

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



REGLAMENTO DEL JUEGO

EL BOSQUE VIEJO

LA MINA VIEJA

EL FARO

ZIGURAT

Bosque de las

Templo Abandonado

Senda del fo

Marca del Este

Menhir de los Ancestros

EL YERMO

Valle Oscuro

CAMINO MANTICORA

FORTALEZA del VADO

Coto del DRACO

Castillo de ERMEGAR

FUERTELOMA

ROCAS DEL DRACO

LA AMBRÍA

MANTOVERDE

EL DRACO

CASTAMIR

Barro hirviente

EL ZARZAL

CAMPAMENTO

Bosque Real

CIRINEO

CAMINO de la Costa

MONTAÑA DEL

Playas Sahuagin

COSTABRUPTA

Marvalar

Mar del DRAGÓN





CRISALMIR
Bosque Cerrado
MONTAÑAS DE GINGOLOZ
Laguna Regia
Puerta Umbria
Cricava
Colinas del Trueno
Cuchena del Este
Sirinsat
Roca Blanca
Laguna del Lladro
Fonda
Fortín Abandonado
Túmulo
Fuerte Empalizado
Alameda
Torreguall
Nidarios
Páramos del Pasto
Cerro Gual
Mansión Montrasgo
Montrasgo
Calvera
Ruinas de Ibnath
Utmose
Semerkhet
Neferu
Costortuga
VISIRTÁN
OSMAN
Argumla
Robleda
Pasoradio
Torre
Túmulo
Bosque Negro
Canal Sinigstra
Asilum
Villorio del Estrecho
Arena
Dunas Piratas
Dehesa
El Valle Sagrado



CRÉDITOS

Autores: Pedro Gil "*Steinkel*", Cristóbal Sánchez "*Khristo*", Salvador García "*Fistan*", José Luis García "*Chiquito*", Mateo Lucas, Francisco García Latorre y Javier Giménez.

Redacción: Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y Salvador García.

Prólogo: Alex de la Iglesia.

Ilustración de portada: A.J. Manzanedo.

Ilustraciones interiores: A.J. Manzanedo, José María Campoy, Manu Sáez, Emilio Martínez Soria, Paula Castro, Alex de la Iglesia, José Morilla y Breogán Álvarez Bermúdez.

Coordinación editorial: Ismael de Felipe y Juan Emilio Herranz

Diseño gráfico: Bruno Planterose, Francisco Solier

Maquetación: Francisco Solier, Bruno Planterose.

Logo de la Marca: Manu Sáez.

Diseño hoja de personaje: José Riera, Javier Aumente Velasco.

Cartografía: A.J. Manzanedo, José María Campoy, José Carlos González Camacho y Daniel Menéndez.

Editorial: Holocubierta Ediciones

Web: lamarcadeleste.com

Agradecimientos especiales:

Este juego no hubiera sido posible sin la ayuda de un buen montón de gente, en especial los seguidores del blog de la Marca del Este, a los que desde aquí nos gustaría agradecer sinceramente el apoyo prestado durante todos estos años. De igual manera, nos gustaría destacar la labor realizada por todos los colaboradores de la página: Gonzalo Calvo "*Brownieman*", Daniel Artigas "*Artemis2*" y Starkmad, pues sin su concurso decidido, la Marca no hubiera llegado a convertirse en uno de los referentes ineludibles de la afición a los juegos de rol en lengua española. De igual manera, es obligado mencionar a los chicos de Dracotienda por su extraordinaria profesionalidad. Al mismo nivel me gustaría situar a Ismael y su equipo

en la naciente y prometedora editorial Holocubierta, que han colaborando desinteresadamente en este proyecto, ofreciendo su consejo y ayuda, incluso realizando algún trabajo, como el magnífico mapa de José Carlos y Daniel, a quienes también agradecemos su apoyo.

Este juego es fruto de un esfuerzo colectivo nada desdeñable, que nos ha mantenido ocupados durante un año, preocupados en conseguir el mejor juego para la mejor afición del mundo, dentro de nuestras limitadas posibilidades. Por ello, agradecer a nuestras familias, esposas, novias e hijos el tiempo que les hemos robado de nuestra compañía para trabajar en Aventuras en la Marca del Este.

Es de justicia decir que este juego no sería como es sin el prólogo y consejos de una figura tan importante como Alex de la Iglesia, de ahí que no podamos cerrar este apartado sin mostrar, una vez más, nuestro más sincero reconocimiento a su figura. Gracias Alex, eres el mejor.

Muchas otras personas, de una forma u otra, han echado una mano para que este juego viera la luz, sería muy prolijo mencionarlos a todos, ellos saben quiénes son, así que... ¡gracias!

Recordar también a todos los que, en un momento u otro, han formado parte de la mesa de juego de la Marca del Este, muy especialmente a nuestro buen amigo Manolo Zurano y Pedro Martínez "*Greywolf*". Siempre tendréis un lugar reservado para vosotros en nuestra mesa.

Ya para terminar, no podíamos dejar pasar la ocasión de rendir homenaje sincero a los verdaderos artífices de todo esto, creadores originales del juego más genuino y auténtico jamás creado... el juego en el que nos hemos inspirado para crear Aventuras en la Marca del Este. Gracias E. Gary Gyax, y Dave Arneson. Que allá donde nos aguardéis, los dioses os protejan.

"THE SECRET WE SHOULD NEVER LET THE GAMEMASTERS KNOW IS THAT THEY DON'T NEED ANY RULES."

Gary Gyax



ÍNDICE

PROLOGO 9

CAPITULO 1: INTRODUCCION 10

Tabla de abreviaciones	11
¿Qué necesitas para jugar?	11
Los dados	11
Creación de aventureros	12
Las seis características principales	12
Clase de armadura	14
Puntos de golpe y Dados de golpe	14
Tiradas de Salvación	14
Alineamientos	14
Puntos de experiencia	15
Medidas	16

CAPITULO 2: CLASES DE AVENTURERO 18

Clérigo	18
Elfo	21
Enano	22
Explorador	22
Guerrero	23
Halfling	24
Ladrón	25
Mago	26
Paladín	28

CAPITULO 3: EQUIPO 30

Armas	31
Armaduras	33
Equipo	34
Transporte	37

CAPITULO 4: COMBATE 38

Duración de los encuentros	38
Tiradas de sorpresa	39
Tiradas de iniciativa	39
Reacción de los monstruos	39
Tiradas de moral	39
Movimiento en los encuentros y rango de movimiento.....	40
Persecuciones	40
Secuencia de combate	40
Ataque	41
Cambiar el arma y atacar	42
Atacar con dos armas	42
Críticos y pifias	42
Combate cuerpo a cuerpo	43
Ataque desde una montura	43
Combate a distancia	43
Apuntar	44
Combate sin armas	44
Ataque por la espalda	44
Combate bajo el agua	44
Combate aéreo	44
Caídas	45
Pérdidas de características	45
Daño y curación	45
Uso de Objeto	45

Tiradas de salvación	45
Tiradas de salvación de un objeto	47
Tiradas de habilidad	47
Aventuras en el mar	48
Travesías marítimas y condiciones meteorológicas	48
Encuentros en el mar	49
Combates en el mar	49
Armamento de los barcos	49

CAPITULO 5: MAGIA 50

Tiradas de salvación de conjuros	51
Conjuros reversibles	51
Acumular efectos de conjuros	51
Conjuros iniciales	51
Conjuros de paladín	51
Alcance	51
Duración	51
Áreas de efecto	51
Conjuros de Mago y Elfo	52
Conjuros de Clérigo	63

CAPITULO 6: AVENTURAS

Y DESVENTURAS 72

Grupos de aventureros	72
Organización del grupo de aventureros	72
Movimiento	73
Descansar y avituallarse	73
Carga soportable	73
Iluminación	73
Puertas	73
Trampas y detección de trampas	74
Aventuras al aire libre	74
Movimiento en aventuras al aire libre	74
Perder la dirección	75
Escalar	75
Nadar	75
Viajes aéreos	75
Contratar ayudantes y mercenarios	75

CAPITULO 7: OBJETOS MAGICOS

Y TESORO 78

Cómo se determina el tesoro	78
Número de enemigos	79
Monedas	79
Gemas, joyas y objetos de arte	79
Objetos mágicos	80
Armas, armaduras y escudos	80
Anillos	81
Bastones, cetros y varitas	82
Objetos maravillosos	83
Pergaminos	85
Pociones	85

CAPITULO 8: MONSTRUOS 86

Descripción de los monstruos	86
Lista de monstruos	89

CAPITULO 9: LA MARCA DEL ESTE 122

La ciudad de Robleda	124
----------------------------	-----

CAPITULO 10: AVENTURAS 126

Aventura 1: La torre abandonada de la ciénaga	127
Aventura 2: Las minas de los páramos del pasto	134

HOJA DE PERSONAJE 140



PRÓLOGO

Jugar. El placer de jugar. Estar encerrados en tu casa, o en casa de un amigo. Afuera llueve, o es de noche, o no quieres saber nada del mundo, porque te parece hostil, y desagradable. Estás con tus amigos, delante de una mesa. Sientes la emoción de la caja roja, la maravillosa caja roja, llena de secretos y misterios, de aventureros y hechos increíbles. Todos los juegos de tu vida te han hecho ser feliz, disfrutar por unas horas de un ambiente divertido, ilusionante. Has manejado dinero de mentira, comprado casas y hoteles, comido fichas, tirado dados. Has capitaneado ejércitos, o has descubierto al asesino, desenmascarando a la señorita Amapola. Pero no hay ningún juego, y pongo a Dios por testigo, como la caja roja.

Nunca habías visto nada igual. Los dados tienen cuatro caras, ocho, veinte caras. Aquí no se juega a ganar y perder, aquí se juega a vivir en otro mundo, aquí se juega a transportarte directamente y sin preámbulos a un mundo imaginario infinitamente más atractivo que éste. Tu aventurero lo diseñas tú, tú no eres tú, eres otro, mucho más poderoso. Tú eres tu espada y tus decisiones. Lucharás contra dragones, sí, pero sobre todo, caminarás por oscuros y lóbregos dungeons. ¡Ah, los dungeons, que deliciosa palabra evocadora de horas y horas de diversión! Tras cada puerta, un misterio, un monstruo, un enigma. Y nadie pierde. Puedes morir, sí, porque el juego es como la vida, se disfruta, se sufre y se muere. Pero si sobrevives, sobrevives a la partida. El mundo imaginario deja de serlo para convertirse en algo permanente, que te espera todos los fines de semana que quieras jugar, como si desearas hacerlo todos los días.

Tu aventurero gana fuerza, carisma, experiencia, aprendes conjuros, y la diversión crece, porque tú cada día te sientes más implicado, más preocupado por superarte. El mundo crece y crece hasta convertirse en un universo. Conoces amigos, jugadores o no. Puedes llegar a enamorarte, y no exagero: lo ví en una partida. Tu capacidad de imaginar se desarrolla asombrosamente. La gente que no juega al gran juego te parecen pobres hombres, seres aburridos que no conocen la verdadera diversión. Habrá momentos en los que confundas tu vida con la de tu aventurero. Contarás cosas que te han ocurrido en el juego como si te hubieran pasado realmente. Recordarás secuencias como si las hubieras visto. Eso es la caja roja: la posibilidad máxima de escapar, guarecido en tu casa, rodeado de tus amigos, armado de unos dados.

Disfrutad de esta maravillosa edición que recupera el gran clásico de los juegos tal y como la conocimos los jugadores de la primera generación. En esta caja cabe todo. No son necesarias mil reglas ni ochocientos libros. Tampoco son necesarios muñecos ni complicados tableros, ni nada. Sólo tu imaginación, papel y lápiz. En una tarde entenderéis el mecanismo de juego. En otra estaréis jugando. ¡Dios, como me gustaría poder volver a sentir el vértigo de la primera partida! Hacedlo vosotros, dichosos propietarios de esta caja mágica. Sentíos como demiurcos imposibles generando universos de dungeons laberínticos. Jugar a ser dioses, porque los jugadores serán semidioses. Disfrutad del peligro de la aventura cómodamente sentados delante de una mesa y unas cervezas, con vuestras bolsas de patatas. Reíos a carcajadas de todo: de vuestros problemas, de las clases, de vuestros compromisos, de vuestras responsabilidades. Reíos porque todo desaparece, se diluye, delante del todopoderoso Narrador.

Ahora es diferente, claro. Cuando yo jugaba a esto no existían las consolas. El mundo ha cambiado. Quizá ahora es el momento, precisamente, de volver a la caja roja cuando la saturación de imágenes y su desesperante velocidad no nos permiten disfrutar de lo que está pasando, sólo de cómo está pasando. Aquí tú impones tu ritmo, tú escribes los diálogos. Aquí haces amigos o los pierdes. Yo no volví a hablar a una persona tras provocar mi muerte a doscientos metros bajo tierra luchando contra un Beholder. No le volví a hablar porque me dejó tirado, delante del monstruo, y si alguien te hace eso en el juego te lo puede hacer en la vida real. Aunque, después de los años que han pasado, ¿puedo decir que existe la vida real? ¿Es más real aquella habitación, con el Beholder quemándome el alma con su enorme ojo, o la aburrida vulgaridad de una tarde de oficina? ¿Qué es lo real? ¿Lo que ocupa con fuerza inusitada nuestras neuronas nostálgicas, o lo que se impone con su atrevida mediocridad como “evidente”? Paso de la segunda opción. Amigos, escuchadme bien: ese Beholder existió, y permanece vivo dentro de esta caja. La sobrenatural, fantástica, la inabarcable caja roja.

Alex de la Iglesia





CAPÍTULO 1:

INTRODUCCIÓN

*H*ace ya muchos años, siendo apenas un chaval, una tarde de otoño jugué mi primera aventura. Por entonces, estudiaba en un colegio de Irlanda, viviendo con una familia nativa y acudiendo todos los días al colegio a reunirme con mis compañeros, chicos españoles también. Era un alivio, aunque no lo crean, pues si bien es cierto que a ningún niño en sus cabales le divierte mucho el tostón de las clases diarias, uno podía reencontrarse con sus amigos y olvidar por unas horas a su familia de acogida, que eran otro tostón. Yo tenía buenos amigos allí, siempre he tenido buenos amigos allá donde he ido, pero aquellos eran especiales, muy particularmente uno, que me dijo cierto día:

— Pedro, ¿sabes lo que es un juego de rol?.

— Pues no — contesté con curiosidad.

— Bien, te lo mostraré — exclamó mientras extraía una llamativa caja roja de su mochila, ilustrada con un enorme dragón que se abalanzaba amenazador sobre un guerrero armado con espada y escudo.

Han pasado bastantes años desde aquel momento, muchas cosas han cambiado, otras no tanto. Sigo siendo aquel niño entusiasmado con una caja roja entre las manos. Jamás he podido olvidar cuán divertidas fueron aquellas primeras partidas. Llegué a memorizar las ilustraciones, párrafos enteros, releendo una y otra vez sus páginas, y deseando que llegara la hora del recreo para lanzarnos de nuevo a explorar la lúgubre mazmorra bajo la colina.

Hoy, ya alcanzado un punto en la vida donde comienzo a mirar atrás, no sin cierta nostalgia de un tiempo pasado, preñado de juventud, que se me ha escapado casi sin darme cuenta, quiero rescatar parte de aquella inocencia primeriza, de mi niñez, recreando esa caja roja, con aquel guerrero, ya algo envejecido, enfrentado a un temible dragón. Un dragón que, quizás, siempre haya representado, aún yo sin saberlo entonces, el implacable e inexorable paso del tiempo.

Sirva pues Aventuras en la Marca del Este y su contenido como un homenaje a todos aquellos niños que un día, hace tiempo, fueron felices con una caja roja entre sus manos. Tal vez hoy puedan volver a serlo... tal vez hoy puedan volver a derrotar al dragón, aunque sólo sea por unas horas.

Pedro Gil

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. **Aventuras en la Marca del Este** 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 **Aventuras en la Marca del Este**: 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 están dirigidos por el Narrador.

¿QUÉ 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 **Aventuras en la Marca del Este** 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.

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

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.

TABLA DE FUERZA

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 de nuestro personaje.

TABLA DE DESTREZA

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.

TABLA DE CONSTITUCIÓN	
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 elfos y magos.

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	Capaz de leer y escribir
16-17	+2	Capaz de leer y escribir
18-19*	+3	Capaz de leer y escribir

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

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.

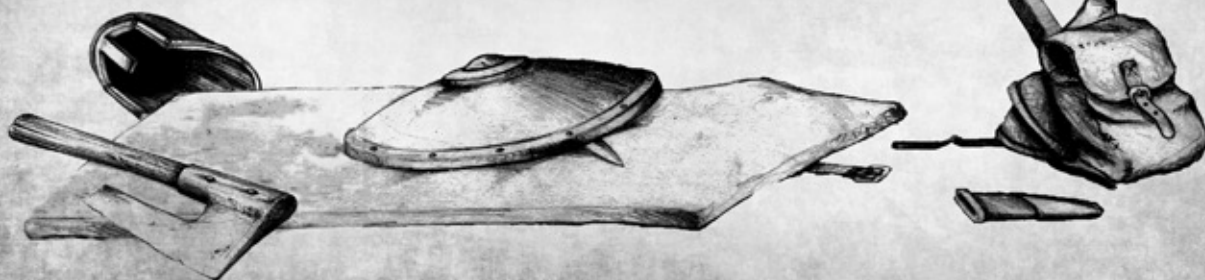
** Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

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 3º: 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.

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 **Aventuras en la Marca del Este** 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 8º: Monstruos](#), donde se explica con detalle este asunto.

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 4º: 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 x 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 sólo 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.

MEDIDAS

Como podrán comprobar, en **Aventuras en la Marca del Este** hemos utilizado el sistema métrico tradicional, así pues las distancias y pesos están referidas en metros, kilómetros, kilogramos, etcétera.

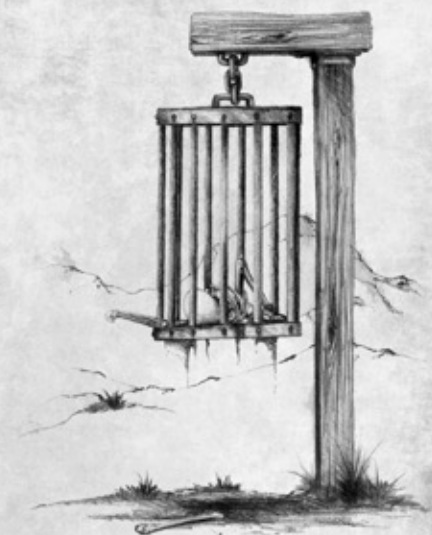


TABLA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA POR MONSTRUOS

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 DG o superior, agregar 250 PXs acumulativos por la base y categorías adicionales.





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.

CLÉRIGO

Requisitos: SAB 10

Característica Principal: Sabiduría (SAB)

Dado de golpe: 1d6

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 **Aventuras en la Marca del Este**. No obstante, como regla opcional, podría permitirse que los clérigos usaran todo tipo de armas sin ningún problema.

Expulsar Muertos Vivientes

Los clérigos de **Aventuras en la Marca del Este** tienen el poder de expulsar o reprender 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 reprender, 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)
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 Puntos de Golpe de Constitución 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

Elfo

Requisitos: INT 12 y DES 13

Característica Principal:

Destreza e Inteligencia (DES y INT)

Dado de golpe: 1d6

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 kgs aproximadamente). 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 (malignos) 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 rodela 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 o 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.

Progresión de conjuros para elfos

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.

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE ELFO

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

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE ELFO

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
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.



ENANO

Requisitos: CON 9

Característica Principal: Fuerza (FUE)

Dado de golpe: 1d8

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.

**TABLA DE PROGRESIÓN
DE NIVELES DEL ENANO**

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (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	+3 PG *
550.000	11	+6 PG *
650.000	12	+9 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

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.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DEL EXPLORADOR

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (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
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.

GUERRERO

Requisitos: Ninguno
Característica Principal: Fuerza (FUE)
Dado de golpe: 1d8
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 imprescindibles. Su entrenamiento marcial les permite hacer uso de cualquier arma y armadura disponible.

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



TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DEL GUERRERO

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (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
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.

HALFLING

Requisitos: DES 9 y CON 9

Característica Principal: Fuerza y Destreza (FUE y DES)

Dado de golpe: 1d6

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.



TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DEL HALFLING

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
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

LADRÓN

Requisitos: DES 10

Característica Principal: Destreza (DES)

Dado de golpe: 1d4

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.



Habilidades de ladrón:

TABLA DE HABILIDADES DE LADRÓN (%)

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

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.

**TABLA DE PROGRESIÓN
DE NIVELES DEL LADRÓN**

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d4)
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.

Habilidades adicionales:

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

A nivel 4º: 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 10º: 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.

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 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

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 Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.



PALADÍN

Requisitos: FUE 12, SAB 12, CAR 12

Característica Principal: Fuerza y Carisma (FUE y CAR)

Dado de golpe: 1d8

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.

Habilidades de los Paladines:

Imposición de manos sanadoras una vez al día, curando 2 puntos de golpe por nivel a quien imponga sus manos. Pueden sanar una enfermedad una vez al día por cada cinco niveles de experiencia. Asimismo, los paladines son inmunes a las enfermedades de origen convencional y mágico.

Pueden detectar el mal, con los mismos efectos que el conjuro del mismo nombre en un radio de 20 metros.

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.



Al alcanzar el tercer nivel los paladines pueden expulsar muertos vivos como un clérigo de dos niveles menos. Al llegar al nivel noveno, los paladines ganan la habilidad de lanzar conjuros de clérigo. Aunque no pueden usar pergaminos.

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

Los paladines reciben un bonificador de +2 a todas sus tiradas de salvación.

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 NIVELES DE PALADÍN

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)
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.



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 **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 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

ARMA	Coste	Daño	Peso
Arco Largo	25 mo	1d8	5 Kg.
Flechas (10)	3 mo		½ Kg.
Arco Corto	16 mo	1d6	4 Kg.
Flechas (10)	3 mo		½ Kg.
Ballesta Pesada	40 mo	1d8	2 Kg.
Virotes (20)	5 mo		1 Kg.
Ballesta Ligera	25 mo	1d6	1 Kg.
Virotes (20)	5 mo		1 Kg.
Bastón	7 mo	1d8	8 Kg.
Cachiporra	2 mo	1d6	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	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	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.



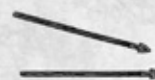
Flecha común
Flecha de fuego
Flecha perforadora
Flecha congelada



Ballesta pesada



Ballesta ligera



Virotes

Bastón



Arco corto

Arco largo



Cachiporra



Daga



Daga de plata



Cimitarra





Hacha de mano



Hacha de combate

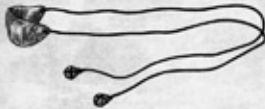
Dardos



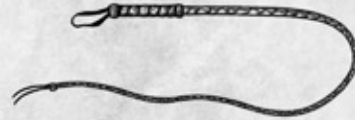
Garrote



Honda



Látigo



Látigo pesado



Martillo Ligero



Lucero del Alba



Maza



Espada corta



Espada bastarda



Espada larga



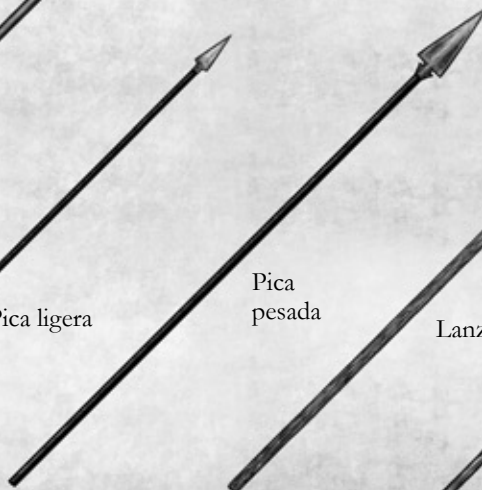
Espada de dos manos



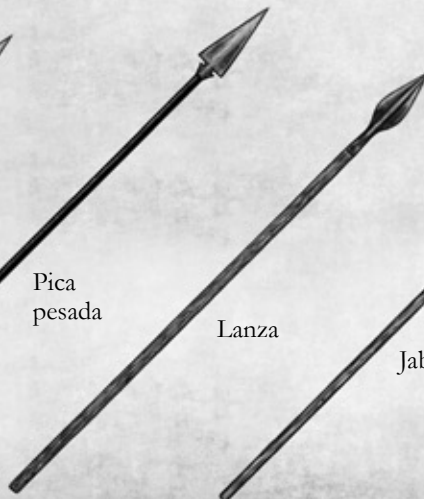
Tridente



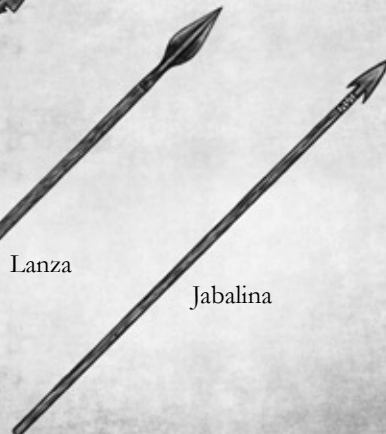
Pica ligera



Pica pesada



Lanza



Jabalina

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	--

* Usando un escudo se reduce la clase de armadura en 1

Escudos:



Rodela



Tarja



Arpis



Armatura de Bandas



Armatura de Cuero



Cota de Mallas



Armatura de Placas



Armatura de Varillas



Armatura de Escamas



Cuero Tachonado



Barda para Montura



equipo		
EQUIPO	Coste	Peso
Aceite (frasco)	1 mp	½ Kg.
Ajo (3 cabezas)	5 mo	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.

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 no-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

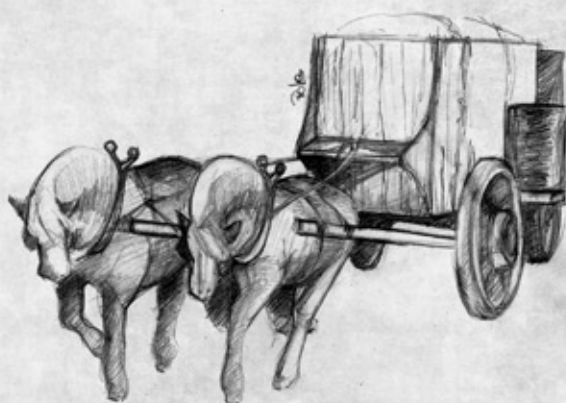
Esta embarcación tiene una capacidad para transportar 750 Kgs. de peso. Sus medidas son de 1-2 metros de ancho por 3 metros de largo. Van equipados con varias raciones de comida para que diez humanos puedan sobrevivir una semana. Estas embarcaciones se suelen emplear en casos de emergencia al tener que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

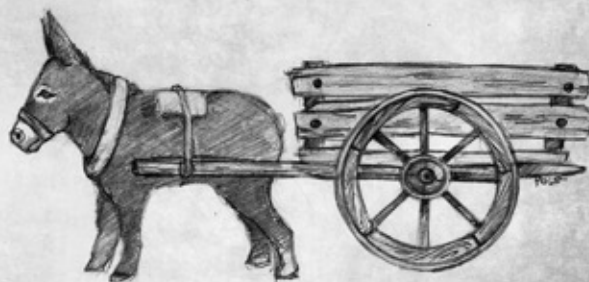
Carro

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.

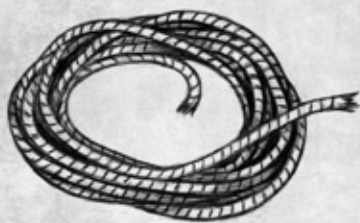


Cerrojo

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.



Mochila

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



CAPÍTULO 4:

EL 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 de 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.

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 indi-

cador 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 Kgs. 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.
Halfing	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.

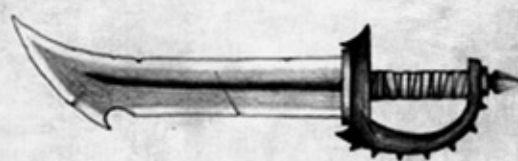


TABLA DE ATAQUE DE AVENTUREROS

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															
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

Dados de Golpe del Monstruo	Ataque para Clase de Armadura															
	-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

Los combates cuerpo a cuerpo sólo serán posibles cuando los oponentes estén separados por una distancia de 1 metro o menos. Los 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.

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.

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:

Carga

Al cargar contra nuestros enemigos presos de furia, a expensas de nuestra seguridad, conseguiremos un bonificador +2 a golpear a costa de una penalización de +4 a la CA mientras 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 encontraréis muchos artículos que os servirán en este sentido, como miniaturas, tableros, contadores y un largo etcétera.

ATAQUE DESDE UNA MONTURA

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.

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 luche 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.

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 arrojadizas 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 arrojadiza +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.



**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

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 vivientes y similares). Para estos casos, el aventurero que arroje estos objetos debe tener éxito en una tirada de ataque a distancia normal.

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).

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 y CON.

ATAQUE 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.

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, 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 Kgs. 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.

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.

PÉRDIDAS 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 éste 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.



TABLA DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE CLÉRIGO

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 ELFO

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 ENANO

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 EXPLORADOR

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 GUERRERO

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 HALFLING

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 DE LADRÓN

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 MAGO

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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 PALADÍN

Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
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

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

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, inclu-

yendo 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 embarca-

TABLA DE EMBARCACIONES

		Navegando	Remando	Navegando	Remando			
	Tripulación	Metros/Turno	Metros/Turno	Millas/Día	Millas/Día	Carga (Kgs)	CA	PGE
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

ciones de vela, canoas y balsas no pueden navegar en mar abierto y deben mantenerse cerca de la costa (es decir, navegar costeanado) 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.

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.



CAPÍTULO 5:

MAGIA

La magia es una parte fundamental de Aventuras en la Marca del Este. Sólo los magos, elfos y clérigos tienen acceso completo a las artes arcanas. En menor medida, los paladines 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.

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 MAGO Y ELFO

CONJUROS DE MAGO Y ELFO NIVEL 1º

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 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.

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.

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 creerá 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.

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.

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 despidiera 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.

**Protección contra el Mal**

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Este hechizo crea una esfera invisible en torno al cuerpo del lanzador, de manera que todo ataque perpetrado por criaturas malignas será penalizado en las tiradas de ataque con -1, mientras que el conjurador ganará un +1 a todas sus tiradas de salvación mientras dure el efecto del conjuro. Adicionalmente, todo individuo bajo los efectos de un conjuro de *Hechizar Persona* no podrá atacar al conjurador. Este conjuro no contrarresta los efectos dañinos de un *Proyectil Mágico*.

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.

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.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO NIVEL 2º

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.

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 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.

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.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO NIVEL 3º

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 una 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.

Clarividencia

Alcance: 20 metros

Duración: 12 turnos

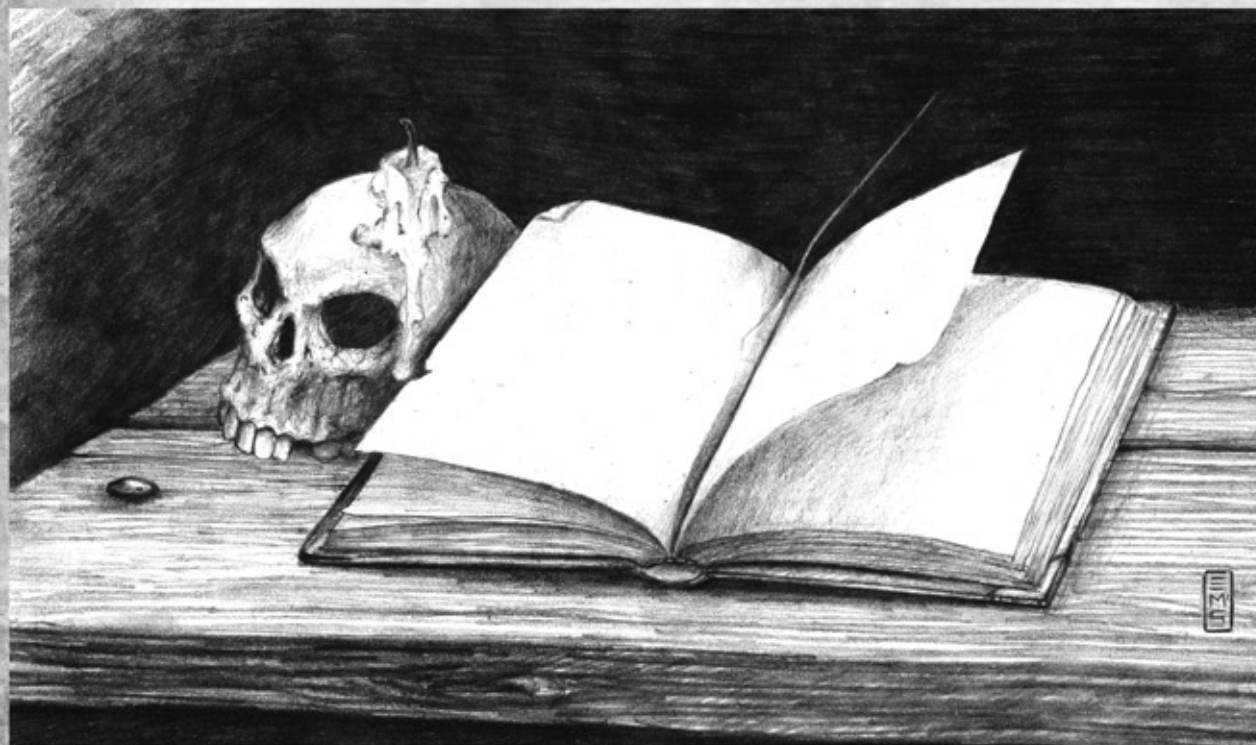
Este conjuro crea un vínculo mágico entre el lanzador y otra criatura dentro del alcance del hechizo. Este vínculo preternatural permitirá al conjurador ver todo lo que observe dicha criatura aunque ésta se aleje. El proceso para establecer el vínculo clarividente dura 1 turno. Esta unión mágica quedará interrumpida si es obstruida por roca o plomo de más de medio metro de grosor.

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.



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 decide atacar o lanzar algún conjuro, el efecto de la invisibilidad se disipará de inmediato.

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 exten-

dida 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.

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.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 4º

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.

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.

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 vivos 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 nue-

va 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 una 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:

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 cuadrados.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 5º

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.

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).

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.

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 perma-

nente, 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.

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 lle-

var 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.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 6º

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.

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:

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.

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.

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 la 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.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 7º

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.

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 este 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.

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).

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

de golpe que tenga la criatura afectada. Criaturas con más de 90 puntos de golpe no resultarán afectadas por este hechizo.

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 transmite 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.

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.

**CONJUROS DE MAGO
Y ELFO DE NIVEL 8º****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 queda-

rá 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.

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 Nébulas

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.

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 crea-

turas afectadas realizarán sus tiradas de salvación con un penalizador de -2.

Laberinto

Alcance: 3 metros por nivel

Duración: Especial

El conjurador enviará a la víctima de este hechizo a un laberinto extradimensional. El número de asaltos que el sujeto permanecerá allí retenido es determinado por su inteligencia:

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*.

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.

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:

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 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 sumidos 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 aturdidas y confusas durante 3d4 asaltos. Todos los objetos que transportaran en sus manos en ese momento caerán al suelo.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 9º

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*.

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.

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:



Color	Orden	Efectos del Color	Conjuro que lo niega
Rojos	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.

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.

CONJUROS DE CLÉRIGO

CONJUROS DE CLÉRIGO NIVEL 1º

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.

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.

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 vivientes.

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 alienígenas 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).

CONJUROS DE CLÉRIGO NIVEL 2º

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.

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.

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 8º puede hechizar 8 DG de serpientes.

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.

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.

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.

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.

CONJUROS DE CLÉRIGO NIVEL 3º

Animar a los muertos

Alcance: 20 metros

Duración: Permanente

Este conjuro convierte los huesos o cadáveres de criaturas ya fallecidas en esqueletos y zombis 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 en 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 vivos 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 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 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.

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.

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 donde 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.

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:

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 maléficas maldiciones para torturar a sus enemigos.

CONJUROS DE CLÉRIGO NIVEL 4º**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*.

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.

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.

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.

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:

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*.

CONJUROS DE CLÉRIGO NIVEL 5º

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.

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 salva-

ción hasta que la complete.

Si la criatura no acepta la búsqueda de forma voluntaria tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros.

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.

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.

CONJUROS DE CLÉRIGO NIVEL 6º

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.

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.

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.

CONJUROS DE CLÉRIGO NIVEL 7º

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.

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.

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:

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 turnnos
3 o menos	Muertos

Este conjuro tiene efecto inverso, y funcionará con las mismas características contra criaturas legales.

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.



CAPÍTULO 6:

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.

MOVIMIENTO

Durante el juego, cuando los aventureros se encuentran explorando una mazmorra, el tiempo se mide en turnos, tal como explicamos en el [Capítulo 4: 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.

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 halflings 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 como 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.

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.

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.

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 prote-

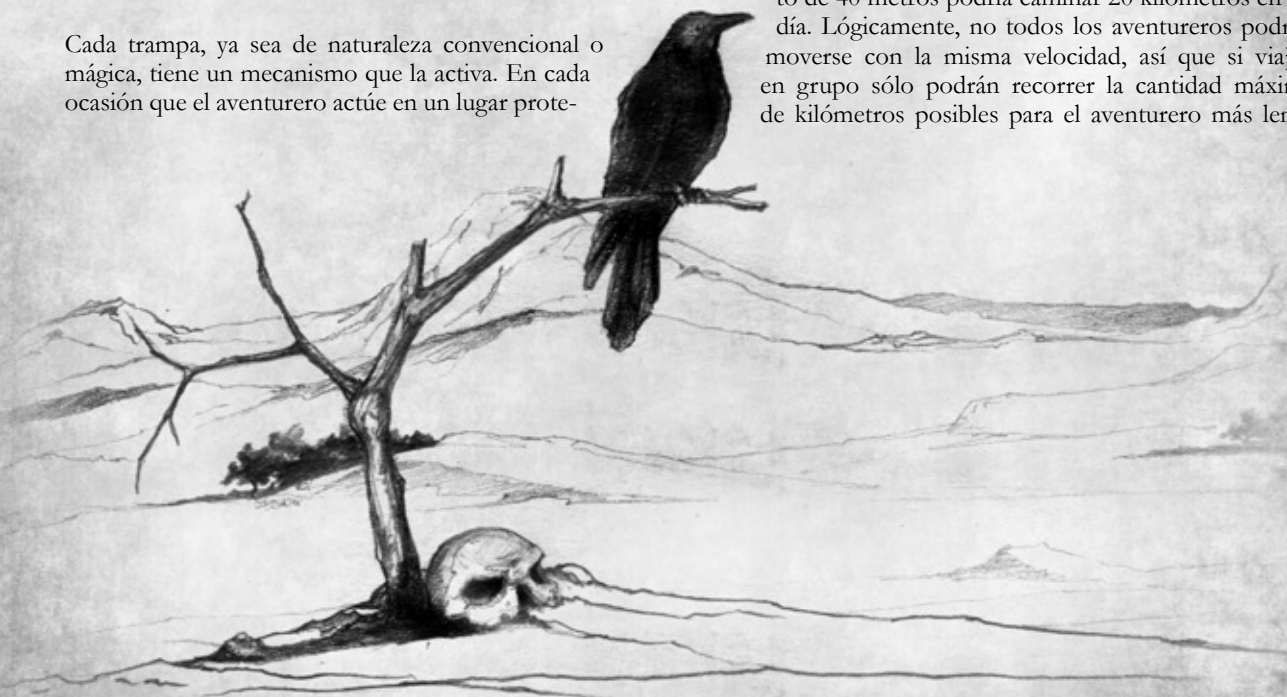
gido con una trampa, el Narrador deberá lanzar 1d6 para comprobar si la trampa resulta activada. Un resultado de 1 o 2 indicará que la trampa efectivamente se ha activado con las debidas consecuencias.

AVENTURAS AL AIRE LIBRE

Las aventuras que se desarrollan al aire libre, por ejemplo en valles o en la montaña, 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 ($20 \text{ km} + 10 = 30$). 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 atravesase. 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 4: 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.

VIAJES AÉREOS

En muy raras ocasiones los aventureros tendrán la oportunidad de viajar a lomos de bestias voladoras u otros medios arcanos que les permitirán recorrer grandes distancias por el aire. Dependiendo de las condiciones climáticas, los aventureros podrán recorrer el doble de la cantidad total de kms que puedan recorrer por tierra en condiciones óptimas.

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.



Tipo de Mercenario	Salario por Mes (en piezas de oro)				
	Enano	Elfo	Goblin	Humano	Orco
Plebeyo	-	-	-	1	-
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	-	-







CAPÍTULO 7:

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 extralimitarse 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:

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	Brazaletes 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	Brazaletes 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 rubíes	10000 mo	Anillo de diamantes	10000 mo

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.



ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS

ARMAS	
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

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

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.

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 Vivientes

Un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún muerto viviente 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.

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

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.

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.

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

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 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).

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 asalto 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.

VARITAS

Curación

Cada uso de la varita permite al lanzador curar 3d6 pg a la criatura seleccionada.

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.

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.

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

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.



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 humanoideas 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.

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.

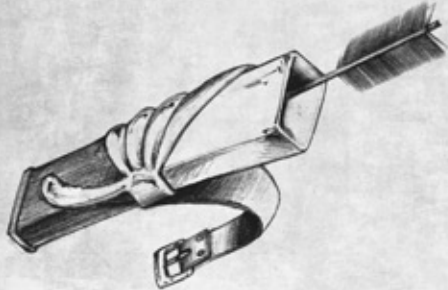
Brazales +8

Igual que los brazales +4, pero conceden un bonificador de -8.



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.

**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.

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 esta 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.

**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.

**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.

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.

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 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

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

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.

POCIONES

POCIONES	
Quitar el miedo	50
Leviticar veneno	300
Invisibilidad	300
Curación	300
Levitar	300
Respirar agua	750
Volar	750
Curar enfermedad	750
Sanar	10.000
Resurrección	25.000

Las pociones funcionan igual que los conjuros que llevan su mismo nombre.



CAPÍTULO 8:

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)

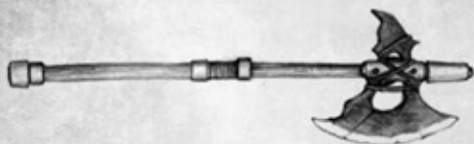
Este valor numérico refleja la protección que posee el monstruo para afrontar los ataques. Engloba diferentes datos, tales como la dureza de la piel de la criatura, sus reflejos para esquivar los golpes y la armadura -si la lleva- que cubre su cuerpo. Además de otros ajustes como protecciones por objetos 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 Dados 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. 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 ven-

drá 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 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 inmovilizado 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 pueblan 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

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.

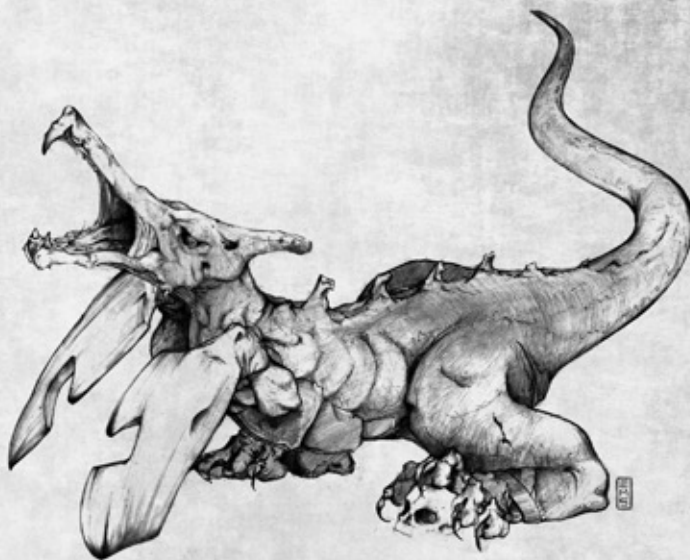
Se trata de un ser inteligente que odia a toda criatura no acuática. De hecho, es capaz de inducir a un enemigo a un estado similar al conjuro *Hechizar Persona* si la víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros. Este ataque especial lo puede realizar tres veces al día.

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*.

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 atenzar 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.

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.

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 aguijón de la araña cangrejo es poco consistente y la víctima suma +2 a su tirada de salvación.

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.



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.

BALOR (DEMONIO)

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 temibles 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.

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 desdi-

cha 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.

BERSEKER

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.

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.



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.

CIEÑO 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).

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.

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 inmovilizada 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.

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

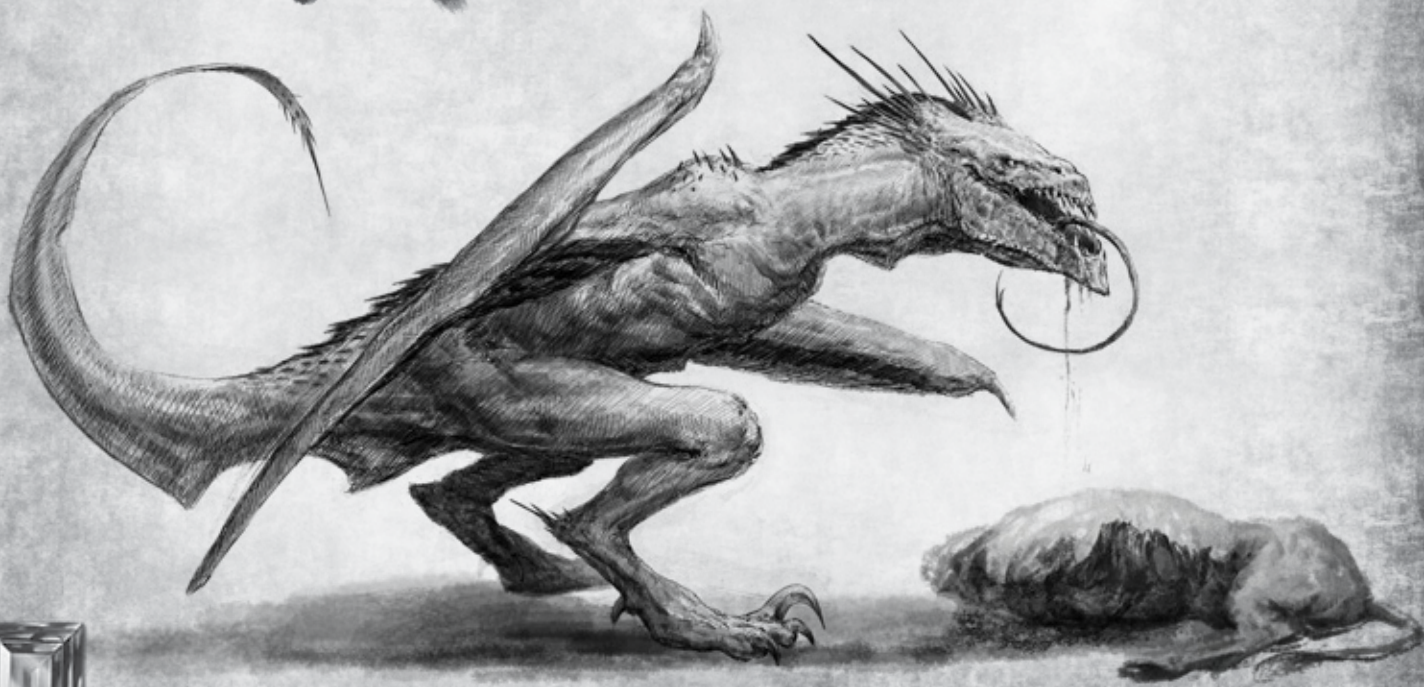


Un doppelganger es una especie extraña de humanoide con la facultad innata de adoptar la apariencia de cualquier criatura de forma humana (de hasta 2 metros) que vea, lo que le convierte en un consumado maestro del disfraz. Su metamorfosis es tan perfecta que nadie, ni aun los más allegados al suplantado, 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.

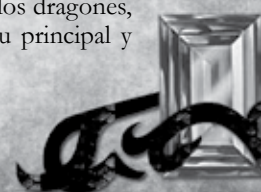


	Blanco	Negro	Verde	Azul	Rojo	Dorado
Clase de Armadura	3	2	1	0	-1	-2
Dados de Golpe	6	7	8	9	10	11
Movimiento	9 m.	9 m.	9 m.	9 m.	9 m.	9 m.
En vuelo	24 m.	24 m.	24 m.	24 m.	24 m.	24 m.
Ataque	2 garras / 1 mordedura	2 garras / 1 mordedura	2 garras / 1 mordedura	2 garras / 1 mordedura	2 garras / 1 mordedura	2 garras / 1 mordedura
Daño	1d4 / 1d4 / 2d8	2d4+1/2d4+1 / 2d10	1d6 / 1d6 / 3d8	2d6+1/2d6+1 / 3d10	1d8 / 1d8 / 4d8	2d8 / 2d8 / 6d6
Salvación	G6 – G19 (según edad)	G7 – G19 (según edad)	G8 – G19 (según edad)	G9 – G20 (según edad)	G11 – G20 (según edad)	G11 – G20 (según edad)
Moral	8	8	9	9	10	10
Valor del tesoro	6.000 mo	7.500 mo	9.000 mo	13.500 mo	16.500 mo	21.000 mo
Alineamiento	Neutral	Caótico	Caótico	Neutral	Caótico	Legal
Valor P.X.	725	1.250	1.750	2.300	2.300	2.700

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

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 presentan 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 salvaguar-

dar 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.

- 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



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.

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 sí 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 lo 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 y 13 Dados de golpe.

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.

DRÍADA

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 driadas sienten una fuerte simbiosis con el árbol que habitan. Tal es así, que mueren cuando su árbol también muere.

ELEMENTAL

Los elementales son criaturas mágicas extraplanarias 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.

	Aire	Tierra	Fuego	Agua
Clase de armadura:	2 / 0 / -2	2 / 0 / -2	2 / 0 / -2	2 / 0 / -2
Dados de golpe:	8 / 12 / 16	8 / 12 / 16	8 / 12 / 16	8 / 12 / 16
Movimiento:	40 metros	20 metros	40 metros	20 metros
En vuelo / Nadando:	120 metros	-	-	120 metros
Ataque:	Ver descripción	Ver descripción	Ver descripción	Ver descripción
Daño:	1d8 / 2d4 / 3d4	1d8 / 2d4 / 3d4	1d8 / 2d4 / 3d4	1d8 / 2d4 / 3d4
Salvación:	G 10	G 10	G 10	G 10
Moral:	10	10	10	10
Valor del tesoro:	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor P.X:	1.200	1.200	1.200	1.200

Elemental de Aire

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.

tan 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

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

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.

Elemental de Fuego

Su aspecto es el de una columna de fuego del que sal-

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.

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 huesos roídos y 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 atacar. 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. 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

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

De costumbres similares a los leones comunes, los leones montañoses suelen ser más atrevidos y, en ocasiones, pueden ser localizados en mazmorras y oscuras cuevas subterráneas.

Pantera

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

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

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.



	León	León montañés	Pantera	Tigre	Tigre, dientes de sable
Clase de armadura	6	6	4	6	6
Dados de golpe	5	3 + 2	4	6	8
Movimiento	15 metros	15 metros	21 metros	15 metros	15 metros
Ataque	2 zarpas /1 mordedura	2 zarpas /1 mordedura	2 zarpas /1 mordedura	2 zarpas /1 mordedura	2 zarpas /1 mordedura
Daño	1d6 /1d6 / 1d10	1d6 / 1d6 / 1d8	1d6 /1d6 / 1d8	1d6 / 1d6 / 2d6	1d8 / 1d8 / 2d8
Salvación:	G3	G4	G2	G3	G5
Moral	9	8	8	9	10
Valor del tesoro	1.500 mo	800 mo	1.100 mo	2.000 mo	3.000 mo
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor P.X.	175	50	75	275	650

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.



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

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

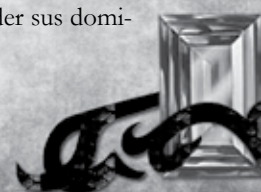
El tamaño de los gigantes de la piedra puede llegar a ser de hasta 5 metros de altura. Habitan en lugares montañosos y cavernas, en ocasiones pueden tener una pequeña custodia en sus cuevas compuesta por 1d4 osos. Su piel es grisácea como las piedras y van armados con enormes estalactitas que utilizan como garrotes.

Gigantes de la Escarcha

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

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 domi-



nios. Los ataques basados en el fuego no afectan a estos gigantes.

Gigantes de las Nubes

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

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.



	Colinas	Piedra	Escarcha	Fuego	Nubes	Tormentas
Clase de Armadura:	4	4	4	4	4	2
Dados de golpe:	8	9	10 + 1	11 + 2	13	15
Movimiento:	40 metros	40 metros	40 metros	40 metros	40 metros	40 metros
Ataque:	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma + especial
Daño:	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6	8d6 + espec
Salvación:	G8	G9	G10	G11	G12	G15
Moral:	8	9	9	9	10	10
Valor del Tesoro:	6.000 mo	9.000 mo	11.000 mo	14.000 mo	24.000 mo	42.000 mo
Alineamiento:	Caótico	Neutral	Caótico	Caótico	Neutral	Legal
Valor P.X.:	650	900	1.600	1.900	2.300	3.250

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: Con arma
 Salvación: G1
 Moral: 8-10 (ver descripción)
 Tipo de tesoro: 250 mo (125 mo)
 Alineamiento: Legal o Neutral
 Valor P.X: 10

Los gnomos son una raza humanoide emparentada con los enanos, aunque más pequeños que éstos. Por lo general, viven en acogedoras madrigueras excavadas en el suelo y son buenos forjadores de metales. En especial sienten gran aprecio por el oro y las gemas. Gracias a su capacidad de infravisión (pueden ver en la oscuridad hasta 30 metros de distancia), se han adaptado bien al subsuelo. Por ello, y al igual que sus parientes lejanos los enanos, son buenos trabajadores de la piedra y existen comunidades de gnomos viviendo en las minas. Sienten inclinación hacia la aventura e, impulsados por su curiosidad, recorren grandes distancias evitando, en la medida de lo posible, ser detectados. En general se consideran seres amistosos, aunque siente una especial animadversión hacia los kobolds y goblins, pues compiten contra estas criaturas por el dominio del oro y las piedras preciosas.

En una comunidad de gnomos, suelen tener un líder con 10 puntos de golpe que peleará como si se tratara de un monstruo con 2 dados de golpe. Otros grupos designan a un jefe de clan, el cual puede tener 18 puntos o más de golpe y atacar como un monstruo de 4 dados de golpe. Mientras el líder o jefe del clan permanezca con vida durante un encuentro, los gnomos seguidores de éste tendrán una moral de 10 en lugar del 8 habitual.

GOLEM

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 golem 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 tie-



ne libertad para imaginar sus propias creaciones y dotarlas de poderes especiales.

	Madera	Carne	Ámbar	Bronce
Clase de armadura:	7	2	6	0
Dados de golpe:	2 + 2	6	10	20
Movimiento:	40 m	40 m	60 m	80 m
Ataque:	1 puño	4 armas	2 garras / 1 mordisco	1 puño + especial
Daño:	1d8	Con armas	2d6 / 2d6 / 2d10	3d10 + especial
Salvación:	G2	G4	G5	G10
Moral:	12	12	12	12
Valor del Tesoro:	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor P.X:	35	500	1.600	4.300

Golem de madera

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.

Golem de carne

Este tipo de golem 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 golem es capaz de combatir contra dos enemigos al mismo tiempo.

Golem de ámbar

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.



Golem de bronce

Estas creaciones se asemejan a gigantes de fuego. De hecho, su sangre es fuego líquido y cualquier criatura que reciba un ataque de un golem 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 golem de bronce no se ven afectados por los ataques basados en el fuego.

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.

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: S
 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.

NOMBRES-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.



INCORPÓREO

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.



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.



KRAKEN

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 8
 Movimiento: 60 metros
 Ataque: 8 tentáculos
 Daño: 2d6 cada tentáculo + especial
 Salvación: G13
 Moral: 8
 Valor del tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Caótico
 Valor P.X: 900

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 contarlos.

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.



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 licantrópia 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 vivos, 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 liber-

tad 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

LOBO

	Lobo común	Lobo gigante
Clase de Armadura	7	6
Dados de golpe	2 + 2	4 + 1
Movimiento	15 metros	18 metros
Ataque	1 mordedura	1 mordedura
Daño	1d6	1d8
Salvación	G1	G2
Moral	8	8
Valor del tesoro	Ninguno	Ninguno
Alineamiento	Neutral	Neutral
Valor P.X.	25	125

Lobos comunes

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

Son similares a los lobos comunes, excepto que los lobos gigantes suelen ser de mayor envergadura y fiera. Se les considera animales semi-inteligentes y pueden seguir un rastro a lo largo de varias jornadas.

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 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 transcurridos 1d4 asaltos después de adherirse a su piel.

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.



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.

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.

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*.

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.

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 vivos, 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.

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 huma-

noide 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 PX: 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.

Oso

	Negro	Pardo	Polar	Cavernas
Clase de armadura	6	8	6	5
Dados de golpe	4	5	6	7
Movimiento	12 metros	12 metros	12 metros	12 metros
Ataque	2 zarpazos / 1 mordedura	2 zarpazos / 1 mordedura	2 zarpazos / 1 mordedura	2 zarpazos / 1 mordedura
Daño	1d4 / 1d4 / 1d6	1d4 / 1d4 / 1d8	1d6 / 1d6 / 1d10	2d4 / 2d4 / 2d6
Salvación:	G2	G2	G3	G3
Moral	7	10	8	9
Valor del tesoro	1.100 mo	1.500 mo	2.000 mo	2.500 mo
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor P.X.	125	300	500	850

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

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

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

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

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.



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 artificio 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.

	Común	Gigante
Clase de armadura:	9	7
Dados de golpe:	1 punto de golpe	1d4 puntos de golpe
Movimiento:	6 metros	12 metros
Nadando:	3 metros	6 metros
Ataque:	1 mordedura por manada	1 mordedura por rata
Daño:	1d6 + enfermedad	1d4 + enfermedad
Salvación:	G1	G2
Moral:	5	8
Valor del tesoro:	Ninguno	50 mo
Alineamiento:	Neutral	Neutral
Valor P.X.:	2	5

Rata Común

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

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.



Serpiente

	Cobra escupidora	Corredora gigante	Víbora con orificios	Serpiente marina	Cascabel gigante	Pitón de las rocas
Clase de armadura	7	5	6	6	5	6
Dados de golpe	1	2	2	3	4	5
Movimiento	9 metros	12 metros	9 metros	9 metros	9 metros	9 metros
Ataque	1 mordedura ó 1 escupir.	1 mordedura	1 mordedura	1 mordedura	2 mordedura	1 mordedura / 1 apretón
Daño	1d4 + veneno	1d6	1d4 + veneno	1 + veneno	1d4 + veneno	1d4 / 2d4
Salvación	G1	G1	G1	G2	G2	G2
Moral	7	7	7	7	8	8
Valor del tesoro	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno	1.100 mo	1.500 mo
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor P.X.	13	20	25	50	125	300

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

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

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

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

Es la dueña absoluta del medio acuático. Se puede des-

plazar 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

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

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.

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.

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.

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

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.



Hobgoblin

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.



Osgo

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.



	Goblin	Hobgoblin	Osgo
Clase de Armadura	6	6	3
Dados de golpe	1-1	1+1	3 + 1
Movimiento	9 metros	9 metros	9 metros
Ataque	1 arma	1 arma	1 arma
Daño	arma	arma	arma + 1
Salvación	G1	G2	G3
Moral	6	8	9
Valor del Tesoro	125 mo (125 mo)	125 mo (125 mo)	400 mo (400 mo)
Alineamiento	Caótico	Caótico	Caótico
Vapor P.X.	5	15	75

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.

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.: 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 merecedores 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 vivos. 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 dormitan-

do 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.



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.





CAPÍTULO 9:

LA MARCA DEL ESTE

La Marca del Este es un escenario de campaña que incluye todo lo necesario para acoger vuestras aventuras. Para la confección del entorno geográfico de La Marca del Este, hemos detallado una región específica comprendida entre los poderosos estados de Reino Bosque, Visirtán y Ungoloz. Todo ello localizado entre el Gran Pantano al norte y la costa, con el Camino de la Manticora y Sendaelfo como las dos arterias comerciales más importantes. Como es lógico, hemos intentado esbozar solamente el lugar, para que cada uno de vosotros pueda completarlo a su gusto. Este tipo de escenario es conocido como sandbox (cajón de arena), un lugar abierto, basado en localizaciones que se van detallando a medida que insertamos aventuras y desarrollamos nuestras campañas, explorando el entorno.

La ciudad de Robleda es un punto estratégico en La Marca del Este (Marvalor, en el idioma de los ancestros). A unas decenas de kilómetros al este de la capital del Reino -Marvalar, corte de la Reina Vigdis II-, Robleda puede servir como base de operaciones para cualquier grupo de aventureros ya que se encuentra emplazada aproximadamente en el centro de la Marca: un lugar donde descansar, aprovisionarse, comprar equipo y vender los objetos que encuentren en sus aventuras.

Robleda es una ciudad pequeña, pero importante, ya que

sirve de puesto adelantado de Reino Bosque en la peligrosa y salvaje región limítrofe con Visirtán y Ungoloz. Hay muchos lugares interesantes en la ciudad y personalidades sugerentes que descubrir en esta agreste tierra de frontera.

Empecemos pues a caminar por las bulliciosas callejuelas de Robleda y conocer los alrededores de la Marca del Este.

Robleda, (también conocida como Aethelred en el idioma de los elfos, Melkorka en la lengua de Ungoloz y At-Aldaldag en virsitani) es una pequeña ciudad situada cerca del Camino del Comercio (Camino de la Manticora), que une el viejo y orgulloso Reino Bosque, en el Oeste, con el Califato de Visirtán en el este y el Dominio de Ungoloz en el nordeste. Hacia el noroeste de la Marca occidental, se encuentra el viejo país elfo de Esmeril, en el Bosque Viejo.

Robleda cuenta con unas 5.000 almas, en su mayoría hombres y halfings, aunque otras razas no son mal vistas. La villa vive de la agricultura, cultivando el cereal y los frutales. También es muy pujante e importante la industria ganadera y pesquera, especialmente el pastoreo ovino y el cuidado y arriendo de recuas de trájín.

El terreno que rodea la ciudad es llano y regular, cubierto de hermosos prados verdes, ideales para el pastoreo de

vecería y el cultivo de frutales, hortalizas y cereal. La ciudad se asienta sobre una colina que domina los campos circundantes, a la vera del caudaloso Arroyosauce, que discurre por el lado este de la ciudad y que es navegable hasta el mar, unas cuantas millas náuticas al sur.

Hacia el sudeste, aproximadamente a una legua de distancia de la ciudad, se encuentran las Colinas Azules, así llamadas por el tono azulado del reflejo de las aguas del Arroyosauce que se proyecta sobre sus suaves laderas herbosas. Toda la ribera del Arroyosauce es un agradable y fresco soto, perfumado por los lirios y campanillas de agua que crecen en grandes arbustos en las lomas próximas de su ribera. Las muchachas del pueblo acuden en primavera hasta su orilla para cantar y bailar, chapoteando en sus aguas cristalinas.

Más arriba, siguiendo el camino junto al curso alto del río, el terreno se vuelve blando y cenagoso, hundiéndose en una depresión natural. Las aguas del Arroyosauce se aquietan allí, apaciguando su discurrir. En las marismas, por doquiera, crecen cañas, juncos y gigantescos sauces llorones, formando una densa arboleda húmeda a rebosar de vida animal y molestos insectos. La zona cenagosa al norte de Robleda recibe el nombre de Gran Pantano.

Entre el abigarrado mangle pantanoso se levantan las Quebradas de la Ciénaga, donde en tiempos remotos se alzaban almenaras de frontera hoy abandonadas. Al norte del pantano, en sus profundidades más inaccesibles y salvajes, crece la Selva Negra, una abigarrada jungla hogar de belicosas tribus de hombres lagarto y enormes saurios, tan grandes como dragones, que guardan ruinas de civilizaciones milenarias.

Hacia el oeste del Gran Pantano, los viajeros atrevidos encontrarán la enorme mancha verde del Bosque de la Araña, peligrosa arboleda donde reside una agresiva raza arácnida autóctona que construye grandes colonias con telarañas tan resistentes como el acero. La Colinas Brumosas marcan los límites occidentales de los dominios de las arañas con el gigantesco bosque de los Elfos —el Bosque Viejo de Esmeril—. Algunos sabios dejaron escritos en sus voluminosos tomos de saber que bajo las desoladas colinas de la bruma se escondían las ruinas de una ancestral y milenaria ciudad maldita que sucumbió a los avatares de los tiempos legendarios, cuando los dioses caminaban la tierra. Hoy, sólo los más ingenuos y soñadores creen estas habladurías, aunque no son pocos los aventureros que se han adentrado en la niebla para no volver jamás.

Al norte de las Colinas Brumosas, se hallan los restos de una antigua fortaleza del Reino Bosque, La Ciudadela del Enano, cerca de las viejas minas de mena de hierro.

En los límites septentrionales de la Marca del Este con la frontera del Reino Elfo de Esmeril, cerca de la Comarcana de los bosques (cuaderna central administrativa del Reino Bosque), existe un oscuro y misterioso valle —Valle Oscuro— oculto entre los enormes y decrepitos árboles centenarios, que se dice dueño de secretos mortales y designios ocultos de criaturas poderosas y dioses olvidados. Nadie se aventura en sus sendas, salvo que haya perdido el juicio.

De sobra conocidos por todos los habitantes de la Marca, son los inhóspitos terrenos al oeste de Comarcana, en la margen oriental del Ramal del Draco, destacando las

Lomas Brunas, hogar de bandidos y dracos, y la lúgubre sombra humeante de la Montaña del Cirineo, donde se cuenta habitaron innumbrables criaturas convocadas por magos oscuros venidos del otro lado del Mar del Dragón, del legendario país de Neferu. Más allá, continuando la senda del Camino Viejo de la Costa, queda a la izquierda un agreste páramo donde habitan los trolls, sin duda, uno de los lugares más peligrosos cercanos a Robleda. Más allá se abre un valle conocido como el Carcavón de los Druidas, lugar de asombrosa belleza natural y destacado paraje lleno de extraños y milenarios monolitos consagrados a la madre naturaleza.

Hacia el este del Gran Pantano, se extienden los Campos de Eltauro, lugar de múltiples batallas en tiempos pasados, cuando la posesión de la tierra y los límites fronterizos se medían con el largo de la espada. Hoy día, estos silenciosos prados son lugar de reposo de cientos de soldados anónimos, de mil razas y nacionalidades, caídos en batalla y sepultados en fosas comunes y profundos túmulos funerarios. Se dice que, por las noches, enormes ejércitos espectrales escapan de sus tumbas para seguir luchando eternamente, en la llanura brumosa y negra de este siniestro sagrario.

Más allá de la orilla este del Arroyosauce, se extienden vastos y ricos pastizales hasta donde alcanza la vista. Algunas familias de Robleda eligieron estas tierras como su hogar, estableciendo sus haciendas rurales en el páramo. Pero la belleza de estos verdes campos podría engañar al viajero poco avisado, pues verdaderamente son tierras peligrosas, donde el lobo aúlla. Aquellas familias que allí moran, han de cuidar bien de sus propiedades, levantando altas cercas entorno a sus viviendas y manteniendo sus armas dispuestas. Por entre estos campos discurren las veredas de vecería, vigiladas y cuidadas por los guardas a sueldo del Consejo de Vecería de Robleda.

Más allá de los Páramos del Pasto, unas docenas de kilómetros hacia el Este de la Marca, el terreno se eleva sobre el llano, volviéndose agreste y rocoso. De la roca fría nacen las montañas heladas de Liafdag, en cuyas escarpaduras se dice que crece la Flor del Muerto. Hasta aquí, ni lo pastores más arrojados se atreven a llevar sus rebaños, aunque en ocasiones algunos han llegado hasta la misma linde de la Marca de Frontera de Ungoloz y Visirtán. En estas agrestes tierras el trago campa y medra, y es fuerte con su espada y su rabia.

La sierra es fría e inhóspita durante los meses invernales, pero verdea alegre en primavera. Aquí los robles crecen con fuerza y son espléndidos en bellotas, grandes y amargas.

A los pies de las gargantas de la sierra, desde la Laguna Regia, nace un río de fría agua cristalina, como lágrimas de un niño, el Sirinsal. Un poco más hacia el sur, la corriente se estanca en una laguna profunda, donde la pesca es abundante. Cerca de la orilla crece un bosque de fresnos, chopos y sauces, donde habitan gamos y cerdos salvajes. Las tardes del crepúsculo son hermosas, cuando el sol marcha a dormir y arroja los últimos rayos anaranjados sobre la tranquila y tibia superficie de la Laguna del Liafdag.



En los lindes de la arboleda está enclavada la pequeña aldea de Alameda, famosa por sus enormes caballos. Más al sur, entre los tejos y viejos robles que tachonan el milenarior camino de los elfos –Sendaelfo–, a los pies de las estribaciones de la Cuenca del Gnoll Muerto, se halla la villa de Nidaros, renombrada por sus trufas blancas de carne sonrosada y penetrante aroma. Un poco más allá, cerca ya del tenebroso Valle Sagrado, el viajero podrá descansar en Lacarda.

La agreste y rocosa extensión de la Cuenca del Gnoll Muerto representa la frontera natural con el Califato de Visirtán, lindando con el Bosque del Cuervo y la Meseta de la Calavera o Calvera (una baldía elevación desierta que los lugareños consideran maldita por los dioses). La frontera de Visirtán está guardada por la poderosa fortaleza de El Paso (Ur'Gumlá, en visirtaní), que se asienta en las colinas verdes que rodean la ciudad de Fronda en idioma común (Osmán en visirtaní), enclave adelantado visirtaní en sus tierras más occidentales.

Tras las escarpaduras heladas del Liafdag, se esconde el orgulloso reino de Ungoloz, con sus populosas ciudades y pueblos y su pujante poderío militar. La Puerta Negra es

el único acceso comunicado con el valle interior, tras los muros naturales de la cordillera siempre helada, aunque miles de pasos de montaña, ocultos y peligrosos, son bien conocidos por contrabandistas y ladrones que se arriesgan a aventurarse entre los riscos para evitar el control de la Guardia Negra del Rey Odinkar (guarnición de las Torres Negras, que vigilan la entrada a los dominios del Príncipe Negro) que controla su país con mano de hierro desde su capital en Augelmir, la ciudad de las mil torres.

LA CIUDAD DE ROBLEDA

Robleda es una ciudad pequeña, recogida y acogedora. Se encuentra situada sobre una colina que domina los campos circundantes. Alrededor de la ciudad se ha construido una muralla sobre un terraplén empinado. El muro exterior cuenta con torres de vigía, construidas en madera de roble y reforzadas con piedra y yeso colorado.

Las calles de la ciudad son estrechas y empedradas, manteniéndose limpias y cuidadas. Las casas son bajas, de una



planta, aunque algunas hay más altas, incluso de dos o tres pisos. Las viviendas están construidas con fuerte y nudosa madera de roble, reforzada con piedra de canto en sus esquinas y planta baja. Las techumbres son a dos aguas, de pizarra negra en algunas casas (aquellas de las familias más acomodadas) y de pajizo de cáñamo anudado en las haciendas menos favorecidas. Unos pocos caserones grandes y solariegos están contruidos íntegramente en piedra oscura y gris, con techos y artesonados de madera.

Las calles se abren y distribuyen desde la plaza central de la villa, donde se levanta la casona del Burgomaestre, frente al centenario roble albo que da nombre a la ciudad. Muy cerca de ella se alza la Casa de la Mañana, templo consagrado a la luz y la bondad, contruida en granito ocre.

A un lado del Consistorio se encuentra el Alguacilazgo de la Guarda de Robleda y la pequeña prisión anexa. También cerca del Consistorio, pero en el lado opuesto al casón del alguacil, podemos encontrar la oficina del Licurgo de Aduanas, que realiza a su vez funciones de almotacén, recaudador de impuestos e intendente de la corte de Marvalar. La casa siempre está custodiada por

dos guardias apostados en garitas de pie y armados con grandes alabardas.

Muy próxima a la plaza, en una casona cuadrada, hecha en madera de roble y techada de pizarra marrón claro, se reúne el influyente Consejo de Vecería. El consejo se dedica a velar por el buen uso y cuidado de las veredas de pastoreo, así como la organización de las recuas de arriendo para el trajín de los campos de labranza. Un pequeño almacén, en la parte de atrás de la casona del Consejo, contiene los aperos y armas de los Guardas de Vecería, que cuidan de los campos y colinas, manteniendo a raya a alimañas y ladrones de ganado.

Junto al consejo de vecería se levanta la imponente mansión fortaleza del Duque Reginbrad, adelantado de la Reina Vigdis y señor de Robleda, a cuyo mando está la guarnición de la villa y el batallón de soldados del Ejército del Este (600 hombres en armas, incluyendo 100 hombres a caballo), cuya misión fundamental pasa por custodiar las fronteras orientales de la Marca y mantener el orden en sus dominios.



CAPÍTULO 10:

AVENTURAS

En este capítulo os ofrecemos dos sencillas aventuras introductorias para que podáis empezar a jugar inmediatamente. Ambas están diseñadas para que el punto de partida se localice en la ciudad de Robleda. Los aventureros serán contratados por el burgomaestre para investigar los inusuales avistamientos de criaturas en los alrededores de la villa.

Estas aventuras introductorias servirán, además de para iniciarse en el juego, para que los jugadores se familiaricen con el entorno de campaña de La Marca del Este y con la villa de Robleda como centro neurálgico de este escenario de campaña.

Las dos aventuras que presentamos a continuación son las siguientes:

LA TORRE DE LA CIÉNAGA

Nuestros héroes deberán viajar hasta el Gran Pantano y explorar una vieja torre visirteni abandonada que parece haber sido ocupada por una banda de malhechores.

LAS MINAS DE LOS PÁRAMOS DEL PASTO

Los jugadores se desplazarán hasta un complejo minero hace mucho tiempo inactivo para investigar su situación e informar al burgomaestre.

Ambas aventuras están diseñadas para un grupo de 4-6 jugadores de niveles 1-2, aunque la segunda -Las Minas de los Páramos del Pasto- es potencialmente letal y se aconseja acometerla cuando los personajes hayan alcanzado el segundo nivel. En cualquier caso, siéntete libre para quitar monstruos, añadirlos, bajarlos de nivel, eliminar trampas o lo que se te antoje para facilitar la tarea a tus inexpertos jugadores.

Es importantísimo que el Narrador que vaya a dirigir estas aventuras las lea primero muy detenidamente, prestando atención a cada detalle, para familiarizarse con las mismas antes de empezar a dirigir las. Una vez las conozca en profundidad, podrá efectuar los cambios precisos, si así lo deseara, para adecuarlas a sus gustos o hacerlas más sencillas.

LA TORRE ABANDONADA DE LA CIÉNAGA

En el límite meridional del Gran Pantano, hacia el este, se encuentra una vieja torre que hace mucho se supone abandonada. En su día servía de atalaya de vigía visirtaní, cuando las fronteras del califato se extendía más allá de Fonda. Hoy, muchos años después, la torre ha sido ocupada por una banda de kobolds liderada por un maligno clérigo de Orcus, Cartaramûn, y sus acólitos sirvientes. Cartaramûn, de origen visirtaní, planea utilizar la torre como base de operaciones, estableciendo una capilla al tenebroso dios de los no-muertos en una cripta olvidada en el nivel subterráneo de la torre.

El burgomaestre de Robleda sospecha que la torre ha sido de nuevo ocupada ya que varios testigos así se lo han relatado. Consciente de que tal invasión supondría un serio revés para la seguridad de la villa, decide contratar a los jugadores para que se adentren en el peligroso camino que conduce hacia la vieja atalaya.

A continuación lee el siguiente párrafo a tus jugadores. Recuerda que las partes en *cursiva* del texto pueden leerse o parafrasearse libremente a los jugadores:

Transcurridas unas horas de agradable viaje sin sobresaltos, se extiende ante vosotros el Gran Pantano, un enorme humedal tan letal como un dragón encolerizado.

Podéis atisbar, por encima de las copas del mangle y las coníferas de las marismas, la silueta medio derruida de la otrora alta y espigada torre de vigía visirtaní. El sendero que conducía a su base hace tiempo que desapareció, engullido por los densos arbustos y matorrales de la ciénaga, lo que dificulta considerablemente vuestro avance. Tras unas horas de fatigoso caminar, llegáis a las inmediaciones de la vieja estructura militar. La torre ha perdido su planta superior, que se ha derrumbado en grandes bloques compactos de piedra diseminados por los alrededores de la atalaya, rodeados de vegetación.

La puerta doble reforzada que servía de entrada a la torre ha desaparecido, dejando que la luz del día se cuele en el angosto pasillo que conduce al interior de la estructura.

Los jugadores pueden decidir inspeccionar previamente el perímetro que rodea la antigua construcción. Si así lo hacen, descubrirán los rescoldos aún calientes de una hoguera junto a la que se extienden varios desechos de huesos roídos y otras inmundicias. Claro indicio de cierta actividad en la torre.

1. PASILLO DE ENTRADA

Cuando los aventureros decidan penetrar en el interior de la torre, lee el siguiente párrafo:

Gruesos tablones reforzados con remaches metálicos se encuentran

medio derruidos en el suelo, junto a la entrada, probablemente pertenecientes a la antigua puerta principal. El pasillo se extiende hacia el este, unos 24 metros aproximadamente, hasta una gran puerta de madera con tachones de hierro. A su derecha, en la pared sur, hay otra puerta más pequeña también reforzada con tachuelas de metal. Al principio del pasillo, junto a vosotros, en la pared meridional, un desprendimiento de la porción de tabique que sostenía el arco de otra puerta, revela parte de la estancia más allá.

Si los aventureros deciden abrir la puerta hacia el este, lee el siguiente párrafo:

Tras la puerta, justo enfrente de vosotros, continúa el corredor hacia el este. Sin embargo, pocos metros más allá, una barricada de barriles de madera, tablones, tablas y mobiliario destrozado os impide el paso. Unas criaturas apostadas de aspecto reptiliano apenas asoman sus cabezas por encima del parapeto, apuntándoos con arcos ligeros.

Esta es la primera línea de defensa de la banda de Cartaramûn: sus kobolds arqueros asistidos por cuatro guerreros kobolds que defienden la entrada de la torre de cualquier intruso. Hay un 20% de probabilidades de que uno de los acólitos se encuentre aquí instruyendo a los kobolds. Si los kobolds se ven superados por sus enemigos, uno de ellos correrá para buscar refuerzos, aunque no podrá acceder al nivel subterráneo ya que la entrada al mismo se encuentra en la zona nº 4, justo al lado de los aventureros atacantes.

Kobolds arqueros (4)

CA: 7 - DG: ½ (1-4) - PG: 3, 1, 3, 4

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con arco corto, daño: 1d6 -1.

Tirada de Salvación como: Guerrero nivel 1.

Moral: 6.

Alineamiento: Caótico.

PX: 5.

Tesoro: 2, 3, 5, 8 mc.

Kobolds guerreros (4)

CA: 7 - DG: ½ (1-4) - PG: 3, 1, 3, 4

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con espada corta, daño: 1d6 -1.

Tirada de Salvación como: Guerrero nivel 1.

Moral: 6.

Alineamiento: Caótico.

PX: 5.

Tesoro: 12, 15, 15, 9 mc.

Clérigo Acólito de Orcus (1)

CA 6 - DG 1 - PG: 5

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con daga, daño: 1d4.

Tirada de Salvación como: Clérigo nivel 1.

Moral: 7.

Alineamiento: Caótico.

Conjuros: curar heridas leves.

2. CÁMARA DERRUIDA

Esta pequeña habitación se encuentra en un estado ruinoso. El muro que separaba a ésta del pasillo principal se ha derrumbado

prácticamente, llevándose consigo la puerta de acceso, que yace astillada en mil pedazos bajo los grandes cascotes de piedra. Dentro de la cámara hay grandes montones de piedras y guijarros, aparte de maderos, tablones y tocones que formaban parte del andamiaje de sustento de la parte superior, que se ha venido abajo.

Aparte de lo descrito, no hay nada más de interés en esta sala.

3. CÁMARA DE VIGÍA DE LA ENTRADA

Esta pequeña habitación está vacía, excepto por los muchos escombros acumulados en sus muros -parte de los derrumbamientos que se han producido en techo y paredes-. En el muro sur, cerca de la esquina suroeste, hay un pequeñísimo hueco en la pared a través del cual se filtra un fino hilo de luz.

Desde este hueco en la pared puede espiarse la entrada a la torre. Aquí siempre hay apostado un kobold que dará la señal de alarma a sus compañeros para que se apresten al combate en el parapeto del pasillo de entrada.

4. HABITACIÓN DE LA TRAMPILLA OCULTA

Una recia puerta de madera os cierra el paso.

Esta puerta está protegida por una trampa de aguja envenenada. Cualquier ladrón que intente abrirla sufrirá 1d4 puntos de daño y quedará paralizado durante 5 turnos si no logra descubrirla.

Tras abrir la puerta, os encontráis en una habitación de medianas dimensiones, de unos 18 x 21 metros aproximadamente. Nada hay en la cámara que merezca vuestra atención, excepto un gran montón de cascotes, tablones y harapos en el centro de la estancia.

Hay una trampilla secreta hábilmente oculta en el suelo, bajos algunos harapos ligeros (para facilitar su ocultación y apertura desde abajo), más o menos en el centro de la sala. Este es el acceso al nivel subterráneo de la torre.



5. CÁMARA ANEXA A LA COCINA

Esta habitación no presenta mobiliario alguno, encontrándose parcialmente cubierta por cascotes y piedras desprendidas de muros y techumbre.

6. COCINA Y ALMACÉN

Sin duda alguna, os encontráis en la cocina. El fuego crepita en el hogar y cerca de éste se amontonan cajas, calderos, fardos, sacos de vitnallas, utensilios de cocina, barriles, pequeños y grandes, para conservar líquidos, bebidas, grasa de manteca y aceites. En medio de la estancia hay una mesa alargada preparada para acomodar a media docena de comensales, aparte de otra más pequeña y redonda. Sobre ambas hay una cantidad considerable de cuchillos de cocina, platos, bandejas, fuentes, vasijas de barro, desperdicios e inmundicias que desprenden un olor nauseabundo. Varias criaturas menudas deambulan nerviosas, escondiéndose tras el mobiliario, armadas con garrotes y cuchillos de cocina.

Los kobolds que encontrarán aquí los aventureros son los sirvientes que hacen las veces de cocineros. Se defenderán en la medida de sus posibilidades, usando armas que encuentren a mano entre los utensilios propios de su oficio, como cuchillos de cocina y garrotes.

Kobolds cocineros (4)

CA: 7 - DG: ½ (1-4) - PG: 3, 1, 3, 3

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con garrote o cuchillo, daño: 1d4.

Tirada de Salvación como: Guerrero nivel 1.

Moral: 4.

Alineamiento: Caótico.

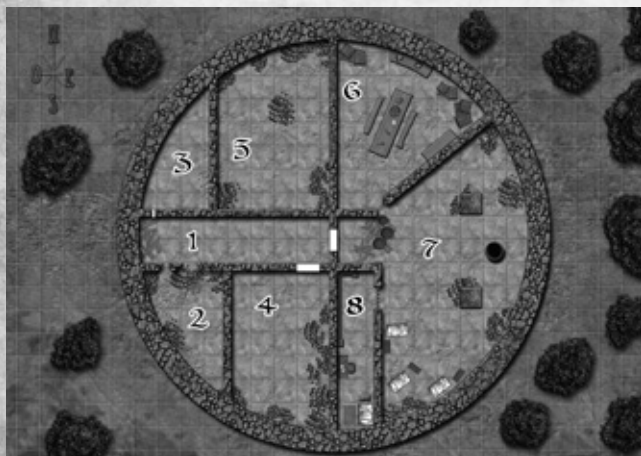
PX: 4.

Tesoro: Ninguno.

7. ESTANCIA COMÚN

Esta parece ser la cámara más importante del complejo, al menos si consideráis su amplitud. Justo enfrente de vosotros, en la pared oriental, entre dos columnas grandes, hay un pozo de mampostería. Algunos cascotes y escombros de piedra se hallan esparcidos por la sala. A vuestra derecha, cerca del arco de entrada, veis más de media docena de jergones rellenos a modo de rudimentarios camastros. Junto a éstos, se distribuyen algunos recipientes, cajas, arcones pequeños, amén de un gran montón de vestiduras y prendas hechas jirones.

En los arcones de los kobolds, inusualmente ordenados (gracias a los desvelos del acólito de Orcus encargado de controlarles), los aventureros hallarán: un zurrón pequeño de lino tintado en azul oscuro con un cordel para cerrarlo, un juego de guijarros pequeños coloreados, una baraja visirtaní de cartas de pasta de cáñamo resinado, un par de vasijas cortas de barro cocido, un bacinete ovalado limpio, tres navajas de afeitar con las hojas desgastadas pero afiladas, un camafeo barato mostrando un círculo negro sobre



fondo violeta oscuro (tasado en 10 monedas de oro), un mechón de pelo rojo anudado con cinta negra, una tarrina de metal fino que contiene una pomada blanquinosa con olor a almendras (pomada de curación, si se aplica sobre una herida cura 1d6 puntos de daño y es capaz de neutralizar veneno como el conjuro homónimo), una pipa de maíz requemada con la boquilla amarillenta y la cazoleta ennegrecida por el uso, y una bolsita de tafíete engrasado llena de unas hojas extrañas, algo resacas, parecidas al tabaco, con un aroma muy agradable (hierba del diablo, puede fumarse: efecto inicial -1 punto de sabiduría, efecto secundario se obtiene un bonificador +2 a la FUE durante 1d3 horas), 25 monedas de oro, 98 monedas de plata, 151 monedas de cobre.

8. HABITACIÓN PRINCIPAL

Unos gruesos barrotes separan esta estancia alargada de la cámara común del pozo. Éstos se alzan mediante una pequeña polea a la derecha del arco de la puerta que puede inutilizarse con un candado - aunque ahora mismo puede usarse sin problemas-.

La habitación hace las veces de dormitorio. Hay una confortable cama en un rincón, junto a una pequeña cómoda y un par de alfombras de lana. Cerca también podéis ver un arcón pesado de gruesos maderos de roble. Junto al muro oeste hay un armario grande, una mesa pequeña y un barreño lleno de agua turbia.

Aquí vive uno de los acólitos de Orcus, que se encarga de ordenar, instruir y controlar a los kobolds sirvientes en el primer nivel. Los kobolds nunca bajan al nivel subterráneo.

Clérigo Acólito de Orcus (1)

CA: 6 - DG: 1 - PG 5

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con dagas, daño: 1d4.

Tirada de Salvación como: Clérigo nivel 1.

Moral: 7.

Alineamiento: Caótico.

Conjuros: *curar heridas leves*.

Tesoro: 1 llave que abre el arcón y otra segunda llave para el candado de la puerta.

Si los jugadores deciden buscar en el arcón y la bañera, descubrirán los siguientes objetos:

Arcón: El arcón está cerrado con llave. Dentro se puede encontrar 23 monedas de oro, 49 monedas de plata, 69 monedas de cobre, un brazalete de plata y cobre con una serpiente tallada en filigrana dorada, un pasador para el pelo fabricado en electro y con dos perlas (falsas) engarzadas, una cuchara de madera con reborde de filo de oro, una calceta de algodón forrada de tafíete, un juego de agujas de coser muy finas hechas en hierro pulido, un par de carretes de seda, un juego de babuchas de seraje de vaca bordadas con una “V” invertida, un espejo de mango pequeño, unos pendientes de arandela grandes y dorados (tasados en 1 moneda de electro), dos camisas de lana, un cepillo para ropa hecho de hueso de animal, un cascabel plateado y un ejemplar de un libro con tapas de piel color verde oscuro titulado “Historia de Robleda, la perla de la Marca”.

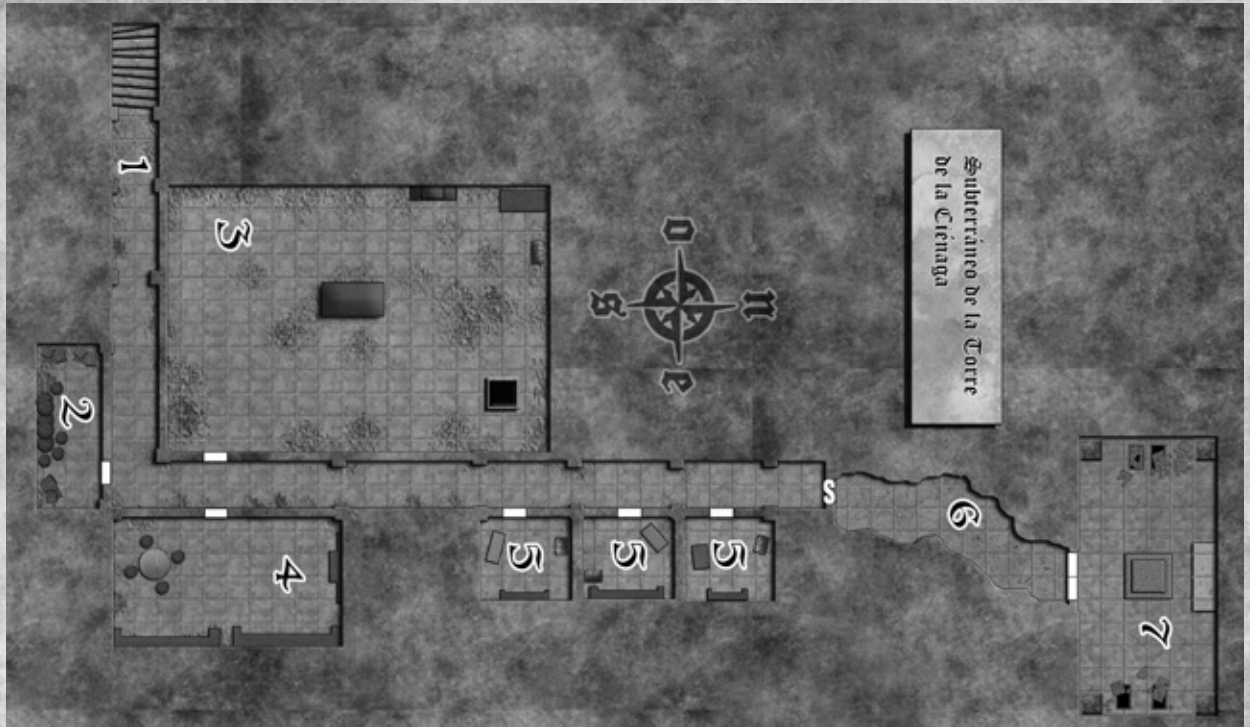
Bañera: Dentro de la bañera, escondido en el agua turbia, hay un maravilloso puñal de aguzada hoja de metal pulido, encastrada en una mango dorado tachonado con plaquitas de marfil grabadas con pequeñísimas escenas representado escorpiones. Es una daga mágica +1.

SUBTERRÁNEO DE LA TORRE DE LA CIÉNAGA

En este nivel subterráneo se encuentran Cartaramûn y las estancias principales de los acólitos, sus celdas y el almacén de provisiones. Cartaramûn se encontrará aquí la mayor parte del tiempo, trabajando en su laboratorio, que también hace las veces de cámara de tortura. Sus planes pasan por ganar poder para controlar a las criaturas no muertas que habitan en la cripta y establecer allí, en tan maligno y lúgubre lugar, un templo a Orcus.

1. TRAMPILLA DE ACCESO AL NIVEL SUBTERRÁNEO DE LA TORRE

Entre los cascotes, perfectamente disimulada bajo unos jirones de arpillera, harapos y una gruesa red de pesca vieja y deshilachada, habéis descubierto una pequeña trampilla de madera en el suelo, con gruesas bisagras de bronce y una arandela de hierro ennegrecido. La portezuela del suelo se abre tirando de la anilla hacia arriba, descubriendo una rampa de piedra desgastada con pequeños escalones romos y redondeados. Una fría y húmeda corriente de aire enrarecido os golpea en la cara según os asomáis para mirar hacia abajo, mientras escucháis un sordo murmullo lejano que se percibe a duras penas, como si se tratase de un tambor con la caja destemplada que fuera golpeando siguiendo un extraño patrón.



Será necesaria una tirada de habilidad de DES para no resbalar en la escalera y caer produciéndose 1d6 puntos de daño... y ruido, que podría alertar a los habitantes del nivel inferior.

Una vez descendida la escalera, un estrecho y oscuro pasillo se abre ante vosotros. El quebrado sonido lejano parece percibirse ahora con más intensidad.

2. ALMACÉN

A vuestra derecha, según avanzáis hacia el recodo del gélido corredor, podéis ver una puerta grande fabricada con gruesos listones de madera de roble, reforzados con una banda de hierro verdoso y húmedo que cruza la puerta en diagonal, rematada con tachones de metal berrumbroso. La puerta está cerrada. Hay un ojo de cerradura en su lado derecho, es decir, a vuestra izquierda.

Esta puerta está cerrada con llave, la cual siempre guarda Cartaramún consigo.

Si los jugadores consiguen de alguna manera abrir la puerta, lee el siguiente párrafo:

Una vez abierta la puerta, descubrís que tras ella se abre una habitación de planta rectangular de 6 X 3 metros. El suelo de la estancia está moderadamente limpio y en las paredes hay pebeteros con cabos de antorcha ennegrecidos que parecen utilizarse con cierta frecuencia. Apilados contra la pared opuesta al muro donde se encuentra la puerta, hay no menos de una docena de barriles grandes con aros de hierro y tapones grandes de corcho. A vuestra derecha, en la pared ennegrecida se amontonan un buen número de sacos de estraça cubiertos por una fina capa de polvo blanco y fino. Aparte de esto, hay sacas y bolsas de cuero más pequeños conteniendo diversos alimentos y especias: romero, espliego, un par de saquitos de sal de dos kilogramos aproximadamente, azúcar de remolacha, trigo tostado, mazorcas de maíz, pescado salado, barriletes de cerveza turbia, ánforas de vino blanco, tinto y dulce y licor de orujo y patatas.

Esta estancia es usada como almacén principal del complejo y puede servir para abastecer de alimentos a los jugadores.

Recodo del Corredor

Al torcer en el recodo a vuestra izquierda, el pasillo continúa unos 20 metros para acabar en un muro de piedra tosca. Al inicio del corredor hay dos puertas de hierro, la una frente a la otra. Ambas se encuentran bastante deterioradas, mostrando grandes zonas oxidadas y sendas cerraduras gruesas con tachones negros redondeados. Un poco más allá, en el muro a vuestra derecha, hay tres puertas más, con paneles de madera embutidos entre recios barrotes.

Todas las puertas están cerradas, pero sin cerrojo.

3. SALA DE TORTURAS

La estancia es de planta rectangular, amplia, con el techo abovedado de ladrillo visto encarnado. En el centro hay una gran mesa de madera maciza, con remaches de hierro en sus esquinas de las que cuelgan gruesas cadenas rematadas con grilletes de metal. La mesa tiene unas manchas marrones en su parte central, que es ligeramente cóncava. En la pared de enfrente, más alejado de vosotros, a la derecha, veis una especie de arcón vertical bronceado, con forma de catafalco antiguo, en cuya tapa se ha esculpido una talla basta de una mujer de rostro inexpressivo vestida con un túnica rala y sencilla.

Una rendija delgada se abre en el metal a la altura de los ojos de la mujer. Cerca del singular arcón, en la esquina nordeste de la estancia, hay un gran pozo de forma cuadrada en el suelo. Frente a éste y cerca de la mesa central, hay un artefacto de madera provisto de un mecanismo de poleas y cuerdas con aspecto siniestro. En el rincón opuesto al pozo, junto a la pared oeste, hay una pequeña mesa de madera con pequeños nichos llenos de herramientas diversas, como martillos, tenazas, punzones, escoplos, clavos, brochas, lijas, berbiquies, sierras, agujas, un yunque y algunas pocas cosas más.

Cerca de la mesa de trabajo hay un gran arcón de madera oscura

reforzado con bandas de acero grueso y cerrado con un gran candado. A un lado de éste, podéis ver un rudimentario camastro cubierto por una recia manta de lana.

Generalmente encontraremos a Cartaramûn en esta habitación, trabajando en sus malvados planes o torturando a alguna pobre criatura (hay algunos elementos de tortura que el lector habrá identificado en el texto, como ese catafalco de metal esculpido en forma de mujer que es en realidad un artificio de tortura conocido generalmente como dama de hierro), o bien descansando, pues emplea esta cámara como alcoba. Cartaramûn es un peligroso clérigo de Orcus que ha ocupado la torre con su banda de fieles kobolds y acólitos como base de operaciones. Sus planes pasan por convertir la vieja atalaya en una capilla consagrada al tenebroso dios de los no-muertos y atraer seguidores a su culto. Ocasionalmente, hay un 30% de posibilidades de que Cartaramûn esté aquí acompañado por uno de sus cuatro acólitos, que se encuentran generalmente en otro lugar, bien en el primer nivel ordenando las tareas de los kobolds o en el subterráneo, ocupados en otros trabajos.

Cartaramûn. Clérigo humano de nivel 3º

CA: 2 - PG: 16

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con martillo mágico +1, daño: 1d4 +1.

Tirada de Salvación como: Clérigo nivel 3.

Moral: 7.

Alineamiento: Caótico.

Conjuros: *causar miedo, curar heridas leves, encantar serpientes.*

PX: 300.

Tesoro: martillo mágico +1, 40 monedas de oro y 71 de plata, 1 poción de curar heridas leves, 1 pergamino de curar enfermedad, 4 llaves (1 para las celdas, otra para el candado del arcón, una tercera abre el almacén y la cuarta servirá para acceder a la cripta.



Dentro del gran arcón no hay gran cosa, excepto una peligrosa serpiente escupidora que guarda aquí el malvado clérigo de Orcus y que atacará inmediatamente a quien ose abrir el baúl, exceptuando al propio Cartaramûn.

Serpiente escupidora

CA: 7 - DG 1 - PG: 6

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque mordisco o escupitajo de veneno, daño: 1d4 + veneno.

Tirada de Salvación como: Guerrero nivel 1.

Moral: 7.

Alineamiento: Neutral.

PX: 13.

Tesoro: Ninguno

4. CÁMARA DE LA GUARDIA

Del interior de esta habitación proviene el extraño murmullo que los aventureros escucharon por primera vez al descender de nivel. La puerta está cerrada sin llave, así que puede abrirse con facilidad. En esta habitación hay tres acólitos de Orcus, sirvientes de Cartaramûn, que atacarán a cualquiera que perturbe sus oraciones. Los clérigos y acólitos de Orcus pueden usar armas de filo cortante, debido a la naturaleza diabólica de su dios, que favorece el derramamiento de sangre.

Clérigos Acólitos de Orcus (3)

CA: 6 - DG: 1 - PG: 4, 5 y 5

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con dagas, daño: 1d4.

Tirada de Salvación como: Clérigos nivel 1.

Moral: 7.

Alineamiento: Caótico.

Conjuros: *curar heridas leves.*

Tesoro: cada uno de los acólitos guarda en su túnica una llave de latón para abrir su correspondiente celda.

Una vez los aventureros abran la puerta, lee el siguiente párrafo:

Tres humanos ataviados con túnicas negras rezan al unísono una salmodia siniestra, mientras uno de ellos golpea un pequeño tambor confeccionado con piel humana y huesos.

Nada más acceder a la estancia, los acólitos cesarán sus plegarias y atacarán de inmediato a los invasores. Cuando los aventureros hayan acabado con los acólitos, sigue leyendo el siguiente párrafo:

Esta habitación está llena de pequeño mobiliario rústico fabricado en madera oscura y nudosa. Podéis ver una mesa rodeada de taburetes. En las paredes hay estanterías llenas de pequeños objetos cotidianos, como ropajes, trozos de lona, vasos de barro, un bacín esmaltado, jarras de cuello de caña, cepillos para la ropa y cintas de cuero. Frente a vosotros, contra la pared, hay un gran armario ropero de madera listada y lijada. Dentro del armario sólo podéis encontrar un buen montón de ropas sucias diversas, calcetas y unas babuchas malolientes. En un rincón hay amontonada una armadura completa de buena factura y una gigantesca maza, aparte de un buen par de botas, una capa de color negro, una daga de plata y una mochila.

La armadura completa está específicamente construida para que pueda ser vestida exclusivamente por un personaje humano.

5. CELDAS

Las puertas de gruesos barrotes han sido cubiertas por paneles de dura madera ennegrecida y barnizadas con una sustancia mate de color amarillento. Cada una de las puertas de las tres celdas disponen de una cerradura de latón forjada en forma de circunferencia que han sido pintadas de color negro, dando un vasto acabado granulado al mecanismo y los embellecedores exteriores.

Estas viejas celdas para encerrar a los cautivos apresados por la guarnición visirtaní, hoy han sido parcialmente remodeladas para convertirlas en cómodas alcobas. Disponen de un jergón de lana sobre una tarima de madera, cerca de la cual hay una pequeña mesilla con patas cortas recubiertas de chapa de hierro fina. También hay un armario ropero contra la pared, frente a la puerta. En cada celda hay un pequeño baúl provisto de cerradura.

Las puertas se abren con una de las llaves de latón en posesión de Cartaramûn, o las correspondientes llaves de los acólitos. Estas celdas sirven como alcobas para los tres acólitos.

Arcón habitación de la izquierda

Una peligrosa trampa protege el baúl (trampa de explosión de energía negativa 2d8 puntos de daño a todos los que estén en un radio de 3 metros, tirada de salvación contra conjuros para mitad de daño). Dentro del arcón hay los siguientes objetos: 125 mo, 296 mp, un matraz de loza conteniendo un líquido azul verdoso y etiquetado como "Licor de Liche de Ungoloz" (en realidad, una poción de curar heridas graves), un pequeño tubo de cristal, muy fino y transparente, sellado con lacre rojo que guarda un polvo rojizo (al mezclar con agua produce un humo rojo y asfixiante que produce 6d6+4 de daño por veneno, tirada de salvación contra veneno para mitad de daño), un botecito de madera relleno de algodón en cuyo interior podéis hallar una diminuta bolita amarillenta parecida a una semilla de algún tipo (es una semilla de almizcleña amarilla), cepillo de oro pulido para el pelo (valorado en 30 monedas de oro), un cilindro de madera de un palmo de largo, extremadamente pulido, barnizado con unas resinas suaves y deslizantes que han sellado perfectamente los poros de la madera. También encontrarán aquí los aventureros unos calzones de lino, camisetas holgadas con cordones, un par de túnicas negras con ribetes violetas, y una nota en pergamino que dice así: "La única luz de Visirtán es la sombra de la Marca".

Arcón habitación central

Una trampa mágica protege el baúl (trampa de enfermedad, por contacto transmite la Rigidez Vil, incubación 1 día, daño especial: la piel de la víctima se endurece, otorgándole un bonificador +1 de armadura natural a la CA. 24 horas después de que empiece la infección. El segundo día este +1 se convierte en un +2 a la armadura natural. La tercera jornada la armadura se convierte en +3, pero la víctima recibe un penalizador -2 a la DES. Cada día subsiguiente la piel de la víctima se vuelve cada vez más rígida,

añadiendo un bonificador +1 de armadura natural y un penalizador de DES -2, ambos acumulativos. Esto continúa hasta que la DES de la víctima desciende a 0, indicando que su carne cada vez más sólida le ha inmovilizado. En este punto la víctima muere de asfixia). Aparte de la trampa, los jugadores conseguirán una pequeña cajita de pasta blanca con dos pequeños gusanos secos y rígidos en su interior (es al antídoto de la enfermedad de la Rigidez Vil), una cinta negra con pasador de astilla de ébano para el pelo, un collar de cuentas fabricado en una aleación metálica pesada de color dorado bruñido, una frascueta de madera rectangular para guardar pergaminos y plumas, un tintero sellado con plasta vegetal, un doveta de piedra labrada en figura de cuña, un corpiño de dril tejido de algodón de Neferu, una frasca mediana con un líquido espeso y aceitoso de color violáceo (poción de sanar), un barra de una sustancia semisólida de color cerúleo y fragante aroma a lavanda envuelta en pasta bruta de papel (maquillaje facial especial que cuando se lleva confiere un +1 al CAR durante 1d4 horas), un pergamino de respirar bajo agua y una pequeña esfera cerámica cuidadosamente depositada entre algodón y musgo esponjoso (rellena de explosivo alquímico. Cuando se arroja como arma deflagradora estalla produciendo 2d6 por fuego a todos los sujetos en un radio de 3 metros)

Arcón habitación de la derecha

Una cerradura mantiene a buen recaudo los contenidos de este baúl. Contiene 125 mo, una gargantilla de oro y plata, un pergamino de oscuridad, un vial de vidrio verde etiquetado como Veneno de Ojos Derretidos (sólo tiene efecto si se aplica en una herida o se ingiere, produce ceguera si se falla una tirada de salvación contra veneno), una bolsita llena de fresca hierba ennegrecida y húmeda conteniendo un repugnante globo ocular humano perteneciente a un niño (ojo de niño humanoide, componente adicional para conjuro, si se aplica tiene un 20 % de posibilidades de doblar la duración de un conjuro), un escalpelo metálico de excelente factura, un bloque del tamaño del puño de un gnomio de plomo para derretir, un bote de cerámica torneada de cuello alargado que guarda un líquido anaranjado que desprende un ligero vapor frío a través de su capuchón de estraza (el bebedor debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará estéril), una excelente daga con la hoja de singular metal azulado pulido (daga mágica +1, brilla cuando siente próximo a un dragón) y una pelota de cera amarillenta con un alfiler, clavado en ella.

6. EL ANGOSTO PASADIZO HACIA LA CRIPTA OLVIDADA

La puerta secreta que da acceso a esta zona del complejo está hábilmente oculta y resultará difícil descubrirla. Una vez se localice el mecanismo de apertura de la puerta, un panel corredizo de piedra se moverá con dificultad a un lado dejando el paso franco. Frente a la puerta hay una trampa de hoja cortante que surgirá del techo golpeando a quien se encuentre frente a la puerta. La trampa se activará con un 1 en una tirada de 1d6. El Narrador deberá efectuar esta tirada de activación por cada personaje que atraviese el umbral de la puerta. Si la trampa resulta activada, una afilada hoja con forma de guadaña descenderá

con violencia causando 1d8 puntos de daño a la víctima, con un 25% de posibilidades de amputar una extremidad a la víctima, a elección de Narrador.

Tras descubrir la puerta secreta corrediza, ante vosotros se abre un angosto pasadizo excavado en la roca viva del subsuelo que desciende hacia la oscuridad. La suciedad impregna toda su superficie, telarañas gruesas y polvorientas se enredan entre el suelo, el techo y las rugosas y húmedas paredes laterales. Un ligero y apenas audible murmullo gutural se oye entre el suave ulular de una leve corriente ventosa y fría que proviene de las profundidades. La oscuridad es total en la lúgubre gruta, sólo rota por la fuente de luz que portáis.

A mitad del pasadizo hay una ingeniosa trampa de pozo muy bien camuflada. Si se activa la trampa (1-2 en 1d6), al pasar el siguiente personaje sobre la lápida de piedra, ésta se abre cayendo la víctima a un foso de 9 metros de profundidad (3d6 puntos de daño) que se abre a una pequeña cueva subterránea por donde fluye una corriente de agua fría. El agua, sucia y oscura, llega hasta el pecho de un humano de tamaño medio. El agua está infectada por lodo verde, que afectará de inmediato a la víctima.

Lodo verde

CA: 0 - DG: 2 - PG: 9

Rango de movimiento: 1 m.

Ataque: 1, daño: especial.

Tirada de salvación como Guerrero de nivel 1.

Moral: 2.

Alineamiento: Neutral.

Tesoro: ninguno.

La única forma de dañar al lodo verde es con frío o con fuego. Los ácidos del lodo verde corroen y destruyen la madera y el metal en seis asaltos, aunque sean de naturaleza mágica, pero no afectan a la piedra. En contacto con la piel, el lodo se pega a ésta y comienza a extenderse hasta cubrir a la víctima en cuatro asaltos. El lodo no se puede despegar de la piel, únicamente puede quemarse para destruirlo. Quemar el lodo verde cuando ya está sobre la víctima causa mitad de daño al lodo y mitad de daño a la víctima.

Continuáis descendiendo unos 8 ó 9 metros por el estrecho pasadizo hasta llegar a un ensanchamiento de la gruta que termina en unas masivas puertas dobles de piedra finamente talladas. Las puertas están adornadas con cenefas que muestran diversas escenas horribles de personas moribundas retorciéndose de dolor sobre un páramo humeante, mientras el suelo, cuarteado y reseco, se abre según una hueste de infames esqueletos emerge agitando sus brazos famélicos a un cielo oscuro que escupe rayos infernales que golpean el páramo y los pocos árboles resecos que subsisten en el yermo. Sobre éste conjunto de cenefas rectangulares, dentro del semicírculo superior de las puertas rematadas en arco, observáis la talla en piedra de una tenebrosa y horrible criatura esquelética, enfundada en una raída túnica negra, que mira al infinito con unos ojos teñidos de un rojo sanguinolento desde su asiento megalítico de piedra. Bajo el huesudo ser y su enorme trono, leéis una inscripción grabada en visirani que dice así: “La Muerte es dulce, pero su antesala, cruel”.

Hay una trampa mágica activa que provoca parálisis en las puertas. Cualquier personaje que toque las mismas sin haber desactivado la trampa, quedará paralizado durante una semana si falla la tirada de salvación contra parálisis.

Esta pequeña cripta era la razón por la que Cartaramûn se interesó por la torre. En ella se encuentra enterrado un poderoso derviche (clérigo) visirani adorador de Orcus.

El ladino Cartaramûn supo de la existencia del mismo gracias a sus estudios en la logia secreta de Ósman y viajó hasta aquí con sus acólitos para reocupar la torre y aprovechar el aura sacrílega de la vieja cripta para consagrar su templo a Orcus. No obstante se encontró con un problema, pues su poder como clérigo no alcanza para controlar los muertos vivientes que hay dentro de la cripta, así que se decidió a seguir trabajando para conseguir el poder necesario, torturando criaturas de los pantanos, asaltando a viajeros en el camino y otras maldades. En ello ocupado, unas semanas atrás se topó con el pequeño grupo de kobolds a quienes convenció rápidamente para unirse a sus planes. Los kobolds, ante la perspectiva de alimento, refugio y la protección que les proporcionaba Cartaramûn y sus acólitos, no dudaron ni un segundo.

7. LA CRIPTA

Las grandes puertas dobles se abren hacia fuera, tirando de dos anillas de bronce encastradas en la piedra tallada de cada hoja. El frío que reina ante las puertas es helador, tornando vuestra respiración más pesada. Una vez franca la entrada, acedéis a una cámara rectangular enlosada con grandes placas de mármol oscuro de 4 x 6 metros. En cada una de sus esquinas, se erige una gran columna de fuste estriado y ligera éntasis en su parte central. Justo en el centro de la cámara, hay un pequeño baldaquín de cuatro pilares sustentando un dosel de piedra que cobija un catafalco tallado asemejando la figura de un hombre enfundado en una armadura completa de batalla. A izquierda y derecha de la capilla, diseminados por el suelo polvoriento, distinguís varios ataúdes en mal estado de conservación, con tablillas rotas y las tapas quebradas, por las que sobresalen piernas y brazos esqueléticos. Un poco más allá, hacia las paredes laterales, hay un par de urnas mortuorias destapadas, donde descansan sendos cadáveres amortajados en harapos polvorientos. Aquí y allá, veis algunos huesos desperdigados que parecen de naturaleza humana. Pero no es esto lo más horrible, pues en la pared opuesta al muro de entrada, sobre un estrado pétreo de color amarillento, descansa una figura esquelética, embozada en una túnica harapienta oscura, sobre un trono de roca grabada, que mira al infinito con sus ojos de color rojo sanguinolento.

Al penetrar los aventureros en esta sacrílega estancia, de los ataúdes diseminados por el suelo se levantan tres esqueletos armados con espadas cortas que atacarán a los jugadores.

La tenebrosa figura sentada en el trono es en realidad un incorpóreo que atacará de inmediato a los aventureros. Este poderoso muerto viviente es el espíritu del derviche aquí enterrado, Seramûn d'Urba.

Esqueletos (3)

CA: 7 - DG: 1 - PG: 5 cada uno

Rango de movimiento 9 m.

Ataque: 1 espada corta, daño 1d6.

Tirada de Salvación: como Guerrero de nivel 1.

Moral: 12.

Alineamiento: Caótico.

Incorpóreo (1)

CA: 5 - DG: 3 - PG: 16

Rango de movimiento 9 m.

Ataque: 1 toque, daño: pérdida de energía.

Tirada de Salvación: como guerrero de nivel 3.

Moral: 12.

Alineamiento: Caótico.

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 a su víctima. Con cada golpe, se pierde un nivel de experiencia o dado de golpe. Una criatura que haya perdido toda su energía se convertirá, a su vez, en un incorpóreo transcurridos 1d4 días, a las órdenes de su asesino. A los incorpóreos sólo se les puede atacar con armas mágicas o armas fabricadas con plata.

Dentro del catafalco central descansa un esqueleto que se os antoja muy antiguo, enfundado en una gran armadura completa de un diseño viejo y extraño. Las placas de metal herrumbroso se engarzaban entre sí mediante toscas arandelas bronceas imitando puños cerrados. En la pieza pectoral se puede percibir, bajo la gruesa capa de polvo y pequeñas larvas de insectos resacas, una talla en el metal realizada con pavonado de ácido que muestra la faz monstruosa de una mujer cuyos ojos no tienen pupilas. La celada del casco está abierta, mostrando la calavera del difunto con la mandíbula desengajada en una mueca siniestra. Sus manos esqueléticas descansan sobre la parte baja del torso asiendo el filo de un gran espadón enfundado en cuero muy deteriorado y reseco. En el fuste de la hoja hay unas runas inscritas en piedra negra pulida que forman las palabras "Pozo de Almas".

Gran Espadón Sacrilego +2 contra criaturas benignas. Pozo de Almas produce 1d4 adicional de daño a las criaturas buenas que sean golpeadas por éste arma maldita. El poseedor del arma puede lanzar un conjuro de protección contra el bien una vez al día conjurado desde el espadón.

Bajo los sillares del trono del "Ser de la Cripta" hay un compartimento secreto que contiene los siguientes objetos: 1200 monedas de oro, una cimitarra mágica +1 con la empuñadura de oro y marfil, una cota de mallas de bronce mágica +1, un pequeño receptáculo de vidrio con un líquido blanquinoso sobre el que flota una pequeña esfera cristalina con un licor encarnado (poción de neutralizar veneno), un tubo sellado con lacre bermellón conteniendo un líquido azul cobalto jaspeado de blanco (poción de sanar), un tarro oblongo —más largo que ancho— conteniendo un elixir de color verde esmeralda y fuerte olor a sándalo (poción de restablecimiento). Ya por último, los aventureros encontrarán una presea tallada sobre una piedra de color amarillo verdoso que desprende unos tenues e intermitentes destellos ambarinos (confiere un bonificador -1 a la CA), un pieza hueca de forma cilíndrica fabricada en madera y recubierta de cuero que contiene varios pergaminos: bola de fuego, proyectil mágico, hablar con las plantas, luz.

LAS MINAS DE LOS PÁRAMOS DEL PASTO

Si los aventureros logran salir con vida de la torre de la ciénaga y decidieran volver a Robleda para descansar o con ánimos de emprender una nueva aventura, lee el siguiente párrafo a los jugadores:

Retornáis a Robleda cansados, magullados y heridos. En verdad, la aparente tranquilidad y el bucólico encanto de la Marca se están disipando tan rápido como vuestra salud.

El burgomaestre está algo molesto con vosotros, nada más poner los pies en la villa, sois reclamados a su presencia con carácter urgente. De hecho, cuatro alguaciles estaban aguardándoos en las cercanías de la ciudad y os escoltan hasta la oficina del Alguacilazgo de Robleda.

El burgomaestre os espera en el mismo despacho donde todo el turbio asunto de la torre de la ciénaga empezó. Está visiblemente enfadado y quiere saber qué ha ocurrido allí.

Puede que los aventureros, incapaces de enfrentarse a la banda de Cartaramún decidieran huir al pueblo y reclutar ayuda, contratando ayudantes y alguna espada de alquiler. Puede incluso que el burgomaestre les ceda algún soldado de la guardia para volver a la torre y acabar de una vez con esos malditos clérigos de Orcus. Dejamos a discreción del Narrador la resolución de este conflicto.

También es posible que los jugadores retornen victoriosos, con la cabeza del malvado clérigo visirtaní en un cesto como regalo para el burgomaestre, en cuyo caso serán recompensados con los correspondientes puntos de experiencia que les servirán para afrontar la siguiente aventura: la exploración de las Minas de los Páramos.

La misión es bien sencilla: viajar hasta la región minera del sureste (Lasminas), a un par de jornadas y pico de camino, y explorar las minas para asegurarse de que están libres de monstruos y alimañas.

Para esta aventura, los aventureros contarán con la inestimable ayuda de un ANJ (aventurero no jugador), Lidia, una guerrera que les acompañará en su misión.

Lidia, guerrera humana de nivel 1º

CA: 4 - PG: 7 - FUE: 16 - DES: 11 - CON: 10 - INT: 9 - SAB: 10 - CAR: 12

Ataque: 1 espada larga con 1d8

Equipo: cota de mallas, escudo mediano, daga, mochila, cuerda 10 metros, 10 esarpas, espejo, 3 raciones de comida seca, bota de vino, 2 antorchas, yesca y pedernal, martillo pequeño y manta.

Lidia es una mujer que, aunque no muy agraciada, resulta atractiva de algún modo. Tal vez sea su carácter independiente y atrevido, o sus maneras rudas y poco femeninas, pero hay algo en esta mujer que llama la atención. Su pelo es de color rojizo, corto, con pequeñas mechass de una

tonalidad más clara. Sus ojos son color miel, hundidos en una cara delgada y marcados por ojeras acentuadas. Su nariz es pequeña, contrastando con sus carnosos labios. Su barbilla es fina y afilada, proyectándose ligeramente sobre el mentón. Es una mujer fuerte y corpulenta, bastante alta y de piernas largas y musculosas. Viste una cota de malla ligera y porta una espada larga y escudo, amén de una daga y un arco corto de buena factura y su correspondiente carcaj para flechas.



Comenzáis vuestro viaje hacia las lejanas minas abandonadas. Tal y como se os recomendó, decidís obviar la ruta del Camino del Comercio y marchar campo traviesa, desde la margen oriental del Arroyosaúce, por entre los Páramos del Pasto. Una vez vadeado el río, os adentráis en los vastos pastizales. El tiempo es benigno, un tibio sol luce brillante en el cielo, apenas incordiado por alguna nube algodonosa. Los pájaros cantan entre los matorrales y un cuervo grazna sobre las copas de los árboles. Docenas de veredas y cañadas se entrecruzan con los caminos de las haciendas rurales, en ocasiones os tropezáis con rebaños comunales del Consejo, guardados por varios pastores. Entre los riscos y enfiladas, de tanto en cuanto, adivináis la silueta de los Guardas de Vecería recortadas contra el azul del cielo, siempre vigilantes y atentos a cualquier peligro que pudiese amenazar a las recuas y ganadería del consejo de vecería.

Tras una agradable jornada de travesía, comenzáis a dejar atrás el terreno más habitado de la linde este del Arroyosaúce; atrás quedan las haciendas cercadas de las familias adelantadas y valientes de Robleda. Frente a vosotros, el terreno se torna más áspero y salvaje, según los caminos se difuminan en la tierra, basta desaparecer. Pronto, sólo el sentido de la dirección os valdrá para alcanzar vuestro destino. El sol comienza a caer rápidamente a vuestra espalda, la noche se aproxima. Un lobo aúlla en la lejanía, luego otro... y un tercero más allá. Entonces, más cerca de vosotros, pero aún a una distancia considerable, un aullido poderoso, extraño y profundo, resuena entre las cañadas y las lomas del paraje, helando la sangre en vuestras venas.

Una leve brisa fresca se levanta desde el norte, trayendo hasta vosotros un fragante aroma a espliego y trigo salvaje. La luna comienza a levantarse, somnolienta, por entre los árboles de una cresta cercana. Próxima a vosotros, entre unas rocas que forman una especie de refugio recogido del viento, una pequeña vaguada se os antoja como un buen lugar para descansar y montar vuestro campamento para la noche que se os echa encima.

Tal y como estáis acostumbrados, disponéis turnos de guardia para pasar la noche. La luna brilla en un cielo raso cuajado de estrellas.

Esta noche los jugadores serán atacados por un grupo de feroces lobos gigantes. Los lobos atacarán en el tercer turno de guardia.

Lobo gigante (3)

CA: 6 - DG: 4+1. PG: 12, 9, 18

Rango de Movimiento: 10 m.

Ataque: 1 mordedura, 1d8 de daño.

Tirada de Salvación como: Guerrero nivel 2.

Moral: 8.

Alineamiento Neutral.

PX 125.

Tras la agitada madrugada, empaquetáis de nuevo para continuar la marcha hacia las minas. Ahora no tenéis la menor duda de que el terreno por el que os movéis es en extremo peligroso. Estáis en campo abierto, muy alejados ya de cualquier zona civilizada. El transitado y relativamente seguro Camino del Comercio, queda ya muy hacia el norte. En un par de días, a lo sumo, llegaréis a vuestro destino entre las lomas de la mina. Pero tendréis que aguzar el instinto, pues el trecho hasta allí será arduo y muy peligroso.

Después de caminar toda la mañana y parad por unos minutos para tomar un bocado, emprendéis de nuevo la marcha, bajo el calor del mediodía. De pronto, bajando una pequeña elevación del terreno, descendéis hasta un pequeño cigarral que serpentea entre dos crestas de piedra naturales que se levantan a un lado y otro de la cañada reseca de lo que en su día, parece ser, fue el cauce de un arroyo, hoy reseco. Tenéis dos opciones, escalar la escarpadura rocosa y superar así el obstáculo, o bien, más sencillo, descender hasta el lecho del cauce y continuar para atravesar la cañada.

El lecho del viejo cauce está agrietado por la sequía y polvoriento, algunos matorrales esqueléticos se agarran al yermo cigarral. Un par de rocas desnudas y pulidas por el paso del agua, despuntan ralas y peladas como cráneo de calavera. Hay, aquí y allá, unas extrañas depresiones en la cuenca seca, entre las escarpaduras rocosas.

Esta vaguada es un sitio magnífico para que unos hambrientos ankhegs ataquen a nuestros intrépidos aventureros, una vez que éstos atraviesen el centro de la vaguada.

Ankheg (1 o 2 a discreción del Narrador)

CA: 5 - DG: 4+2

Rango de Movimiento: 10 m.

Ataque: 3 (2 pinzas/ 1 mordedura), daño 1d10/1d10 y 1d8 para mordedura.

Tirada de Salvación como: Guerrero nivel 3.

Moral 7.

Alineamiento: Neutral.

PX 200.

Vuestra desazón aumenta según pasan las horas. Los últimos acontecimientos han sido, ciertamente, terribles, y sólo los dioses saben que os deparará el camino más adelante.

La tarde avanza rápida, pronto deberéis buscar un lugar donde pasar la noche. El viento comienza a soplar de nuevo, gélido como hielo invernal. Muy cerca de vosotros, en la falda de una colina pequeña y roma, un pequeño grupo de chopos conforman una arboleda que aparenta ser un buen lugar para descansar.

A la mañana siguiente, tras pasar una noche tranquila y en calma, continuáis con vuestro periplo. Sólo una jornada más de viaje os separa de la sierra minera abandonada de Lasminas. El terreno está suavemente ondulado de verdes pastos salvajes, muy poco arbolado, pero con numerosos arbustos de pequeño y mediano tamaño. Ya en el horizonte, hacia el este, se vislumbran las colinas de la mina. Llegaréis allí a la caída de la tarde aproximadamente.

Siguiendo las indicaciones que os proporcionaron en Robleda, no tardáis en dar con la entrada del viejo complejo. Desde un valle pequeño, rodeado por colinas, divisáis la estribación meridional de la sierra, y el antiguo camino que serpentea entre los despeñaderos de la cuenca minera. La noche cae y empieza a oscurecer, a medio camino, en la cuesta de acceso al complejo, brillan un par de antorchas. Desde donde os encontraréis, no podéis distinguir bien qué o quién las mantiene asidas y en posición erguida. Junta a estas, ondea una especie de estandarte oscuro, prendido en un mástil grande y alto.

La mina, como se temía el burgomaestre, ha sido ocupada por una banda de hobgoblins, que se ha establecido aquí para hostigar a los lugareños. El líder de la banda, un osgo llamado Zhulk, ha apostado en la cuesta de acceso cuatro centinelas, que vigilan el entorno junto al estandarte de su clan. Zhulk rara vez abandona la seguridad de la mina, siempre acompañado por varios hobgoblins y un ogro que hace las veces de guardaespaldas.

Hobgoblins (4)

CA: 6 - DG: 1+1 - PG: 6, 5, 4, 7

Rango de Movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con lanza, daño 1d6.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 2.

Moral: 8.

Alineamiento: Caótico.

PX: 15.

Tesoro: 10, 11, 2, 8 monedas de plata y 23 de cobre.

LA CUESTA DE LOS VIJAS

Una vez eliminados los centinelas de la cuesta, ante vosotros, unos metros más arriba, queda franca la entrada a la vieja mina. El ajado y sucio estandarte clavado en la tierra muestra un hacha ensangrentada sobre un círculo de color negro. En la punta del mástil, donde está prendido la enseña, ha sido colocada una desdentada calavera humana.

1. CÁMARA DE ENTRADA

Esta húmeda habitación de entrada al complejo subterráneo de las

minas tiene un techo abovedado de 4 metros de altura en su parte central. Las paredes son de albañilería, construida con grandes bloques de piedra trabajada, mientras el suelo es de toscas baldosas. Hay pequeñas telarañas que ocultan el techo cavernoso, de piedra natural. En la esquina noroeste, situada en el muro septentrional, hay una puerta sencilla de madera reforzada con recias barras de hierro herrumbroso y una cerradura de buen tamaño. En el centro de la pared sur se abre un arco grande e irregular, que comunica, mediante una rampa descendente, con una caverna natural de grandes dimensiones. Al fondo se oye ruido de agua. Una corriente de aire húmedo emerge desde las profundidades cavernosas.

Esta es, obviamente, la entrada al complejo minero. Si se han eliminado los 4 grandes trasgos que guardaban la cuesta, no habrá nadie más aquí.

2. CAVERNA NATURAL Y LAGO

La gruta desciende unos 170 metros, desembocando en una caverna natural enorme, formada por la erosión causada por el agua de la laguna que inunda el área. Hay una pequeña ensenada de arena gruesa y guijarros que bordea por el norte parte del lago subterráneo. La tosca playa rebosa con todo tipo de desperdicios, suciedad, basura y porquería. Parece como si se tratase de un vertedero improvisado. Hay una gran montaña de detritus de todo tipo cerca de la orilla de la laguna.

El agua es de un color negro nauseabundo. Está quieta y fría.

Algo parece moverse entre la basura, son dos ciempiés carroñeros que atacarán a los intrusos de inmediato.

Ciempies carroñero (2)

CA: 8 - DG: 2 - PG: 15

Rango de Movimiento: 6 m.

Ataque: 1 mordisco, daño 1d8 + veneno.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 2.

Moral 7.

Alineamiento neutral.

PX 100.

La criatura es una especie de gusano, de cuerpo segmentado y con muchas patas, mide unos 3 metros de largo, pareciendo un cruce entre una gigantesca larva verde y un cefalópodo. Un olor rancio y asqueroso acompaña a la criatura. El mordisco de la criatura inyecta un veneno que, si se falla la tirada de salvación, provoca ceguera durante 1d4 días. Sólo un conjuro de quitar enfermedad podrá eliminar el efecto de este veneno.

3. DISTRIBUIDOR

Esta pequeña cámara parece un distribuidor, pues hay varias puertas en sus paredes. La habitación está repleta de anaqueles y estanterías, donde se acumulan una buena cantidad de armas de todo tipo y herramientas. En la esquina suroeste, apiladas contra la pared, hay un montón de flechas con penachos negros, junto a media docena de arcos. En el muro meridional, veis un pequeño pebetero de bronce donde arde una antorcha. Justo enfrente de ésta, en la pared del norte, hay una pesada puerta de hierro. También existe otra puerta en

el centro de la pared oeste y en la esquina nordeste, aparte del vano por el que habéis accedido en el rincón sudeste.

Hay 5 cimitarras muy toscas fabricadas con un metal oscurecido y de poca calidad (las cimitarras se consideran espadas largas a efectos de daño), 3 espadas cortas normales, 2 hachas de batalla grandes con mangos forrados de cuero duro, 5 hachas arrojadizas, 4 dagas sencillas herrumbrosas, 10 lanzas cortas, 6 jabalinas y un cajón de dardos.

4. COMEDOR COMÚN

Esta es una cámara de medianas dimensiones, con varias mesas toscas de madera con taburetes desperdigadas por la sala. En la pared oriental hay un hogar con grandes calderos desplegados sobre un gran fuego. En las paredes y por el suelo, hay diseminados docenas de utensilios diversos para cocinar, aparte de pequeños tarros de barro y recipientes diversos conteniendo ingredientes y especias. En la pared norte, veis varios toneles grasientos que parecen contener algún tipo de bebestia. En la habitación flota una nube negruzca, tal vez fruto de una mala ventilación de la cámara y el deficiente tiro de la chimenea del hogar. El olor de la estancia es nauseabundo; algunas pequeñas ratas corretean por el suelo, entre restos de comida, vómitos y charcos de vino rancio.

Nada hay de interés en esta habitación, que a todas luces hace las veces de comedor. Los toneles contienen un grog típico de los grandes trasgos, un destilado de licor a base de vino rancio y ron.

5. SALIDA A LA CAVERNA DEL LAGO

La habitación parece vacía, a excepción de un par de taburetes sencillos y algo toscos cerca de la esquina noroeste. Unos ganchos en la pared sur sujetan unas pellizas de piel de borrego sucias y malolientes y un capote engrasado con aceite animal. En el rincón suroeste hay un bacín bronceo lleno de un líquido espumoso blanquecino. Un arco en la pared sur, cerca de esa especie de perchero, da acceso a una gran caverna natural de suelo arenoso.

Aquí está la salida a la gran caverna del lago. El líquido espumoso blanquecino simplemente es grasa animal que emplean los hobgoblins para impermeabilizar sus capotes.

6. CAVERNA NATURAL DEL LAGO

Una gran caverna natural se abre hacia el sur. El suelo es pedregoso, de arena gruesa. Hay multitud de desperdicios y desechos desperdigados por la enorme gruta. Hacia el sur, la arena se vuelve más fina, según se aproxima uno a la orilla del gran lago natural que se abre en el extremo meridional de la gigantesca cueva. Cerca de esta orilla, hay algunas pocas jaulas grandes fabricadas con metal herrumbroso de dos metros de altura y escaso metro cuadrado, equipadas con cadenas gruesas de acero y candados. Todas ellas están vacías y abiertas, menos una, donde hay encerrado un escuálido hombre de mediana

edad, apenas vestido con un taparrabos. El hombre se mantiene en cuclillas, encogido de manera poco natural, como dormitando. Cerca de la orilla hay una especie de chalupa, con capacidad para unas tres o cuatro personas, con dos remos, varada en la arena.

El hombre enjaulado es un pastor que fue apresado en las cercanías por los malvados hobgoblins hará una semana, junto con las cabras y ovejas de su rebaño. Los trasgos se han alimentado del ganado en los últimos días, y guardaban a este pobre diablo para después. El hombre, de nombre Jarvis Labadía, está en un estado lamentable, aunque si se le cura, estará dispuesto a ayudar en lo posible a sus rescatadores. Aparte de esto, Jarvis tiene poca información que proporcionar, salvo que el jefe de los hobgoblins es un enorme osgo de aspecto amenazador.

Jarvis, en su día, sirvió con la milicia del Duque, así que a todos los efectos se le puede considerar un Guerrero de nivel 1.

En el lago vive una horrible criatura, un aboleth, que supone una terrible amenaza para todo aquel que ose navegar sus aguas. Esta criatura se parece a un enorme pez prehistórico, de unos 8 metros de longitud desde la cabeza hasta la cola, con cuatro tentáculos de 3 metros de longitud saliendo de la parte posterior de su enorme cabeza parecida a la de una morena marina. Su piel gomosa es de color azul verdosa, con manchas grises a ambos lados que segregan una fétida babaza traslúcida. Estos horribles monstruos son famosos por su inteligencia y malevolencia. Los trasgos, y por supuesto Travis, desconocen la existencia de esta criatura.

Aboleth

CA: 5 - DG: 6 - PG: 30

Movimiento nadando: 40 m.

Ataque: 4 tentáculos + ataque especial, daño 1d6 / 1d6 / 1d6 / 1d6.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 8.

Moral 7.

Alineamiento: Caótico.

PX 600.

Como hemos visto, la criatura 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 masa húmeda purulenta. 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 *Quitar Enfermedad*.

El aboleth supone una amenaza casi inabordable para los aventureros dado su nivel, así que es aconsejable que el Narrador intente disuadir a los jugadores de navegar el lago. Tal vez puede recordarles las viejas leyendas sobre la mina, que efectivamente fue abandonada por la presencia de esta criatura. Si con todo, los aventureros deciden arriesgarse, es posible que el aboleth no se percate de su presencia. El Narrador deberá tirar 1d6, un resultado de 1 ó 2 indicará que el monstruo ha detectado a los intrusos y atacará. En caso contrario, los aventureros podrán viajar a la otra orilla del lago, pero cuando decidan volver, el Narrador deberá lanzar el dado de nuevo para compro-

bar si el aboleth se percata del regreso de los intrépidos aventureros.

Si los jugadores deciden navegar y llegan hasta la otra orilla, lee el siguiente pasaje:

6A. La otra orilla del lago subterráneo

Tras la accidentada travesía, arribáis a una pequeña playa oscura llena de pequeños agujeros malolientes y sucios, rellenos de desperdicios y plantas acuáticas pútridas y resacas. Hay muchos restos de espigas y raspos de pescado y otros desechos. Unos pequeños cangrejos de blanco caparazón quitinoso, corretean por entre la suciedad y la mugre. Al fondo de la pequeña gruta arenosa, hay un cobertizo pequeño y sucio, con una puerta de madera atrancada con una cadena oxidada. Frente a la puerta, hay un montón de huesos humanos, algunos muestran signos evidentes de que han sido roídos por dientes afilados y cortantes.

El cobertizo es sólo un cuartucho confeccionado burdamente con tablones de madera gruesa, tachonada con remates de hierro. En el centro del cobertizo, descansa un cofre grande de madera gruesa y nudosa. Dentro del cofre hay: un parche para el ojo adornado con un zafiro y piedra de luna (125 monedas de oro), un colgante de ópalo de fuego con cadena de oro fino (75 monedas de oro), un peine imitando a un dragón fabricado en oro (valorado en 325 mo). Una poción de color rojizo y textura lechosa (poción de Resistencia al Fuego), Poción verde oscura (Quitar Enfermedad), una Varita de madera con un cuarzo engastado en su extremo (Varita de Luz), dos pergaminos (uno de levitar y otro de fuerza fantasmal). Encajado en un pequeño hueco en la pared hay un tridente de hermosa factura, con su fuste grabado con viejas runas que dicen: Oleaje. En realidad se trata de un tridente mágico +2 que otorgar al portador la capacidad de respirar bajo el agua. El tridente causa 1d10+2 de daño.

En esta orilla viven varios espumarios, que atacarán inmediatamente a los intrusos.

Los espumarios son unas criaturas anfibias sirvientes de los aboleth que generalmente se encuentran en cavernas

subterráneas, acompañando a sus señores. Se dice de ellos que son humanos que, tras convertirse en masas viscosas y purulentas debido al ataque de un aboleth, sufren una segunda transformación hasta desarrollarse en espumarios, que pasan a servir dócilmente a su señor

Espumarios (5)

CA: 6 - DG: 2 - PG: 10

Rango de Movimiento: 9 m, nadando 9 m.

Ataque: 1 mordisco, daño 1d6.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 2.

Moral: 7.

Alineamiento Caótico.

Sufren un -1 en todas sus tiradas de ataque fuera del agua.

7. LA CELDA DE LA COCATRIZ

Siguiendo un corredor ascendente, después de superar un recodo y torcer hacia el norte, os encontráis ante una puerta blindada con paneles de hierro y con una gran cerradura. Aparte de ésta, también ha sido asegurada la puerta con gruesas cadenas y un candado.

Junto a la puerta hace guardia un aburrido hobgoblin, que atacará de inmediato a cualquiera que se acerque.

Hobgoblins (1)

CA: 6 - DG: 1+1 - PG: 6

Rango de Movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con lanza, daño 1d6.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 2.

Moral: 8.

Alineamiento: Caótico.

PX: 15.

Tesoro: 8 monedas de plata y 23 de cobre.

La cámara es una pequeña celda vacía y desnuda de cualquier mobiliario. Una pequeña y extraña criatura se mueve por el suelo de la estancia.

Cocatriz. Bestia mágica.

CA: 6 - DG: 5

Rango de Movimiento: 30 (9), volando 60 (20).

Ataque: 1 de 1d6 garras o mordisco + ataque especial petrificar si logra impactar al morder o tocar con las garras y la víctima falla tirada de salvación.

Tirada de Salvación como: Guerrero nivel 4.

Moral: 8.

Alineamiento Neutral.

PX: 75

8. GRAN CAVERNA DE REUNIÓN Y DESCANSO

Tras un arco en la pared, a unos 15 o 20 metros hacia el norte por un corredor, se vislumbra una gran sala cavernosa. Una gran agitación parece provenir de esta amplia cámara, docenas de criaturas trasgoides rien, discuten y vociferan. La sala es enorme y despejada, de techo muy alto (6 metros). Hay multitud de pieles de animales diseminadas por el suelo embaldosado, así como sacos, batos de



ropajes y armaduras de cuero, armas de todo tipo, tosco mobiliario, banquetas y taburetes, alguna mesa pequeña y destartada, barriles de madera, cubos y bacines diversos, junto a un enorme baúl. Una gran cantidad de trasgos de todo tipo descansan en la sala, juegan, beben y come.

En esta gran caverna se puede encontrar generalmente a Zhulk el jefe osgo de la banda trasgoide, que estará aquí siempre acompañado por no menos de seis hobgoblins y el ogro Tur-Úno, su fiel guardaespaldas que defenderá a su jefe hasta la muerte.

Zhulk, el jefe osgo (1)

CA: 3 - DG: 3+1 - PG: 16

Rango de Movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con hacha, daño 1d6+1.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 3.

Moral: 9.

Alineamiento Caótico.

PX: 75.

Tesoro: 19 monedas de cobre, 65 de plata, 125 de oro y una llave de latón que abre el voluminoso baúl.

Hobgoblins (6)

CA: 6 - DG: 1+1 - PG: 6, 5, 4, 7, 7, 6

Rango de Movimiento: 9 m.

Ataque: 1 ataque con lanza, daño 1d6.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 2.

Moral: 8.

Alineamiento: Caótico.

PX: 15.

Tesoro: 10, 11, 2, 8 monedas de plata y 23 de cobre.

Tur-Úno: Ogro

CA: 5 - DG: 4 + 1 - PG: 26

Rango de Movimiento: 9 m.

Ataque: 1 garrote enorme, daño 1d12 +2.

Tirada de Salvación: como Guerrero nivel 4.

Moral: 10.

Alineamiento Caótico.

PX: 125.

Zhulk guarda en un gran baúl en esta estancia todo el botín capturado por la banda hasta el momento. El cofre, que está cerrado con llave, guarda los siguientes objetos: 745 monedas de oro, 202 de plata, 389 de cobre, 2 amatista de un color verde oscuro (100 mo cada una), un trozo verde azulado de jaspe vetado en blanco lechoso (50 mo), 12 perlas de agua dulce con irregularidades negruzcas (10 mo cada una). Aparte de las monedas, hay muchos más objetos curiosos aquí, como una jarra de plata, un pequeño brazalete de oro grabado con escenas de preciosas aves volando entre juncos, una botella de Kragg Orco (este brebaje alcohólico es el favorito de orcos y trasgos. Es extremadamente potente y sabe a rayos para un paladar no trasgoide. Beber una jarra de este infame líquido deja mareado a cualquiera que no sea orco, goblin, hobgoblin u osgo durante un par de horas), dos pergaminos de conjuros De la Piedra a la Carne, una pócima etiquetada como "Mereret" (curar heridas graves en la lengua de Neferu), una poción traslúcida con grumos blancos flotando en ella (poción de respirar bajo el agua) y una bolsa de fieltro con una "M" bordada en hilo de dorado.





Personaje: _____ Jugador: _____
 Clase: _____ Origen: _____ Alineamiento: _____
 Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____
 Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador
Fuerza	Al impacto, daño y abrir puertas
Destreza	CA y ataque con proyectiles
Constitución	A la tirada de Puntos de Golpe
Inteligencia	Para escribir y leer idiomas
Sabiduría	A las TS contra ataques mágicos
Carisma	A la reacción y moral de los seguidores

TRADADAS DE SALVACIÓN

D20, super		Modificador
Veneno o muerte		
Varitas mágicas		
Petrificación o parálisis		
Aliento de dragón		
Sortilegios, varas y báculos		

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
☐	☐	☐	☐
Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m			
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m			
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m			

Equipo

	Esp	Detectar trampas y rosos
	Esp	Rastrear en exteriores
	Esp	Rastrear en interiores
	Esp	Ocultarse

HABILIDADES

	Base	En lafo
Sorprendido	1-2	
Escuchar ruidos	1	
Derribar puertas	1-2	
Detectar puertas secretas	Exp	
Detectar trampas y fosos	1	
Rastrear en exteriores	Exp	
Rastrear en interiores	Exp	
Ocultarse	Exp	

Abrir cerraduras		%
Encontrar/ Desact. trampas		%
Hurtar		%
Moverse en silencio		%
Escalar muros		%
Escondarse en las sombras		%
Comprender lenguajes		%
Usar pergaminos		%

CLASE DE ARMADURA

(CA)

Base/Armadura CA ☐

Escudo CA ☐

Sorprendido CA ☐

Sin desfeza ni escudo ☐

Otros mod. CA ☐

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS

Heridas	Dado

ARMAS Y COMBATE

ARMAS Y COMBATE

Ca.

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

Atma		Ataque	Total	Fue/Dos	Maqin		Daño	Total	M. Fuerza	Maqin		Especial
				=		+			=		+	
Atma		Ataque		=		+		Daño	=		+	
Atma		Ataque		=		+		Daño	=		+	
Atma		Ataque		=		+		Daño	=		+	
Atma		Ataque		=		+		Daño	=		+	

INICIATIVA

$$\text{Total} = \text{Des} + \text{Misc}$$

MUNICIÓN

[illegible]

CONJUROS

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Tesoro:

	Carga máxima:	Carga total
Elfos y Halflings:	30 kg	
Humanos:	40 kg	
Enanos:	50 kg	

HABILIDADES ESPECIALES

PX

1000

NEC

1561

Designation of product identity

The names Aventuras en la Marca del Este and la 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 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" 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 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

EL BOSQUE VIEJO

LA MINA VIEJA

EL FARO

ZIGURAT

Bosque de las

Templo Abandonado

Senda del fo

Marca del Este

Menhir de los Ancestros

EL YERMO

Valle Oscuro

CAMINO MANTICORA

FORTALEZA del Vado

Coto del DRACO

ROCAS DEL DRACO

Castillo de ERMEGAR

FUERTELOMA

MANTOVERDE

EL DRACO

CASTAMIR

Bosque Real

Barro hirviente

EL ZARZAL

LA AMBRÍA

CAMPAMENTO

CARCAVON de los

MONTAÑA DEL CIRINEO

CAMINO de la Costa

Playas Sahuagin

COSTABRUPTA

Marvalar

Mar del DRAGÓN







Bienvenidos a la Marca del Este, un mundo rebosante de aventuras, personajes de leyenda, monstruos, oscuras mazmorras, inexpugnables fortalezas y magia poderosa.

Inspirado en el mejor juego de rol de fantasía jamás creado, este manual que tenéis en vuestras manos es una poderosa herramienta que, con la ayuda de vuestra imaginación, os permitirá vivir innumerables aventuras sin moveros de casa. Aventuras en la Marca del Este es un juego de rol a la vieja usanza, cuando todo era más simple y divertido. Así que ya sabes, joven aventurero, afila tu espada, apresta tu escudo y comprueba tu mochila, pues un mundo lleno de aventuras aguarda tu llegada dentro de esta caja roja...

¿a qué esperas para explorarlo?

