura atrapada tiene derecho a una tirada de salvación contra parálisis para poder liberarse de la presa. Si la parálisis no ha podido ser curada mediante la magia, ésta desaparecerá al cabo de 8 asaltos, si es que para entonces aún vive la víctima. Es poco probable encontrarse a un gusano carroñero merodeando fuera de oscuras grutas o húmedas mazmorras.

Hada

Clase de armadura: 5

Dados de Golpe: 1/2* (1-4 pg)

Movimiento: 9 m.

En vuelo: 18 m.

Ataque: 1 conjuro

Daño: Ver descripción

Salvación: G1

Moral: 7

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 6

Las hadas son seres diminutos de aspecto infantil con dos alas similares a mariposa. A pesar de su naturaleza desconfiada, las hadas suelen ser muy curiosas por lo que siempre andan metidas en líos. Poseen un extraño sentido del humor y son capaces de realizar pequeños encantamientos mágicos para burlarse de los demás. Un grupo de cinco hadas pueden invocar un conjuro de maldición, aunque el resultado siempre será una broma pesada sin mala intención como, por ejemplo, que a una de sus víctimas le crezca una cola o que confunda una rama con su espada. El efecto de este conjuro queda a la imaginación del Narrador. Los resultados de la maldición de las hadas se pueden combatir con el contraconjuro quitar maldición.

Hidra

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 5 – 12 (1 por cabeza)
Movimiento: 36 metros
Ataque: 5-12 mordiscos
Daño: 1d10 cada ataque
Salvación: G5 a G12 dependiendo del número de cabezas
Moral: 11
Valor del tesoro: 1.500 mo – 9.000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 175, 275, 450, 650, 900 ó 1.100

La hidra es una gigantesca criatura muy similar a los dragones, aunque con la particularidad de poseer de cinco a doce cabezas. Cada una tiene 1 dado de golpe y realiza tiradas de salvación como el equivalente al nivel por cabezas de un guerrero. La hidra ataca con todas sus cabezas durante un combate. Por cada 8 puntos de daño que reciba la hidra, ésta pierde una cabeza. Por ejemplo, una hidra que reciba 18 puntos de daño durante un ataque, perderá dos cabezas. El resto de la puntuación no se acumula para el resto de ataques, aunque sigue contando para el daño total infligido a la criatura.

Eres libre de crear diferentes hidras, con poderes especiales o variar el número de cabezas que posea. Pudiera ser que alguna envenenara con sus mordiscos o lanzara ataques de aliento como los dragones. El Narrador es quien debe decidir las características de sus creaciones.

Hombre cangrejo

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 3
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 pinzas
Daño: 2d6 / 2d6
Salvación: G3
Moral: 8
Valor de tesoro: 200 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50

Estas son unas curiosas criaturas que caminan erguidas como el hombre y tienen aspecto de cangrejo enorme. Sus brazos son como las pinzas de éstos, con una fuerza prodigiosa y sus cabezas son grandes, cubiertas por placas quitinosas tan duras como la roca y dotados con ojos bulbosos que sobresalen a los lados.

Estos seres viven en colonias submarinas, muy cerca de la costa. En ocasiones pueden llegar a las playas y acantilados próximos y atacar asentamientos humanos. También pueden atacar pequeñas embarcaciones pesqueras. Las placas de estos seres son muy duras, y pueden emplearse para confeccionar armaduras.

Hombres-Lagarto

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 2 + 1
Movimiento: 6 metros
Nadando: 12 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Con arma +1
Salvación: G2
Moral: 12
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Los hombres lagarto son una especie de reptiles de aspecto humanoide que forman primitivas tribus en pantanos y marjales. Se alimentan de la fauna local, aunque sienten especial predilección por la carne humana. Suelen tender sus emboscadas amparados por las aguas de los pantanos, donde se mueven con especial desenvoltura. Son buenos tiradores de lanzas y construyen toscos garrotes con los que abatir a sus víctimas merced a su poderosa fuerza física. Ganan un bonificador +1 al daño cuando pelean con armas contundentes.

Hormiga Gigante

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 2d6 + 1d4 de daño por ácido fórmico
Salvación: G4
Moral: 10
Valor de tesoro: 200 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

Las hormigas gigantes son enormes insectos, parientes lejanos de sus diminutas hermanas. Estos disciplinados insectos pueden alcanzar el tamaño de un perro pastor y poseen una fuerza colosal. Atacan en grupos muy numerosos (14d6 individuos) y viven en colonias subterráneas. Generalmente no suelen atacar a menos que se les molesten. Estos seres sienten una especial atracción por los objetos brillantes, y ocasionalmente puede intentar coger uno de estos objetos para transportarlo a su colonia. Algunas hormigas, especialmente las de tipo soldado, pueden inocular una pequeña dosis de ácido fórmico al morder sus presas, produciendo daño adicional.

Horror Ganchudo

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 5
Movimiento: 9 metros, 9 metros trepando
Ataque: 2 ganchos / 1 picotazo
Daño: 1d8 / 1d8 / 3d6
Salvación: G5
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175

El horror ganchudo es un monstruo bípedo subterráneo que parece un cruce de buitre, escarabajo y humano, con ganchos óseos en lugar de manos. Mide 2'5 metros de alto y pesa 175 kilos. Tiene un grueso exoesqueleto gris, como el de un insecto. Sus "brazos" terminan en garfios de 30 centímetros de largo, y las patas traseras tienen 3 dedos acabados en garras afiladas. La cabeza tiene la forma de la de un buitre, incluyendo el pico con forma de gancho. Sus ojos provistos de facetas han dado lugar a la teoría de que es un pariente lejano de la cucaracha o el grillo. Se comunican con una serie de "clicks" y "clacks". En una cueva, este sonido espeluznante puede crear eco durante largas distancias. Lo utilizan para estimar el tamaño de las cuevas y medir distancias, de manera similar a como lo hacen los murciélagos.

Los horrores ganchudos tienen un oído muy fino y solo pueden ser sorprendidos con un resultado de 1 en 1d6. Conocen bien su territorio, y tratarán de emboscar a los viajeros incautos o a otros habitantes de las profundidades. Atacan a sus presas agitando sus ganchos. Si ambos impactan en el mismo asalto, el picotazo golpea de forma automática sin tirada de ataque. Hasta que la víctima se libera de uno de los ganchos, infligen 2d6 puntos de daño cada asalto con el pico.

Su vista es muy pobre, y quedan cegados con la luz brillante. Utilizan su oído para rastrear y localizar a sus presas. Dado que no emplean la vista, en combate no sufren penalizaciones por quedar cegados o luchar en plena oscuridad. Atacan a oponentes silenciados con las penalizaciones que otros sufren al quedar cegados.

Son escaladores naturales, ya que sus ganchos les dan un apoyo excelente sobre superficies rocosas. Pueden moverse a velocidad normal trepando por superficies en vertical que no sean lisas. Su peso les impide colgarse del techo como otros insectos. El impedimento que supone tener ganchos en lugar de manos hace que no puedan utilizar armas o herramientas. Recogen los objetos con el pico. Esto restringe mucho su capacidad para amasar grandes cantidades de tesoro.

Hacen sus nidos en cavernas cuya entrada esté en una pared vertical, sabiendo que ciertas criaturas lo tendrán difícil para entrar. Viven en grupos separados por familias. La hembra más anciana gobierna al grupo. El macho más anciano se ocupa de dirigir la caza y es considerado el jefe de guerra.

Aunque son básicamente omnívoros, prefieren la carne. Pueden comer cualquier tipo de hongo, planta, líquen o animal. Están bien aclimatados a la vida subterránea.

Humanos

A continuación algunos arquetipos de humanos.

Bandido

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 1
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Causado por arma
Salvación: L1
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico o Neutral
Valor PX: 10

Los bandidos son ladrones ANJs que se han unido con el objetivo de robar a otros. Normalmente, se mueven en pequeñas comunidades de entre tres y 30 individuos, y mandan partidas de entre dos y cuatro bandidos. Estos actúan como personas normales para así poder sorprender a sus víctimas. Otra táctica que utilizan es la de preparar una emboscada en el camino para atrapar a viajeros adinerados; normalmente, derriban un árbol para bloquear el camino, obligando a sus víctimas a detenerse, entonces atacan con armas a distancia y se hacen con el botín. El tesoro referido en la descripción es el que se encuentra en la guarida de los bandidos.

Los bandidos pueden tener un líder ANJ humano de uno o más niveles por encima del resto. Este líder puede tener planes más allá del mero latrocinio. Tal vez trate de aunar una enorme banda para llevar a cabo algún funesto plan, o tal vez sea un noble acusado de algún crimen, despojado de su título, y viviendo como un bandido hasta que pueda limpiar su nombre.

Comerciante

Clase de armadura: 5
 Datos de golpe: 1
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 arma
 Daño: Causado por arma
 Salvación: Humano
 Moral: Variable
 Valor de tesoro: A discreción del Narrador
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 10

Los comerciantes son mercaderes que viajan en caravanas de pueblo en pueblo, comprando y vendiendo diversos bienes (vino, seda, joyas, metales preciosos, etc.). Suelen montar a caballo, aunque los comerciantes que viajan por el desierto pueden ir en camello o en mula si viajan por montañas. Todos visten cota de mallas y portan espada y daga. La organización típica de una caravana se muestra en la siguiente tabla.

Organización de las caravanas					
Guerreros					
Mercaderes	Carretas	Nivel 1	Nivel 2-3	Nivel 4-5	Animales adicionales
5	10	20	2	1	1-12
10	20	40	4	1	1-12
15	30	60	6	1	1-12
20	40	80	8	1	1-12

Todos los guerreros tienen CA 4, y portan espadas, dagas y ballestas. Los animales adicionales pueden ser caballos, mulas o incluso camellos. Si una caravana tiene menos de 20 carretas, el tesoro debería reducirse proporcionalmente.

Humano común

Clase de armadura: 9
 Datos de golpe: 1 - 7
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 arma
 Daño: Causado por arma
 Salvación: Humano
 Moral: 6
 Valor de tesoro: A discreción del Narrador
 Alineamiento: Cualquiera
 Valor PX: 10-440

Humano normal es como se define a una persona que no busca aventuras, por lo que no tiene clase de personaje. El Narrador debe elegir los puntos de golpe de un humano normal, de acuerdo a su edad, salud y profesión (1-7 puntos de golpe). Por ejemplo, un herrero tendría 7 puntos de golpe, mientras que un niño o un hambriento vagabundo tendrían solo 1.

La mayoría de las personas son humanos normales y no tienen ningún papel en las aventuras. Alguna gente normal, debido a su profesión o condición social, pueden ser de ayuda en algunas aventuras.

Noble

Clase de armadura: 2
 Datos de golpe: 3 - 8
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 1 arma
 Daño: Causado por arma
 Salvación: G3 - 8
 Moral: 8
 Valor de tesoro: A discreción del Narrador
 Alineamiento: Cualquiera
 Valor PX: 50-560

Noble es un término general que define a cualquier miembro de una clase social aristocrática y adinerada. Sin embargo, no se aplica a la familia de un rey o reina (llamados Realeza). Aquellos que se encuentren viajando normalmente serán guerreros, portando una armadura de placas de buena calidad y un escudo. Cada guerrero noble va siempre acompañado de un escudero (sirviente guerrero de nivel 2), y puede llevar también hasta 12 sirvientes a elección del Narrador. Los guerreros nobles pueden estar escoltando a otros nobles no

guerreros que viajan hacia algún dominio lejano. El Narrador puede crear títulos para los nobles de acuerdo a la ambientación.

Nómada

Clase de armadura: Variable

Dados de golpe: 1

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Causado por arma

Salvación: G1

Moral: 8

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Cualquiera

Valor PX: 10

Estos grupos tribales vagabundos pueden ser pacíficos o belicosos, y pueden tener cualquier alineamiento. Se pueden encontrar pequeñas bandas cazando o recolectando provisiones en las tierras salvajes. Los nómadas son comerciantes astutos y a menudo poseen conocimientos acerca de lugares lejanos, aunque tienden a ser supersticiosos. Las bandas de nómadas se organizan de acuerdo a la siguiente tabla.

Bandas Nómadas	
Organización de los nómadas del desierto	
Armas y Armadura	% de hombres
Lanza, armadura de cuero y escudo, caballo de monta o camello	50%
Arco, armadura de cuero, caballo de monta o camello	20%
Lanza, cota de mallas y escudo, caballo de monta o camello	30%
Organización de los nómadas de las estepas	
Armas y armadura	% de hombres
Lanza, armadura de cuero y escudo, caballo de monta	20%
Arco, armadura de cuero, caballo de monta	50%
Arco, cota de mallas, caballo de monta	20%
Lanza, cota de mallas y escudo, caballo de monta o de guerra	10%

Por cada 25 nómadas, hay un líder guerrero de nivel 2 adicional. Por cada 40 nómadas, hay un líder guerrero de nivel 4. Las tribus nómadas pueden componerse de hasta 300 guerreros reunidos en un campamento de tiendas y cabañas temporales. Además de los líderes mencionados antes, hay un guerrero de nivel 5 por cada 100 hombres y un jefe de clan o tribu guerrero de nivel 8. En el campamento principal puede haber un clérigo de nivel 9 (50% de probabilidades), y un mago de nivel 8 (25% de probabilidades).

Pirata

Clase de armadura: Variable

Dados de golpe: 1

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Causado por arma

Salvación: G1

Moral: 7

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10

Se pueden encontrar bucaneros en ríos, mares, grandes lagos y océanos. Viven a base de asaltar localidades costeras y capturar embarcaciones de todo tipo, vendiendo el botín posteriormente. La mayoría, son guerreros neutrales.

Los piratas son hombres de mar que saquean otras naves, asaltan localidades costeras y comercian con esclavos de manera ilegal. Son conocidos por sus actos malvados y por actuar de manera cruel con sus prisioneros. También se atacan unos a otros si con ello pueden sacar algún beneficio. La mayoría son guerreros caóticos.

El número de bucaneros o piratas que pueden encontrarse depende del tipo y cantidad de navíos que naveguen. Elige un tipo de navío que concuerde con el tipo de masa de agua. Los bucaneros y piratas se organizan como se indica en las siguientes tablas:

Organización de tropas de bucaneros y piratas		
Porcentaje de hombres equipados		
Armas y armaduras	Bucaneros	Piratas
Armadura de cuero, espada	60%	50%
Armadura de cuero, espada, ballesta	30%	35%
Cota de mallas, espada (más ballestas, en el caso de los bucaneros)	10%	15%

Flotas Piratas		
Navío	Cantidad de navíos	Hombres por navío
Bote fluvial	1-8	10-20
Galera pequeña	1-6	20-40
Navío largo	1-4	30-50
Galeón	1-3	40-80

Por cada 30 bucaneros hay un líder guerrero de nivel 4. Por cada 50 piratas o 1 navío, hay un capitán guerrero de nivel 5. Por cada 100 piratas o 1 flota, hay un comandante guerrero de nivel 8. Por cada flota de 300 o más piratas, hay un señor de los piratas guerrero de nivel 11 y un 75% de probabilidades de que le acompañe un mago de nivel 9 o 10.

Los bucaneros o piratas pueden llevar el tesoro con ellos o tener mapas que muestran dónde está enterrado. El valor de tesoro es el total de todo el grupo de bucaneros o flota pirata, y puede ser dividido como se desee. Los piratas pueden tener (25% de probabilidades) 1d3 prisioneros a la espera del pago de un rescate. Ciudades costeras bien defendidas suelen servir como guarida para piratas y bucaneros. Estos son lugares peligrosos y sin ley, llenos de posibles aventuras.

Incorporeo

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 3
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 toque
 Daño: Pérdida de Energía
 Salvación: G4
 Moral: 12
 Valor del tesoro: 800 mo
 Alineamiento: Caótico
 Valor P.X: 50

Un incorpóreo es un espíritu muerto viviente con la capacidad de habitar en el cadáver de algún humanoide fallecido. Los incorpóreos son seres peligrosos, ya que su ataque puede producir la pérdida de energía vital de su víctima. Con cada golpe, se pierde un nivel de experiencia o dado de golpe. Una persona que haya perdido toda su energía se convertirá, a su vez, en un incorpóreo transcurridos 1d4 días y pasará a servir como esclavo de su asesino. A los incorpóreos sólo se les puede atacar con armas mágicas o armas fabricadas con plata.

Jabalí

Jabalí

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 3
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 Cornada
 Daño: 2d4
 Salvación: G1
 Moral: 9
 Valor del tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 50

Los jabalíes salvajes prefieren como norma general las zonas arboladas pero pueden ser encontrados en prácticamente cualquier sitio. Son omnívoros y tienen muy mal temperamento cuando son molestados. En ocasiones se ocultan entre los matorrales en el bosque y cargan contra los que pasan cerca. Poseen la habilidad de carga: si pueden cargar desde al menos 18 metros antes de llegar a su presa, infligen doble daño si impactan.

Jabalí Gigante

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 10
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 Cornada
 Daño: 2d8
 Salvación: G5
 Moral: 9
 Valor del tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 1750

Los jabalíes gigantes son más raros que sus parientes comunes. Son enormes y de aspecto terrorífico. Se pueden encontrar en zonas salvajes y en ocasiones son utilizados como monturas por tribus de bárbaros, orcos y ogros.

Jalea Ocre

Clase de armadura: 8
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 3 metros
 Ataque: 1 toque
 Daño: 2d6
 Salvación: G3
 Moral: 12
 Valor del tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 300

La jalea ocre es una especie de ameba gigante que solamente se ve afectada por el fuego o el

frío. Posee la capacidad de filtrarse a través de pequeñas grietas y puede destruir la madera, el cuero y las telas. Su ataque se produce por contacto con la piel desnuda y causa 2d6 puntos de daño cuando roza la piel descubierta. Si un conjurador ataca a una jalea con rayos, lo único que conseguirá será dividir al ser en 2d4 jaleas ocre más pequeñas que atacarán como si se trataran de monstruos con 2 DG y causarán la mitad del daño que una jalea ocre normal.

Kobold

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1/2 (1-4 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Con arma -1

Salvación: G1

Moral: 6 u 8

Valor del tesoro: 50 mo (75 mo)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 5

Los kobolds son pequeños humanoides malvados de aspecto reptiliano y piel escamosa que habitan lugares subterráneos. Por ese motivo han desarrollado una increíble capacidad de infravisión y pueden ver en la oscuridad hasta 30 metros de distancia. Al carecer de una fortaleza física significativa, prefieren atacar formando grandes manadas y, a menos que estén comandados por un líder poderoso, huirán al menor atisbo de derrota. Por esa debilidad física, los kobolds sufren un penalizador de -1 al daño que causen cuando utilicen armas de combate. Siempre que peleen junto a un jefe de grupo, los kobolds tendrán una moral de 8, en lugar del 6 habitual. Odian especialmente a los gnomos, a los que consideran sus enemigos predilectos por robarles sus valiosas gemas de las entrañas de la tierra.

Kopru

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 8 + 4

Movimiento: 3 metros, 15 metros nadando

Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 coletazo

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 / 3d4

Salvación: G9

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.400

Los kopru son una raza anfibia degenerada a los que les encanta hacer sus guaridas en lugares húmedos y cálidos, normalmente en cavernas submarinas. A pesar de tener una gran

inteligencia y poder, su civilización está en declive desde hace generaciones.

Es una criatura de tamaño humano con el torso humanoide, una cabeza mezcla de pez y pulpo con grandes ojos y una boca rodeada de tentáculos. Sus dos brazos terminan en garras con membrana y la parte inferior del cuerpo se divide en 3 colas prensiles, cada una acabada en un garfio. Su piel es de color verde oliva o marrón.

En combate el kopru ataca utilizando su mordisco y garras. También puede utilizar sus colas; las tres atacan como una sola y clavan sus garfios en el cuerpo de la víctima. En el asalto siguiente, después de golpear a un oponente, la criatura acerca a la víctima y comienza a constreñirla. En ese asalto y en los siguientes el aplastamiento causa de forma automática 3d6 de daño, aunque el kopru puede decidir sujetar a la víctima sin causar daño. Mientras la víctima siga agarrada el ataque de mordisco del kopru impactará automáticamente.

La criatura rara vez emplea sus garras contra una víctima sujeta, dado que las necesita para estabilizarse o atacar a otros enemigos. Si ataca con las garras al oponente apresado obtiene un bonificador de +4 a la tirada de ataque. El personaje sujeto no puede utilizar armas y precisa de una prueba exitosa de presa para liberarse.

En tierra este monstruo es muy torpe: no puede atacar con las garras y solo puede golpear con la cola a oponentes que se encuentren a su espalda. En lugar de atacar físicamente, el kopru puede lanzar un conjuro similar a un hechizar persona. El monstruo puede dirigir este ataque hacia cualquier oponente en un radio de 9 metros.

Si la víctima del ataque no supera una salvación contra varita queda completamente bajo el control del kopru, obedeciendo todas y cada una de sus órdenes mentales. Si se supera la salvación, ningún kopru puede intentar hechizar al personaje durante ese encuentro.

Este hechizo especial es un tanto diferente del conjuro homónimo, ya que la víctima actúa con normalidad en el día a día, pero obedece al kopru inmediatamente cuando éste se lo ordena. El kopru recibe acceso completo a la mente de la víctima, pudiendo consultar sus conocimientos y recuerdos. Una vez que la criatura ha establecido el control, la distancia no rompe el efecto.

El efecto mágico permanece hasta ser disipado con un disipar magia o un deseo, o cuando la criatura que lo lanzó muere. A efectos de disipar magia, considera al kopru como un lanzador de nivel 9. Dada su afinidad con la magia, los kopru obtienen un bonificador de +2 a las tiradas de salvación contra efectos mágicos.

Kraken

Clase de armadura: 4 (0 Opcional)
Datos de golpe: 8 (20 opcional)
Movimiento: 60 metros
Ataque: 8 tentáculos
Daño: 2d6 cada tentáculo + especial
Salvación: G13/G20
Moral: 8
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 900/3250

Cualquier hombre de mar ha escuchado leyendas de grandes monstruos marinos que arrastran embarcaciones completas al fondo del mar, aunque pocos han sido testigos de tales escenas y han sobrevivido para contarlas.

Una de esas criaturas de las que hablan las historias marineras es el kraken, un fabuloso ser marino de aspecto similar a un calamar gigante que suele tener una envergadura que supera con facilidad los 80 metros y cuyos largos tentáculos son capaces de rodear el mascarón de un barco para tratar de arrastrarlo hacia el fondo marino.

El kraken posee ocho de estos tentáculos, y con ellos puede aplastar a un enemigo. Si una criatura es víctima del ataque de uno de estos apéndices, además del daño, se considerará que queda atrapada por el monstruo y será engullida en 1d4 asaltos, a menos que supere una tirada de salvación contra arma de aliento para tratar de zafarse.

Lamia

Clase de armadura: 3
Datos de golpe: 9
Movimiento: 25 metros
Ataque: 1 arma
Daño: 1d6
Salvación: EL9
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 4.500

Las lamias son nefandas y astutas criaturas de origen mágico, que resultan contrincantes peligrosos. Generalmente se muestran como una combinación de torsos femeninos, de inusual belleza y bien proporcionados, con cuerpo de león o pantera.

Estas criaturas habitan típicamente en dungeons, cavernas y complejos subterráneos. Las lamias pueden crear ilusiones para confundir a sus enemigos a voluntad, además pueden lanzar los siguientes hechizos cuantas veces quieran: hechizar persona, disipar magia y dormir. Y ya por último, pero no por ello menos importante, si esta criatura logra golpear a su víctima, le

quitará un punto en su total de Sabiduría (SAB); si su contrincante llegara a 3 de SAB, éste se convertirá en esclavo de la lamia para siempre, hasta que ésta muera uno de los dos, o se lance un conjuro de quitar maldición sobre el desgraciado hechizado.

Leucrotta

Clase de armadura: 4
Datos de golpe: 6 + 1
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 3d6
Salvación: G6
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 650

La leucrotta es una horrenda e irascible criatura que habita en zonas salvajes, siempre en busca de presas. Su cuerpo es el de un ciervo, con una cola de león y patas acabadas en cascos.

Su cabeza es la de un gran tejón, pero en vez de dientes posee una hilera de puntas de hueso serradas. Su cuerpo segrega una sustancia aceitosa que despiden un olor almizclado semejante a la carroña. Su aliento también es asqueroso. Son capaces de comunicarse entre ellos y pueden hablar el idioma común.

Se trata de un monstruo astuto que posee la capacidad de imitar gran cantidad de sonidos y voces, las más comunes son la de un hombre, una mujer, un niño, o animales domésticos que sufren. Utiliza estos efectos sonoros para engañar a sus presas y emboscarlas.

Las leucrotta atacan mordiendo con sus potentes fauces, que se dice son capaces de atravesar incluso el metal. Si consigue impactar a un personaje equipado con un escudo o armadura, el objetivo debe superar una tirada de salvación contra arma de aliento. Si no lo hace, además de sufrir el daño habitual por la mordedura, la bestia habrá conseguido destruir el escudo. Una vez que el escudo ha desaparecido, la armadura deberá seguir el mismo procedimiento en futuros ataques de mordisco exitosos. Cuando una leucrotta se retira del combate cocea a su oponente con sus patas traseras, causando 1d6 puntos de daño con cada casco.

Esta criatura es conocida por su capacidad para saltar y mantener el equilibrio en los terrenos más complicados. Por ello, los magos utilizan su piel como parte de los encantamientos necesarios para crear botas mágicas (de zancadas y brincos), esperando que las capacidades sobrenaturales de la bestia permanezcan en ellas. Hay rumores de que la

saliva de una leucrotta es un antídoto muy efectivo contra las pociones de amor, pero hasta el momento no ha sido posible comprobarlo.

Licántropo

Clase de armadura: 5 (9)

Dados de golpe: 4

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 mordedura

Salvación: G4 a G6

Daño: 2d4

Moral: 8

Valor del tesoro: 1.100 mo

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 125

Los licántropos son humanos que han sido maldecidos por una terrible enfermedad que los convierte en bestias salvajes, normalmente lobos, aunque se conocen casos de hombres-rata, hombres-oso, etc. Cuando este mal les afecta, adoptan las aptitudes propias de estos animales y se convierten en monstruosos seres en una atroz mezcla mitad humana, mitad animal. Cuando un humano es atacado por una de estas criaturas, comenzará a mostrar síntomas de la licantropía transcurridos 1d12 días. Sólo los clérigos de mayor experiencia son capaces de curar la maldición. A los licántropos, en su forma salvaje, sólo se les puede combatir con armas mágicas, armas de plata o conjuros. Si un licántropo muere, vuelve a adoptar su forma humana original.

Liche

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: Ver descripción

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 toque ó 1 conjuro

Daño: 1d10 + parálisis ó efectos del conjuro

Salvación: M18

Moral: 10

Valor del tesoro: 80.000 mo (+15.000 mo por nivel superior al 20)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: Ver descripción

Un liche es un poderoso mago que ha conseguido burlar la muerte por medio de artificios mágicos, lo cual le ha otorgado una antinatural prolongación de la vida. A pesar de todo, su cuerpo sigue envejeciendo y su aspecto suele ser el de un decrepito cadáver anciano que viste con lujosas túnicas y se pasea tambaleante entre pilas de libros polvorientos.

Para conseguir llegar a esta prolongación antinatural de la vida, el conjurador ha tenido

que pactar con fuerzas oscuras a cambio de favores o sumisión. En compensación recibe una especie de no muerte que le permite continuar con sus estudios de la magia. Todos los Liches deben ser al menos de nivel 20 o superior para conseguir llegar a semejante nivel de conocimientos que le permitan llevar a buen término el pacto. Esto les permite progresar, como se muestra en la tabla inferior, hasta alcanzar niveles de conocimiento muy elevados. La sólo presencia de un liche provoca miedo a todos aquellos cuyo nivel sea cinco o inferior (sin posibilidad de tirada de salvación). El resto debe superar una tirada de salvación contra Parálisis o quedarán petrificados por el terror de enfrentarse a una criatura de estas características.

Un solo toque con su dedo cadavérico causa el mismo efecto. Además de infligir 1d10 puntos de daño, la víctima que sufra el contacto de un liche debe superar una tirada de salvación contra Parálisis o quedará inmovilizada durante 1d100 días.

Como el resto de muertos vivientes, los Liches pueden ser expulsados (pero no destruidos), por los clérigos. Son inmunes a todos los conjuros de cuarto nivel o inferior, además de a los conjuros de hechizar monstruo, dormir, poliformar, rayo eléctrico y conjuro de muerte. A su vez, sólo se les puede causar daño por medio de armas mágicas.

En sus muchos años de estudios, la mayoría de los Liches son capaces de poseer, e incluso fabricar, objetos mágicos con los que protegerse. Siempre llevan en su poder al menos 1d4+1 de estos artefactos. El Narrador tiene libertad en la selección de los mismos. Además debe seleccionar con cuidado las trampas y otros artilugios con los que los Liches salvaguardan sus fortalezas y tesoros.

Los Liches pueden comandar a todo un séquito de criaturas muertas vivientes. Por medio de la concentración, el liche invoca a las fuerzas oscuras y transcurridos 1d100 turnos se materializa el tipo de criatura deseada. Esta habilidad sólo está limitada a un espécimen de criatura convocada cada vez. Para determinar aleatoriamente el tipo de muerto viviente que convoca el liche, lanza un 1d20 y selecciona lo aparecido de la siguiente tabla:

Tirada	Criatura
1-5	Esqueleto (1d20)
6-9	Zombie (1d20)
10-12	Necrófago (1d10)
13-15	Sombra (1d10)
16-17	Momia (1d4)
18	Fantasma (1d4)
19	Vampiro (1d6)
20	Ojo Tirano no muerto

Los Liches han perfeccionado la manera definitiva de no ser destruidos. En secreto descargan toda su fuerza vital en un artefacto mágico, llamado filacteria, que puede ser desde un medallón, hasta una piedra preciosa o cualquier objeto que almacene el espíritu del liche. En caso de que éste muera, su alma regresa a la filacteria y el liche vuelve a materializarse transcurridos 1d100 días. La única manera de acabar definitivamente con un liche es encontrando y destruyendo su filacteria. Por ese motivo, los Liches nunca guardan su filacteria en el mismo lugar donde habitan, sino que la ocultan lejos, en lugares secretos y bien protegidos.

En la siguiente tabla se muestran unos ejemplos de Liches en base a su nivel de experiencia:

NIVEL	Dados de golpe	VALOR P.X.
21	9d6 + 12	10.500
22	9d6 + 13	11.750
23	9d6 + 14	13.000
24	9d6 + 15	14.250
25	9d6 + 16	15.500
26	9d6 + 17	16.750
27	9d6 + 18	18.000
28	9d6 + 19	19.250
29	9d6 + 20	20.500
30	9d6 + 21	21.750
31	9d6 + 22	23.000
32	9d6 + 23	24.250
33	9d6 + 24	25.500
34	9d6 + 25	26.750
35	9d6 + 26	28.000

Locathah

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 2
 Movimiento: 9 metros, 40 metros nadando
 Ataque: 1 arma
 Daño: Según el arma
 Salvación: G2
 Moral: 9
 Valor de tesoro: A discreción del Narrador
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 20

Los locathah, al igual que sus parientes lejanos, los sahuagin, son una raza marina de humanoides depredadores muy agresivos. Tienen cabeza de pez, con horribles bocas dentadas, patas y pies enormes palmeados y brazos largos, con membranas pronunciadas bajo las axilas. Caminan encorvados cuando atacan en la superficie, pudiendo desenvolverse pesadamente y respirar fuera del agua, aunque no resisten mucho tiempo así, pues la luz solar y el calor resecan su piel escamosa con facilidad pasmosa. Estos seres emplean tridentes, ballestas y lanzas cortas como armas predilectas, y a veces usan escudos y rudimentarias armaduras de coral. Viven en grutas submarinas, y pueden construir estructuras sencillas.

LOBO

Lobos comunes

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 2+2
 Movimiento: 15 metros
 Ataque: 1 mordedura
 Daño: 1d6
 Salvación: G1
 Moral: 8
 Valor del de tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 25

Los lobos suelen agruparse en grandes manadas para cazar. Su territorio natural de caza son los bosques, aunque en ocasiones pueden ser vistos en otras localizaciones. Si se captura a un cachorro de lobo, se le puede entrenar, con cierta dificultad, como si se tratara de un perro domesticado.

Lobos gigantes

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 4+1
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1d8
Salvación: G2
Moral: 8
Valor del de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

Son similares a los lobos comunes, excepto que los lobos gigantes suelen ser de mayor envergadura y fiereza. Se les considera animales semi-inteligentes y pueden seguir un rastro a lo largo de varias jornadas.

Huargo

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3+3
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 2d4
Salvación: G3
Moral: 7
Valor del de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 75

Los huargos son lobos enormes; miden entre 1 y 1'5 metros hasta los hombros, con lomo y vientre anchos y musculosos. Se los puede encontrar en cualquier terreno o clima, aunque tienen preferencia por las zonas abiertas de hierba o de matorrales bajos. Son seres muy agresivos y territoriales. Siendo algo más inteligentes que el lobo medio, estos monstruos son utilizados con frecuencia como monturas por razas igualmente depravadas y agresivas tales como goblins y orcos.

Los huargos viajan en manadas de unos doce individuos y atacan en grupo, intentando derribar a sus oponentes para después matarlos. Cuando llevan jinete obedecen las órdenes que éste les da. Una de estas criaturas puede intentar derribar a un oponente cada vez que impacta con un mordisco. La víctima debe salvar contra arma de aliento o caerá al suelo, quedando tumbada. Mientras esté en esta posición los huargos reciben un bonificador de +2 en sus tiradas de ataque contra dicho objetivo.

Lobo invernal

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 6
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 3d4
Salvación: G6
Moral: 9
Valor del de tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 500

Estos seres son grandes lobos con una inteligencia casi humana. Son muy bellos, con un pelaje reluciente color blanco o plateado y los ojos color azul pálido o plateado. Su hábitat natural son las montañas, zonas árticas o cualquier yermo nevado. Son capaces de comunicarse con otros lobos y en ocasiones lideran manadas. También pueden comunicarse con criaturas inteligentes hablando una versión simple del idioma común. Con frecuencia son utilizados como compañeros de caza por los gigantes de la escarcha.

Pueden exhalar un chorro de frío de sus pulmones una vez cada 10 asaltos, causando 6d4 puntos de daño de frío a todos los objetivos a 3 metros delante de él. Una salvación contra arma de aliento exitosa reduce el daño a la mitad. Los ataques de frío no les causan daño, sin embargo los de fuego infligen 1 punto de daño adicional por cada dado de daño.

Una piel de lobo invernal en buenas condiciones puede llegar a valer 5.000 monedas de oro en el mercado libre.

Lodo Verde

Clase de armadura: Ninguna
Dados de golpe: 2
Movimiento: 1 metros
Ataque: 1 toque
Daño: ver descripción
Salvación: G3
Moral: 7
Valor del de tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 30

El lodo verde es una informe sustancia pegajosa que actúa por contacto con la piel. Su táctica consiste en arrastrarse por paredes o techos y caer sobre su infortunada víctima, adhiriéndose a su piel al tiempo que disuelve sus ropajes y cuero de manera instantánea. También suele camuflarse en el suelo y ser confundido con un inofensivo charco. Una vez que se incrusta en la piel, comienza a transformar a su víctima en lodo verde. No se puede raspar ni atacar con

armas, y sólo el fuego puede hacerle daño – también el conjuro curar enfermedad-. Si no se quema a tiempo, la víctima entera se transforma en lodo verde transcurrido 1d4 asaltos después de adherirse a su piel.

Machacador

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 8
Movimiento: 6 metros, 12 metros nadando
Ataque: 1 mordisco
Daño: 5d4
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.200

Este pez con forma de gusano se mueve lentamente por los arrecifes de coral, machacándolo y devorándolo con sus poderosas mandíbulas (similares a las de una lamprea). Son muy territoriales, y si se sienten amenazados atacarán con ferocidad inusitada. Cuando se irritan, extienden una hilera de espinas venenosas en su lomo. Intentan golpear con ellas a aquellos que les amenace. Este ataque puede realizarse una vez por asalto. Aquel que resulte impactado recibe 2d6 puntos de daño y debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá.

La carne del machacador es particularmente sabrosa, y se considera un manjar exótico en muchos puertos. La preparación del pescado para su consumo es un proceso delicado, ya que sus glándulas venenosas se extienden por todo su cuerpo. Si se come estando mal preparado, se sufren los efectos del veneno indicados anteriormente.

Manticora

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 6 + 1
Movimiento: 40 metros
En Vuelo: 60 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco ó 6 púas
Daño: 1d4 / 1d4 / 2d4 ó 1d6 cada púa
Salvación: G6
Moral: 9
Valor del tesoro: 2.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 650

La manticora es un horrible engendro mágico con apariencia de león que posee dos enormes alas de murciélago que le permiten volar. Su rostro se asemeja al de un humano aunque con afilados colmillos. Su cola está plagada de púas

que puede lanzar con increíble precisión. En total posee 24 de estas púas y puede lanzar hasta 6 por asalto siempre que esté volando. A su vez, regenera 2 púas por día. Por lo general, habitan en montañas rocosas y los humanos son su presa favorita, a los que emboscan sin piedad.

Medusa

Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 4
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura de serpiente + especial
Daño: 1d6 + veneno
Salvación: G4
Moral: 8
Valor del tesoro: 1.100 mo (1.100 mo)
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 175

Una medusa es una peligrosa criatura de aspecto femenino con la cabeza cubierta de serpientes vivas a modo de horrible cabello. Su mirada penetrante es su arma más terrible, pues con ella es capaz de transformar a sus víctimas en estatuas de piedra. Cualquiera que se halle en presencia de una medusa debe superar una tirada de salvación contra petrificación o terminará convertido en piedra para siempre. Cualquiera que ataque a una medusa evitando su mirada, debe restarse -4 a sus tiradas de ataque. De igual modo, las serpientes que cubren su cabellera obtienen un bonificador +2 en sus tiradas de ataque. La medusa también gana un bono +2 a sus tiradas de salvación contra conjuros debido a su naturaleza mágica.

Mimeto

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 7 - 10
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1
Daño: 3d4
Salvación: G7 - 10
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 750

Los mimetos son algunas de las criaturas más increíbles que se pueden encontrar en el mundo de la Marca. Son seres capaces de adaptar la forma de los más diversos objetos, algunos de los más típicos, como cofres, puertas, estatuas, letrinas, armarios, camas u otro mobiliario ordinario. Pueden alcanzar las más variadas dimensiones, pero casi nunca superarán los 3 metros de largo. Estas criaturas son inteligentes,

hablan su propio idioma y pueden razonar al nivel de un ser humano, cuando no más. Atacan al sentir el mero contacto de sus víctimas, con unos apéndices parecidos a tentáculos que segregan una sustancia pegajosa.

Minotauro

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 6
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 cornada / 1 mordedura ó 1 arma
Daño: 1d6 / 1d6 ó arma +2
Salvación: G6
Moral: 12
Valor del tesoro: 2.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 275

Los minotauros son salvajes bestias de aspecto humano, pero con cabeza de toro. Se les consideran feroces guerreros y algunos de ellos pueden utilizar armas. Cuando blanden un arma ganan un +2 en sus tiradas de daño debido a su increíble fuerza física. Son obstinados durante los combates y perseguirán a sus adversarios aunque éstos huyan. A los minotauros les encantan los laberintos y suelen utilizarlos como sus guaridas, aunque también pueden ser encontrados en grutas y lugares subterráneos.

Moho Amarillo

Clase de armadura: Ninguna
Dados de golpe: 2
Movimiento: 0
Ataque: Esporas
Daño: 1d6 + Especial
Salvación: G3
Moral: 0
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Esta especie de hongo de gran tamaño es capaz de devorar la madera y el cuero con sólo tocarlo. Aunque es incapaz de realizar ningún movimiento, tiene la facultad de lanzar al aire una nube de esporas venenosas de 3 x 3 x 3 metros de tamaño. Cualquiera alcanzado por esta nube tóxica, sufrirá 1d6 puntos de daño y deberá superar una tirada de salvación contra arma de aliento o morirá en 6 asaltos. Al moho amarillo sólo se le puede causar daño con fuego y suele ser encontrado en lugares subterráneos.

Momía

Momia

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 5 + 1
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 toque
Daño: 1d12 + enfermedad
Salvación: G5
Moral: 12
Valor del tesoro: 1.500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 575

Las momias son muertos vivientes que deambulan entre mausoleos y catacumbas en ruinas. Toda criatura que se encuentre con uno de estos seres deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará tan aterrada por su presencia, que no se podrá mover hasta que la momia desaparezca de su campo de visión o muera.

Las momias no suelen transportar armas, pero un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras la víctima esté bajo los efectos de esta maldición, no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación. La Enfermedad, que causa a la víctima tiene un 25% de morir 1D6 días.

Sólo el conjuro quitar maldición puede eliminar la enfermedad. Como otras criaturas no muertas, las momias sólo pueden ser atacadas por medio de armas mágicas, conjuros y fuego, aunque sólo con la mitad de daño. Asimismo, son inmunes a los conjuros de *Dormir* y *Hechizar monstruo*.

Momia Real

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 15
Movimiento: 10 metros
Ataque: 2 garras
Daño: 1D12/ 1D12
Salvación: C12
Moral: 13
Valor del tesoro: 6.000
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 2000

Lanzar hechizos como clérigo de nivel 15 y no puede ser expulsada por clérigo alguno. Tienen todos las habilidades de las momias normales, aunque el toque de la momia real produce, adicionalmente una pérdida de 1D4 de CON cada asalto. Además, con solo ver a la criatura

durante un instante, la víctima debe de hacer una tirada de salvación contra parálisis o resultará afectado por un terror irracional que le impedirá moverse durante 1D4 asaltos.

Mononoke

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 12 metros
Ataque: Katana o arco largo
Daño: 1d8+1 o 1d8
Salvación: G4
Moral: 10
Tesoro: No
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 250

Cuentan los ancianos de Endo que, cuando la naturaleza se encuentra en peligro por culpa de los seres humanos o algún monstruo, aparece un Mononoke (espíritu) encargado de restablecer el equilibrio natural.

El Mononoke es un espíritu inmaterial, pero puede adoptar a voluntad dos formas: una es la del animal predominante en la región donde se materialice, mientras que la otra es la de un ser humano ataviado con una máscara con rasgos animales, una armadura de cuero, una katana y un arco largo. A pesar de ser un poderoso rival en combate, la principal arma de este espíritu de la naturaleza es su ingenio, pudiendo buscar aliados humanos con los que se comunica con marcado acento.

Cuando pierde su último punto de golpe, un Mononoke tiene derecho a realizar una tirada de salvación contra Muerte. De superarla, logrará retornar a su forma inmaterial, recuperándose y volviendo a su misión pasados 2d4 días. A pesar de ser espíritus, no son muertos vivientes, por lo que son inmunes a los intentos de los clérigos por expulsarlos

Monstruo Corrosivo

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 5
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1
Daño: ver descripción
Salvación: G1
Moral: 7
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 300

El monstruo corrosivo es una especie de armadillo gigante que siente una especial atracción por el metal. Posee dos enormes

antenas frontales con las que es capaz de corroer y deshacer armas, escudos y armaduras fabricadas con metal.

Su ataque normalmente va dirigido contra el equipo del aventurero y cada vez que el monstruo acierta en uno de sus ataques, el jugador verá como su armadura, escudo o arma se deshace en segundos.

Al monstruo corrosivo se le puede atacar con cualquier arma y, siempre que se tenga éxito en una tirada de ataque contra el monstruo, el arma no sufrirá ningún penalizador. Si por el contrario, el ataque fallara, el jugador tiene un 50% de posibilidades de perder su arma.

Las armas y armaduras mágicas no se ven afectadas por el ataque del monstruo corrosivo, aunque si sus bonos y características, que tienen un 10% de posibilidades de resistir su ataque o perder una de sus propiedades. Así por ejemplo, un escudo +1 que sea golpeado por el monstruo corrosivo, tiene un 10% de posibilidades de conservar su bonificador +1, pero si fallara el dado porcentual, quedaría convertido en un escudo normal. Al siguiente ataque exitoso del monstruo, el escudo se desharía.

Monstruos dinosaurios

Dimetrodon

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 7
Movimiento: 40
Ataque: 1 mordisco
Daño: Mordisco 2d8
TS: Como un guerrero de nivel 4
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Px: 450

Enormes reptiles de unos tres metros de longitud y más de 150 kilos de peso, caracterizados por una cresta erizada de espinas que recorre su lomo, elevándose casi un metro y medio.

Deinosuchus

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 20
Movimiento: 20 metros en tierra / 50 metros nadando
Ataque: 1
Daño: Mordisco 4d12
TS: Como un guerrero de nivel 9
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Px: 2.750

Gigantesca criatura de aspecto similar a un cocodrilo. Tras el espinosaurio, sin duda, uno de los más temidos depredadores del Ziyarid.

Espinosaurio

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 25
Movimiento: 45
Ataque: 1
Daño: Mordisco 3d12+5 / engulle con un crítico natural
TS: Como un guerrero de nivel 12
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Px: 3.000

El espinosaurio es, quizás, el más grande dinosaurio carnívoro existente en estas tierras, superando al enorme tiranosaurio. Sin lugar a dudas, es el rey de las junglas y ciénagas de Ziyarid, y todos se ocultan a su paso, pues es una bestia sin par cuyo rugido lleva el terror al corazón de los seres vivos.

Estegosaurio

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 11
Movimiento: 30
Ataque: 1
Daño: Mordisco 2d8, Golpe con cola 1d12+2
TS: Como un guerrero de nivel 6
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Px: 1.100

Formidable dinosaurio acorazado, provisto de placas protectoras y espinas en su lomo y cola.

Pterodáctilo

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 4
Movimiento: 10 metros en tierra / 120 metros volando.
Ataque: 1
Daño: Picotazo 1d8+2
TS: Como un guerrero de nivel 4
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Px: 400

Dinosaurios alados, extremadamente voraces y violentos. Suelen atacar en grupos de tres o cuatro individuos.

Pteranodon

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5
Movimiento: 9 metros (50 metros volando)
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d12
Salvación: Guerrero de nivel 3
Moral: 7
Valor de tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 550

El pteranodon es un enorme reptil volador, cuya envergadura alar puede llegar a los 6 metros, y con un peso aproximado de 80 kilos. Dispone de un gran pico con el que generalmente atrapa a sus presas (peces) en aguas someras, en la costa o lagunas de interior. Puede emplear el mismo para golpear a sus oponentes. En tierra es posible verlos avanzar torpemente usando sus alas y garras traseras.

Tiranosaurio rex

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 20
Movimiento: 36 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 6d6
Salvación: G10
Moral: 11
Valor del tesoro: 80.000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 2.375

Se trata del dinosaurio depredador más grande del que se tiene constancia. Erguido sobre sus dos patas traseras, puede llegar a superar en algunas ocasiones los 12 metros de altura y pesar más de 8 toneladas. Se trata, por tanto, del cazador carnívoro más terrible al que se puede enfrentar un aventurero.

El Tiranosaurio Rex camina sobre sus dos patas traseras apoyándose en su enorme cola para mantener el equilibrio. Sus dos patas delanteras son demasiado pequeñas para utilizarlas como armas, así que compensa esa minusvalía haciendo uso de sus poderosos colmillos, los cuales son del tamaño de un hombre de mediana estatura. Puede engullir a una criatura del tamaño de un humano, si obtiene un 20 en una tirada de ataque. La víctima tiene una leve oportunidad de salvarse superando una tirada de salvación por arma de aliento y, en caso de superarla, sólo sufriría 2d4 puntos de daño adicionales al daño normal ocasionado por el mordisco del dinosaurio.

Morkoth

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 7
Movimiento: 18 metros nadando
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d10
Salvación: L7
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 850

De todas las criaturas de las profundidades, solo el kraken supera al morkoth en malicia y crueldad. También conocido como el espectro de las profundidades, este monstruo acecha en túneles esperando atraer a sus víctimas a una trampa de la que no puedan escapar.

Las descripciones dadas por aquellos que los han visto varían considerablemente, por lo que no hay una certeza absoluta sobre su aspecto. Se dice que parecen peces inteligentes dotados de tentáculos en su parte inferior. Su color es oscuro, con algunos trazos plateados brillantes.

En lugar de brazos tienen unas extrañas patas. Poseen además infravisión hasta una distancia de 30 metros y hablan su propia lengua.

Esta criatura ataca a sus víctimas con sus mandíbulas. Vive en el centro de una guarida compuesta por varios estrechos (solo cabe una criatura de tamaño medio a la vez) túneles que conducen a una sala central. Cuando una víctima pasa por encima de la entrada de un túnel, se ve atraída por una pauta hipnótica, que le hace avanzar hasta la cámara central. Cuando la víctima entra en la cámara, se va aproximando al morkoth sin darse cuenta y debe superar una salvación contra conjuros con un penalizador de -4 o queda hechizada (como los conjuros de hechizar persona) tras lo cual es devorada. Si el monstruo no consigue que el hechizo tenga efecto antes de que su presa esté a 18 metros de él, el efecto hipnótico de los túneles desaparece.

El morkoth es muy resistente a la magia. Refleja cualquier conjuro que se lance sobre él de vuelta al lanzador, incluyendo aquellos con un efecto de área. Si se lanza de forma simultánea un disparar magia, hay un 50% de posibilidades de que el monstruo no pueda reflejarlo, aunque sigue pudiendo realizar su tirada de salvación (cuando sea aplicable).

Los morkoths son criaturas solitarias. En ocasiones forman alianzas con los kraken, ofreciéndoles sus servicios a cambio de esclavos. Si algún humanoide maligno acuático intenta hacer un trato con él, cooperará, pero lo más probable es que traicione a sus aliados en el momento más apropiado para él.

Rara vez dejan sus túneles, trabajados a lo largo de los siglos para agrandar la cámara central. Cuando sea posible, construyen los túneles cerca de fuentes de agua caliente submarinas, de forma que el agua dentro de su guarida es más caliente que la del exterior. Para ellos las gemas, objetos mágicos y monedas no tienen ningún valor más allá de ser moneda de cambio en sus tratos.

Morlock

Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 1
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 puñetazo o arma
Daño: 1d4 o daño del arma específica
Salvación: G1
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 5

Los morlocks son temidos y odiados por igual en el mundo de la Marca. Son una especie degenerada de humanoides que se han adaptado a vivir bajo tierra, desde tiempo inmemorial. Poco a poco han ido evolucionando para sobrevivir en este medio, desarrollando una poderosa infravisión con un alcance de 30 metros.

Su piel azulada está cubierta por una gruesa capa de pelo albino y sus ojos negros de forma circular han crecido desproporcionadamente en sus cabezotas. Generalmente se agrupan en colonias que viven en grandes cavernas, su relativa inteligencia les ha permitido adaptar cierta tecnología al medio, y no es raro que construyan rudimentarias edificaciones e instalaciones hipogeas. Los morlocks suelen emplear armas de mano para defenderse, típicamente lanzas, mazas y espadas cortas. Estos seres son enemigos mortales de gnomos, trogloditas y enanos. Rara vez se aventuran durante el día a salir a la superficie, y en tal caso, dada su especial adaptación a la oscuridad, sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque a plena luz del día. Por el contrario, es habitual que los morlocks salgan de noche y ataquen poblados cercanos, preferiblemente humanos, para matar y raptar a sus víctimas, que arrastran de vuelta a sus cavernas para devorar su carne. Pueden encontrarse colonias morlock por todo el mundo de la Marca, especialmente en las Tierras Nómadas. De igual modo, en Ziyarid hay grandes colonias subterráneas que conviven con los elfos oscuros, siendo aliados naturales y colaborando en sus maléficos planes.

Naga

Las nagas son criaturas mágicas, con cuerpo segmentado de serpiente rematado con cabeza humana y dos extremidades superiores también humanas.

Naga guardiana

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 11 o 12
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 Mordisco/ 1estrangular
Daño: 1d6/ 2d4
Salvación: G11 o G12
Moral: 11
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Legal
Valor PX: 2800

Son criaturas muy inteligentes, honorables a su modo, que se encargan de guardar localizaciones especialmente importantes para sus señores. Generalmente se encuentran armadas con espadas, lanzas y escudos, en ocasiones de naturaleza mágica. Además, las escamas que recubren su cuerpo son más duras que aquellas de sus hermanas. Pueden escupir veneno a una distancia de 9 metros, que matará a la víctima si falla una tirada de salvación contra veneno. Las nagas guardianas pueden lanzar conjuros de clérigo como si tuvieran el nivel 6º de estos aventureros.

Naga Gorgona

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 9 o 10
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 Mordisco o mirada
Daño: 1d6
Salvación: G9 o G10
Moral: 8
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3000

Las gorgonas son nagas malvadas, de escamas negras brillantes, que se solazan causando dolor a sus víctimas y haciendo el mal. Viven en dungeons y ruinas abandonadas, y resultan especialmente peligrosas por su capacidad para paralizar a sus víctimas con solo mirarlos (siempre que se falle la tirada de salvación contra parálisis). La víctima será incapaz de moverse hasta que la naga muera o se lance un conjuro de quitar maldición sobre la víctima. Durante este tiempo, la criatura paralizada será consciente de todo lo que pasa a su alrededor, incluso sentirá frío y calor, así como dolor. El

mordisco de estos monstruos es venenoso y muy doloroso, cualquier criatura mordida por una de ellos deberá tener éxito en una tirada de salvación contra veneno para no morir inmediatamente. Adicionalmente, las gorgonas pueden lanzar conjuros como un mago de nivel 3º y clérigo de nivel 2º.

Naga acuática

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 7 u 8
Movimiento: 20 metros Nadando
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G7 o G8
Moral: 9
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1200

Estos seres viven en lagos, lagunas, estanques y ríos, y sus escamas son de color verde azulado. Su mordisco es tan letal como el de sus hermanas, y las víctimas deben realizar con éxito una tirada de salvación contra veneno para no morir. Estas criaturas no atacarán a nadie a no ser que se les incordie mucho.

Nixie

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1
Movimiento: 8 metros, 60 metros volando
Ataque: 1 conjuro o arma
Daño: 1d4 arma
Salvación: EL1
Moral: 6
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 15

Emparentadas con las dríadas, las nixies son criaturas benignas acuáticas que habitan lagos, ríos, riachuelos y lagunas. Son seres pequeños, parecidos a elfos, de pieles verde azuladas. Generalmente suelen encontrarse varias nixies viviendo juntas, y pueden unir su poder para lanzar el hechizo de hechizar persona o retener persona sobre cualquier criatura que penetre en su territorio y amenace su entorno.

Necrario (Gran necrófago)

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8
Salvación: G4
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 125

Estos muertos vivientes son tan parecidos a los necrófagos que es imposible distinguirlos cuando viajan en una manada. Se hará evidente la presencia de un necrario dentro de un grupo de ataque cuando la pestilencia que emana de ellos alcance a sus víctimas. Se trata de un hedor a carne podrida en un radio de 3 metros que provoca náuseas a menos que se supere una tirada de salvación contra veneno. Los que la fallen atacarán con un penalizador de -2 en sus tiradas de ataque. Al igual que los necrófagos o ghouls, sus garras paralizan durante 2d4 asaltos, y pueden afectar incluso a los elfos. Es factible realizar una tirada de salvación contra parálisis para evitar este efecto.

Entre sus inmunidades de muerto viviente se encuentra el no ser afectado por los conjuros de dormir y hechizar monstruo, ni tampoco sufren golpes críticos. Se les puede dañar con cualquier tipo de arma y la plata les causa el doble de daño.

Los demonios poderosos suelen utilizarlos como esclavos.

Necrófago

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordedura
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + Especial
Salvación: G2
Moral: 9
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 25

Arrastrándose por viejas catacumbas y cementerios es fácil encontrarse con una de estas criaturas que se alimenta de los huesos de los muertos, aunque tampoco desprecian la carne de los vivos. Los necrófagos son muertos vivientes, de aspecto humanoide, inmunes a los conjuros de *Dormir* y *Hechizar Monstruo*. Son bestias repugnantes que no dudarán en atacar a cualquier cosa que tenga vida. Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación

contra parálisis o quedará inmovilizada. Los elfos son inmunes a este ataque especial. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente.

Noctumbra

Las letales noctumbras son grandes y poderosas entidades malignas (muertos vivientes) que buscan extender la muerte. Son extremadamente raras, creadas o invocadas por un ente más poderoso para un propósito específico.

Todas son de color negro, salvo sus ojos. Sienten su entorno mágicamente; son capaces de ver cosas ocultas e invisibles sin ningún tipo de problema. Además, todas son muy inteligentes y sabias (tratar como si tuvieran un 19 en Inteligencia y Sabiduría).

Las noctumbras, por su naturaleza, prefieren la oscuridad. La luz del día les impone un penalizador de -4 en todas sus tiradas de ataque, pero otras formas de luz no les afectan. Pueden entrar y dejar el plano astral a voluntad, pero solo lo hacen cuando se sienten amenazadas (cosa que no ocurre a menudo). Estas criaturas también pueden encontrarse en el plano onírico. La presencia de una noctumbra corrompe (en un radio de 36 metros) todos los objetos consumibles, incluyendo la comida y agua, agua bendita, e incluso pociones mágicas (sin tirada de salvación). Los objetos no se vuelven venenosos, pero quedan inutilizados. Esta misma presencia enfría el aire; esto niega la posibilidad de que sorprenda a sus víctimas si estas ya se han encontrado con uno de estos seres con anterioridad.

Las noctumbras solo pueden ser heridas por armas con un encantamiento de +3 o superior, varas mágicas o cetros, o por hechizos de nivel 6 en adelante. Son inmunes a todas las formas de ilusión, varitas mágicas, venenos, efectos de hechizo con las palabras hechizo, retener y frío, efectos petrificadores y todo tipo de ataques no mágicos (fuego, proyectiles, aceite, etc.). Son vulnerables al aliento de los dragones, recibiendo la mitad de daño a no ser que superen una salvación (lo que reduce el daño a 1/4).

Todas las noctumbras pueden utilizar los siguientes hechizos a voluntad, una vez por asalto:

Como un mago de nivel 21:

- Hechizar persona
- Invisibilidad
- Acelerar
- Confusión
- Nube aniquiladora

Como un clérigo de nivel 21:

- Oscuridad
- Retener persona
- Contagiar enfermedad
- Disipar magia
- Rayo de la muerte

Los efectos de estos poderes son idénticos a los de los conjuros, pero son lanzados con solo un momento de concentración, y por tanto no requieren de los habituales gestos y palabras, pudiendo ser ejecutados en completo silencio.

Además, todas las noctumbas pueden detectar magia a voluntad, y leer todas las lenguas y escrituras mágicas. Si utiliza uno de sus poderes sortilegos, no puede atacar físicamente ese asalto.

Una de estas criaturas puede invocar a otros muertos vivientes una vez cada 4 horas, y suele hacerlo antes de atacar a sus presas. El Narrador decidirá el tipo de muerto viviente que responde a la llamada.

Si un clérigo consigue expulsar a una noctumbra, el monstruo puede intentar superar una tirada de salvación contra conjuros para ignorar el efecto. Si tiene éxito, la expulsión no cuenta como fallida y el clérigo puede intentar repetirla si lo desea.

Cada uno de estos monstruos tiene otras habilidades específicas que se describen a continuación. En combate cuerpo a cuerpo, el mero roce de una noctumbra es letal, requiriendo de una salvación contra venenos exitosa con un penalizador de -2 para evitar la muerte.

Siempre llevan tesoros de gran valor, bien sea portándolos o en el interior de sus cuerpos. Tesoros mágicos, gemas y joyería variada se incluyen entre los tesoros más comunes. Nunca llevan monedas. Siempre saquean los tesoros de sus víctimas tras cada batalla.

Noctoruga

Clase de armadura: -4
Dados de golpe: 25
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 mordisco/ 1 aguijón (ver descripción)
Daño: 2d10/ 2d4
Salvación: G25
Moral: 12
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 18.500

Su aspecto es similar al de un gusano púrpura, de unos 30 metros de largo y 3 - 4'5 de ancho, pero de color negro. Si se aproxima a su presa cavando a través de la roca, puede obtener

sorprende un 50% de las ocasiones, salvo que la víctima ya se haya enfrentado a una noctumbra, en cuyo caso reconocerá el aura gélida como un signo de aproximación del monstruo.

La noctoruga puede engullir a su oponente si obtiene un 19 o 20 en una tirada de ataque. La criatura engullida pierde 1 nivel por asalto, debido a la pérdida de energía (sin tirada de salvación, no afecta a alguien protegido por un conjuro de protección contra el mal). Los mordiscos y aguijonazos infligen daño y requieren de la tirada de salvación contra veneno. El aguijón, además, tiene una pequeña probabilidad de matar a la víctima directamente (sin salvación, sin modificadores; tira 1d8, y con un 1 la víctima muere).

Este monstruo tiene la habilidad de hacer encoger mágicamente a un oponente a una distancia máxima de 18 metros, una vez por asalto. El objetivo puede hacer una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto: si la falla, queda reducido hasta medir 30 centímetros y la noctoruga obtiene un bonificador de +4 a las tiradas de ataque contra él (por lo que puede engullirle con un 15 o más en el dado). El encogimiento es permanente hasta ser disipado.

Noctámbulo

Clase de armadura: -6
Dados de golpe: 21
Movimiento: 34 metros /24 volando
Ataque: 2 golpetazos (ver descripción)
Daño: 3d10/ 3d10
Salvación: G21
Moral: 12
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 12.500

Tiene la apariencia de un gigante, pero completamente negro y sin portar objetos, llegando a medir 6 metros de altura. Ataca con dos golpetazos por asalto, que aparte de provocar daños considerables transmiten el veneno de las noctumbas.

Cada golpe de estos seres tiene un 50% de posibilidades de aplastar el escudo o la armadura del defensor. Aplica este efecto primero a los escudos, y reduce las posibilidades en un 10% por cada punto de bonificador mágico. Por ejemplo, un escudo de +5 o superior nunca podrá ser destruido de esta forma, un escudo de +4 tiene un 10% de posibilidades, etc. No se permite tirada de salvación, y las armas en principio no son afectadas salvo que el monstruo las recoja. La criatura puede, sin embargo, destruir

automáticamente cualquier objeto o arma mágica que capture (de un oponente caído, por ejemplo), aplastándolo entre sus manos.

El noctámbulo tiene la capacidad de mirar a un oponente una vez por asalto, hasta una distancia de 18 metros. La víctima debe superar una tirada de salvación contra hechizos o quedar maldita, sufriendo un penalizador de -4 a las tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta que la maldición sea eliminada. Un conjuro de disipar el mal cancelará la maldición, pero uno de quitar maldición solo funcionará si es lanzado por un conjurador de nivel 20 o superior.

Noctala

Clase de armadura: -8

Dados de golpe: 17

Movimiento: 34 metros /24 volando

Ataque: 1 mordisco (ver descripción)

Daño: 1d6 +2

Salvación: G17

Moral: 12

Valor del tesoro: N/A

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 7.750

Parece un murciélago gigantesco, negro, de 15 metros de envergadura. Su ataque inicial suele ser un picado, y su elevada velocidad le otorga un 90% de posibilidades de sorprender a sus oponentes (a no ser que estos ya tengan experiencia con las noctumbras, como se ha explicado anteriormente).

Cualquiera que sea golpeado por una noctala debe superar una salvación contra conjuros: si la falla, se convierte en un murciélago gigante (ver el hechizo de mago/elfo nivel 8 polimorfismo objeto). Cualquiera transformado en murciélago se convierte en su siervo (como si estuviera bajo un efecto de hechizar persona) hasta que el efecto de polimorfismo sea disipado.

La noctala puede intentar golpear los objetos de una de sus víctimas en vez de causar daño físico. Utilizará este ataque si su víctima consigue dañarle o si sus defensas impiden a este monstruo impactar con sus ataques normales.

Este ataque requiere de una tirada de ataque normal con un bonificador de +4; si consigue impactar, golpea al objeto. El efecto del ataque es el drenaje de un punto de bonificador mágico del objeto. No afecta a los objetos sin bonificador. Los objetivos más habituales suelen ser un escudo o arma que porte el defensor.

Los puntos de bonificador perdidos pueden recuperarse con un conjuro de disipar el mal

lanzado sobre el objeto, o mediante un quitar maldición lanzado por un conjurador de nivel 20 o superior.

Ogro

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 4 + 1

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 garrote

Daño: arma +2

Salvación: G4

Moral: 10

Valor del tesoro: 1.100 mo (1.100 mo)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 125

Los ogros son grandes y estúpidas criaturas de tipo humanoide con aspecto bárbaro que habitan en toscas cavernas. Algunos ejemplares pueden llegar a medir hasta 3 metros y suelen ser fieros guerreros durante el combate, aunque de movimientos torpes y poco ágiles. Sin embargo, compensan su escasa inteligencia con una fuerza brutal que les hace especialmente peligrosos.

Ojo Tirano

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 11 (ver descripción)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 mordisco + Especial

Daño: 2d8 + Especial

Salvación: G12

Moral: 12

Valor del tesoro: 21.000 mo

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 5.100

El ojo tirano es un monstruoso engendro del mal con la apariencia de una gran bola de carne (de hasta 1 metro de diámetro) que flota en el aire. Su piel es dura y escamosa de un fuerte tono rojizo. Posee un gran ojo central y unas fauces plagadas de afilados colmillos. Sobre la parte superior de esta masa se remueven inquietos diez pequeños tentáculos rematados cada uno con un pequeño ojo.

El ojo tirano se desplaza suavemente flotando en el aire. Esta habilidad es innata, por lo que no puede ser contrarrestada por medio de un conjuro de disipar magia ni otros artificios mágicos. Son criaturas de una inteligencia extraordinaria, siendo capaces de comunicarse en la mayoría de los idiomas conocidos.

El ojo central de este ser proyecta un campo antimagia frente a la criatura, que la protege de todos los efectos mágicos en un rango de 20 metros. Las armas mágicas que se utilizan

contra este monstruo son tratadas como si fueran armas convencionales no-mágicas. Los conjuros lanzados contra él carecen de utilidad pues quedan desarmados al instante cuando sus efectos penetran en el campo antimagia. Por lo general, un ojo tirano que mira directamente a un conjurador, disipa cualquier hechizo que éste intente lanzar.

Cada pequeño tentáculo de la criatura es un ser independiente, como parásitos que viven a expensas de su anfitrión. Así que su muerte, o el daño que se le inflija a uno u otro, no afecta al conjunto del monstruo. De hecho, poseen características únicas e independientes.

El cuerpo del Ojo Tirano tiene una CA de 0 (50 puntos de golpe), mientras que los tentáculos que pueblan la parte superior de esta criatura, poseen una CA 7 (12 puntos de golpe cada uno). Si una tirada de daño va dirigida contra uno de los pequeños ojos que pueblan la parte superior del Ojo Tirano, el daño infligido no afecta al monstruo, sino sólo al tentáculo. El Narrador debería hacer una tirada aleatoria para determinar cuál de ellos es el afectado. Si uno de estos tentáculos es eliminado, su muerte no afecta al conjunto del monstruo. De hecho, este miembro amputado se regenerará transcurridos 2d4 días. El daño parcial a uno de estos pequeños ojos sanará a razón de 1 punto de daño por día.

Sólo cuatros ojos pueden mirar hacia un mismo objetivo al mismo tiempo. Cada uno de ellos puede lanzar un rayo con diferentes efectos mágicos, tal como están descritos más abajo. Queda a elección del Narrador determinar qué ojos atacan a uno u otro oponente.

Ojo 1	Hechizar persona (alcance 40 metros)
Ojo 2	Hechizar monstruo (alcance 40 metros)
Ojo 3	Dormir (alcance 80 metros)
Ojo 4	Telequinesis (alcance 40 metros)
Ojo 5	De la Carne a la Piedra (alcance 40 metros)
Ojo 6	Desintegrar (alcance 20 metros)
Ojo 7	Causar Miedo (alcance 40 metros)
Ojo 8	Maldición (alcance 80 metros)
Ojo 9	Causar Heridas Graves (alcance 20 metros)
Ojo 10	Conjuro de Muerte (alcance 80 metros)

Orco

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 1

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Daño: arma

Salvación: G1

Moral: 8 o 6 (ver descripción)

Valor del tesoro: 125 mo (125 mo)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 10

Si existe una criatura que especialmente haya hostigado a los asentamientos de humanos, elfos y enanos a lo largo de su historia, esta es sin duda el orco. Odiados por todos, los orcos son criaturas malignas de aspecto humanoide y horrible piel curtida. Se suelen agrupar formando pequeñas huestes que se dedican a asediar poblados para después robar y saquear todo lo que puedan. En ocasiones, se suelen acompañar por ogros a los que engañan con facilidad, con la falsa promesa de joyas y oro. Suelen actuar amparados por la noche, ya que detestan la luz solar. Un orco que pelee a la luz del día, sufrirá un penalizador de -1 en todas sus tiradas de ataque. En ocasiones se suelen reunir varias milicias de orcos bajo las órdenes de un mismo comandante, que puede llegar a tener 8 puntos de golpe. Cuando el líder de uno de estos ejércitos cae durante la batalla, la moral de los orcos desciende hasta los 6 puntos, en lugar de los 8 habituales.

De todas formas hay otros orcos mucho más fuertes llamados Orog, que pueden tener más dados de golpe y mejor clase de armadura.

Oni

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 8

Movimiento: 9

Ataque: 1 espada larga o 2 garras

Daño: 1d8+2 o 1D4+2 cada garra

Salvación: G8

Moral: 11

Tesoro: 3.000 mo

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 1.500

Los extranjeros que viajan por Endo suelen sorprenderse al descubrir que, de la ciudad más populosa a la aldea más humilde, todos los asentamientos del país tienen en sus accesos principales una gran roca con la siguiente inscripción: “¡Oni wa soto! ¡Fuku wa uchi!” (¡Marchen los espíritus malignos! ¡Entre la buena suerte!); su función es evitar que ningún

Oni (demonio o espíritu maligno) entre a la ciudad.

Estas criaturas son poderosos habitantes de otros planos que logran penetrar (no se sabe si voluntariamente o por accidente) en nuestra realidad. Una vez aquí, dedican todos sus esfuerzos a hacerse con el control de alguna aldea o incluso de una pequeña ciudad, rigiendo con puño de hierro sobre el destino de sus habitantes, en ocasiones ayudado por una legión de criaturas Bakemono. De apariencia humanoide, el Oni común se caracteriza por medir entre dos y tres metros, mostrar garras en lugar de manos y pies, y poseer un rostro levemente humano de enormes colmillos en la boca y dos grandes cuernos coronando su frente. No obstante, se habla de criaturas mucho más horribles, de mayor tamaño, con tres ojos e incluso varios brazos.

Un Oni puede usar los siguientes hechizos: polimorfar (conjuro de nivel 4) tres veces al día, volar (conjuro de nivel 4) tres veces al día, invisibilidad (conjuro de nivel 2) dos veces al día y detectar magia (conjuro de nivel 1) cuan cuantas veces desee. Además, el Oni es capaz de lanzar una vez por combate su espeluznante carcajada, obligando a quien no supere una tirada de salvación contra sortilegios a soltar cualquier arma que sostenga y salir huyendo.

Oso

Todo aventurero debería ser consciente que los osos pueden llegar a ser poderosos rivales si uno se enfrenta a ellos. Son animales de una fuerza admirable capaces de tumbar de un golpe al guerrero más curtido. Si un oso logra alcanzar a su víctima con sus dos zarpas, se considera que el oso abraza a su enemigo y le causará 2d8 puntos de daño adicionales en el mismo asalto.

Negro

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 4
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6
Salvación: G2
Moral: 7
Valor del tesoro: 1100 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 125

Esta variedad de osos se distingue por su espeso pelo de color oscuro. No suelen ser agresivos a menos que se vean acorralados o se amenace a

sus cachorros. En esas ocasiones, el oso negro atacará hasta la muerte.

Pardo

Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 5
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8
Salvación: G2
Moral: 10
Valor del tesoro: 1500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 300

Suelen ser encontrados con facilidad habitando en bosques y montañas. Son más agresivos que los osos negros y pueden llegar a perseguir a los invasores de su territorio hasta las mismas fronteras del bosque.

Polar

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 6
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10
Salvación: G3
Moral: 8
Valor del tesoro: 2000 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 500

Los osos polares tienen la piel blanca y unas enormes zarpas que les permiten caminar por la nieve sin hundirse. Son expertos nadadores y su alimentación básica consiste en pescado y carne. Se han visto ejemplares que superan los 2 metros de altura.

Cavernas

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 7
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura
Daño: 2d4 / 2d4 / 2d6
Salvación: G3
Moral: 9
Valor del tesoro: 2500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 850

Es el más feroz de todos los osos. Su altura ronda los 4 metros y posee un férreo pelaje de color marrón oscuro. Se les suele encontrar habitando en lugares recónditos como cavernas

y parajes olvidados. Posee un infalible sentido del olfato y pueden llegar a recorrer grandes distancias en busca de comida.

Oso Lechuza

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 5
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura
Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4
Salvación: G3
Moral: 9
Valor del tesoro: 1.500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 175

Una de las criaturas más temidas de todos aquellos aventureros que se atreven a cruzar los bosques es el conocido como oso lechuza. Un enorme monstruo que sobrepasa con facilidad los 3 metros de altura. Su cuerpo se asemeja al de un oso y su hocico es similar a la de una gran ave que puede recordar a las lechuzas gigantes. Son seres altamente territoriales y de temperamento colérico. Al menor atisbo de algo extraño moviéndose por su territorio, no dudan en atacar. Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuza abraza a su oponente y le inflige 2d8 puntos de daño adicionales.

Otyugh

Otyugh

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 6 a 8
Movimiento: 18 metros
Ataque: 2 tentáculos / 1 mordisco
Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4+1
Salvación: G6-8
Moral: 9
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 1150/1560

Gran Otyugh

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 9 a 12
Movimiento: 18 metros
Ataque: 2 tentáculos / 1 mordisco
Daño: 2d6 / 2d6 / 2d4
Salvación: G9-12
Moral: 10
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 2400/2800

Los Otyugh son criaturas horribles que suelen vivir entre la basura, de la cual se alimentan. Su anatomía es la de una gran esfera carnosa de piel bulbosa y rugosa, dotada de una gran boca dentada y lengua enorme pustulosa. De su cuerpo surgen dos tentáculos dotados de ganchos y ventosas con los que atrapan a sus víctimas para arrastrarlas a su boca y devorarlas. Además, con el primer ataque con éxito sobre sus víctimas, caso de que éstas fallen una tirada de veneno, transmiten una enfermedad mortal, llamada fiebre de la mugre, que quita 1d4 puntos de vida cada día hasta la muerte. Solo puede ser curada con un conjuro de curar enfermedad.

Peritón

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 4
Movimiento: 12 metros, 21 metros volando
Ataque: 1 mordisco
Daño: 4d4
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 175

En las zonas altas de montaña y colinas rocosas de la mayoría de lugares habita un monstruo de vista aguda conocido como peritón. Inteligente, paciente y malévolo, vigila y espera a sus presas para arrancarles el corazón.

El peritón se parece a un águila gigante color verde oscuro, excepto que su cabeza es la de un ciervo negro o azul y sus ojos brillan con un tono anaranjado. Las plumas de la pechera de un macho son azul claro, mientras que las de las hembras son color castaño. Su rasgo más desconcertante es su sombra: la que proyectan es la de un humano adulto, no la suya. Su lenguaje es una colección de rugidos y graznidos, y habitualmente suena como si el peritón estuviera herido o furioso. Algunas criaturas con un olfato agudo aseguran que estos seres huelen a humano. Otros sin embargo se ven atenazados por un miedo irracional cuando captan su olor por primera vez.

Este monstruo tiene solo un interés secundario en las presas como comida. Su interés principal con respecto a humanos y criaturas humanoides es el corazón, el cual devoran con sumo placer (y es necesario para la reproducción de la especie). Tras consumirlo, su sombra cambia a la de su forma real. Las hembras se vuelven fértiles durante 3d6 horas.

Su precisión en combate es impresionante, y por ello recibe un bonificador de +2 a las tiradas de ataque. Ataca con su afilada cornamenta, ya que

sus garras son demasiado débiles para el combate cuerpo a cuerpo. Cuando un peritón elige un objetivo, se enzarza en un duelo que habitualmente termina con la muerte de uno de los dos. Nunca cambiará de objetivo durante el combate, sin importar la situación táctica. En contadas ocasiones la criatura puede ser ahuyentada, pero continuará acechando a su presa, y volverá a atacarla en un momento posterior. Los peritones son inmunes a todas las armas que no posean al menos un bonificador mágico de +1.

Algunos de estas criaturas eligen hacer picados contra su presa. Durante este ataque, el peritón asciende varios metros en el aire para después caer sobre su objetivo a gran velocidad, ataque que se ejecuta con un bonificador adicional de +2. Si tiene éxito, causa doble daño. Esta es una maniobra extrema que solo intentará si el combate le va mal, o si cree que tiene posibilidades de conseguir sorpresa total contra el enemigo.

Otra táctica común es apresar a un objetivo de tamaño humano y alzar el vuelo. El peritón asciende tan rápidamente que la mayoría de objetivos no tiene tiempo para reaccionar hasta que están al menos a 30 metros sobre el suelo, y se enfrentan a una caída de 10d6 si escapan del agarre del monstruo.

Los peritones anidan en cavernas en lo alto de las montañas o colinas. En ocasiones mantienen vivos a humanos y criaturas humanoides hasta que son necesarios para alimentarse o reproducirse.

Los huevos de peritón se pueden vender por 10d12 monedas de oro cada uno.

Pesadilla

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 6 + 6

Movimiento: 15 metros, 36 metros volando

Ataque: 2 cascos / 1 mordisco

Daño: 1d6 + 4 / 1d6 + 4 / 1d12

Salvación: G6

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.350

Las pesadillas son las monturas malignas del Inframundo, sirviendo a diablos, demonios, sagas nocturnas, liches y muertos vivientes poderosos. Parecen grandes y musculosos caballos completamente negros. Tienen los ojos rojos, un hocico llameante y cascos que arden como ascuas. En lugar de pelo, tanto la crin como la cola son de fuego.

Las pesadillas pueden comprender las órdenes de sus malignos jinetes. Se comunican entre ellos por empatía.

Odian todo lo que está vivo. Atacarán a cualquier criatura que no sea oriunda del Inframundo. Tienen potentes colmillos con los que muerden. Sus cascos ardientes también son armas temibles, y prenderán cualquier combustible o sustancia inflamable.

Durante el combate, la excitación y el fervor de la batalla harán que exhale una nube de humo tóxica y ardiente, que ciega y ahoga a todos aquellos en un radio de 3 metros del maligno corcel. Los afectados deben superar una salvación contra aliento de dragón o sufrir un penalizador de -2 a las tiradas de ataque, daño, CA y salvaciones.

Su mera presencia mata instantáneamente a los animales pequeños (ratones, insectos, etc.) hasta una distancia de 9 metros, y paralizará a criaturas de 3 dados de golpe o menos hasta que superen una salvación contra parálisis. Una vez que lo consiguen ya no son afectados. Los lugares donde una pesadilla toca el suelo quedan malditos y secos, y las plantas se marchitan y mueren.

Aunque no tiene alas, la pesadilla es capaz de desplazarse por el aire con una facilidad pasmosa. Pueden volar a través del plano astral y etéreo a voluntad. Pueden volverse invisibles (como el conjuro invisibilidad, pero afectando también a sus jinetes) tres veces al día.

Se conoce la existencia de pesadillas mucho más grandes y feroces, conocidas con el nombre de Cauchemar

Perro del Inframundo

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 3 a 7

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 mordisco o aliento de fuego

Daño: 1d6 para el mordisco.

Salvación: G3 a G7

Moral: 9

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 100 – 1.200

Penumbra, dios de la oscuridad y la maldad, señor del Inframundo, creó estos mastines terribles en las mazmorras de Espectra, su fortaleza negra. Son como lobos demoníacos, capaces de escupir fuego sobre sus enemigos. Su aliento de fuego, con un alcance de 15 metros, causa 1d6 puntos de daño por cada dado de golpe que atesore la bestia, hasta un máximo de 7. Pueden utilizar este ataque de dos a tres veces al día. Una tirada de salvación contra

arma de aliento efectiva reducirá el daño a la mitad. Los perros de Penumbra, como también son conocidos, pueden detectar a seres invisibles con un 75% de posibilidades en una tirada de 1d100 porcentual.

Poltergeist

Clase de armadura: -1
Dados de golpe: 12
Movimiento: 20 metros
Ataque: 1 arrojar objetos + especial
Daño: 1d4
Salvación: EL12
Moral: 11
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 4.750

Un poltergeist es el espíritu errante de un infante fallecido, y se mantiene siempre invisible, incluso cuando ataca. Este poderoso muerto viviente, es inmune a todos los conjuros, menos aquellos que específicamente estén destinados a los muertos vivientes; incluso puede hacer una tirada de salvación contra conjuros cuando la acción de expulsar muertos vivientes del clérigo de como resultado su expulsión o incluso su total eliminación. Además, no puede ser dañado por armas mágicas inferiores a +2. Esta criatura puede lanzar objetos a sus enemigos, y cualquiera que sea golpeado por uno de estos objetos y falle la tirada de salvación adecuada contra conjuros, envejecerá 10 años. Los poltergeist pueden viajar entre el plano astral y el material a voluntad e incluso pueden segregar tentáculos de ectoplasma para intentar arrastrar a sus víctimas al plano astral, cosa que conseguirán si tiene éxito en una tirada de ataque al formar uno de estos tentáculos y su víctima falla una tirada de salvación contra conjuros.

Pudin Negro

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 10
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 toque
Daño: 3d8
Salvación: EL5
Moral: 12
Valor de tesoro: 400 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.750

El pudin negro es una poderosa criatura, muy peligrosa, que puede encontrarse en cavernas, dungeons abandonados, criptas y demás.

Aunque no son inteligentes, están dotados de un instinto natural muy agresivo que les empuja a atacar cualquier cosa que se mueva a su alcance. Estas criaturas tienen el aspecto de una mancha burbujeante de babaza negra que se desplaza con un movimiento ondulatorio.

Quimera

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 9
Movimiento: 40 metros
En vuelo: 60 metros
Ataque: 2 zarpazos / 3 cabezas + aliento
Daño: 1d4 / 1d4 / 2d4 / 1d10 / 3d4 + 3d6
Salvación: G9
Moral: 9
Valor del tesoro: 9.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 2.300

La quimera es una horrible combinación mágica de criaturas diferentes. Posee tres cabezas (León, Cabra y Dragón) y su cuerpo presenta rasgos también de esta abominable combinación. Durante su ataque, la cabeza de la cabra corneará, el león morderá y el dragón puede morder o lanzar su arma de aliento (un cono de 15 metros de largo por 3 metros de ancho en su parte final que causa 3d6 puntos de daño). La quimera sólo puede utilizar su arma de aliento 3 veces por día.

Rata

Por lo general, las ratas no atacarán a los humanos a menos que sean convocadas a hacerlo (por ejemplo, por un hombre-rata, un conjurador...) o para defender su guarida. Si llegara el caso de que tuvieran que actuar, suelen hacerlo en grandes manadas de roedores. Son excelentes nadadoras y pueden seguir atacando incluso estando en el agua. Sin embargo, poseen un miedo irracional al fuego y huirán de él, a menos que se vean obligadas a continuar peleando por algún artefacto mágico. Las ratas transmiten enfermedades. Cualquiera que reciba la dentellada de una rata tiene 1 posibilidad entre 20 de contagiarse. En ese caso, se debe superar una tirada de salvación contra veneno. Si falla, la víctima de la enfermedad morirá en 1d6 días o caerá enferma durante 1 mes sin posibilidad de salir de aventuras.

Rata Común

Clase de armadura: 9
Dados de golpe: 1 punto de golpe
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1mordedura por manada
Daño: 1d6 + enfermedad
Salvación: G1
Moral: 5
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2

Son las ratas más frecuentes de encontrar. Poseen un pelaje que varía en tonos grises y marrones. Siempre atacan juntas en grupos de 5-10 roedores. Su táctica consiste en trepar por la víctima e intentar derribarla.

Rata Gigante

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1d4 punto de golpe
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1mordedura por rata
Daño: 1d4 + enfermedad
Salvación: G2
Moral: 8
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 5

A diferencia de las ratas comunes, este tipo de rata puede superar con facilidad el metro de altura. Su piel es gris y negra, con dos pequeños ojos rojos con los que puede orientarse en la oscuridad. Es frecuente encontrarlas en solitarias catacumbas alimentándose de la carroña de los muertos.

Rechinador

Rechinador Común

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G1
Moral: 8
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 120

Estas criaturas son parecidas a los perros, pero sus hocicos cuentan con muchos más dientes afilados, y una hirsuta mata de pelo a lo largo de su lomo. La coloración depende de su hábitat pero por lo general se mueve entre el gris,

marrón y negro. Sus ojos muestran un destello asesino.

La manada se comunica a un nivel muy rudimentario, usando una combinación de gruñidos, ladridos y lenguaje corporal. Los rechinadores cazan en manadas, siguiendo a un líder (+1 dado de golpe) que obtiene su posición mediante la lucha y el sometimiento del resto de los miembros.

Cuando atacan, rodean a su presa y después se lanzan a la garganta. Su táctica consiste en desgastar al infortunado de turno hasta que está suficientemente debilitado. Entonces, todo el grupo se abalanza sobre él desde todas direcciones, derribándolo. La víctima sufre una penalización de +4 a la CA y los rechinadores infligen +2 puntos de daño en cada ataque. La única esperanza de escapar de una manada de estas bestias es trepar a algún lugar que no puedan alcanzar. Sin embargo, se sabe que en ocasiones hacen guardia pacientemente hasta que la presa muere deshidratada o intenta escapar, presa del pánico.

Se alimentan únicamente de carne. Atacan prácticamente cualquier cosa que encuentren en la zona, desde conejos y pájaros hasta aventureros.

Reciben su nombre de su habilidad para triturar hasta los huesos de sus víctimas, produciendo un sonido muy característico y aterrador. Las zonas controladas por estas criaturas se verán desprovistas de vida animal rápidamente, siendo sustituida por un silencio antinatural. Se necesita casi un año para que los animales vuelvan a asentarse en un área habitada por rechinadores, incluso después de que éstos la hayan abandonado.

Rechinador alado

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 12 metros/ 6 metros Volando
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d8
Salvación: G2
Moral: 8
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 270

Se les encuentra solo en zonas con formaciones rocosas naturales. Están dotados de alas similares a las de un murciélago que les permite saltar desde las rocas y planear hasta una distancia de 15 por cada 3 metros de altura del lugar de salto. Se cansan rápido, por lo que solo pueden planear hasta una distancia máxima de 60 metros. Pueden saltar desde el suelo y

planear 6 metros, pero sufren un penalizador de -2 a las tiradas de ataque que hagan desde el aire. En combate suelen utilizar las rocas para cargar a sus enemigos usando su vuelo. Para ello precisan de al menos 6 metros de altura, realizando un ataque con un bonificador de +2 (sufriendo un penalizador de +1 a la CA).

Rhagodessa

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4 + 2
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 pata / 1 mordisco
Daño: 0 + ventosas / 2d8
Salvación: G2
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

La rhagodessa es un arácnido gigante, del tamaño de un caballo pequeño. Posee cabeza y mandíbulas muy desarrolladas, de color negro intenso, y un tórax marrón oscuro. Tiene 5 pares de patas; el par frontal termina en ventosas con garras que le permiten sujetar a sus presas con fuerza. Un impacto de una pata no causa daño pero apresaa a la víctima. En el siguiente asalto de combate, la víctima es arrastrada a las mandíbulas y mordida (un impacto automático). Si la víctima se libera del agarre, sufre 1d4 puntos de daño por desgarramiento.

Las rhagodessa son carnívoros nocturnos, y solo cazan en la oscuridad. Son comunes en cavernas, y pueden trepar por las paredes.

Roc

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 18
Movimiento: 3 metros, 30 metros volando
Ataque: 2 garras o 1 mordisco
Daño: 3d6 / 3d6 o 4d6
Salvación: G9
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.125

Los rocs son enormes aves de presa que moran en regiones montañosas cálidas y son conocidos por atrapar grandes animales (ganado, caballos, elefantes) para comérselos.

Parecen grandes águilas, con un plumaje color marrón oscuro/dorado de la cabeza a la cola. En raras ocasiones se han visto ejemplares rojos, blancos o negros, estos avistamientos se consideran un mal presagio. Miden 18 metros del pico a la cola, con una envergadura de 36 metros.

En combate esta criatura se lanza en picado sobre su presa, la aferra fuertemente con sus garras para después alzar el vuelo, transportándola hasta su nido. La mayoría de las veces (95%) solamente se lleva a su presa si consigue impactar con ambas garras. Si solo golpea con una, suelta a la presa y se prepara para hacer un nuevo picado. Cuando la presa ha sido asegurada, el roc vuela hasta su nido. Si la criatura se resiste, la golpea con su pico hasta que deja de moverse.

Si esta criatura consigue capturar a un humano/humanoide/semihumano, hay un 65% de posibilidades de que el agarre impida a la víctima atacar al roc usando armas o conjuros. Este monstruo soltará a su presa si sufre daño equivalente a 1/4 de sus puntos de golpe, y puede coger a dos objetivos si estos se encuentran a 3 metros el uno del otro.

Normalmente el roc vuela a una altura de 90 metros sobre el suelo, buscando presas con su agudo sentido de la vista. Cuando encuentra una adecuada, se lanza en picado silenciosamente. El sigilo de este primer ataque impone un penalizador de -5 a las tiradas de sorpresa de los oponentes.

Su nido está compuesto de ramas y troncos. Los nidos suelen estar muy separados uno de otro, ya que no habría suficientes presas para satisfacer su apetito. Hay un 15% de posibilidades de encontrar huevos (1d4+1) en el nido.

Cada huevo se puede vender por 2d6+100 monedas de oro a comerciantes especializados en artículos exóticos. Como es de esperar, los rocs defenderán sus huevos hasta la muerte, ganando un bonificador de +1 a las tiradas de ataque. Sus plumas se emplean en la manufactura de objetos mágicos relacionados con el vuelo, como las típicas escobas voladoras.

En ocasiones son criados como monturas por comunidades de gigantes de las nubes o de la tormenta. Los gigantes de alineamiento legal no permiten a sus rocs que ataquen zonas civilizadas.

Roper

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 10 - 12
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1
Daño: 5d4
Salvación: G 10 - 12
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2400

Los roper son criaturas subterráneas ladinas y agresivas, parecidas a estalagmitas, de unos 2,5 metros de altura y 2 metros de diámetro y una coloración grisácea que los mimetiza con el entorno rocoso típico de las cavernas. Estas criaturas atacan a cualquier cosa que se mueva cerca, golpeando con sus cuatro tentáculos para atrapar y arrastrar a su víctima hacia su gran boca repleta de dientes afilados como cuchillas. Poseen un solo ojo, con un agudeza inusitada, provisto de infravisión. Además, inmunes a los ataques eléctricos, y solo reciben mitad de daño de ataques de tipo hielo.

Saboath

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 11

Movimiento: 6 metros, 12 metros nadando

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 2d10

Salvación: G6

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.700

Los saboath son un tipo especial de gólem creado por los aboleth. Son criaturas hechas de agua, y es muy difícil distinguirlos a simple vista de los elementales de agua. Para su construcción se emplea la mucosidad que generan los aboleth para poder respirar, y se les anima atando un espíritu del plano elemental del agua a su forma física.

Siempre se les encuentra en el agua o en tierra a no más de 18 metros de una formación acuosa.

Atacan golpeando con unos pseudópodos que forman desde su cuerpo acuoso. El gólem engulle a su objetivo si supera en 4 puntos la dificultad para impactar o si obtiene un 20 natural en el dado. La víctima engullida sufre de manera automática 2d10 puntos de daño por ahogamiento menos 1 punto de daño por cada dos puntos de Constitución que tenga por encima de 12 (daño mínimo 2). Un objetivo protegido por un conjuro de respirar bajo el agua no sufre este daño, aunque seguirá dentro del cuerpo del saboath. Las criaturas engullidas pueden ser objetivos de los ataques cuerpo a cuerpo del monstruo, aunque lo más habitual es que ataque a otros objetivos. Puede engullir hasta cuatro criaturas de tamaño medio.

Una vez por turno puede crear un efecto de muro de hielo, habitualmente en el aire, de forma que caiga sobre los enemigos infligiendo 3d10 puntos de daño a cada uno.

Como el resto de los gólems, son inmunes a la magia con la excepción de los conjuros que generen efectos de fuego, contra los que

realizan sus tiradas de salvación con un penalizador de -2.

También comparte con el resto de los gólems su dependencia de las órdenes de su amo. Si se le ataca, devolverá el ataque. Es capaz de hacer tácticas en combate y normalmente empleará su muro de hielo en el primer asalto antes de lanzarse al cuerpo a cuerpo.

Saga

Las sagas son criaturas mágicas que se dedican a extender el caos y la destrucción, a través de su magia y matando a todo ser que encuentran.

Su aspecto es el de humanas viejas y retorcidas, con un pelo largo y sucio, y los rostros marchitos. Su piel manchada está cubierta de pústulas y verrugas, sus bocas llenas de dientes ennegrecidos y un aliento pestilente. A pesar de su condición, poseen una fuerza sobrehumana y pueden aplastar fácilmente a criaturas menores, como los goblins, con una mano. De forma similar, a pesar de sus cuerpos decrepitos, corren rápidamente, superando con facilidad obstáculos tales como troncos o rocas. De sus dedos largos y huesudos surgen garras férreas. Emplean estas garras para desgarrar a sus oponentes en combate. Su indumentaria es muy parecida a la de una campesina, pero habitualmente está más rasgada y sucia. Todas las sagas poseen una resistencia natural a la magia: 20% annis, 35% cetrina, 50% marina, 65% nocturna.

Las capacidades combativas de cada saga varían con cada tipo (ver los detalles más abajo), pero todas ellas poseen los siguientes rasgos: Una fuerza descomunal, resistencia a la magia y la aptitud mágica de cambiar de forma. Estas criaturas usan esta habilidad para atraer a sus víctimas, adoptando la apariencia de jóvenes humanas o semihumanas hermosas, ancianas desvalidas o, de forma ocasional, orcos y goblins. La saga revela su verdadero aspecto y ataca cuando un adversario débil se le acerca. Contra oponentes bien armados o protegidos, mantienen su disfraz y esperan pacientemente al momento adecuado para atacar, cuando sean más vulnerables. Este engaño puede incluir persuasión verbal, llevar a la víctima hacia una trampa, etc.

El punto débil de las sagas es su arrogancia. Tienen un notable desdén por las habilidades mentales de humanos y semihumanos, y un personaje avisado podría percatarse de su engaño a través de una conversación.

Usualmente viven solas o en grupos de tres. Siempre eligen lugares apartados del mundo civilizado. En ocasiones coexisten con ogros o

gigantes malignos. Los primeros actúan como sus sirvientes o guardias, los gigantes sin embargo son tratados con respeto (por razones obvias) y cooperan con ellas para llevar a cabo actos de gran maldad contra el mundo exterior.

Aunque individualmente son poderosas, las sagas lo son mucho más cuando forman un aquelarre. El aquelarre está compuesto por tres de estas criaturas, de cualquier combinación. Adquieren poderes especiales que por sí mismas no tienen, estos incluyen lanzar poderosas maldiciones, polimorfar, controlar el clima, animar a los muertos (en esqueletos o zombis), escudriñar a sus objetivos, enviar terribles sueños (es decir, penetrar en el plano onírico y alterar los sueños de sus víctimas), predecir el futuro o aprisionar a sus contrincantes en jaulas de fuerza. El aquelarre nunca lanza estos conjuros en combate, sino que los emplean para llevar a cabo sus planes.

Existe un 80% de probabilidades de que el aquelarre esté protegido por una mezcla de 1d8 ogros y 1d4 gigantes malignos. Uno o dos de estos ogros son polimorfados y enviados al mundo exterior para recabar información. Se equipa a los esbirros con un artefacto conocido con el nombre de ojo de saga, que permite al aquelarre ver a través de él por un vínculo mágico. Su forma real es la de un ojo arrancado, pero para un observador normal parece una gema de poco valor. Se suelen colocar en medallones o colgantes. Destruir el ojo de saga causa 1d10 puntos de daño a las 3 sagas del aquelarre, y una de ellas queda ciega durante 24 horas.

Las sagas tienen un apetito voraz y son capaces de devorar criaturas de tamaño humano en tan solo 10 asaltos. Prefieren la carne humana, pero se conforman con la de orco o semihumano cuando no hay otra opción. Esta destrucción sin sentido les ha granjeado poderosos enemigos. Aparte de la humanidad, tanto gigantes buenos como dragones benignos las cazan, matándolas siempre que les es posible. Ellas se reproducen rápidamente, utilizando su capacidad de cambio de forma para seducir a los hombres y siempre tienen hijas.

Saga Annis

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 9

Movimiento: 12 metros/ 12metros nadando

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 2d8 / 2d8 / 1d10

Salvación: EL7

Moral: 9

Valor de tesoro: N/A

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.025

Son las más grandes y poderosas físicamente de entre las sagas. Miden entre 2 y 2'5 metros. Su piel es de color azul oscuro, mientras que su pelo, dientes y uñas suelen ser de un negro brillante. Los ojos de una annis son verdes o amarillos. Tienen infravisión y unos sentidos del olfato y oído muy agudos. Por ello es difícil sorprenderlas, solo con un 1 en 1d6.

La annis ataca utilizando sus garras y dientes para causar terribles heridas. Si impacta con sus tres ataques en un solo asalto, agarra a su oponente. En el siguiente asalto todos los ataques se consideran impactos automáticos, a no ser que la víctima sea más fuerte (su fuerza es de 19), se la mate o la víctima utilice algún efecto mágico para escapar. La saga continuará desgarrando a su víctima hasta que muera.

Además de estos ataques, una de estas criaturas puede generar un banco de niebla que cubre una extensión de 15 metro de largo por 6 de ancho y 6 de alto. Los seres dentro de esta zona no podrán ver nada que esté a más de un metro y medio. Puede generar este efecto hasta 3 veces al día, y lo suele emplear para confundir a sus oponentes o impedir los ataques de un enemigo superior. La niebla persiste durante una hora.

Cuando cambian de forma puede parecerse a una humana alta, un ogro hembra o incluso una gigante pequeña.

Su piel es dura como el hierro; por ello las armas de filo le causan un punto menos de daño al impactarle. Las armas romas (martillos, mazas) infligen un punto de daño adicional en cada golpe.

Hablan su propia lengua, así como el ogro, los idiomas de gigantes malignos y algunas el común. Su esperanza de vida es de 500 años.

Saga Cetrina

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 9
Movimiento: 12 metros/ 12 metros nadando
Ataque: 2 garras
Daño: 1d4 + 6 / 1d4 + 6
Salvación: EL9
Moral: 10
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.600

Estas odiosas criaturas viven en bosques densos y pantanos. Como su nombre indica, su color de piel es de un verde enfermizo. El color del pelo varía desde el negro al verde oliva, y sus ojos son ámbar o anaranjados. Su piel, a pesar de su aspecto, es dura y áspera como la corteza de un árbol. Debido a su coloración y su capacidad para moverse en absoluto silencio, las sagas cetrinas imponen un penalizador de -5 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes mientras están en un bosque o pantano. Tienen infravisión y una vista, olfato y oído superiores. Solo se les sorprende con un 1 en 1d6. Garras de piedra les crecen en sus dedos alargados, las que usan para desgarrar a sus presas. Su fuerza es similar a la de un ogro, por lo que sus tiradas de ataque tienen un bonificador de +3 y un +6 al daño.

Pueden lanzar los siguientes conjuros, a voluntad una vez por asalto (como un mago de nivel 9): invisibilidad, respirar bajo el agua, fuerza fantasmal.

Para atraer a sus víctimas, las sagas cetrinas utilizan una habilidad de imitación de sonidos, creando voces de un varón o mujer, joven o maduro, humano o semihumano. Las llamadas de socorro y los llantos componen el grueso de sus engaños. También pueden imitar a la mayoría de animales.

Las sagas cetrinas hablan su propio idioma (un dialecto del de las sagas annis) así como todos los de las razas semihumanas y el común. Son las más longevas de las sagas, pues pueden vivir hasta 1.000 años.

Saga Marina

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 12 metros/ 12 metros nadando
Ataque: 1 daga
Daño: 1d4 +6
Salvación: EL3
Moral: 7
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 65

Las más odiosas de las sagas, habitan en zonas costeras en mares de agua caliente, y en algunas ocasiones en lagos. Les gustan las zonas con abundante vegetación marina. Pústulas, apéndices óseos y escamas verdes cubren su enfermiza piel amarilla. Sus ojos son siempre rojos con pupilas negras. Su pelo tiene el aspecto de algas y cae por todo su cuerpo, cubriéndolo.

Odian la belleza, e intentan destruirla siempre que les es posible. Utilizan su cambio de forma para aparentar ser algo más agradable que su verdadero yo y atraer a sus víctimas a una distancia de 9 metros antes de revelar su verdadero aspecto. Este es tan horripilante que cualquiera que vea a una de ellas pierde la mitad de su fuerza durante 1d6 turnos si no supera una salvación contra conjuros. Puede además proyectar una mirada mortal hasta tres veces al día. Esta mirada afecta a una criatura a elección de la saga en un radio de 9 metros. Si la víctima falla una salvación contra veneno/muerte, tira 1d100 y aplica el siguiente efecto:

01-25 la víctima muere del susto

26-100 la víctima queda paralizada durante 3 días.

Pocos son los que sobreviven a su mirada, ya que la saga devora rápidamente a las víctimas indefensas. Las sagas marinas siempre utilizan su mirada mortal como forma principal de ataque; pueden atacar cuerpo a cuerpo pero solo lo hacen cuando los números están de su parte. Al contrario que otras sagas, utilizan dagas, obteniendo un bonificador de +3 al ataque y +6 al daño (por su fuerza de ogro).

Las sagas marinas hablan su propio idioma además del común y el de las annis y elfos marinos. Viven hasta 800 años.

Saga Nocturna

Clase de armadura: -2
Dados de golpe: 8
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 2D6 +2
Salvación: EL8
Moral: 8
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.750

Estas criaturas siempre están a la caza y captura de víctimas que devorar. Tienen la piel de color azul oscuro-violeta, con una mata de pelo negro y ojos rojos brillantes. Sus garras son muy largas y de color rojo o negro.

Cuando encuentran a su presa lanzan un poderoso hechizo de dormir, que afecta a criaturas de hasta 12 dados de golpe, con una salvación contra conjuros para evitar sus efectos. La saga entonces procede a estrangular a su víctima. Si el conjuro falla, visitará a la víctima en sueños en forma etérea, provocando horribles pesadillas que no permitirán descansar al pobre desgraciado.

Cada visita reduce la Constitución del objetivo en un punto; cuando llega a 0 muere y la saga se lleva su alma al Inframundo.

Odian la bondad y atacan a cualquier criatura de alineamiento bueno siempre que la situación juegue a su favor. Tienen una habilidad natural para detectar los alineamientos de las criaturas que ven.

Su forma de ataque más común es un temible mordisco con sus colmillos, que en ocasiones transmite enfermedades. Pueden lanzar un proyectil mágico, igual que el conjuro en todos los aspectos pero con daño 2d10 por proyectil (nivel de lanzador igual a sus dados de golpe). De sus garras pueden proyectar un crepitante rayo negro que drena la fuerza de sus enemigos, imponiéndoles un penalizador de -4 al ataque y al daño durante 1d8 asaltos. Afecta a un objetivo hasta a 15 metros de distancia. Estas dos aptitudes puede utilizarlas tres veces al día. Por su conexión con el Inframundo, puede tratar de invocar una vez al día (50% de probabilidades) a un demonio. Tira 1d100 y comprueba el resultado:

01-50 Demonio tipo I (vrock)

51-100 Diablo (súcubo)

Odia hacer esto puesto que después deberá recompensar a su aliado con algún tesoro. Son inmunes a conjuros de dormir, hechizar persona, miedo; y aquellos relacionados con el fuego y el frío. Es necesario un arma de al menos un

bonificador mágico de +3 para poder hacerles daño.

Como ya se ha comentado antes, son capaces de proyectar astralmente sus cuerpos, pero para hacerlo precisan de una presea especial. Esta presea curará todas las enfermedades que contraiga el poseedor y otorgará un bonificador de +2 a todas las tiradas de salvación cuando se invoquen sus poderes. Sin embargo, en manos de una criatura buena, la presea se va deshaciendo con cada uso, aguantando hasta 10 antes de desaparecer.

Las sagas nocturnas suelen operar en solitario o en aquelarres de 3, y en ocasiones montan pesadillas. Hablan el común y el idioma oscuro de Penumbra.

Sahuagin

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 2
Movimiento: 12 metros
Nadando: 24 metros
Ataque: 2 o 4 garras / 1 mordisco o 1 arma
Daño: 1d2 / 1d2 / 1d2 / 1d2 / 1d4 o causado por arma
Salvación: G2
Moral: 8
Valor de tesoro: 500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 29

Los sahuagin son malvados hombres-pez que adoran a fuerzas infernales. La mayoría muestran una coloración verde, oscura en la espalda y clara en el vientre. Muchos tienen manchas oscuras, pero tienden a desaparecer con la edad. Un macho adulto mide aproximadamente 1'8 metros. Solo habitan en agua salada y pueden morar en aguas poco profundas cerca de la costa o en los lugares más profundos del mar interior. Tienen reinos bajo las olas que imitan las sociedades humanas. Estos seres suelen combatir con tridentes y redes (50%) o dagas, lanzas y ballestas (25%). Si se encuentran desarmados, atacarán con sus dos garras y con mordiscos si se encuentran en la superficie, o con sus cuatro garras (de pies y manos) y con mordiscos si se encuentran bajo el agua.

Estas criaturas viajan en bandas dirigidas por un líder de 4 dados de golpe. Cuando se agrupan 10 o más, habrá un guardia de 3 dados de golpe por cada diez individuos. En sus guaridas, la mitad de los sahuagin serán hembras de 2 dados de golpe, y un 25% serán crías de 1 dado de golpe. Además, habrá 2d4x10 huevos. También hay un barón de 9 dados de golpe. Hay un 10% de probabilidades de que por cada 10 criaturas

haya un clérigo de nivel 5 - 8 y 1d4 acólitos de nivel 4. Además, hay un 5% de probabilidades de que haya un príncipe presente, junto con 2d4 jefes de 3 dados de golpe y 3d10 concubinas de 2 dados de golpe. Cuando haya un príncipe, siempre le acompañarán clérigos, tal y como se ha apuntado antes. Estas guaridas suelen estar guardadas por 2d4 tiburones, o 4d4 si hay un príncipe. Los sahuagin suelen capturar rehenes humanos y llevárselos bajo el agua, donde son objeto de innumeras torturas.

Salamandra de Fuego

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 8
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 arma o golpetazo / 1 mordisco
Daño: 1d6 golpetazo o daño del arma / 1d8
Salvación: G8
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1200

Las salamandras de fuego son horrendas criaturas mitad humanas mitad saurios. Estas criaturas suelen vivir en complejos subterráneos, en grandes colonias organizadas. Son muy peligrosas y territoriales, y atacarán a cualquier criatura que ose penetrar sus dominios. Son inmunes a los ataques basados en fuego, además pueden lanzar un chorro de vapor ardiente por sus bocas que causa 3d6 puntos de daño a todo ser inmediatamente delante de la salamandra, hasta 6 metros de distancia.

Salamandra de Hielo

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 12
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 arma o golpetazo / 1 mordisco
Daño: 1d6 golpetazo o daño del arma / 2d6
Salvación: G12
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.125

Las salamandras de hielo son horrendas criaturas mitad humanos mitad saurios. Estas criaturas suelen vivir en complejos subterráneos, en grandes colonias organizadas. Son muy peligrosas y territoriales, y atacarán a cualquier criatura que ose penetrar sus dominios. Estas salamandras son inmunes a los ataques basados en frío y pueden lanzar un rayo

de hielo desde su boca que causa 4d6 puntos de daño a una criatura hasta 10 metros de distancia.

Sapo gigante

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 15 metros (salto)
Ataque: 1 (mordisco o engullir entera a su víctima con un crítico)
Daño: 1d10 mordisco + 1d6 veneno.
Salvación: G3
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 300

Con un crítico el sapo engulle a su víctima, produciendo 1d10+1d6 por veneno más 3d6 por ácido.

Serpiente

Arrastrándose sobre su cuerpo entre las dunas del desierto, o al acecho sobre las ramas de los árboles en las espesas selvas, no es difícil tener un desagradable encuentro con estos sigilosos reptiles siempre al acecho de posibles víctimas.

Cobra Escupidora

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 1
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura o escupir
Daño: 1D4+Veneno
Salvación: G1
Moral: 7
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 13

Esta serpiente de color blanco mortecino puede llegar a medir casi 1 metro de largo. Dependiendo de la situación, la cobra puede elegir entre atacar a sus víctimas escupiéndole un chorro de veneno a los ojos (pueden llegar a alcanzar los 2 metros de distancia), o mordiendo con sus afilados colmillos. Si el salivazo alcanza su objetivo, la infortunada víctima deberá superar una tirada de salvación contra veneno o quedará ciega. Por el contrario, si la serpiente elige morder, su objetivo también deberá superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d10 turnos.

Corredora Gigante

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 2
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1D6
Salvación: G1
Moral: 7
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 20

La ventaja de este tipo de serpientes, con respecto a las de su especie, reside en su velocidad. La corredora gigante es una asesina letal que puede moverse y atacar a una velocidad increíble. No inyecta veneno en su víctima, pero sus afilados colmillos pueden causar importantes heridas en su víctima.

Víbora con Orificios

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1D4+Veneno
Salvación: G1
Moral: 7
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 25

El nombre de esta serpiente viene dado por dos pequeños orificios que presenta en la cabeza y que actúan como sensores del calor a una distancia de 30 metros. Debido a la combinación de estos sensores y de su infravisión, es muy difícil pelear contra esta víbora, pues siempre ganará la iniciativa, sin necesidad de tirar los dados. Una víctima de la mordedura de la víbora con orificios deberá superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d10 asaltos.

Serpiente Marina

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1+Veneno
Salvación: G2
Moral: 7
Valor de tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50

Es la dueña absoluta del medio acuático. Se puede desplazar a grandes distancias gracias a su habilidad especial para nadar. Su tamaño normal ronda los 2 metros, pero se conocen casos de extraordinarias serpientes marinas que han hundido barcos enteros. La mordedura de una serpiente marina es muy sutil y, en ocasiones, ha pasado desapercibida para su víctima hasta que ha sido demasiado tarde. Si no se supera una tirada de salvación contra veneno, la víctima sucumbirá en 1d10 asaltos.

Cascabel Gigante

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 mordedura
Daño: 1D4+Veneno
Salvación: G2
Moral: 8
Valor de tesoro: 1.100 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 300

Esta serpiente puede alcanzar fácilmente los 3 metros de tamaño. Su piel es de color blanco y marrón formando rombos. Su cola está formada por una costra de escamas secas que, al sacudirlas, generan un característico sonido que le sirve para ahuyentar a los intrusos. La víctima de una Cascabel Gigante debe superar una tirada de salvación contra Veneno o morirá en 1d6 asaltos. Gracias a su velocidad, esta serpiente ataca dos veces por asalto.

Pitón de las Rocas

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura/ apretón
Daño: 1D4/2D4
Salvación: G2
Moral: 8
Valor de tesoro: 1.100 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 13

Es la serpiente más grande que se conoce. Su longitud habitual ronda los 7 metros y su piel forma un patrón en espiral de color marrón y amarillo. En su primer ataque siempre intentará morder. Si acierta en su ataque, la pitón se enrolla alrededor de su víctima y la aprisiona en el mismo asalto causándole 2d4 puntos de daño adicional por asalto.

Sombra

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2 + 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 toque
Daño: 1-4 + Especial
Salvación: G2
Moral: 12
Valor del tesoro: 500 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 35

Las sombras son seres incorpóreos que se arrastran por paredes y suelo, siendo capaces de adoptar una gran variedad de formas. Es muy difícil detectarlas, así que siempre sorprenden a sus víctimas. Durante un combate, siempre actuarán en primer lugar la mayoría de las ocasiones (1-5 en un d6). Cada vez que una sombra acierta contra su enemigo, además del daño que le ocasione normalmente, le reducirá la Fuerza en 1 punto. Esta debilidad durará 8 asaltos y si una criatura queda con sus puntos de Fuerza reducidos a cero, pasa a convertirse en una sombra inmediatamente. A las sombras sólo se les puede dañar con armas mágicas y son inmunes a los conjuros de *Dormir* y *Hechizar Monstruo*. A pesar de su naturaleza, las sombras no son muertos vivientes, así que los clérigos no pueden expulsarlas ni comandarlas.

Su-Monstruo

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5 + 5
Movimiento: 9 metros, 9 metros trepando
Ataque: 4 garras / 1 mordisco
Daño: 1d4/ 1d4 / 1d4 / 1d4 / 2d4
Salvación: G5
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 400

Los su-monstruos parecen grandes monos grises, de entre 1'2 y 1'5 metros de alto. Poseen huesos recios y miembros musculosos, pero siempre parecen desnutridos porque se les marcan mucho las costillas y vértebras. Su larga cola prensil soporta con facilidad su peso. Manos y pies de la criatura son exactamente iguales, con 3 dedos largos y gruesos y un pulgar oponible, todos ellos provistos de garras. Como la cola, las manos y pies son fuertes y les permiten quedar colgados de un solo miembro durante varias horas. La mayor parte de su cuerpo está cubierto de un pelo corto gris y sucio. La cara y la cola son negras, mientras que las manos/pies son rojas (siempre parece que acaban de matar algo, lo cual no dista

demasiado de la realidad). Sonríen con frecuencia, pero no como gesto amigable sino para amenazar enseñando los dientes.

Los su-monstruos atacan con las 4 patas cuando les es posible (colgándose de la cola), desgarrando a su víctima con sus afiladas garras. También pueden morder con su boca perruna. Cazan en pequeños grupos (1d12 miembros). Sus terrenos favoritos de caza son los caminos transitados a través de la jungla o cavernas (donde sea que vivan). Buscan un lugar apropiado entre las ramas o el techo de la caverna para agazaparse y esperar. Cuando una víctima pasa por debajo, se descuelgan usando su cola como ancla. De esta forma pueden atacar con sus cuatro garras además del mordisco. Las víctimas de esta emboscada sufren un penalizador de -4 a las tiradas de sorpresa.

Lo que los convierte en terribles es su proteccionismo tribal. La mitad de las veces (50% de posibilidades), la familia al completo tomará parte en la caza. Macho, hembra y dos crías. Si las crías son atacadas o amenazadas, las hembras lucharán como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de acelerar. Si las hembras son atacadas, es el macho el que recibe este beneficio. En ambos casos, el efecto dura cinco asaltos.

Tienen poderes psíquicos que les permiten proyectar una descarga de energía psíquica una vez al día. Este ataque tiene forma de cono de 1'5 metros de ancho en su inicio, 18 de largo y 6 de ancho al final. Todos los objetivos dentro del cono deben superar una salvación contra varitas mágicas o quedarán aturridos e incapaces de actuar durante 3d4 asaltos.

De acuerdo a las leyendas, los su-monstruos fueron creados por un poderoso mago o clérigo/druida maligno, que quiso proteger su bosque de posibles intrusos. Las criaturas componen una fuerza de ataque formidable, lo cual apoya esta teoría. Los sabios dicen que estas criaturas son un híbrido mágico de humano y mono. En cualquier caso, muchos magos y clérigos malignos emplean a los su-monstruos como guardianes en zonas boscosas o cavernas.

Tarasca

Clase de armadura: -3
Dados de golpe: 70
Movimiento: 9 metros, 15 metros embestida
Ataque: 2 garras / 1 coletazo / 1 mordisco / 2 cuernos
Daño: 1d12 / 1d12 / 2d12 / 5d10 / 1d10 / 1d10
Salvación: G14
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 15.500

La legendaria tarasca, ya que afortunadamente solo hay conocimiento de la existencia de una, es el monstruo nativo del plano material más temido. La criatura es bípeda y escamosa, con dos cuernos en su cabeza, una cola enorme y un caparazón durísimo.

Esta criatura es una máquina de matar y cuando está activa devora todo en kilómetros a la redonda, incluyendo animales y vegetación. Ataca como un monstruo de 28 dados de golpe, golpeando una CA de 0 con un -5. Su rutina de ataque incluye las dos garras delanteras, un barrido con la cola, un mordisco (que cercena miembros con una tirada natural de 18 o más) y 2 cornadas. Una vez cada turno, la habitualmente lenta tarasca puede acelerar su paso con una tasa de movimiento de 15 metros, haciendo que los ataques de cornada causen doble daño y pisoteando todo bajo sus garras infligiendo 4d10 puntos de daño aplastante.

La mera visión de este monstruo hace que las criaturas de menos de 3 dados de golpe queden paralizadas por el miedo (sin tirada de salvación) hasta que dejen de verla. Criaturas de 3 o más dados de golpe huyen presas del pánico, aunque aquellos de 7 o más dados de golpe que superen una tirada de salvación contra parálisis no se verán afectados (aunque la mayoría de las veces eligen echar a correr).

El caparazón de la tarasca es excepcionalmente duro y reflectante. Rayos y descargas como conos de frío e incluso proyectiles mágicos son inútiles contra él. Su capacidad para reflejar es tal que en ocasiones estos ataques son devueltos al lanzador (1 en 1d6). También es inmune al calor y al fuego, y regenera los puntos de golpe perdidos a razón de 1 punto por asalto. Solo las armas mágicas tienen alguna posibilidad de provocar daño.

Por fortuna, la tarasca solo está activa durante cortos períodos de tiempo. Habitualmente el monstruo aparece para alimentarse durante una semana o dos, saqueando todo lo que encuentra a su paso en kilómetros y kilómetros.

Tras hartarse busca una guarida subterránea y duerme durante 5d4 años antes de despertar de

nuevo. Una vez cada década, el monstruo está particularmente activo, y permanece despierto durante varios meses. Tras este período, su sueño dura 6d4 años (salvo que se le moleste).

Derrotar a la tarasca parece una hazaña imposible. Solo si se la reduce a -30 puntos de golpe y se lanza un conjuro de deseo permanecerá muerta. Si no, incluso el más minúsculo pedazo de la criatura puede regenerar al monstruo completamente.

Las leyendas dicen que se pueden obtener grandes tesoros del caparazón. La porción superior, si se trata con ácido y se calienta en una forja, dará como resultado la obtención de un gran número de gemas (10d10 diamantes de 1.000 monedas de oro cada uno). El vientre, mezclado con la sangre de la criatura y mitral, se dice produce un metal que puede ser forjado por un maestro herrero enano en 1d4 escudos +5. Se requieren 2 años para crear cada escudo, y no es probable que los enanos lo hagan gratis. Nota: Los puntos de experiencia que otorga esta criatura son orientativos. Para un desafío así lo más adecuado es que el Narrador establezca la recompensa de acuerdo a su criterio y los objetivos de la campaña.

Tembo

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 5
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco / 2 garras delanteras / 2 garras traseras
Daño: 1d10 + drenaje de energía / 1d8 / 1d8 / 1d6 / 1d6
Salvación: EN5
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 300

El tembo es una despreciable criatura, odiada y temida en todos los lugares. Este monstruo camina habitualmente a 4 patas como si fuera un felino. Su piel está cubierta por escamas de color marrón tostado. Sus cuatro miembros terminan en garras largas y afiladas, y enormes colmillos sobresalen por debajo de los labios carnosos de su morro cuadrado. Sus grandes orejas situadas a ambos lados de su cabeza le permiten captar los sonidos en cualquier dirección (pueden girar sin restricción).

Los tembos hablan su propia lengua, y debido a su elevada inteligencia algunos aprenden los idiomas de los humanos y semihumanos. Hablan estas lenguas a base de gruñidos mientras babea, lo que puede ser tan desconcertante como los temas de los que deciden hablar.

Les encanta el combate, y se lanzan al cuerpo a cuerpo en una danza furiosa de sangre y muerte. Saltan hacia una víctima y atacan con sus cuatro garras a la vez que propinan un mordisco. Las garras frontales tienen más fuerza que las traseras, por lo que causan mayor daño.

Su ataque más devastador toma la forma de un temible mordisco. Si tiene éxito con este inflige daño y además la víctima debe superar una salvación contra veneno/muerte o perderá un nivel de experiencia. La tirada de salvación debe realizarse cada vez que un mordisco impacta.

Cuando son atacados desde la distancia, el diestro tembo puede esquivar todo tipo de proyectiles con un resultado de 1 - 5 en 1d10.

Su rapidez en la batalla es increíble, por ello, a la hora de calcular la iniciativa, esta criatura puede lanzar 2d6 y elegir el resultado más alto.

Una vez por día puede cambiar la coloración de su piel para desaparecer de la vista, incluso en medio de una refriega. Este efecto se trata igual que un conjuro de invisibilidad. Estas bestias son muy audaces, y siempre lucharán hasta la muerte en lugar de huir de la batalla.

Los tembos suelen habitar en yermos desérticos en pequeñas manadas que poseen una organización social mínima. Cada miembro actúa según sus propios deseos, no comparte las presas y no se somete a ningún líder. El único rasgo de cohesión que muestran es que si un tembo es atacado, la manada entera corre a ayudarlo.

Los tembos prefieren alimentarse de criaturas jóvenes (por crueldad básicamente), engullendo animales recién nacidos de un tirón. Se sabe que para encontrar sus presas se han adentrado en comunidades élficas, capturando niños elfos, o bien en los subterráneos de los enanos para hacerse con sus carnosos vástagos, y también incluso en ciudades y pueblos de los hombres, para robar sus niños. Estos hechos los han convertido en objetos universales de miedo y odio. Incluso aquellas razas con una enemistad notoria como elfos y enanos han abandonado las armas momentáneamente para deshacerse de un grupo de tembos antes de que éstos pudieran darse un festín con sus hijos.

Tentamort

Clase de armadura: 3 (tentáculos), 1 (cuerpo)

Dados de golpe: 2 cada tentáculo, 4 el cuerpo

Movimiento: 1 metro

Ataque: 1 tentáculo

Daño: 1d6 / 1d6

Salvación: G5

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 125

Los tentamorts son depredadores de dungeon emparentados con los calamares. Su cuerpo/cabeza es una esfera carnosa de 60 centímetros de diámetro, cubierta por una coraza quitinosa. Esta cabeza/cuerpo contiene todos los órganos vitales y los perceptivos (olfato, gusto y oído). En la parte inferior del cuerpo tiene entre 6 u 8 tentáculos cortos succionadores. Le sirven de pies y le permiten adherirse a cualquier superficie. Son su única manera de locomoción. Dos tentáculos más grandes le salen de la cabeza, de 3'5 metros de largo. No tienen ojos, pero todo su cuerpo es un órgano delicado que percibe el calor corporal. La respiración se realiza a través de 3 agujeros colocados justo por encima de los pies. Su piel es de color gris verde.

El tentamort se arrastra a través de los corredores de los dungeons, utilizando su sentido del olfato para encontrar una intersección muy transitada (una puerta o algo parecido), y se pega al techo o a la pared, esperando a que pase una presa. Cualquier criatura que se acerque a 3 metros del monstruo será atacado por los dos tentáculos más grandes. Estos tienen 2 dados de golpe cada uno, mientras que la cabeza tiene 4, pero ataca como un monstruo de 4 dados de golpe. Cuando se reduce un tentáculo a 0 puntos de golpe, éste es seccionado. Se regeneran completamente en una semana. Cortar un tentáculo no afecta al otro. La única manera de matar a un tentamort es acabar con el cuerpo.

Cada tentáculo puede golpear a un oponente y, además, cada uno tiene un ataque especial. Uno es un poderoso constrictor, agarrando a su presa si golpea a un enemigo con una tirada superior en 2 puntos al número requerido, o un 20 natural. Las víctimas apresadas no pueden usar armas, lanzar conjuros o mover los brazos. Pueden hacer una tirada de presa para soltarse con un penalizador de -2. Cada asalto subsiguiente el tentamort inflige automáticamente 1d6 puntos de daño por constricción. El otro tentáculo es mucho más letal. De la punta sale un apéndice óseo. Como el tentáculo anterior, agarra a su presa con un 20 o superando el número requerido para impactar

en 2 puntos. Este tentáculo, sin embargo, no constriñe. En vez de eso, al asalto siguiente la aguja de hueso se clava en la víctima sin tirada de ataque. Durante los siguientes dos asaltos el tentamort inyecta un fluido tipo saliva dentro del cuerpo. Este fluido ablanda los músculos y órganos de la víctima para que después puedan ser absorbidos con la aguja de hueso. Si se corta el tentáculo mientras inyecta, se puede salvar a la víctima lanzándole un conjuro de curar enfermedad durante la siguiente hora. Las criaturas que reciban la inyección completa mueren automáticamente 3 asaltos después. Un conjuro de sanar negará el fluido, como también lo hará un regenerar seguido de un curar heridas. Si dos víctimas están al alcance, los tentáculos atacan simultáneamente. Si solo hay una presa, ambos atacan a la misma.

Los tentamort responden a estímulos muy básicos. Se alejan rápidamente del fuego o del frío. A no ser que estén muy hambrientos, dejarán de atacar después de perder un tentáculo.

Thoul

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 garras / 1 arma
Daño: 1d4 / 1d4 / daño del arma
Salvación: G3
Moral: 10
Valor del tesoro: 800 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 65

Los thouls son unas criaturas de naturaleza mágica que, según cuentan las leyendas, fueron concebidas por una extraña combinación mágica fallida de monstruos. El resultado fue un ser cuya apariencia física es similar a la de un gran trasgo y que, sin embargo, tiene la capacidad de paralizar a sus víctimas con su ataque, al igual que haría un necrófago. Otra característica que poseen los thouls es que se regeneran automáticamente 1 punto de daño por asalto durante los combates, una extraña habilidad regenerativa que hace recordar a los trolls.

TIBURÓN

Los tiburones son depredadores que se alimentan sobretodo de peces. Tienen una inteligencia mínima y son impredecibles. Les atrae el olor de la sangre desde 90 metros y esto les llevará a un estado de frenesí asesino (atacarán, pero no realizarán ninguna tirada de

moral). Los tiburones se encuentran en agua salada.

Tiburón toro

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 2
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 2d4
Salvación: G1
Moral: 7
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 25

Miden 2 metros y medio de longitud y son marrones. Los tiburones toro embestirán primero a su presa para aturdira (tirada de salvación contra parálisis o estará aturdida durante tres asaltos), y luego atacará en el siguiente asalto, cuando esté indefensa.

Tiburón mako

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 2d6
Salvación: G2
Moral: 7
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 75

Miden 3 metros y medio y son de un color gris azulado. Los mako son impredecibles, ignorando de repente a una presa para atacar a otra.

Tiburón blanco

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 8
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 2d10
Salvación: G4
Moral: 7
Valor del tesoro: N/A
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 650

Miden 9 metros o más y son grises con la parte inferior blanca. Se sabe que son capaces de destruir incluso pequeñas embarcaciones.

Trasgo

Los trasgos son pequeñas criaturas malvadas similares a humanoides de piel terrosa y aspecto siniestro. Sus ojos adquieren una tonalidad rojiza y brillan cruelmente en la oscuridad. Poseen grandes orejas puntiagudas y, en ocasiones, se dejan crecer las uñas para que parezcan garras.

Debido a su falta de fortaleza física, suelen agruparse en tribus y clanes para atacar en grupos numerosos. Gustan de vivir en lugares subterráneos, por lo que han desarrollado un avanzado sistema de visión en la oscuridad, que puede llegar a alcanzar los 10 metros de distancia. Por eso, cuando pelean a plena luz del día, sufren un penalizador de -1 en todas sus tiradas de ataque. Las tres principales razas de trasgos que existen son:

Goblin

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 1-1
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: arma
Salvación: G1
Moral: 6
Valor del tesoro: 125mo (125mo)
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 5

Es la especie más común y la más débil de todas. De escasa fuerza física y de poco razonamiento, suelen ser utilizados como infantería por pequeños reyezuelos y jefes de clanes. Los goblin odian a todas las criaturas, pero especialmente a los enanos, contra quienes compiten por la posesión de gemas y objetos brillantes.

Osgo

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 3+1
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: arma +1
Salvación: G3
Moral: 9
Valor del tesoro: 400mo (400mo)
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 75

Son los trasgos de mayor tamaño, y se les conoce como trasgos gigantes. A pesar de su tamaño, los osgos son muy cautelosos y suelen atacar por sorpresa a sus víctimas. También

poseen una gran fuerza física, por lo que suman +1 a sus tiradas de daño.

Hobgoblin

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 1+1
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: arma
Salvación: G2
Moral: 8
Valor del tesoro: 125mo (125mo)
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 15

También conocidos como grandes trasgos, los hobgoblin son de un aspecto similar a los goblins, pero de mayor tamaño. Aunque también gustan de habitar lugares subterráneos, no dudan en salir a la superficie para asaltar caravanas o poblados, por lo cual están más adaptados a la luz solar y no sufren el penalizador de -1 a sus tiradas de ataque.

Tritón

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 3
Movimiento: 45 metros nadando
Ataque: 1
Daño: Arma
Salvación: G3
Moral: 7
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50

Los tritones son legendarias criaturas marinas, mitad hombres mitad peces, de hecho, el torso es el de un hombre y en lugar de piernas tiene una gran aleta, como de tiburón. Viven en enormes ciudades submarinas, bien organizadas y defendidas. Son enemigos naturales de los sahuagin y locathah.

Troglodita

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 2
Movimiento: 10 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4
Salvación: G2
Moral: 9
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 38

Estas criaturas, tan antiguas como los hombres lagarto del Gran Pantano, son maliciosas, belicosas y peligrosas. De hecho, los trogloditas están emparentados remotamente con los hombres lagarto, pues son de la familia de los reptiles aunque de aspecto humanoide, de piel escamosa verde y la espalda erizada de espinas que sobresalen de su musculosa anatomía. Además, tienen la habilidad de mimetizarse con el entorno, cambiando la tonalidad de su piel a voluntad, de ahí que sea extremadamente complicado localizarlos en su medio, lo que les permite sorprender a sus víctimas con 1 - 4 en 1d6. Todo humano o humanoide que entre en contacto con un troglodita debe realizar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque debido al mal olor que desprenden estas criaturas. Los trogloditas son enemigos mortales de los morlocks, gnomos, enanos y halflings.

Troll

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 6 + 3
Movimiento: 36 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10
Salvación: G6
Moral: 10 (8)
Valor del tesoro: 2.000 mo
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 650

Los trolls son seres de aspecto humanoide dotados de cierta inteligencia. Pueden llegar a medir hasta 3 metros de altura y, aunque su aspecto es el de criaturas muy escuálidas, en realidad poseen una extraordinaria fuerza física. Su piel es de un verde ceniciento, áspera y moteada. Son criaturas malignas y siempre están tramando algo. Se alimentan preferentemente de carne humana, aunque no desprecian a otras criaturas inteligentes. Durante un combate, atacan utilizando sus afiladas garras y pueden morder con unos colmillos especialmente diseñados para desgarrar. Poseen la habilidad innata de regenerarse cuando son dañados. Transcurridos 3 asaltos a partir de recibir la herida, el troll comienza a sanar 3 puntos de daño por asalto. Esta habilidad incluye además la capacidad de regenerar miembros amputados o heridas muy profundas. Sólo el fuego y el ácido pueden causarles heridas que no volverán a sanar. En esos casos, la moral del troll baja a 8 en lugar de su puntuación de 10 habitual. Hasta que el troll no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración.

Tumulario

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 10
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 + especial
Daño: 1d10
Salvación: G10
Moral: 12
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.000

Los tumularios son poderosos muertos vivientes, peligrosos, implacables y letales de necesidad, dado su tremendo poder y malevolencia. Generalmente aparecen como cadáveres andantes de guerreros, embutidos en viejas armaduras y armados con espadas de diseño antiguo y otras armas de aspecto y estilo arcaico.

Son celosos guardianes de tumbas legendarias, ruinas olvidadas y criptas hipogeas de tiempos remotos, olvidadas hace siglos. No se conoce bien cuál es el origen de estas odiosas criaturas, si bien se cree que fueron guerreros condenados por sus actos a vagar eternamente en la tierra sin descanso, o bien el resultado de los malévolos experimentos de clérigos oscuros. Sea como fuere, todo aquel que se encuentre con uno de estos monstruos hará bien en huir si quiere vivir para ver otro día.

Todo aquel golpeado por un ataque de tumulario deberá tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o sufrirá la pérdida de un nivel de experiencia. Si la víctima perdiera todos sus niveles, ésta moriría inmediatamente y se convertiría, en 1d4 días, en un tumulario. Además, todo aquel que vea por primera vez a este muerto viviente debe hacer una tirada de salvación contra miedo o huirá despavorido por 1d8 asaltos.

Los tumularios solo pueden ser golpeados por armas mágicas o de plata. Además, son inmunes a los conjuros con base de frío y nos les afectan los golpes críticos.

Tyrg

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 5
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordisco o 2 garras
Daño: 1d12 o 1d4
Salvación: G5
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 675

El tyrg es un cruce entre perro (en capacidades de guardia) y un tigre (en habilidad de acecho). Usualmente mide 1'5 metros de altura hasta los hombros y varía en longitud entre 1'8 y 2'5 metros. Su coloración es blanca y gris, con manchas negras o marrones. La posición de este monstruo cuando acecha recuerda a un gran felino de poderosas mandíbulas erizadas de colmillos afilados.

Cuando se enzarzan en cuerpo a cuerpo con su presa, emiten un sonido mezcla de rugido y aullido que sirve para aturdir levemente a sus víctimas (penalizador de -2 a la iniciativa, -2 a las tiradas de ataque) durante 3 asaltos, sin tirada de salvación. Nótese que los efectos de este aturdimiento no son acumulativos, y solo cuando los efectos desaparecen puede un personaje volver a ser afectado. Tras aullar, el tyrg ataca. Su poderoso mordisco es su arma predilecta. Si su oponente está en el suelo tumbado, las patas delanteras le desgarran causando 1d4 puntos de daño cada una.

Pueden moverse en silencio (75%) y solo son sorprendidos con un resultado de 1 por sus sentidos superiores.

Se sabe poco acerca de los tyrg, y lo que se conoce es por aventureros que se encuentran con ellos. Se dice que viajan en grupo y las hembras hacen las labores de caza. Su cubil suele encontrarse en cuevas o agujeros en el suelo (agujeros bien grandes).

Son depredadores carnívoros. No tienen enemigos naturales, a excepción de otros monstruos más peligrosos que ellos.

Unicornio

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 4

Movimiento: 80 metros

Ataque: 2 patadas / 1 cuerno

Daño: 1d8 / 1d8 / 1d8

Salvación: G8

Moral: 7

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Legal

Valor P.X: 125

Los unicornios son esbeltos corceles que poseen un característico cuerno en la frente. Son criaturas tímidas muy difíciles de avistar. Sólo consienten la presencia, y se dignan a comunicarse, con ciertos aventureros de alineamiento legal. En contadas ocasiones se sabe que han sido utilizados como fabulosas monturas, pero sólo por virtuosos paladines a los que los unicornios han creído mercedores de este don. Los unicornios poseen la facultad de teleportarse hasta una distancia de 120

metros una vez por día, aun transportando un jinete.

Vampiro

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 7 + 9

Movimiento: 36 metros

En Vuelo: 60 metros

Ataque: 1 toque o especial

Daño: 1d10 + doble Pérdida de Energía o Especial

Salvación: G7 a G10

Moral: 11

Valor del tesoro: 5.000 mo

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.750

Los vampiros son los más letales muertos vivientes. Poseen una fuerza descomunal y son temidos incluso entre los demás no muertos. Habitan en cementerios, en ruinas y criptas subterráneas y, en general, en lugares donde no pueden ser molestados por ningún mortal. Rehúyen la luz solar ocultándose de sus nocivos efectos dormitando en sus ataúdes durante el día. De esta manera, además regeneran su vitalidad.

Tienen la capacidad de cambiar su aspecto, pudiéndose transformar en un gran murciélago, lo cual les permite volar y convocar a su vez 1d10x10 murciélagos que entraría a su servicio. También pueden transmutar su apariencia a la de un lobo gris y atraer, de esta manera, una manada de 3d6 lobos o 2d4 lobos terribles. Estas criaturas acudirán a su llamada transcurridos 2d6 asaltos. En este estado de transmutación, el vampiro atacaría como si se tratara de un murciélago gigante o de un lobo, conservando su CA, dados de golpe, tiradas de salvación y moral sin cambios.

Durante cada transformación, el vampiro regenera 3 puntos de daño.

Otra de las terribles habilidades de estos seres es su capacidad de cambiar a un estado gaseoso. De esta manera se puede evaporar de la vista de sus enemigos y volar. En estado gaseoso un vampiro sigue conservando sus características, pero no puede atacar ni ser atacado, excepto por medio de la magia.

En su forma humana, el vampiro puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas. El toque de un vampiro causa en su víctima una doble Pérdida de Energía (eliminando 2 niveles de experiencia), además del daño infligido. Con su mirada el vampiro puede Hechizar a su presa. Cualquier víctima de la mirada del vampiro debe superar una tirada de salvación contra

Conjuros con un penalizador de -2 o quedará hechizada.

Cualquier aventurero que haya muerto a manos de un vampiro, regresará de la muerte transcurridos 3 días convertido, a su vez, en un vampiro esclavo de quien le causó tal desdicha. Existen unas pocas maneras de enfrentarse a un vampiro. Por lo general rehúyen de los símbolos sagrados y, si un aventurero esgrime ante su presencia uno de estos símbolos, obligará a mantener a distancia al vampiro, aunque también contribuye a irritarlo más.

Los vampiros no pueden cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera pueden sobrevolarla, a menos que lo hagan a través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposan en sus ataúdes. Si son salpicados por este elemento, reciben 1d8 puntos de daño. El doble si quien lo lanza es un clérigo o el agua está consagrada.

Una de las maneras más efectivas de eliminar a los vampiros es atravesando su corazón con una estaca de madera. Esta herida le causa una muerte fulminante. También son especialmente sensibles a la luz natural del sol. Si un vampiro queda expuesto a los rayos del sol, debe superar una tirada de salvación contra Sortilegios cada asalto o morirá desintegrado. El conjuro luz permanente no destruirá al vampiro, pero le causará una ceguera parcial (-4 a sus tiradas de ataque). Sólo la luz natural del Sol le causa daño real.

Voivoda

(Caballero Enlutado)

Clase armadura: -3

Dados de golpe: 10 +9

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma o toque

Daño: 2D8 +5 o especial

Salvación: G 12

Moral: 12

Valor del tesoro: 6.000

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 2.100

Los caballeros enlutados o voivodas, en la lengua de Ungoloz (voivoda en ungolita significa general oscuro), son seres terribles creados en el albor de los tiempos por la terrible mano de Penumbra. No son pocos los sabios estudiosos que afirman que la malvada Sombra los creó a partir de paladines disolutos que habrían muerto en fatal ofensa a los dioses benévolos. Sea como fuere, Penumbra empleó a estas criaturas para dirigir sus huestes malévolas y hacer cumplir sus oscuros designios. Allí donde la Sombra cernía su amenaza oscura, aparecía un siniestro Caballero Enlutado para

damnación de los mortales. Con el paso de los siglos, estos muertos que caminan, criaturas de gran poder otrora, desaparecieron de las crónicas del hombre para convertirse en leyenda, en cuentos de terror para niños. Pero el aventurero prudente debería desconfiar, pues sabe Valion qué cosas terribles acechan en las encrucijadas del camino, en las quebradas y los páramos oscuros de más allá de las Colinas Azules.

La espada de un voivoda es negra como la noche con runas verdosas que brillan de manera tenebrosa. Cuando esta criatura la empuña, se le considera bajo los efectos del conjuro protección contra el bien. Aquellos que mueran bajo su oscuro filo no podrán ser resucitados jamás.

Un voivoda siempre aparece acompañado por 2d10 esqueletos, su guardia personal.

El toque del Caballero Enlutado produce un intenso dolor a la víctima al causar terribles llagas purulentas. Además de hacer 1d6 puntos de daño, el objetivo sufrirá un -5 al ataque durante el resto del día por sus muchos sufrimientos. Estas llagas solo pueden curarse mediante un conjuro de quitar maldición.

Si muere, la criatura revivirá en el Inframundo en el plazo de 1d6 meses.

Quedan muy pocos voivodas sobre el Mundo, y todos ellos tienen nombre. Uno de los más temidos es aquel conocido como Chernobog.

Varíos: herbívoros

Una pequeña colección de animales herbívoros para incluirlas en algunos módulos o campañas que se realicen en zonas de sabana.

Antílope

Clase de armadura: 7.

Dados de golpe: 2.

Movimiento.: 24 metros.

Ataque: 1. Daño: Golpe 1d4.

Salvación: G2.

Moral: 3.

Alineamiento: Neutral,

Valor PX: 20

Búfalo

Clase de Armadura: 7.

Dados de golpe: 5.

Movimiento.: 15 metros.

Ataque: 2. Daño: Cuernos 1d8/1d8.

Salvación: G5.

Moral: 8.

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 200

Si carga al menos 12 metros, el daño es de 3d6 por cuernos y 1d4 por pisoteo.

Elefante

Clase de armadura: 6.
Dados de golpe: 11.
Movimiento.: 15 metros.
Ataque: 5. Daño: 2d8 (colmillo)/2d8 (colmillo)/2d6 (trompa)/2d6 (pata)/2d6 (pata).
Salvación: G11.
Moral: 5.
Alineamiento: Neutral,
Valor PX: 1200
Puede atacar hasta a 6 oponentes, pero no puede hacer más de dos ataques a cada uno.

Yeti

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 5
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura
Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4
Salvación: G4
Moral: 8
Valor del tesoro: 1.500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 150

Ocultos entre las blancas cumbres de las montañas heladas habita esta raza especial de seres, cuya apariencia recuerda vagamente a la de uno oso blanco erguido. Los yetis son criaturas muy adaptadas al medio frío en el que habitan. Su carácter es reservado y huidizo. Por eso es muy difícil encontrarse con uno y, en ocasiones, se refieren a ellos como si formaran parte de una leyenda. En realidad son seres solitarios y no suelen interactuar con nadie a menos que se sientan amenazados o acorralados.

Zombi

Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 garra ó 1 arma
Daño: 1d8 ó daño del arma
Salvación: G1
Moral: 12
Valor del tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 20

Un zombi es un muerto viviente que se tambalea en una vaga imitación de lo que fue en vida. Generalmente son animados por conjuradores poderosos para que sirvan a sus oscuros propósitos. Los zombis carecen de voluntad propia, así que no se ven afectados por los conjuros de *Dormir* o *Hechizar Monstruo*. Los clérigos pueden invocar a sus dioses para expulsarlos e, incluso, dominarlos a su voluntad. A los zombis les afectan las armas convencionales y, como son figuras torpes en sus movimientos, siempre pierden la iniciativa durante un enfrentamiento.

The names Aventuras en la Marca del Este and la **Designation of product identity** Marca del Este, when used in any context, are product identity. All artwork, logos, presentation and layout are product identity.

Designation of Open Game Content All text and tables in sections 1-8, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You

have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 200-2003, Wizards of the Coast, Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material from E. Gary Gygax y Dave Arneson. Aventuras en la Marca del Este Copyright 2010-2011. Autores Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y Salvador Martínez.

End of License



Compendium de reglas

Este Compendio reúne para la comunidad las reglas y opciones que se presentaron en la antigua caja Verde