

dosdediez

ESPECIAL

DUNGEONS
DRAGONS®

Incluye
Manual Oficial
de Conversión
de D&D 2ªed a la 3ªed

especial d&d sistema D20

La Factoría • dosdediez • 495 ptas



Historia del juego • Todos sus mundos • Módulo

La Factoría de Ideas presenta, para el sistema d20

SWORD & SORCERY

El Crisol de Freya



El Crisol de Freya es un apasionante módulo introductorio que transcurre en un castillo abandonado de la aldea de Fairhill y en los niveles subterráneos que se esconden debajo de éste. ¿Conseguirán tus personajes descubrir qué oscuras fuerzas están detrás de las incursiones de los orcos?

Dungeons & Dragons®, Wizards of the Coast®, y Dragon® son marcas registradas de Wizards of the Coast, y están usadas con permiso por Necromancer Games®. Usadas con permiso por La Factoría de Ideas para la edición en castellano. Este libro contiene material basado en el Sistema d20. El Sistema d20 y el logotipo d20 System son marcas registradas de Wizards of the Coast y están usadas bajo las condiciones de D20 Trademark License.



Necromancer Games, Inc.

compatible con



Visítanos en:
www.distrimagen.es

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón,
28500 Argande del Rey Madrid, Spain.
Tel 91-8704585 Fax: 91-8717222
factoria@distrimagen.es



El Castillo Zadrían

Diseñado para 3-4 jugadores
de nivel 4-5



fe hendida

Diseñado para 3-4 jugadores
de nivel 6-8

2

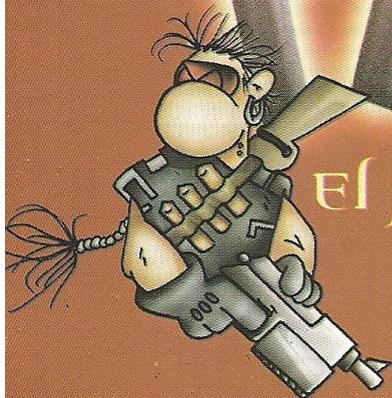
Este producto requiere el uso del Manual
del Jugador de Dungeons & Dragons ® publicado por Wizards of the Coast ®

MÓDULOS COMPLETOS

Se pueden jugar de manera independiente o como parte de una campaña

FANPIRO®

El juego de rol narrativo y
punkdeprimente



ya a la venta en las
mejores farmacias

o en www.fanhunter.com y www.distrimagen.es



Distribuye Distrimagen S.L.
C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid.
Tel: 91 871 82 72 Fax: 91 871 77 64



D&D

4 Por fin se ha producido el lanzamiento más esperando en el mundo del rol durante los últimos tiempos: la 3ª Edición del D&D. A pocos jugadores podría dejar indiferente una revisión profunda del decano, el más jugado y probablemente el más querido de todos los juegos de rol. **[Introducción]**

18 Vamos a echarle un buen vistazo a cada uno de los mundos aparecidos para D&D a lo largo de los años, y para sus distintas encarnaciones. Os presentamos un repaso general a los mismos. **[D&D. Los mundos]**

38 Al calor de la licencia D20 (ver introducción), numerosas empresas se han lanzado a la sana aventura de acercarse al pez gordo para arañar algo de dinero. **[Sistema D20]**

Sumario

Introducción	4
Historia de D&D	6
TSR. La historia	10
Historia del juego en España	14
D&D. Los mundos	18
Birthright	20
Dark Sun	22
Dragonlance	24
Reinos Olvidados	26
Greyhawk	28
Mystara	30
Planescape	32
Raventloft	34
Spelljammer	36
El Sistema D20	38
Manual de Conversión	42
Módulo: Sueño del Crepúsculo	58

Agradecimientos especiales a Don Williams, de Wizards of the Coast por su amable colaboración sin la cual este especial no podría haber visto la luz.

dosdediez
especial D&D
sistema D20

publicada por:



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores Manuel Mata
Javier Rivera
Danny Roler
Íñigo Robles Elsner
Marco Saoner
Carlos J. Martínez
Víctor Pérez
Do Urden
Tilman Sánchez
Matías Sánchez
V.G.A. "Sacrifice"
J.L.D. "Egalmothi"

Portada © Wizards of the Coast
Dungeons & Dragons

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen
Pico Mulhacén, 24 - 28500
Arganda del Rey, Madrid
Teléfono: 91 871 82 72
Fax: 91 871 77 64

Depósito Legal: M-31670-1995
ISSN: 1133-6242

Dosdediez es una revista editada por La Factoría de Ideas desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid). CP 28500. Teléfono 91 8704585

Internet: www.distribimagen.es

E-mail: factoria@distriimagen.es



Dungeons & Dragons®, Advanced Dungeons & Dragons®, y el logotipo de Wizards of the Coast® son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 de Wizards of the Coast, Inc. Todos los derechos reservados. Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

D & D

I N T R O D U C C I Ó N

Por fin se ha producido el lanzamiento más esperado en el mundo del rol durante los últimos tiempos: la 3ª Edición del D&D. A pocos jugadores podría dejar indiferente una revisión profunda del decano, el más vendido, el más jugado y probablemente el más querido de todos los juegos de rol. Especialmente si, como ocurre en este caso, esta revisión tiene miras y objetivos de largo alcance y es sumamente ambiciosa.

Porque, por encima de todo, la 3ª Edición del D&D es una empresa ambiciosa. No se trata únicamente de la reelaboración de un antiguo juego. El proyecto de Wizards of the Coast aspira a suponer una verdadera revolución en el mundo de los juegos de rol y a convertirse en el referente de los aires que soplen en el mercado editorial durante los próximos años. Todo ello, por medio de cinco elementos principales: la revisión profunda del sistema de juego, una apuesta clara por la espectacularidad

de los aspectos gráficos, un mayor recurso a los soportes más nuevos (especialmente los electrónicos), una relación más estrecha con los consumidores y una nueva doctrina en lo referente a los derechos de publicación.

En primer lugar, por lo que se refiere al sistema de juego, el aspecto de trascendencia más inmediata del proyecto, cabe decir que el D&D necesitaba una revisión en profundidad, un lavado de cara que lo adaptase a tendencias más modernas y le permitiese competir en términos de igualdad con sistemas más coherentes y logrados.

El problema radicaba, precisamente, en el prestigio de que gozaba el juego a causa de su antigüedad y "respetabilidad". A partir del sistema de juego original, una serie de revisiones no demasiado profundas y de adiciones y ampliaciones más o menos acertadas, y más o menos atropelladas, el AD&D acabó por convertirse en un juego poco sistematizado, lastrado por defectos de base y construido a base de "parches", sin una visión rectora y general. Pero, al mismo tiempo, contaba con algunos de los elementos que definen la gran parte de los juegos existentes, por no hablar de un encanto casi insuperable en el campo de los juegos de "Espada y Brujería".

El problema radicaba, pues, en desarrollar un sistema desde los cimientos, al mismo tiempo que se respetaban los elementos más destacados del antiguo y, por encima de todo, sin traicionar su espíritu. Los encargados del desarrollo del nuevo sistema, Jona-

than Tweet (*Ars Magica*, *Over the Edge*), Monte Cook (*Dark Matter*, *Rolemaster Companion*) y Skip Williams (*PO: Combat & Tactics*, *DMO: High Level Campaigns*) eran conscientes de ello y del peligro que corrían al llevar a la mesa de operaciones a esta "vacuna sagrada" del rol. Como dijo el propio Cook, "una vez que tengan el juego entre las manos, los aficionados se darán cuenta de que hemos tratado honestamente de ofrecerles un buen juego, pero que al mismo tiempo siga siendo D&D".

¿Lo han conseguido? Eso queda a discreción de cada uno. Hay que reconocer, en cualquier caso, que el juego ha ganado mucho en sistematización (se han eliminado numerosas reglas especiales y casos particulares, se ha creado un nuevo sistema de habilidades que incluye las pericias de los ladrones y cualesquiera otras, se han mejorado las reglas de combate en general, el sistema de niveles es mucho más claro, la tabla de modificaciones por característica es única, todas las clases de personaje reciben el mismo trato y su versatilidad aumenta, etc., etc.), al mismo tiempo que respeta las señas de identidad que hacen único a D&D (definición de los personajes por raza y clase, avance por niveles, dados de 20 caras, etc.).

A aquellos que piensan que los cambios suponen que el D&D se ha convertido en un juego nuevo y ha perdido su espíritu original, cabe recordarles las palabras de Jonathan Tweet: "Si el D&D es THAC0, Fuerza 18/00 y un daño de 1d12 causado por una espada larga contra una criatura grande, esta visión responde a la verdad. Ahora bien, si el D&D es tirar dados de 20 caras con la esperanza de conseguir un 20, seis características cuyas puntuaciones varían entre 3 y 18 y el hecho de que una espada larga sea una buena elección para un guerrero experto, entonces está fuera de lugar".

En segundo lugar, por lo que al aspecto gráfico se refiere, es



evidente que la edición americana del juego es una verdadera joya. Desde el punto de vista de la impresión, los primeros libros aparecidos en el mercado son de una calidad inaudita en el mercado del rol. Por expresarlo con toda claridad, "entran por los ojos". Pero la cosa no termina ahí. Consciente del hecho de que, en muchos sentidos, TSR definió la imaginería del género de fantasía en los años 70 y 80, y de que esta estética fue adoptada por obras literarias, juegos de ordenador y otros medios, la compañía ha hecho un gran esfuerzo para asegurarse de que su producto vuelve a formular los estándares de los aspectos gráficos.

Los ilustradores de los primeros libros, Sam Wood y Tod Lockwood tenían instrucciones de tratar de apartarse en la medida de lo posible de los tópicos del género y adaptar la estética de las ilustraciones a los gustos del mercado actual. En palabras de uno de los responsables del proyecto, "Ahora que estamos en un nuevo milenio, Wizards of the Coast aspira a redefinir estos elementos y volver a ligarlos íntimamente a *Dungeons & Dragons*".

El mercado avanza conforme lo hace la sociedad, y esto es algo que no ha escapado a los responsables de WOTC. En este sentido, la 3ª Edición de *D&D* aspira también a convertirse en una experiencia pionera en el mundo de los juegos de rol. La compañía ha anunciado que uno de los ejes del desarrollo de su producto será un uso más intenso de los medios electrónicos. Los juegos de rol por ordenador, como los de la serie *Baldur's Gate*, son cada vez más populares, más complejos y más perfectos, y éste es un hecho que ninguna compañía puede ignorar. No se trata de trasladar la experiencia de juego de las mesas a las pantallas del ordenador, pero sí de establecer estrategias comerciales en las que se desarrollen simultáneamente ambos campos, al tiempo que se

proporcionan a los aficionados herramientas electrónicas que faciliten el juego y lo hagan más excitante.

Otro aspecto en el que ha hecho y hace hincapié el proyecto de la 3ª Edición de *D&D* es el de la relación entre la compañía y los aficionados. Es un hecho bastante conocido el que, durante el proceso del desarrollo del sistema, se recurrió a más de 100 grupos externos de jugadores (de hecho, ningún juego de la historia había contado con un número tan elevado) para probar las nuevas reglas y proponer enmiendas, críticas y cambios a las mismas. Si lo que dicen los diseñadores es cierto (y no hay por qué pensar lo contrario), los comentarios de estos jugadores externos tuvieron bastante peso en la apariencia final de algunos de los aspectos del sistema.

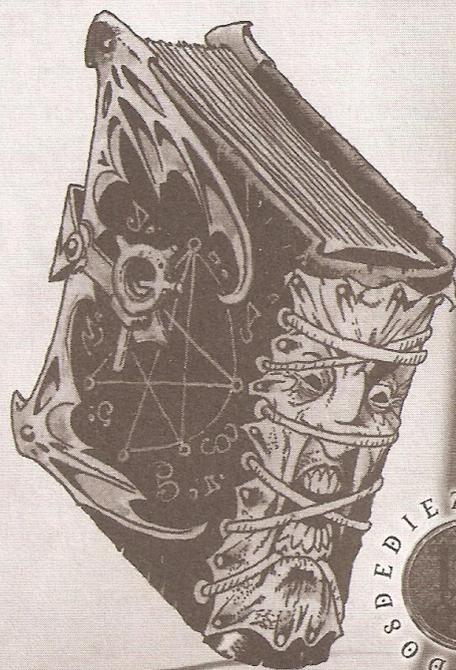
Pero hay más. Wizards of the Coast ha expresado su deseo de contar con la colaboración de los aficionados a la hora de desarrollar aquellas líneas clásicas del *D&D* a las que la compañía no dará cobertura (*Birthright*, *Planescape*...), para lo cual ha empezado por elegir, entre los cientos de páginas web existentes para cada una de esas líneas, las que ostentarán el título de "oficiales". Líneas como *Ravenloft* ya han sido vendidas (en este caso a White Wolf), de modo que vuelven a la vida, aunque en otras manos.

Lo cual nos conduce al último, y acaso más importante, de los aspectos destacables del juego: el carácter "abierto" de su sistema básico de reglas, el ya famoso *D20*. Aunque el conceder permiso a cualquiera que lo desee para publicar material bajo un sistema de reglas no es una experiencia completamente novedosa (ya lo ha hecho Chaosium, por ejemplo), la enorme proyección de *D&D* y de la compañía que lo publica podrían suponer un enorme impacto en la fisonomía del mercado. ¿Podría convertirse *D20* en el sistema predominante del

mundo del rol, al que se vayan rindiendo la mayoría de los juegos? Es difícil de creer porque, aunque sistemático y elegante, no parece un sistema apropiado para juegos con perspectivas claramente diferentes a las de *D&D*. En todo caso, y esto lo veremos con el tiempo, de la respuesta a esta pregunta dependerá el que recordemos a la 3ª Edición de *D&D* como la revisión vistosa y muy correcta de un juego clásico o como algo mucho más importante.

En todo caso, y con motivo de la aparición de la 3ª Edición de *D&D*, te ofrecemos en las siguientes páginas una serie de materiales relacionados con ella y con el juego en general: reflexiones sobre los más populares mundos de *AD&D* a cargo de jugadores expertos, un artículo sobre la historia del *D&D* en el mundo y otro centrado en su trayectoria española, un artículo de Gary Gigax en el que narra la aparición y los primeros tiempos de TSR, una reflexión sobre el fenómeno *D20*, un Manual de Conversión que te permitirá trasladar tus personajes y campañas desde *AD&D* a esta 3ª Edición y, por fin, una aventura corta que introduce un módulo de mayor extensión que se publicará en el futuro. Esperamos que los encuentres interesantes y, sobre todo, que te sean de utilidad.

Manuel Mata



D & D

Mito o historia

A R T Í C U L O

El *Dungeons & Dragons (D&D)*, o *Dragones y Mazmorras*, es el más antiguo de los juegos de rol y también el único que esconde su origen en un mito. Y como todos los mitos está protagonizado por un héroe, Gary Gigax. En este artículo trataremos de separar los rumores de la realidad, para ofrecer una historia lo más fiel posible del *D&D*.

El mito de la creación

Lo que se suele contar sobre la creación de TSR y la publicación del *D&D* a principios de los 70 es otra versión de la típica historia americana de la multinacional creada en un garaje, de la que el ejemplo típico es Apple. Además uno de sus protagonistas eclipsa al resto, alcanzando un puesto predominante en la mitología "rolera" del mundo entero: Mr. Gary Gigax, co-creador del juego, primer presidente de TSR y un autor que no volvió a lograr un éxito editorial con ningún otro juego.

La realidad documentada es que en 1966 varios aficionados a los juegos de guerra, especialmente a las simulaciones con miniaturas de plomo, fundan la *International Federation of Wargamers*. Durante ese tiempo la principal ocupación de Gygax son los juegos de figuras, e incluso en 1969 consigue que le publiquen su primer juego: "*Chainmail: rules for medieval miniatures*", escrito por él y por Jeff Perren.

Este reglamento forma la base de lo que son las reglas del *Dungeons & Dragons* y aunque el juego de rol se fue desmarcando poco a poco de las reglas para batallas con miniaturas, durante mucho tiempo arrastró restos de esa época, como los movimientos en incrementos de 5'.

Corresponde al otro mito del *D&D*, Dave Arneson, el honor de ser el creador del "dungeon" (mazmorra, un escenario para una partida de rol que consiste en un lugar cerrado, con varias habitaciones generalmente conectadas por túneles). Alrededor de 1970 dirigió una partida para el "Chainmail" que tenía lugar en las alcantarillas de un castillo. Fue tal vez la primera partida de *D&D* de la historia.

The Fantasy Game ("El juego de fantasía")

Tras esa partida, Dave y Gary colaboraron en la creación de un reglamento para un juego que ya se puede considerar de rol. Lo llamaron *The Fantasy Game*. El juego se mantuvo en el círculo de la IFW durante aproximadamente dos años hasta que, en 1973, Gary Gigax y Don Kayne crearon a partes iguales una empresa llamada *Tactical Studies Rules* con el objeto de publicar varios juegos, entre ellos el creado por Dave y Gary.

Desgraciadamente la compañía carecía de suficientes fondos como para acometer la publicación del juego, por lo que apenas un año después admitieron un tercer socio, Brian Blume, que aportó suficiente dinero como para hacer una tirada de 1000 ejemplares bajo el nombre de *DUNGEONS & DRAGONS*.

A pesar de que la calidad de la impresión era muy mala y estaba encuadernado a mano, los mil ejemplares se agotaron en menos de un año.

La caja blanca

Esta es la primera edición "profesional" de juego. Aunque tradicionalmente se la ha conocido por el nombre de la caja blanca, en realidad se trata de dos ediciones diferentes, una primera empaquetada en un caja marrón y otra mucho más común, que apareció en 1974 en una caja blanca.

Dentro la caja había tres libros de reglas, "*Men & Magic*", "*Monster & Treasure*" y "*Dungeon & Wilderness*". Son libros de reglas muy confusas, más bien unas guías generales que los reglamentos fijos a los que estamos acostumbrados hoy en día. Además, las ilustraciones son realmente pésimas y las encuadernaciones, de una bajísima calidad. En estas reglas se reconoce perfectamente el juego actual: detalles tales como los puntos de vida, las tiradas de salvación y las clases de personaje ya aparecían en ellas. Quizás las diferencias que más llamen la atención son las ausencias del halfling y del ladrón.

Ya en 1975, aparece la primera aventura, "*Empire of the Petal Throne*" y el primer suplemento de reglas, "*Greyhawk*". En este último aparecieron por primera vez ideas que ahora nos son tan familiares como la clase de personaje ladrón y los ajustes por habilidades. Ese mismo año aparece también el segundo suplemento "*Blackmore*", que incluía reglas más complicadas como localizaciones de golpe y las clases del monje y el asesino.

En 1976 el juego siguió creciendo, se fundó la revista *Dragon* y se celebraron las primeras GenCon, incluido el primer campeonato oficial de *D&D*. También aparecieron dos nuevos su-

plementos "Eldritch Wizardry" y "Gods, Demi-Gods and Heroes". El primero de los libros tenía en la portada el dibujo de una mujer desnuda tendida en un altar, aparentemente para ser sacrificada. Probablemente una ilustración demasiado atrevida para la época, que provocó el ataque de asociaciones religiosas integristas. Aún se pueden leer hoy en día artículos sobre los juegos de rol en revistas o páginas de Internet de asociaciones religiosas que muestran este libro como prueba de lo peligroso y amoral que es este hobby.

La muerte de Don Kaye

Pero mientras el juego crecía de forma espectacular, en el seno de la empresa editora aparecían los primeros problemas. A principios de 1976 muere de un infarto Don Kaye y su esposa hereda un tercio de la compañía. Los otros dos socios, Gary Gigax y Brian Blume, fundan una nueva empresa TSR Hobbies, Inc. y compran su parte a la viuda de Kaye.

A medida que va pasando el año Gigax tiene problemas monetarios a causa de la elevada cantidad que tuvo que pagar por las acciones de Kaye. A final de aquel mismo año ya sólo controlaba un 30% de TSR. Brian Blume y su padre eran ahora los principales accionistas.

A finales de 1976 acaba una era para D&D.

El Advanced Dungeons & Dragons

En 1977 TSR publica el D&D: *basic set*. Consiste en una caja púrpura que incluye un libro de reglas y, en las ediciones más tardías (1978, 1979), un módulo de regalo. Las reglas son similares a las que aparecen en el D&D Básico que se comercializaba hasta hace pocos años, incluso como juego de tablero. Pero la gran di-

ferencia con las ediciones anteriores es que no están concebidas como un juego terminado, sino como una introducción a un reglamento más complejo, el AD&D.

También en este año se publica el *Monster Manual*, el primer libro de rol editado en tapa dura.

Un año después aparece el *Player's Handbook*, el primer manual del AD&D al que muy pronto (en 1979) seguirá la *Dungeon Master Guide*, 240 páginas de reglas frente a las 144 con que contaba el manual de jugador.

En ese año TSR crea una sucursal en Inglaterra y publica varios libros. Cabe destacar entre ellos el *World of Greyhawk*, primer mundo oficial para AD&D. Mención especial merece el manual "Deities & Demigods" que incluía a los mitos de Cthulhu y al panteón de Melniboné. Después de una protesta de los propietarios de los respectivos copyrights el libro fue retirado y sustituido por una versión que no los incluía. El libro original es una de las piezas de coleccionista mejor valoradas en el mundillo del D&D.

También en esta época se funda la RPGA, la asociación de jugadores de rol, el mayor "club de rol" del mundo, y se empieza a editar la revista *Polyhedron*. En el año 1982 D&D se traduce por primera vez. La versión francesa es la primera en ver la luz, pero le siguen muchas otras, incluyendo una versión española del D&D básico algunos años más tarde.

El fin de Gygax

Pero durante estos años la situación en TSR se va deteriorando. Los principales accionistas de TSR eran Gygax y los hermanos Blume y, poco a poco, la relación entre ellos se va haciendo más y más difícil. Alrededor de 1981 los Blume aprovechan su mayoría en el consejo de administración para crear dos presidencias más, la "Presidencia de Creatividad" y la "Presidencia de Operaciones". Desde ellas comienzan a erosionar el poder de Gygax, aprovechándose del mayor número de acciones que poseen. La situación estalla en 1983. Aquel



año, Gary es relevado de la presidencia y enviado a California para encargarse de la nueva sección de entretenimientos.

Una vez allí, Gary Gigax consigue un nuevo éxito con la serie de televisión de D&D, que dura tres temporadas en los Estados Unidos y se exporta al resto del mundo, España incluida. Durante esos años TSR diversificó sus actividades, algunas de las cuales generaron pérdidas, como la compra de *Amazing Stories*, mientras

otras suponían grandes éxitos editoriales, como las novelas de la serie *Dragonlance* (1984).

A pesar de todo, la situación de TSR en 1984 es crítica, pues acumula una deuda de un millón y medio de dólares que no puede pagar. El consejo de administración decide traer a Gygax de California. Destituyen a Kevin Blume como presidente alegando mala gestión y eligen a un nuevo jefe, Richard Koenings. Gygax vuelve a ser un ejecutivo con poder en la compañía y ésta comienza a experimentar una importante recuperación financiera. Es entonces cuando sale a la venta uno de los libros mejor vendidos de su historia, el "*Oriental Adventures*".

Pero en 1985 Gygax se siente con fuerzas para cambiar la situación. Con un gran esfuerzo financiero personal y gracias a la ayuda de amigos y familiares logra reunir el 50,1% de las acciones e intenta recuperar el control de la compañía, amenazando con despedir a todos los miembros del consejo de administración. Los Blume se vieron obligados a buscar una vía alternativa para mantener el control de TSR y decidieron vender sus acciones a Lorraine Willians quien, con su ayuda y la del resto de directores a quienes asustaba la reestructuración que podría acometer Gygax, logró hacerse con las suficientes acciones para conservar la compañía en sus manos.

Esto representó el final de Gary Gygax en TSR. Lorraine Willians presidiría la compañía hasta su venta a Wizards of the Coast en 1997.

Los años de transición

Una vez solucionados sus problemas internos, se abre una nueva etapa para TSR, caracterizada por dos pro-

yectos: las guías de supervivencia en mazmorras y en wilderness, y el mundo de Reinos Olvidados. Y la aparición de la revista de aventuras *Dungeon*.

Los dos primeros libros introdujeron novedades tan importantes como las pericias. Eran dos volúmenes llenos de reglas descritas sin pausa y sin ejemplos. Probablemente, con ellos el juego alcanzó la máxima complejidad que jamás tendría. Y, por lo que se refiere a los Reinos, era el mundo de juego más grande jamás creado y con el tiempo crecería aún más. Mucho más, en todo caso, de lo que esperaba su creador, otro



personaje mítico de la historia del *D&D*, Ed Greenwood.

Durante 1987 se crea el mayor grupo de trabajo de la historia de TSR, con el objetivo de realizar una nueva edición de las reglas aprovechando todo lo que ya existía. Gygax ya no formaba parte de él. Estas personas trabajaron durante más de dos años en el desarrollo del nuevo juego, hasta que en 1989 apareció la segunda edición del *AD&D*.

La segunda edición

A mediados de 1989 salió a la venta la segunda edición del *AD&D*. En conjunto, cinco libros publicados de forma casi continua: Manual del Jugador, Manual de Dungeon Master, Com-

pendio de Monstruos I y II, Manual del Buen Guerrero y el Manual del Buen Ladrón.

En ellos se definió un nuevo juego, con reglas simplificadas y mejor organizadas, menos clases de personaje y un grafismo de calidad mucho más destacada. En términos generales, un juego más moderno. Todos estos libros se tradujeron al castellano y aún es posible encontrarlos en las librerías, aunque en ediciones nuevas y con portadas distintas.

Entre 1987-1994 TSR vive su época dorada, en la que saca al mercado innumerables suplementos y aventuras, incluyendo casi un mundo por año: *Spelljammer* (1989), *Ravenloft* (1990), *DarkSun* (1991), *Al Quadim* (1992) y *Planescape* (1994).

Al mismo tiempo, lleva a cabo una reconversión de los Reinos Olvidados, con la publicación de un manual nuevo en 1993. Vende miles de novelas, especialmente las de *Dragonlance* y los Reinos Olvidados y publica libros de ilustraciones y el juego de cartas de *Spelljammer*. Recopila varios compendios de monstruos en un único manual, así como todas las reglas del Básico (línea que aún se mantiene) en la *Rules Cyclopedic*. Edita una versión de introducción al *D&D* con apariencia de juego de tablero y muchos productos más.

Pero esta aparente abundancia esconde la realidad de una empresa que no es capaz de remontar su crisis y sigue endeudada hasta los dientes y que consigue sólo sobrevivir gracias a unas cifras de ventas extraordinarias. Y mientras tanto, se avecinaba un cambio trascendental en el mundo de los juegos de rol, con la aparición de dos nuevos e importantes competidores para un mercado ya de por sí pequeño: los juegos de cartas coleccionables, liderados por *Magic: The Gathering*, y el único juego de

rol de la historia que ha conseguido ventas comparables al *D&D: Vampire: The Masquerade*.

Los libros de opciones

TSR celebró su 20º aniversario en 1995. Para ello, y continuando su táctica de huir hacia delante, publicó gran cantidad de libros, dos nuevas ediciones de los manuales de master y jugador, el ruinoso juego *Dragon Dice* y, sobre todo, dos nuevas series de libros: las *Players Options*, y las *Dungeon Master Options*.

Estos libros modificaban sustancialmente la estructura del juego al mismo tiempo que intentaban mantener la compatibilidad con el material ya editado. Mucha gente los llegó a confundir con una nueva edición del juego, por lo mucho que modificaban a los manuales básicos. La realidad es que complicaron el juego y posiblemente arruinaron el equilibrio que poseía. Básicamente era un intento de modernizar el juego, con una creación de personaje basada en puntos, mucho más libre, que acaso tratase de imitar a los sistemas utilizados en los juegos del Mundo de Tinieblas de White Wolf. La idea de fondo era sacar unos libros básicos escondidos, esperando que se vendieran tan bien como el Manual de Jugador y la Guía del Dungeon Master, pero tuvieron una acogida muy diferente entre los jugadores. Algunos quedaron encantados con las nuevas reglas, mientras otros se convertían en enemigos acérrimos. El resultado, buenas ventas, pero no tan buenas, ni mucho menos, como las de los manuales básicos.

Durante los dos años siguientes TSR continuó la línea iniciada con los *Options* y publicó un nuevo mundo, llamado *Birthright*, que combinaba elementos de juegos de rol con otros de estrategia. Y en 1996 apareció el primer producto en CD-ROM para el *AD&D*, las *Core-Rules*.

Todo fue en vano. En 1997 TSR es absorbida por Wizards of the Coast. Para entonces la compañía acumulaba una deuda que algunas fuentes elevan a los 30 millones de dólares.

Los tiempos de Wizards

Wizards recoge el *AD&D* como un juego disperso, con demasiados manuales y líneas editoriales. Lo primero que hace es reducir el número de publicaciones en el mercado y concentrarse en las más rentables, con lo que le imprime un freno importante al juego. Además prepara una nueva edición, la tercera, recuperando la denominación *D&D* y modernizando las reglas. El juego tarda casi tres años en diseñarse y probarse. De hecho, es el sistema de rol que ha contado con más jugadores de prueba en toda la historia.

El nuevo Manual de jugador aparece en agosto del 2000. Es el primer producto de *D&D* que no lleva el logo de TSR, sino el de los flamantes nuevos dueños, WOTC.

Pero las cosas tampoco van tan bien para Wizards: la empresa es absorbida por el gigante del entretenimiento Hasbro y, en navidades del 2000, tras unos malos resultados, consecuencia según parece de las bajas ventas de los juegos de cartas (especialmente *Pokémon*), se producen despidos masivos en su seno y una reestructuración que incluye la dimisión del antiguo dueño y director.

En la actualidad la nueva versión del juego ya tiene los tres libros básicos y varios suplemen-

tos a la venta, que han recibido críticas muy diversas. Pero la realidad incuestionable es que la primera edición de más de 300.000 copias del manual del jugador está agotada y ya existe una segunda impresión corregida. Y, según todo parece indicar, tendremos una traducción al castellano de la mano de Devir en mayo de este mismo año.

Principales fuentes en Internet:

<http://www.gygaxfaq.com>

<http://www.wizards.com/dnd>

por
Javier Rivera



TSR

La historia

A R T Í C U L O

Para ofrecer una historia completa de la fundación y los primeros años de la antigua TSR Inc. es necesario remontarse hasta algunos años antes. Aquí tenemos la génesis de puño y letra de Gary Gygax.

El Inicio

Hubo una vez una editorial de juegos llamada Guidon Games. A finales de 1970 abandoné el mundo de los seguros para comenzar una carrera como escritor y diseñador de juegos. Cuando todo empezó, yo era Editor de Guidon Games, es decir, la persona que decidía qué juegos serían publicados por la compañía. Entre las diversas obras que elegí se encontraba *Chainmail Medieval Miniature Rules* (con su suplemento de Fantasía), publicada en 1970. Fue el producto estrella de la compañía en cuanto a ventas. A pesar de que yo estaba muy ocupado creando y revisando material potencialmente publicable, comprendí por la reacción del público que la razón principal para el éxito de *Chainmail* era su sección de fantasía. Cuando en 1972 Dave Megarry y Dave Arneson visitaron Lake Geneva, me sedujo de inmediato el juego *Dungeon* de Megarry y la idea de Arneson de trasladar al papel los conceptos de fantasía y personaje individual presentes en *Chainmail*. Le dije a Megarry que estaría encantado de ser su "agente" (sin emolumentos) en la defensa del diseño ante Guidon Games. Además, me puse inmediatamente a trabajar para redactar un manuscrito del nuevo juego.

Aunque Guidon Games se mostró interesa-

da, se me informó de que su situación financiera no era demasiado buena y de que pasarían varios meses antes de que pudiesen considerar siquiera la publicación de cualquier nuevo producto. A comienzos de 1973, ya con un diseño preliminar de lo que acabaría por ser *Dungeons & Dragons* bajo el brazo, volví a pedir a Guidon que "echara un vistazo" al potencial del diseño. Después de que se me dijera, por expresarlo de forma sencilla, que no había ninguna posibilidad de publicarlo, quedó claro para mí que los días de Guidon en la industria estaban contados. A pesar de ello, decidí seguir adelante, amplíé el diseño inicial de D&D hasta las 150 páginas y, en verano de aquel mismo año, me puse en contacto con la compañía Avalon Hill para sondear su interés potencial en el juego. Como Tom Shaw diría más tarde, no deberían haberse reído de mí. Inasequible al desaliento, decidí fundar mi propia editorial de juegos para publicar el D&D. El problema es que por entonces estaba arruinado...

Nuestro grupo de juego era la "Asociación de Estudios Tácticos de Lake Geneva". Nacida inicialmente como una sociedad de miniaturas militares, en 1971 había terminado por convertirse en un grupo de miniaturas de fantasía. Era la patrocinadora de la GenCon desde la celebración de su quinta edición de modo que al llegar agosto, como de costum-

bre, yo estaba agobiado de trabajo. No obstante, durante la GenCon de 1973 me tomé mi tiempo para sondear a los expositores sobre su interés en lanzar una línea de libros de reglas sobre miniaturas militares... y productos semejantes. Dado que mencioné como producto inicial el sistema de reglas para la Guerra Civil Inglesa *Cavaliers & Roundheads*, su reacción, si bien un poco tibia, fue positiva. Don Kaye, un compañero de la Asociación de Estudios Tácticos y amigo de la infancia, estaba allí y escuchó sus respuestas. Después de que la convención hubiera terminado, charlamos largo y tendido sobre las posibilidades que, a mi modo de ver, existían para la aparición de una nueva editorial de juegos. Después de señalar que Guidon podría haber triunfado y que yo tenía entre manos varios diseños que sin duda tendrían éxito, Don dijo que quería participar.

En septiembre, Dan pidió un préstamo de 1.000\$ y, a comienzos de octubre, formamos la editorial Tactical Studies Rules, así llamada en honor de la Asociación de Estudios Tácticos de Lake Geneva. El sistema de reglas para miniaturas ambientado en la Guerra Civil Inglesa fue publicado a finales de aquel mismo mes. Antes de que acabara el año lo gramos vender 500 copias. Nuestro almacén se encontraba en la despensa de la casa de Don. Yo puse en marcha el sistema de descuentos comerciales (con ayuda de quienes nos compraban los juegos), llevé a cabo promoción y relaciones públicas a pié de calle y me encargué de conseguir toda la publicidad que nos podíamos permitir, insuficiente en cualquier caso. A medida que se acercaba el final del año, se hizo evidente que, aunque la compañía no estaba perdiendo dinero gracias a que sufragábamos los costes de envío de nuestros bolsillos, pasarían meses antes de que re-

uniéramos los fondos necesarios para publicar el que ambos sabíamos que era nuestro mejor producto, el *D&D*.

Mientras todo esto ocurría, Brian Blume se había unido como miembro regular a la Asociación de Estudios Tácticos y comenzó a demostrar mucho interés en nuestra compañía. En diciembre se ofreció a comprar una tercera parte de la misma por 2.000\$. Después de numerosas discusiones y consideraciones, Dan y yo accedimos a su propuesta. Brian se unió en enero de 1974, aportando el dinero que la compañía necesitaba para seguir adelante con la publicación del *D&D*. La primera tirada del producto salió a finales de enero. Por el momento, sólo se vendía por correo.

La casa de Dan se convirtió, naturalmente, en el centro de operaciones de un proceso que incluyó encargar 3.000 libros de reglas y hojas de referencia para incluirlos en 1.000 cajas, a cada una de las cuales tuvimos que pegar personalmente

dos sellos y encartar o envolver las cajas de juego completas para enviarlas. Todo se desarrolló a un ritmo que complacía a los interesados. En octubre de aquel año encargamos 2.000 juegos más, que llegarían en noviembre, justo después de que los fondos para la edición inicial se hubieran agotado. La demanda se estaba incrementando al ritmo que habíamos anticipado.

Trágicamente, en enero de 1975, justo cuando las cosas empezaban por fin a marchar como queríamos, Dan Kayne sufrió un ataque al corazón y murió. Su mujer, que no sentía demasiada inclinación hacia los juegos y el trabajo en una compañía de juegos, nos pidió que le compráramos su parte de la empresa. trasladamos todo el stock al sótano de mi casa mientras nos preguntábamos cómo nos las arreglaríamos para la recompra. Hicimos inventario para evaluar el verdadero valor de mercado de Tactical Studies Rules en aquel momento. Brian Blume dijo que su padre nos prestaría el dinero necesario para la recompra. En abril de 1975, la mujer de Dan aceptó nuestra oferta.

ta, adquirimos todos los derechos, activos y responsabilidades de su marido y en mayo de aquel mismo año, TSR Hobbies fue registrada como corporación en Wisconsin.

Naturalmente, seguíamos operando desde el garaje de mi casa. En mayo se agotaron las 2.000 cajas de *D&D* que teníamos en existencia. Heritage Models (Dallas, Texas), a la sazón uno de nuestros distribuidores, se había ofrecido a financiar una edición de 3.000 copias a cambio de 300 ejemplares extra que ellos se quedarían y venderían por su cuenta. Esta oferta fue aceptada gustosamente. Todavía nos recuerdo trasladando las cajas de cartón que contenían los 9.000 libros de reglas y las hojas de referencia desde el camión de envíos hasta mi sótano en una tarde soleada de mayo. Esta vez, el montaje de los juegos de *D&D* fue mucho más sencillo, porque las hojas de referencia venían cotejadas y plegadas y yo había dado



con un distribuidor local que nos podía proporcionar cubiertas impresas para los juegos. Así fue como nació la "caja blanca" del *D&D*. Una imprenta de Beloit, Wisconsin, se puso en contacto con nosotros en el verano de 1975 y, a partir de entonces, Patch Press se encargó de todo el trabajo. La siguiente impresión de *D&D*, 5.000 ejemplares, salió a la venta en agosto. Para octubre ya se había agotado.

La compañía siguió operando desde el sótano de mi casa durante casi un año. Con todos los productos que producíamos, los otros juegos, las miniaturas y los dados que distribuíamos, apenas teníamos tiempo para recibir los pedidos, llevar la contabilidad y encargarnos de los envíos a los compradores particulares, las tiendas y los distribuidores. En junio, y debido principalmente a que por entonces estábamos vendiendo una media de 1.000 copias del juego al mes, TSR Hobbies Inc. contrató a su primer empleado, yo mismo, con un sueldo que se elevaba a sus buenos 85\$ por semana (el mínimo razonable, que podía permitirme gracias a los royalties que afluían cada día en mayor cantidad). A finales de aquel verano contratamos a Terry Kuntz a tiempo parcial para ayudar con la recepción y los envíos de material. En otoño, Tim Kask se unió a la compa-

ña como editor a tiempo completo de *The Strategic Review*, pues habíamos planeado una transformación progresiva de esta revista en el *Dragon Magazine* y necesitábamos a alguien que gestionase el proceso.

El espacio que ofrecía mi sótano comenzaba a resultar claramente insuficiente, incluso después de que yo trasladara mi oficina al estudio del piso de arriba, de modo que, en 1976, Brian y yo compramos una casa en el 723 de la calle Williams, Lake Geneva. Todas las operacio-

de TSR Hobbies Inc. se trasladaron a aquel lugar en octubre o noviembre de aquel mismo años. Había nacido la "TSR Hobby Shop". Ocupaba la mayor parte del primer piso, mientras el almacén estaba en el sótano y las oficinas en el piso de arriba. Para entonces no cabía duda de que la empresa estaba marchando viento en popa, el *D&D* era nuestro "buque insignia" y todo apuntaba a que TSR se convertiría muy pronto en la más importante editorial de "juegos de entretenimiento". En el año fiscal de 1976 nuestras ventas brutas ascendieron a 300.000\$, un incremento notable desde los 130.000\$ de la campaña anterior. Entonces realicé la "audaz predicción" de que estas ventas se doblarían cada año hasta 1981, esto es, 600.000\$ en 1977, 1.200.000\$ en 1978, 2.000.000 en 1979, 4.000.000\$ en 1980 y 8.000.000\$ en 1981.

De hecho, mi estimación se mantuvo en un margen de error aproximado del 5% hasta 1981. Aquel año, debido al bombardeo publicitario realizado por los medios de comunicación al respecto de la desaparición de James Dallas Egbert III, las ventas brutas de TSR Hobbies Inc. ascendieron a unos 16.500.000\$, de los cuales 4.250.000\$ fueron beneficios brutos preimpositivos. Sin duda este fue el punto de inflexión en la historia de TSR y, a partir de 1982, lo que ocurrió con la compañía es relativamente bien conocido.

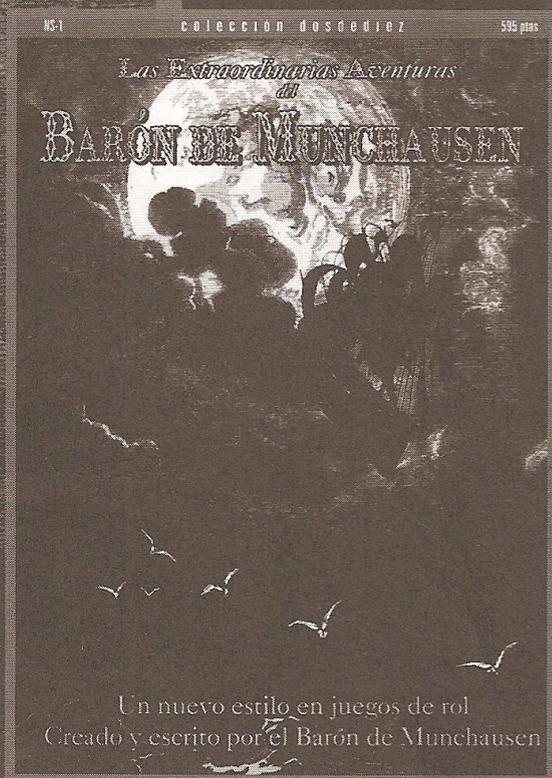
Gary Gygax
Traducción de
Manuel Mata de
un artículo apa-
recido en el nú-
mero 1 de la
revista *Games*
Unplugged



Colección Dosdediez

EL BARÓN DE MUNCHAUSEN

Un juego de apuestas, vino
y concursos de mentiras



Aunque este juego también es adecuado para mujeres, niños y los mejores criados, no lo es para zoquetes ni para plebeyos incultos, quienes apenas encontrarán aquí algo que les resulte entretenido.

Los mejores juegos al mejor precio

Visítanos en:
www.distrimagen.es

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Argande del Rey Madrid. Spain.
Tel: 91-8704585 Fax: 91-8717222
factoria@distrimagen.es



D & D Historia en España

A R T Í C U L O

Un juego universal, un reglamento pionero... si tiene su edición en italiano, alemán, francés, sueco o japonés ¿por qué no en español? En este artículo pasamos revista a la evolución de *Dungeons & Dragons* en nuestro país. No todo ha sido un camino de rosas.

Cuando aún no sabíamos lo que era un dado de 20 caras...

Aunque nos cueste creerlo, hubo un tiempo en que nuestro país estaba envuelto en tinieblas en lo que a materia "rolística" se refiere. Corría la década de los 70 cuando dos muchachitos avispados, un tal Gary Gygax y su compañero Dave Arneson, "daban a luz" en la cocina de su casa al primer juego de rol de la historia: *Dungeons & Dragons*. Por aquel entonces, al otro lado del charco desconocíamos que estaba naciendo un "monstruo", un objeto de culto, un pasatiempo singular que nos aportaría multitud de satisfacciones. Pero aún nos quedaba esperar bastante tiempo para catarlo (a menos queuviésemos a un tío que se hubiese "hecho las Américas", o fuésemos lo suficientemente "in" para haber podido viajar a los EE.UU.). No sería hasta once años después, en 1985, cuando Dalmau Carles puso en nuestros escaparates la famosa "caja roja" con el dragón y el guerrero en la portada, que era la traducción de la cuarta edición del *D&D*. ¡Por fin podíamos dedicarnos a "rolear"! Un nuevo "virus" (benigno) atacaría a los jóvenes (y no tan jóvenes) españoles: el juego de rol.

**Papi,
papi...¡Cómprame
esa caja roja!**

**Dungeons & Dragons:
versión DOS**

La verdad es que la frase de "poner en nuestros

escaparates" ha sido más bien ficción que realidad. Dalmau sacó al mercado 25.000 ejemplares, los cuales se han vendido todos (más tarde o más temprano y aunque fuese en rebajas), pero que respondieron más bien vagamente a las expectativas del editor. La serie, como recordaran los que ahora denominamos "veteranos de la caja roja", constaba de cinco "capítulos". Sin embargo, sólo el primero vio la luz en nuestro idioma. Se trataba del *D&D Básico*, con los libros para el DM y el jugador (estilo de presentación del juego que se ha mantenido hasta nuestros días) y los dados. El límite de los personajes era nivel tres... conseguido a base de "repartir" por oscuras mazmorras (dungeons lo llamaban los americanos), pelear contra terribles monstruos (¿alguien recuerda aquellos "cariñosos" kobolds?) y conseguir montones y montones de tesoro. ¡Por todos los dioses! ¡Aquello era el paraíso de cualquier muchacho de quince años! El problema era que, como todo lo bueno, se acababa pronto. Los que estuviesen versados en "lenguas extranjeras" podían continuar su periplo con *D&D Expert* que permitía el avance de los personajes entre el nivel cuatro y el catorce y que dio a los jugadores la posibilidad de "salir del dungeon". Efectivamente, el *Expert* abría la posibilidad de abandonar las profundidades de las mazmorras y vivir aventuras en el exterior ("Eh, compañeros. Creo que eso es un...¡árbol!").

Lo cierto es que el juego "enganchó" desde un principio por su sencillez (y a la vez su grado de complejidad ajustable) y porque con una pequeña inversión monetaria podías pasar muchísimas tardes entretenido con tus amigos. Adquirir la caja del *D&D* era equivalente a comprar una pelota de fútbol... la compras una vez y juegas muchos partidos y todos diferentes. Claro, todo esto estaría muy bien de no ser por la inherente necesidad del ser humano de "mejorar". Es decir, conseguir el *D&D Companion*, el *D&D Masters & Inmortals*.

Eso ya era otro cantar. Era realmente difícil conseguir estas cajas (Dalmau, como hemos señalado más arriba, no las llegó a traducir). El *Companion* permitía el uso de planos alternativos, lo que complicaba (y mejoraba) la cosa. Y por último, *D&D M&I* situaba el objetivo final del juego en adquirir el nivel 36 (¡bufff!) y ofrecía la posibilidad de que los personajes alcanzasen la inmortalidad, convirtiéndose en semidioses.

El letargo del Dragón

Sin sistema operativo

Tras la introducción en España de este juego de nombre impronunciable (por eso por comodidad casi siempre se ha utilizado el acrónimo *D&D*), se produce un punto y aparte. Dalmau descarta el asunto porque las ventas no cumplen con las expectativas y los aficionados tenemos que guardar temporalmente nuestros dados (y "exprimir" al máximo la caja roja) hasta 1990, momento en que Borrás toma el relevo y relanza el *Dungeons & Dragons Game System*, la versión 2.0 del *D&D* que compila las dos primeras cajas originales permitiendo llevar personajes hasta el nivel seis. La presentación era muy cuidada, incluyendo fichas de cartón, tablero (¿pero esto no se jugaba sin tablero?) para representar el dungeon, etc., etc. Pero ¿qué había pasado al otro lado del Atlántico?

Mr. Gygax: un tipo muy avisado

Dungeons & Dragons versión 3.11

Cuando el señor Gygax, haciendo gala de una excelente visión comercial, lanzaba las reglas de su *D&D*, ya invitaba a todos aquellos que quisiesen más profundidad de reglamento que le solicitasen las *AD&D* (Sí, sí...aquí aparece la polémica A), es decir las reglas avanzadas. Tres libros, uno para cada cometido, el del jugador (*Player's Handbook*), el del Amo del Calab...uy...digo DM (*Dungeon Master Guide*) y el del censo de monstruos (*Monster Manual*). Con muchísimas más posibilidades y con todo lujo de detalles. Poco a poco la primera edición del *AD&D* se fue corrigiendo, ampliando, y modificando a través de los numerosos suplementos aparecidos entre 1978 hasta 1989, momento en que todo se aúna en la segunda edición (¿o versión?). Once años dieron para muchas reglas, demasiado dispersas y difíciles de encontrar; así fue como en 1989 ve la luz el "nuevo" *AD&D*, diseñado (más bien "compilado") por David "Zeb" Cook.

¿Y nosotros? La época dorada

Pues nosotros, que aun pensábamos que la "A" de *AD&D* era más un error tipográfico que una realidad, nos vimos gratamente sorprendidos cuando Ediciones Zinco, empresa dedicada sobre todo a la publicación de comics, adquirió la licencia y anunció a bombo y platillo la publicación del *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Compendio de Monstruos* en español. Era el año de las Olimpiadas de Barcelona, 1992. Aún recuerdo como ahorré peseta a peseta para adquirir aquellos preciados y esperados manuales, ya que los tres libros significaban un desembolso considerable (aunque a la larga ren-

table). Poco a poco fueron saliendo más productos al mercado español; además, por aquel entonces se respiraba muy buen ambiente en el panorama rolero español. La oferta de sistemas de juego y ambientaciones era amplia. Zinco incluso se "atrevió" a publicar un año después la revista oficial del *AD&D*, la *Dragón* (con acento "español") basada en los artículos de su homónima estadounidense. La "cadencia de fuego" de Zinco fue espectacular: unos cuatro suplementos mensuales. Algunos títulos muy acertados, otros peor elegidos... ¡pero estábamos de enhorabuena!. ¡Éramos dungeoneros felices y con capacidad de decisión!. Zinco resistió todos los envites hasta 1996. Un periodo de vacas flacas en España y los elevados estándares exigidos por TSR, tanto en calidad como en tirada, hicieron tocar tierra al dragón hispano. Pero antes vieron la luz, tras los tres "libros" básicos, los "Manuales del Buen...X" (sustituyase la X por cualquier categoría del *AD&D* o raza...es decir Manual del Buen Guerrero, del Buen Ladrón, del Buen Mago, del Buen Sacerdote, del Buen Elfo...) y los primeros "mundos" o settings para no tener que "romperse el coco" ideando por completo un universo en el que jugar. El primero en ser publicado, aprovechando el tirón de las novelas publicadas por Timún Mas años atrás, fue el mundo de Krynn, *Dragonlance*. La presentación de estos suplementos era espectacular: cajas de cartón que parecían un regalo de Reyes...¡las abrías y tenían de todo! Mapas a todo color, varios libros, ¡incluso troquelables...! De hecho algunos de los suplementos publicados por Zinco mejoraron la edición original en calidad de presentación.

Tras el mundo de Weiss y Hickman, llegaría el *Sol Oscuro* (*Dark Sun*), una receta alternativa ambientada en un mundo post-holocausto, sazónada con psió-

nica y con un encanto "salvaje". Siguieron los afamados y extensos *Reinos Olvidados* (*Forgotten Realms*), un mundo de fantasía clásica, el hogar de Elminster y Drizzt Do'Urden. Para los aficionados españoles al horror se publicó *Ravenloft*, un semiplano con las criaturas del terror gótico como protagonistas. Y en los últimos estertores de la compañía se publicó *Planescape*, una especie de cajón de sastre con muchas posibilidades de juego ya que servía de nexo entre todos los planos del universo *AD&D*.

Por supuesto esto no fue todo; también vieron la luz numerosos suplementos y aventuras, tanto las denominadas "genéricas" (que se podían adaptar a cualquier campaña) como las específicas para cada ambientación.

Por desgracia, casi al mismo tiempo que en Norteamérica los "magos de las cartas", Wizards of the Coast, escalaban posiciones en el negocio rolero y hacían una oferta de compra a TSR, propietaria desde siempre de los derechos del *Dungeons & Dragons*, Ediciones Zinco se iba "desinflando", incapaz de mantener el ritmo de publicación que exigía la licencia y generar los suficientes beneficios.

¿Y ahora qué....? ¿Otra vez a pasar hambre de D&D?

Dungeons & Dragons 95/98

Sin embargo, al igual que había sucedido en USA, de las sombras surgió un nuevo proveedor de material para los dungeoneros ansiosos. Tras una etapa de sequía en la que muchos nos vimos forzados a aprender la lengua de Shakespeare, Martínez Roca, editorial que por aquel entonces se había visto beneficiada por el "fenómeno Magic: The Gathering" decidió lanzarse a la aventura. El viejo dragón volvía a despertar con fuerza, con una nueva edi-

ción del *Manual del Jugador*, una versión revisada que se había publicado en los Estados Unidos (aunque, a decir verdad, con pocos cambios, aparte de corregir la famosa errata del Arco-X), la *Guía del Master* y el *Compendio de Monstruos* (*Manual Monstruoso* se denominaba ahora). Escogieron seleccionar cuidadosamente los mundos y los elegidos fueron *Greyhawk* (*Falcongris*), no publicado hasta entonces en nuestro país, y los *Reinos Olvidados*, con una acertada selección de suplementos como las *Guías de Volo*, o grandes aventuras como *Regreso a la Tumba de los Horrores*, coincidiendo con el 25 aniversario del *AD&D*, y la posibilidad de ver de nuevo la revista *Dragón* en nuestros quioscos. Pero parece que los dungeoneros estamos bastante "gafados" porque tampoco esta vez fue la "definitiva". La fórmula parecía perfecta, ya que irrumpían de nuevo en el mercado cuando el ambiente rolero español se había recuperado del "bajón" sufrido años atrás pero... Martínez Roca también cayó. No se sabe muy bien lo que ocurrió pero lo cierto es que las estanterías de las librerías volvían a estar vacías. De todas formas los dados nunca pararon de moverse en las manos de nuestros jugadores... el *AD&D* renacía de unas brasas que nunca se habían apagado, tal vez con más ímpetu que nunca.

Un nuevo siglo...un nuevo milenio...un nuevo futuro

Dungeons & Dragons 2000 Pro

Los rumores se extendían como la pólvora por los foros de Internet, las revistas especializadas y en la calle...corría de boca en boca la noticia de que en los Estados Unidos, Wizards planeaba darle una "vuelta de tuerca" al *AD&D*. Pronto el rumor se transformó en realidad y en oficial: el *AD&D* necesitaba una "mano de pintu-

ra". En agosto del 2000 saldría a la venta una nueva edición de las reglas. Unos se echaron las manos a la cabeza, otros al bolsillo y otros simplemente aguardaron, con cierto nerviosismo recorriéndoles el estómago. ¿Una nueva edición? ¿La tercera? Pronto los chicos de Wizards se pusieron manos a la obra. Lo cierto es que las reglas del juego estaban dispersas por infinidad de manuales, muchas de ellas habían perdido coherencia y otras (la inmensa mayoría) se habían quedado anticuadas. El rol había evolucionado rápidamente y se jugaba de otra manera (aunque con el mismo buen espíritu de los comienzos), diferente a aquella de los tiempos en que "papá" Gygax había ideado el reglamento. Los hispanoparlantes continuábamos a la expectativa. ¿Podríamos "catar" esa nueva edición en nuestro idioma? *WotC* se estaba esforzando como nunca antes se había visto... multitud de "playtestings", un equipo de diseñadores gráficos que iban a darle una nueva apariencia al *D&D*...y la pérdida de la "A". Ya no habría *Avanzados...Dungeons & Dragons* a secas, "como en los viejos tiempos". Poco a poco se fueron colgando "perlas" en la red para que se nos fuese cayendo la baba y al fin...tras una espera que pareció una eternidad, la edición salió al otro lado del Atlántico a un precio muy competitivo, apoyada por una potente campaña publicitaria... y a todo color, oiga. Y un detalle muy importante, la denominación del sistema "d20" como un estándar que podían seguir otras editoriales para hacer crecer el *D&D*. Este sí que era un juego nuevo... no sólo una "capa de pintura".

Esta nueva edición no deja indiferente a nadie; o la amas o la odias. Pero también parece que hay más de lo primero que lo segundo, dada la acogida que ha tenido en ventas y en popularidad (es realmente increíble la cantidad de información que se podía ha-

llar en la red incluso antes de su publicación). El dragón se había renovado... volvía a volar rejuvenecido y más poderoso. Claro que todo tiene su precio...muchos aún nos lamentamos del cierre de algunas de las líneas anteriores:*Dark Sun*, *Ravenloft*, *Dragonlance*, *Planescape*... Solamente continúan al pie del cañón *Greyhawk* (que se ha consolidado como el mundo "básico" para el reglamento *D&D*) y *Forgotten Realms* (que saldrá publicado en junio del 2001), aunque también han aparecido nuevos ambientes de campaña... y ya se sabe, a mayor capacidad de elección mayor satisfacción.

Bueno, eso estaba muy bien si residías al otro lado del "gran charco" pero ¿y nosotros qué? ¿Nadie se iba a atrever a transportar al dragón a España? ¡Pues sí! El reptil hablará también en español. Una nueva editorial (nueva en nuestro país) de origen luso, *Devir*, que ya se ocupaba desde hace un tiempo de las cartas de *Magic* y *Pokemon*, nos va a deleitar con una edición de la misma calidad que la original. Prometen color y precio igual de competitivo. ¿Fecha? No es definitiva, pero todo apuntaba a finales de marzo. Poco a poco irán lanzando al mercado los suplementos que se vayan editando en inglés, a un ritmo teórico de uno al mes.

Esta vez no podemos dejar que el dragón se nos escape de las manos...El *D&D* es algo así como el *Windows* del rol...detractores y defensores por todos los lados, pero eso sí: el primero y el indispensable en cualquier "rolteca" que se precie.

Espero que dentro de otros veinte años alguien pueda hacer un repaso a la historia del(A)*D&D* en nuestro país y en nuestro idioma como lo he hecho yo ahora... pero con dos décadas más de vida del reptil entre nosotros ¡Larga vida al viejo dragón!

por Danny Roler
dan.roler@wanadoo.es
Moderador de la lista de correo
de los Reinos Olvidados en español

Material disponible en español

—Dalmau

Dungeons & Dragons: Básico

—Borrás

Dungeons & Dragons Game

—Ediciones Zinco

Manual del Jugador
Pantalla del Dungeon Master
Compendio de Monstruos Volumen I
El Desafío del Guerrero
Guía de Armas y Equipo
Hojas de Datos de Personaje
Manual del Buen Guerrero
Guía del Dungeon Master
Compendio de Monstruos Apéndice I
al Volumen I
Tomo de Magia
Manual de los Poderes Psiónicos
Compendio de Monstruos Volumen III
Manual del Buen Ladrón
Compendio de Monstruos Volumen IV
Tenebrosas Profundidades
Manual del Buen Hechicero
Peligro en el Pantano
Manual del Buen Sacerdote
El Bosque Mágico
El Desafío del Clérigo
Enciclopedia Mágica
Manual del Buen Elfo

Dragonlance

Dragonlance: Relatos de la Lanza
Clásicos de la Dragonlance, Volumen I
Los Señores de los Árboles
Elfos Salvajes
Los Señores de los Robles
Compendio de Monstruos
Volumen II: Dragonlance
Tiempo del Dragón
Clásicos de la Dragonlance Volumen II
Nuevos Comienzos
En Busca de los Dragones
La Ciudadela del Dragón
Otras Tierras
Magia de Dragón
Taladas: Los Minotauros
El Libro de las Guaridas

Dark Sun

Dark Sun: Sol Oscuro
Libertad

Los Reyes Dragón
Tribus de Esclavos
El Mercader de las Dunas
Manual del Buen Gladiador (Sol Oscuro)
Valle de Polvo y Fuego

Forgotten Realms

Forgotten Realms: Vademécum de Campaña
Aventuras (Forgotten Realms)
Draconomicón
Las Ruinas de Bajomontaña
Los Drow de la Suboscuridad
Los Elfos de Siempreunidos
Menzoberranzan

Ravenloft

Vademécum de Ravenloft
Compendio de Monstruos Volumen V:
Ravenloft
Fiesta de Goblyns
La Nave del Horror

Planescape

Planescape: Epitome de Campaña
Compendio de Monstruos Apéndice:
Planescape
Planos del Caos

—Martínez Roca

Manual del Jugador
Guía del Dungeon Master
Manual Monstruoso I
Manual Monstruoso II
Hojas de Personaje
Greyhawk
Falcóngris: Guía del Jugador
El Retorno de los Ocho
Los Túmulos de las Estrellas
El Molino del Destino
La Cripta de Lyzandred el Loco
Retorno a la Tumba de los Horrores
Retorno a la Fortaleza de la Frontera
La Montaña del Penacho Blanco
Forgotten Realms
Reinos Olvidados: Caja de Campaña
Guía de Volo para la Costa de la Espada
Guía de Volo para los Valles
Guía de Volo para el Norte
Guía de Volo para Cormyr
Guía de Volo para Aguaprofunda

Y seguro que me dejo alguno. Perdonad.

D & D Los mundos

A R T Í C U L O

En las próximas páginas vamos a darle un buen repaso a cada uno de los mundos aparecidos para *D&D* a lo largo de los años, y para sus distintas encarnaciones. Pero, para abrir boca, aquí tenemos un repaso general a los mismos.

Juegos y universos

En los últimos años la mayoría de los juegos de rol que veían la luz se podían encuadrar en dos clases: los juegos sobre "mundos" en los que las reglas y la información de fondo sobre el escenario del juego estaban totalmente mezcladas, y los juegos "genéricos", aquellos que intentaban dar unas reglas que pudieran abarcar el mayor número de mundos posibles.

Entre los primeros podemos citar *Vampiro*, *El Señor de los Anillos* y muchos otros juegos. En estos juegos las reglas apenas suelen ocupar la mitad del manual, y la información sobre el mundo suele ser muy abundante y ocupar la otra mitad. En algunos casos las reglas se ven reducidas a un solo capítulo y casi siempre están muy unidas al espíritu del mundo.

Durante estos años también aparecieron en menor medida reglamentos "genéricos", que intentaban abarcar el máximo espectro de escenarios posibles (fantasía, ciencia ficción, terror, etc.); el caso más claro es *GURPS*. Normalmente estaban compuestos por un manual sólo de reglas y varios manuales de mundo.

Pero existe otro tipo de juegos, unos que tienen reglamentos específicos, que no tratan de ser adaptables a cualquier mundo, juegos para los que se crean mundos y no al revés. Son generalmente juegos antiguos elevados

al rango de clásicos, como *Rolemaster*, aunque hay también algunos modernos poco conocidos, como *Mekton Z*. Suelen estar compuestos por varios libros de reglas totalmente disociados de los mundos en los que se juegan. En este último grupo está el juego de rol más antiguo, odiado, querido, y desde luego sobre el que más se ha escrito: *Dungeons & Dragons*. Y es para este juego para el que se han escrito más mundos. Se hace a continuación un pequeño resumen de cada uno de los mundos más conocidos del *D&D*.

Reinos Olvidados (Forgotten Realms)

Éste es sin lugar a dudas el mundo más popular de todos. Es sobre todo un mundo muy complejo, tanto que ha llegado a producir sub-mundos, es decir, partes de él son tan completas que se editan como un escenario de juego independiente; es el caso de *Maztica* (un mundo al estilo azteca) o *Al-quadim* (árabe). Jugar en los Reinos es muy gratificante, existe muchísima información, tanto en forma de manuales de rol como de novelas, y en él viven algunos de los personajes más carismáticos de la fantasía actual, como el elfo oscuro Dritz Do'urden o el mago Elminster.

Otra ventaja es que existe una gran cantidad de material gratuito sobre este mundo en la red, no solo de aficionados, sino también viejos módulos oficiales que re-

gala *Wizards of the Coast* (la empresa editora del *D&D* en los Estados Unidos) en formato PDF.

Probablemente el único motivo de que no sea éste el mundo por defecto del *D&D* es que se vende tan bien que es más rentable sacarlo como manual aparte. Por esto mismo tiene el futuro garantizado en la nueva edición del juego. El manual de monstruos de *FR* ya está listo, y a mediados de año aparecerá el libro de campaña. Es este el libro en el que *Wizards* ha puesto más recursos desde los libros básicos (Manual de jugador, master, y monstruos), y del que esperan vender más copias.

Greyhawk

El mundo por defecto de la 3ª edición del juego. Esto es suficiente para que en los próximos años vaya a ser uno de los escenarios más jugados. Es un mundo que comparte con los Reinos la ventaja de la variedad, también es un escenario histórico en el mundillo del rol, y que hunde sus raíces en el *D&D básico* (no en la caja roja, sino antes de la primera edición de *AD&D*), y en sus orígenes se pueden encontrar al mítico Gary Gygax.

Además, es el mundo en que se juega la campaña *Living Greyhawk*, probablemente la mayor del mundo. Jugadores y directores de todo el mundo se dividen los países y regiones de Greyhawk. En España nos corresponde el Señorío de las Islas (Lordship of isles) un pequeño país malvado, reino "títere" de la Hermandad Escarlata, unos de los principales "reinos malos" de este mundo.

Dragonlance

Es el segundo mundo más popular en España después de los Reinos. Es quizá el más detallado de todos, gracias a la gran cantidad de novelas que se desarrollan en él, y quizá sea ésta también su mayor debilidad: la historia está tan fijada y tan basada en un solo conflicto que queda

poco sitio para los personajes jugadores. Intentando resolver este problema aparecieron continentes alejados e incluso una nueva edad (la quinta), para jugar lejos del hilo argumental de las novelas. Dado que tuvieron poco éxito, parece que realmente la mayoría de los jugadores de Dragonlance son lectores de las novelas, y que lo que desean es jugar durante la Guerra de la Lanza (la trama principal del relato).

Por el resto es un mundo original, con bastante variedad de escenarios que no se suelen aprovechar.

Wizards decidió no continuar con este escenario en su nueva edición del juego, pero sí que va a continuar sacando más novelas, publicando material en Internet y controlando la página oficial de este mundo.

Darksun

Otro mundo que no veremos en la nueva edición. Este escenario se basa en un mundo desierto, más duro que los demás y donde los poderes psiónicos son mucho más comunes. Fue el primer intento de TSR (los propietarios originales del D&D) de inyectarle variedad al juego, y fue uno de sus mejores resultados. Extraordinaria su versión del Halfling. La representación oficial del juego fue cedida a los aficionados.

Ravenloft

Un nuevo mundo diferente, mezcla el D&D con el terror, creando un ambiente original. Tampoco verá una nueva edición por parte de Wizards, pero sí de manos de White Wolf, que ha adquirido los derechos.

Birthright

Mezcla los juegos de estrategia y rol de una forma muy innovadora, haciendo de cada personaje el señor de un "Dominio", y miembro de una línea de

sangre que se remonta a la creación del mundo. Una línea muy interesante pero muy difícil de jugar; las bajas ventas hicieron que no se llegara a completar el plan de edición.

Planescape

Extraño: es la única forma de definir el mundo de los infinitos planos infinitos. Sé un héroe en los otros planos, visitando el abismo y los lugares donde moran los dioses. Es el más extraño de los mundos del D&D, siguiendo un poco la moda del Mundo de Tinieblas. Sus orígenes se remontan al manual de los planos de la primera edición del AD&D. Wizards planea sacar un nuevo manual de planos para la tercera edición, lo que le dará alguna continuidad al mundo

Spelljamer

Un mundos de mundos. Aquí los jugadores viajan en barcos por el vacío que existe entre los diversos "universos" del D&D. Otro mundo muy interesante con no demasiado buen resultado de ventas

Mystara

El universo del D&D básico. Creció gracias a los aficionados, tanto en la *Dragón* como en la red. Es otro mundo genérico, con un sabor especial a clásico. Quizá lo más interesante sea el concepto de Inmortales.

Kalamar

El primer mundo del D&D (no de d20) que va a sacar una compañía distinta a la dueña de los derechos del juego. Kenzer & Co. tiene planificados un libro de campañas y dos módulos. No se sabe mucho del universo, pero es una buena noticia que Wizards permita a otras compañías crear mundos para el D&D. Quizá algún día otras empresas puedan continuar algunos de los mundos que abandonaron.

Tierras Heridas

Este nuevo universo ha sido creado por White Wolf, editora de *Vampiro*, a través del sello SSS. Se trata de un mundo aún por desarrollar, y que de momento cuenta con dos libros de criaturas, otro de objetos mágicos, conjuros y clases, y una primera guía regional.

Otros

Como el D&D es el juego de rol más vendido (y supuestamente más jugado), existen muchos más mundos, oficiales y semioficiales, que aparecieron tanto en la red como en diversas revistas, o en fanzines de clubes de rol. Como curiosidades cito el pequeño capítulo dedicado al mundo del Ratonero Gris que apareció en el manual *Legends & Lore* de AD&D 2ª edición (disponible gratuitamente en la red), o un artículo sobre Mundodisco aparecido en una revista inglesa (*GM*) con una descripción de Ank Morphot, y una introducción firmada por el mismísimo Terry Pratchett.

Para ampliar información la red:

Página oficial de Wizards (Reinos, Greyhawk, Dragonlance):
<http://www.wizards.com/dnd>

Página oficial de Mystara:
<http://dnd.starflung.com>

Página oficial de Spelljamer:
<http://www.gwr.com/~eshum/rpg/sj/>

Página oficial de Darksun:
<http://www.athas.org/>

Página oficial de Ravenloft:
<http://www.kargatane.com/>

Página oficial de Planescape:
<http://mimir.net/main.shtml> (muy buena)

Página oficial de Birthright:
<http://www.birthright.net/>

Y la mejor página de información general sobre el D&D:

<http://www.rpgplanet.com/dnd3e>

por Javier Rivera

Birthright

A R T Í C U L O

Aunando los conceptos de juego de rol y juego de estrategia y diplomacia, Birthright pretende ser una alternativa a los tradicionales mundos de campaña del D&D. Aunque puede utilizarse como escenario de aventuras al modo tradicional, el máximo interés del mundo de Cerilia radica en que en él los jugadores toman bajo su responsabilidad la administración y gobierno de un señorío, conduciéndolo por las turbulentas aguas de la intriga, la diplomacia, la guerra y la paz.

El escenario de campaña Birthright es diferente a cualquier otro que hayas conocido. En él, los personajes son reyes y nobles, prelados y maestros de gremios, grandes magos y heraldos reales. Son los líderes de sus propios reinos y dominios, quienes ostentan el poder de declarar la guerra o negociar la paz. A una orden suya, los ejércitos marchan a la batalla y los reinos caen.

La mayoría de los personajes jugadores de Birthright son descendientes de héroes de antaño. Su ancestral herencia se denomina *línea de sangre*. Los vástagos de las líneas de sangre han recibido dones muy superiores a los de la gente común de Cerilia y en el transcurrir de los siglos se han encaramado de manera natural a posiciones de poder. En este mundo, los gobernantes no son meras figuras políticas. La mayoría de los señores de Cerilia son vástagos de estas líneas, investidos de un aura o un derecho divino que les otorgan el derecho a gobernar.

Las líneas de sangre medran y menguan con la calidad del gobierno de un rey. Centenares de ellas se han extinguido desde las cataclísmicas guerras que modelaron la faz de la Cerilia actual, mientras que otras han aumentado en importancia y poder. También existen líneas de sangre mal-

vadas, derivadas de las fuerzas de la oscuridad que amenazaron el mundo en el amanecer de los tiempos. A estos poderosos adversarios se los llama *awnsheghlien*, palabra élfica que quiere decir "Sangre de la Oscuridad".

Conceptos básicos

● **Línea de Sangre:** la línea de sangre de un personaje es su herencia de divino poder, creada siglos atrás cuando, en el transcurso de una titánica batalla con el mal, ciertos héroes fueron investidos con la esencia de los dioses. Las líneas de sangre se definen por su fuerza (las habilidades de sangre que otorgan) y sus derivaciones. Las líneas de sangre más antiguas otorgan a sus vástagos poderes especiales, llamados Habilidades de la Sangre.

● **Dominio:** un dominio es un reino, un gremio, un templo o un señorío mágico controlado por un personaje. El vástago de una línea de sangre que controla un dominio es un *regente*. Los dominios se dividen en *provincias* y éstas, a su vez, contienen diversos tipos de *beneficios*.

● **Regencia:** la Regencia es el aura mística de autoridad y presencia que rodea a los regentes que pertenecen a una línea de sangre.

● **Tipos de Campaña:** en su aspecto de juego de guerra y di-

plomacia, Birthright permite llevar a cabo diferentes tipos de campañas: Dominio Colectivo (todos los personajes viven en un solo reino y a cada uno de ellos compete un área de gobierno; un Clérigo puede ser el líder de la religión local, un Mago el hechicero de corte, un Guerrero el rey, etc.), Rey Supremo (uno de los personajes o PNJ es el Rey Supremo, al que los demás regentes han jurado lealtad), Gobierno Solitario (sólo uno de los personajes es regente. Los demás son sus lugartenientes, consejeros, ayudantes, etc.) y A Cada Uno su Trono (el tipo de campaña más ambicioso, pero también el más complicado; cada personaje gobierna su propio dominio de forma independiente, enfrentándose o aliándose con los demás y con una hueste de regentes NPJ). Sin embargo, el escenario de Cerilia puede también utilizarse como mundo de rol convencional. En este caso, los personajes son los clásicos aventureros y no han de preocuparse del gobierno de los dominios.

Historia

Hace 1500 años, estalló una guerra de proporciones gigantescas. Las tribus humanas del sur habían llegado al continente de Cerilia 500 años antes y ahora eran atacadas de nuevo por el mal del que habían huido. Los inmortales Elfos de Cerilia habían aceptado a los humanos al principio, pero cuando éstos comenzaron a destruir los bosques, su cólera fue muy grande y se enfrentaron también a ellos. La guerra se prolongó durante mucho tiempo hasta desembocar en una gran batalla final junto al monte Deismaar. Y allí los mismos dioses se unieron a los combatientes. Cuando la batalla se acercaba a su cenit, los elfos se dieron cuenta de que estaban luchando de lado del mal y cambiaron de bando, con lo que salvaron a las fuerzas del bien. Sin embargo, la oscuridad no había

sido destruida y su fuerza seguía siendo superior, de modo que, para que el malvado dios Azrai no prevaleciese, los demás dioses se sacrificaron. Se produjo una explosión inmensa que no sólo destruyó a los dioses sino a la montaña en la que la batalla había tenido lugar. El poder desatado fue tan grande que la sangre de los supervivientes se imbuyó del poder divino.

Después del cataclismo, los pocos que habían quedado regresaron a sus hogares, donde fueron aclamados como héroes y señores de sus respectivos pueblos. Uno de ellos, Roele, campeón del bien, fundó un imperio que duraría 1.000 años. Pero no faltaban quienes habían recibido sus poderes de la fuente del mal. Aunque el hermano mayor de Roele, Haelyn, se había aliado con las fuerzas de la luz, su medio-hermano Raesene había recibido una inmensa cantidad de poder de su oscuro amo, Azrai. Así, Raesene se alzaría muy pronto como reflejo oscuro de Roele. Pero además, muchos de los que recibieron sobre sí la sangre de Azrai fueron transformados por su vileza. Ellos son los Awnshegh, criaturas deformadas y perversas, de un poder asombroso. El más poderoso de todos, Raesene, comenzó a ser llamado la Gorgona.

Después de mucho tiempo, el poderoso Imperio fundado por Roele cayó. Su descendiente, Michael Roele, murió a manos de la Gorgona. Con el colapso del Imperio, Anuire se ha convertido en una tierra fragmentada en la que duques, barones y señores de toda laya se enfrentan en busca de mayor poder (y quizá, los más ambiciosos, la corona de Emperador) mientras el mal sigue avanzando sin que nadie parezca capaz de detenerlo.

Cerilia alberga muchas culturas y naciones diferentes. Los elfos se han visto empujados lentamente a enclaves apartados

situados en el interior de los bosques. Los enanos continúan con sus diligentes trabajos en el interior de las montañas mientras los ogros, los trasgos y los gnolls causan problemas por todas partes. Los halflings han encontrado un nuevo hogar entre los humanos después de huir del misterioso y mortal Mundo de la Sombra. Por su parte, existen cinco culturas humanas diferentes: los Rjurik, los Brecht, los Kinashi, los Anuire y los Vos.

Geografía

Cerilia es una tierra desgarrada, una mezcla confusa de naciones, culturas y religiones. Sería poco menos que imposible realizar una descripción detallada de sus divisiones en tan corto espacio. No obstante, a grandes rasgos, puede decirse que el continente se divide en cinco grandes regiones (cada una de las cuales debe su nombre al del pueblo más importante que la habita): Anuire, Rjurik, Brechtur, Khinasi, y Vosgaard.

● **Anuire:** situada en el extremo sudoccidental de Cerilia, esta tierra verde y apacible vio nacer al poderoso Imperio Anuireano. En la actualidad, alberga a centenares de ducados, condados, baronías y ciudades libres que rivalizan entre sí.

● **Brechtur:** la región septentrional de Cerilia, fría, rocosa y erizada de fiordos, es el hogar del pueblo de los Brecht, marineros de renombre. Abundan en ella los trasgos, los bandidos y los ogros. Sus ciudades y sus señoríos no son tan grandes ni tan importantes como los de Anuire.

● **Khinasi:** en la zona sur de Cerilia se extienden las tierras de los Basarji, marineros, mercaderes y exploradores. Es la región más cálida del continente y, de hecho, gran parte de ella está ocupada por zonas áridas e incluso desérticas, aunque hacia el este

se encuentra la tierra llamada Dochsndragh ("Maravilla del Corazón" en el idioma de los elfos), boscosa y de clima apacible. Khinasi fue independiente incluso durante los siglos de predominancia anuireana.

● **Rjurik:** la tierra más fría y desolada de Cerilia, situada en el extremo noroccidental del continente, se llama Rjurik. Sus habitantes, un pueblo orgulloso de cazadores y guerreros, se organizan en clanes y señoríos tribales, enfrentados constantemente entre sí, contra los anuireanos y, sobre todo, contra los trasgos, trolls y gigantes que habitan los bosques salvajes de las regiones interiores.

● **Vosgaard:** la región más desolada y remota de Cerilia, situada en su extremo nororiental se llama Vosgaard. Es una tierra de salvaje belleza, recorrida por cordilleras infranqueables, glaciares, vastos cinturones de taiga y llanuras azotadas por gélidos vientos. Sus habitantes, los Vos, son una raza de bárbaros brutales, salvajes y guerreros que luchan contra el resto de los habitantes del continente y, sobre todo, entre sí.

Conclusión

Como escenario de campaña para un juego de rol y por comparación a otros, Birthright es probablemente poco original. Su mayor valor, por lo novedoso y por el interés que puede despertar en los aficionados a los juegos de tablero, radica en el concepto con que fue creado: ofrecer a los jugadores la posibilidad de desarrollar aventuras de rol al modo tradicional al tiempo que participan en intrigas políticas, administran y gobiernan reinos y se enfrentan con grandes ejércitos en los campos de batalla.

por Alan Derosi
Traducción de Manuel
Mata

Dark Sun

A R T Í C U L O

El sudor perla mi frente mientras escribo estas líneas. No serán las últimas, ya que la tarea de reunir información sobre Athas, mi mundo, me llevará mucho tiempo.

Para cualquier extranjero, este lugar puede parecer monótono y muerto. Interminables llanuras abrasadas por el rojo sol, mares de dunas que se mueven a cada segundo empujadas el viento, pueblos abandonados porque sus habitantes han sido esclavizados. Pero eso es sólo la superficie de Athas, pues a lo largo de las llanuras pueden verse tribus de elfos y caravanas que marchan de un lugar a otro, bajo las arenas del desierto pululan miles de criaturas esperando a que te descuides para devorarte y dentro de las vacías carcasas que son las chabolas de los poblados se refugian niños con más poder que un ejército entero.

Porque así es mi hogar. Duro, despiadado y cruel. Así es Athas.

El mundo

Athas es, en todos los sentidos, el mundo más sangriento y cruel de *D&D*. Todo lo que podamos encontrar en él estará condicionado por un clima inhumano y una crueldad no menos inhumana.

Es un mundo desértico, con algunas variaciones de terrenos como los pedregales yermos, las llanuras de sal y los desiertos de arena. En algunas zonas muy localizadas pueden encontrarse pequeños bosques acosados por el calor y las arenas, aunque hay una o dos excepciones, como el Bosque de Montaña, casi un mito para los habitantes de la región de Tyr (zona que viene detallada en la caja de campaña).

Como ocurre con cualquier otro mundo de campaña, cada terreno diferente de Athas está descrito en sus costes de índice de movimiento, sus tablas de encuentros y la frecuencia de éstos. Asimismo, en el Diario del Nómada (que es algo así como el Tour de los Reinos para Athas), aparecen detalladas descripciones del tipo de vegetación y fauna que podemos encontrar en ellos y los diferentes métodos de viajes utilizados para recorrerlos.

Las lluvias son acontecimientos que se recuerdan durante años. Muchos habitantes de Athas mueren sin haber visto llover más que un par de veces en la vida.

Otro detalle que distingue a este característico mundo es la ausencia casi total de metal. Es tan escaso como el agua o como la compasión. Incluso las monedas son pedazos de cerámica con marcas que permiten partirlos en 10 trozos.

Las armas están hechas de los materiales que más abundan, el hueso y la piedra. Las de hueso puede ser tanto de verdaderos huesos de animales como de mandíbulas o trozos de caparazones. Las de piedra pueden ser de pedernal o cualquier otro tipo de roca y de obsidina, un mineral que en Athas tiene una cierta relación con los poderes psiónicos más avanzados. También se ven armas de madera. La madera más reputada es la de agafari (un tipo de árbol de tronco azulado) que, convenientemente tratada, resulta tan dura como la roca.

Naturalmente, los herreros también se han adaptado a esta escasez de metal y fabrican sus armaduras con huesos de animales, cuero, pieles gruesas o caparazones. Aunque cuando estéis a 40 grados a la sombra, en mitad de una llanura de sal que refleja el sol hacia vuestras caras, lo último que deseareis será una armadura, sea la que sea.

Otro elemento característico de este mundo es su magia. La energía necesaria para lanzar hechizos se obtiene de las plantas. Hay dos formas de obtenerla: cuidándose de no dañar a las plantas (propia de los preservadores) y sin preocuparse de lo que les ocurre (como hacen los profanadores). De esta última forma se destruye la capacidad de la tierra de sustentar la vida y se crea un círculo de cenizas sin vida donde no crecerá nada en miles de años. Esta última forma de tomar energía es lo que provoca que los magos (sean preservadores o profanadores) sean odiados en Athas. Naturalmente, los Reyes-hechiceros son profanadores y prohíben el uso de la magia bajo pena de muerte.

Sociedad

En la región de Tyr hay cientos de pequeños poblados y tan solo siete ciudades-estado (Tyr, Balic, Draj, Gulg, Nibenay, Raam, y Urik). Los poblados se esconden en desfiladeros, surgen alrededor de un oasis o se levantan sobre ruinas de antaño.

Cada una de las ciudades está sometida al yugo de un tirano que la gobierna gracias a sus grandes poderes (mágicos y psiónicos). Estos gobernantes son conocidos como Reyes-hechiceros. Las relaciones entre ciudades estado no son precisamente buenas. De hecho, eran nueve en el pasado, pero una de ellas fue destruida.

Cada Rey-hechicero tiene cientos o incluso miles de años y,

como mucha gente sospecha, suele ser el fundador de la ciudad que gobierna. Nadie (o casi nadie) se atreve a hacerles frente. La última revuelta contra cualquiera de ellos se remonta a varias generaciones atrás.

Estos Reyes-hechiceros tienen una poderosa herramienta para gobernar sus ciudades: los templarios, en parte sacerdotes, en parte burócratas y en parte soldados.

Como sacerdotes se dedican a que el único culto existente en las ciudades sea el de su Rey-hechicero, del cual son adoradores y que les otorga a cambio conjuros sacerdotales.

Como burócratas se dedican a que la maquinaria del gobierno se mantenga en marcha, que se capture a nuevos esclavos, se recauden los impuestos, etc.

Y como soldados forman cuerpos de elite dirigidos por los de más alto rango.

Por debajo de los templarios (o por encima de ellos, según se mire) están los nobles. Su función cambia mucho de una ciudad a otra. Por ejemplo, en Balic o en Tyr forman una especie de senado que se limita a ratificar las decisiones de su Rey-hechicero. Sin embargo, en Gulg se encargan de cazar y recolectar para el pueblo.

Lo que no cambia con respecto a otros mundos es que, como casta, son los propietarios de gran parte de la riqueza, tanto en dinero como en tierras.

Por debajo de los nobles, aunque algunas veces con más riquezas que ellos, se encuentran los mercaderes. El comercio es vital para la vida de Athas. La gran mayoría de los pueblos no son autosuficientes, así que viven con la esperanza de que una pequeña caravana de comerciantes pase por sus puertas.

El poder de las casas comerciales está en manos de las familias que las crearon y no todos los que trabajan en ellas gozan del estatus

de mercader. Entre sus filas hay soldados, exploradores, jefes de caravanas, psiónicos e incluso asesinos. Los mercaderes no son ciudadanos de ninguna ciudad-estado y tienen su propio código de comportamiento.

La siguiente capa social es la de los hombres libres. Este grupo está compuesto por artesanos, comerciantes y aventureros (aunque estos últimos tienen tendencia a moverse constantemente entre los esclavos y los hombres libres).

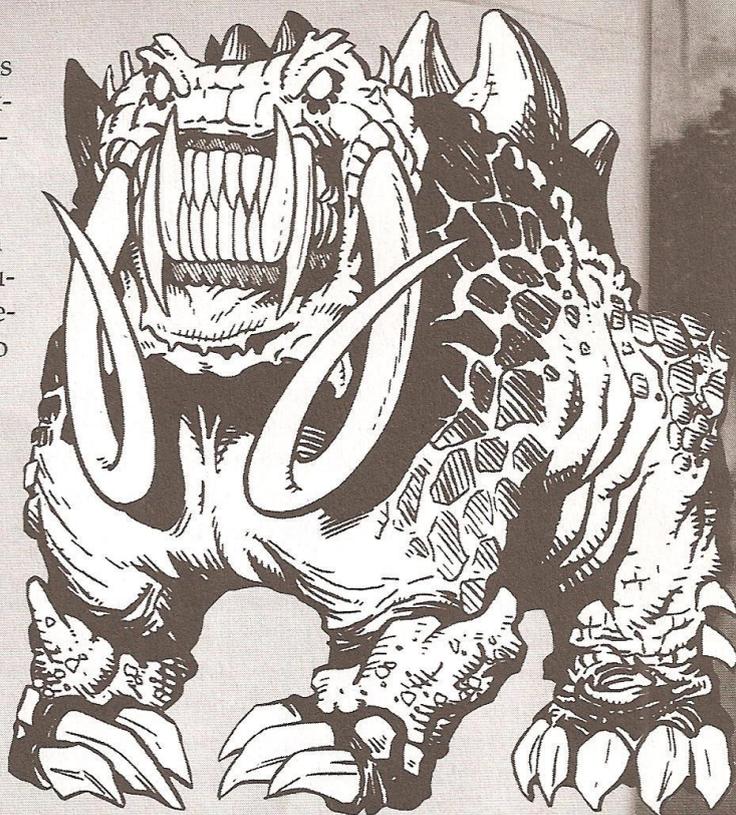
El último escalafón de la sociedad athasiana lo ocupan los esclavos. Dentro de estos hay dos categorías, los esclavos normales, que realizan cualquier tipo de trabajo, y los gladiadores, entrenados para luchar en la arena y así proporcionar beneficios a sus dueños. Es raro el noble que no tiene un establo de gladiadores para participar en los torneos.

Otra característica importante de Athas es la ausencia de dioses. La leyenda asegura que los Reyes-hechiceros los mataron. En su lugar se adora a los cuatro elementos, cada uno de los cuales cuenta con su propia casta sacerdotal. Los más buscados son, naturalmente, los del agua.

Razas

Las razas de Athas poseen algunas particularidades que las diferencian de sus equivalentes en otros mundos del *D&D*.

Los humanos tienen a veces rasgos extraños, como ojos de colores, orejas puntiagudas o pelo de un color extraño. Los elfos son extremadamente altos y delgados. Criaturas de naturaleza nómada, su naturaleza los empuja



al robo y al engaño. Los halflings, enemigos acérrimos de los elfos, son caníbales salvajes que construyen armas con los huesos de sus víctimas. Los enanos, verdaderas moles de músculo, son mucho más fornidos que los de cualquier otro mundo... ¡y completamente lampiños!

Otras razas son autóctonas de este mundo, como los muls, semi-enanos muy resistentes y fuertes creados para pelear en las arenas de las ciudades estado, o los semigigantes, una raza creada mágicamente hace sólo unos cientos de años, de enorme estatura y dotados de una fuerza brutal.

Profesiones

Aparte las profesiones normales (salvo la de paladín, que desaparece), ligeramente modificadas, aparecen algunas nuevas, como el gladiador (un guerrero de las arenas y los circos), el templario (servidor de los Reyes-hechiceros) y el profanador (mago que sube de nivel con más rapidez y que profana la tierra con sus hechizos).

por Carlos J. Martínez
(Drogo)

Dragonlance

A R T Í C U L O

Krynn, escenario de la Saga de la Dragonlance, es uno de los universos más populares en el mundo del rol y la literatura fantástica. ¿Por qué? Posiblemente porque en su concepción une íntimamente ambo aspectos, el literario y el rolístico y porque, también para ambos, representa una suerte de clasicismo.

El de Dragonlance, escenario de campaña creado por TSR para AD&D, es un mundo de Alta Fantasía en el más clásico sentido del término: un mundo poblado por las razas clásicas (humanos, elfos, enanos, medianos... o sea, Halflings... o sea, Kenders), un mundo en el que la magia es una fuerza real, palpable, un mundo en el que el Bien y el Mal, perfectamente definidos, son los ejes que vertebran un perenne conflicto de proporciones épicas, un mundo a lomos de cuya historia cabalgan Héroes de leyenda y un mundo, en fin, en el que juegan un papel preponderante las más majestuosas y notables criaturas de todo bestiario fantástico que se precie: los dragones.

Los Dragones

Dragones. Dragones por todas partes. En efecto, como el propio nombre de esta saga rolística-literaria indica, los dragones son una pieza fundamental de su mitología y su épica. Así se expresa en la introducción a este escenario de campaña en la página Web de Wizards of the Coast: *"Dragonlance es, por encima de todo, un mundo de dragones. Los malvados dragones cromáticos son fieles servidores de Takhisis, mientras que los dragones metálicos (de oro, de plata, de bronce, de cobre y de latón) se han alineado con las fuerzas del bien y de la luz. Para la gente*

de Ansalon, no existe sonido más terrorífico que el rugido atronador que levantan las alas de un dragón en su batir".

Los dragones representan la grandiosidad y la épica del mundo de Krynn. Son los máximos servidores del Bien y del Mal, la personificación tangible de las fuerzas cósmicas que se enfrentan en este universo. Todo el que disfruta con la Alta Fantasía, la leyenda y la mitología siente algo especial por los dragones. Porque, y esto es lo que le presta al mundo de Dragonlance parte de su encanto, los dragones *son* la fantasía y la magia.

Descripción

El mundo en el que transcurren las historias de Dragonlance se llama Krynn. Se divide en dos grandes continentes: Taladas y Ansalon. Es este último el que más nos interesa, por estar ambientadas en él casi todas las historias de la saga literaria. Sus regiones más importantes son:

• **Solamnia:** corazón del continente, tierra de valor, honor y antiguas tradiciones, de la que son originarios los Caballeros del mismo nombre. En ella se encuentran algunas de las ciudades más importantes del continente, como Palanthas, sede del templo de Paladine y de una de las afamadas y temidas Torres de la Alta Hechicería, Kalaman, joya de la Solamnia nororiental,

Dargaard, hogar del Caballero Muerto, Lord Soth, y Vingaard, donde nació la Orden de los Caballeros de Solamnia.

• **Ergoth:** antaño fue el más poderoso imperio del mundo. Después del cataclismo quedó dividido en dos grandes regiones insulares, Ergoth del norte, habitada por humanos y kenders y Ergoth del sur, en la que conviven trasgos, ogros, elfos, Caballeros de Solamnia y lo poco que queda del antiguo Imperio.

• **Qualinesti:** hogar de los refugiados de Silvanesti después de las Guerras Kinslayer, el reino élfico de Qualinesti fue fundado por Kith-Kanan. Su capital es la hermosa ciudad de Qualinost, en la que se alzan la Torre del Sol y el Salón de los Cielos. A su alrededor, el inmenso bosque de Wyreth contiene una de las Torres de la Alta Hechicería.

• **Abanasinia:** acaso la más apacible región de Ansalon, está rodeada por Thorbadin, ancestral hogar de los enanos, las montañas Kharolis y las comunidades de los Neidar (o enanos de las colinas). Alberga a numerosas tribus bárbaras, las ciudades de Solace, Haven y Gateway y al menos una comunidad de enanos.

• **Thorbadin:** el gran reino enano de Thorbadin se extiende más de 35 kilómetros de norte a sur y casi 25 de este a oeste. Contiene siete ciudades, tres laberintos utilizados como zonas de cultivo y un gran cementerio. Sólo existen dos entradas: Northgate y Southgate, selladas a causa del gran cataclismo, abiertas de nuevo durante la Guerra de la Lanza y vueltas a cerrar como consecuencia de los intentos del dragón Beryllinthranox de invadir la inmensa fortaleza.

• **Taman Busk:** esta región montañosa es una especie de cal-

do de cultivo para todas las criaturas malvadas de Ansalon. Contiene tres de las más importantes ciudades oscuras del mundo: Sanction Neraka y Gargath. Pero en ella se encuentra también Goldshome, una formación de origen divino que ha sido escenario de importantes acontecimientos

● **Sanclist:** esta isla esta dividida en dos grandes regiones. En las montañas del norte se encuentra el Monte Nevermind, hogar de los gnomos. En las llanuras del sur, donde viven los humanos, se alza el castillo Uth Wistan, hogar del Gran Maestro de los Caballeros de la Rosa.

● **Silvanesti:** situado en el extremo sudoriental del continente, este gran bosque es el hogar ancestral de los elfos. Durante la Guerra de la Lanza, el bosque quedó aislado del mundo exterior a causa de las acciones de Lorac Caladan. Hasta que la maldición fue levantada por Porthios Kanan, descendiente de la casa real de Qualinost, el bosque fue conocido como el Bosque Sangrante.

● **Goodlund:** conocida también como Kendermore, esta región estuvo habitada por los kenders hasta que fue atacada por el dragón Malystyrx. Actualmente ha sido abandonada en su mayor parte y se la conoce como La Desolación.

● **Las Islas del Dragón:** situadas en el centro mismo de Krynn, estas islas son una gran incógnita, puesto que están mágicamente protegidas y nadie puede alcanzarlas.

El Río del Tiempo

Debido al trasfondo literario del que deriva, el mundo de Krynn tiene una historia más definida y con mayor peso que las de la mayoría de los escenarios de *D&D*. Se divide en cinco grandes edades. He aquí una sucinta crónica de ellas:

● **La Edad del Nacimiento de las Estrellas:** el Dios Supremo convoca a los tres grandes dioses (Paladine, Takhisis y Gilean). A su vez, éstos crean o convocan a los dioses menores y se inicia la andadura del mundo. Tienen lugar las Guerras de Todos los Dragones y las Guerras de los Santos. Los pueblos de Krynn son creados.

● **La Edad de los Sueños:** las tres razas principales de Krynn (elfos, humanos y ogros) eligen sus hogares. Los ogros son derrotados mientras los elfos alcanzan el cenit de su gloria. El mundo recibe la Magia; la salvaje hechicería de Graystone cambia la faz de Krynn. Se suceden tres Guerras de los Dragones. Se crean los Caballeros de Solamnia. Huma Ruina de Dragones vive y muere.

● **La Edad del Poder:** la nación de Istar se hace con el poder. Los enanos continúan sus trabajos en Thorbadin. Estallan guerras comerciales entre los pueblos de Istar y Balifor. Reina la paz durante muchos años. Se desarrolla la doctrina de la Rectitud del Mundo. El sacerdocio de Istar se corrompe y el Rey Sacerdote reclama su glorificación a los dioses. El resultado es el Primer Cataclismo.

● **La Edad de la Desesperación:** El mundo está arrasado. Los dioses han retirado su poder de su faz. Reina el caos. La gente lucha por su supervivencia. Takhisis regresa y erige el Templo de Istar en Nekara. Los dragones malvados despiertan. Los huevos de los dragones del Bien son robados. Comienza la Guerra de la Lanza. Las fuerzas del bien triunfan en ella. La Dama Azul ataca Palanthas y es derrotada. Se funda la Orden de los Caballeros de Takhisis, que comienza a urdir planes para la conquista del mundo. El verano del Caos.

● **La Edad de los Mortales:** el Caos vuelve a entrar en el mun-

do y fuerza a los dioses a abandonarlo. Las habilidades mágicas y clericales desaparecen pero son descubiertas de nuevo al poco tiempo. Los Grandes Dragones reclaman vastas extensiones de Ansalon. Todos los dragones menores son destruidos. Qualinesti, Balifor, Icereach y gran parte de las tierras del este son capturadas. El Presente.

Conclusión

A tenor de lo dicho hasta ahora, pueden extraerse algunas conclusiones sobre este entorno de campaña. Se trata de un mundo muy definido por su historia (a pesar de los intentos de ubicar los últimos productos de la línea en una quinta edad, o Edad de los Mortales, desvinculada en gran medida de los acontecimientos narrados en las novelas). Le ocurre como a tantos otros entornos para juegos de rol basados en mundos literarios: la carga que le imponen la historia y la mitología derivada de ella suponen una cierta rigidez a la hora de ambientar aventuras. Esta es su mayor desventaja. ¿Y las ventajas? Aunque parezca paradójico, son las mismas. Quienes conozcan y hayan disfrutado con las novelas de Dragonlance disfrutarán sobremanera ambientando sus aventuras en el sugerente mundo de sus héroes.

Y una última nota

Por lo que parece, Wizards of the Coast, después de consultar con sus clientes (eso dice en la página Web), ha decidido no publicar adaptaciones ni material nuevo para Dragonlance con las reglas de la 3ª Edición. Si estás decepcionado, no te preocupes. Tienes entre las manos una espléndida guía de conversión que te permitirá trasladar cualquier personaje y mundo a esta nueva edición del *D&D*.

por Íñigo Robles Elsner

Reinos Olvidados

A R T Í C U L O

Una de las ambientaciones de campaña de *D&D* más ricas, clásicas, populares y apasionantes que existen. Un mundo de fantasía casi infinito en su variedad. Un universo dinámico, vivo, en constante transformación. El *D&D* en estado puro. Todo esto, y mucho más, es *Forgotten Realms*.

¿Qué son los Reinos Olvidados?

Entre las muchas ambientaciones de campaña oficiales que tiene el *D&D*, *Forgotten Realms* (Reinos Olvidados) es con seguridad la más voluble y la más desarrollada. Desarrollada, porque la línea más vendida en los USA (y en el resto del mundo) abarca un área de juego mucho mayor que otros universos. En efecto, en este mundo existen varios continentes diferenciados entre sí: Faerûn (Occidente), Kara-Tur (Lejano Oriente), Zakhara (Oriente Próximo), Maztica (Precolombino), la Suboscuridad y los Reinos Submarinos. Voluble, porque, a diferencia de otras campañas de *AD&D* (o *D&D*), su línea cronológica no está estancada y avanza más o menos un año o dos de tiempo de juego por cada año real, con lo que eso implica en cambios políticos, físicos o teológicos (muchas veces bastante drásticos).

Con toda seguridad si uno se "desconecta" un par de años de los Reinos se habrá perdido infinidad de detalles y muchos de los PNJ, naciones o deidades que encontrará ya no serán los mismos... Ciertamente ser un verdadero "freaky" de los Reinos y mantenerse al día exige mucha dedicación (¡y "rascarse" bastante el bolsillo!). Los Reinos "respiran" y evolucionan mucho más que cualquier otro mundo de campaña oficial para *D&D*.

¿Cómo son los Reinos?

Un mundo que pertenece a un sistema de ocho planetas que orbitan alrededor de un sol y que a su vez está encerrado en una esfera de cristal en medio del caos y que a su vez es tan solo una de las muchas dimensiones alternativas que existen. Suena bien ¿no? A diferencia de nuestro mundo, las tierras de los Reinos Olvidados no están dominadas por la raza humana: el planeta de Abeir-Toril se lo reparten los humanos, enanos, elfos, goblins, orcos y otras extrañas y poderosas criaturas. Tecnológicamente el mundo de los Reinos no está tan avanzado como el nuestro; en este aspecto se parece a la Tierra de los siglos XIV y XV, aunque el avance tecnológico no ha llegado a todas las zonas por igual y si bien puedes hallar las primeras armas de fuego en Aguaprofunda (*Waterdeep*), en las zonas del este del Mar de las Estrellas Caídas aún hay culturas más atrasadas, como los mulhorandi (egipcios antiguos) o los chesentanos (Grecia clásica). Este convivir de pueblos y culturas opuestas es uno de los aspectos más llamativos de esta ambientación (¿en qué otro mundo podrías llevar un grupo formado por un espadachín aguaprofundano, un bárbaro chamán de las tierras del Salvaje Norte, un mercader bribón de estilo árabe calishita, un elfo drow bueno de la suboscuridad y un folk de estilo céltico de las

Moonshaes?). Evidentemente todo esto trae consigo muchísimas posibilidades de vivir mil aventuras diferentes, desde intrigas políticas (las cuales abundan en Faerûn, sobre todo las de carácter mercantil) hasta las clásicas de "mato al dragón y me llevo su oro". Las primeras se ven fomentadas por el hecho de que en los Reinos hay muchas sociedades secretas: la Red Negra, los Arpistas, los Caballeros del Escudo...

Por otro lado los Reinos Olvidados son muy "ricos" en magia y poder (algunos detractores dicen que "excesivamente ricos"). Los PNJs y PJs de nivel elevado son de lo más comunes. Los dioses a veces caminan entre los mortales, los mortales pueden transformarse en deidades, los dragones pueden asolar con facilidad un área entera, los dungeons pueden ser los cementos de una gran ciudad... Como diría Elminster: "¡Los Reinos son un lugar peligroso, muchacho!. ¡No te los tomes a la ligera!."

¿Dónde y cuándo ocurrió?

En 1967, un canadiense de 8 años escribió lo siguiente: "Ahora bien, en las bulliciosas tierras comprendidas entre Aguaprofunda y las centelleantes olas del Mar de las Estrellas Caidasm no hubo hombres más queridos —y temidos— que el estoico espadachín Durnan, el viejo y fanfarrón bribón Mirt, y el sabio y anciano hechicero Elminster".

Esas fueron las primeras palabras escritas sobre los Reinos Olvidados y ese chico era Ed Greenwood, quien había leído los relatos de J.R.R. Tolkien, Lord Dunsany, Clark Ashton Smith, Jack Vance, William Morris, Fritz Leiber, Edgar Rice Burroughs y muchos otros. Empapado de fantasía comenzó a escribir pequeñas historias sobre unos héroes que se aventuraban en un mundo imaginario: el mundo de *Forgotten Realms*. Mas tarde, cuando las reglas del *Dungeons & Dragons* se publicaron, ese mun-

do se convertiría en el hogar de los personajes que interpretaban Greenwood y sus amigos.

Desde entonces los Reinos han cambiado mucho, muchísimo.

En 1985, la empresa llamada TSR, Inc. publicó la primera entrega de una serie de aventuras para *D&D*. Ese módulo se tituló "H1 Bloodstone Pass" (H1 El Paso de Piedrasangre) y fue escrito por Michael Dobson y Douglas Niles. Fue la primera aventura publicada oficialmente para jugar en los Reinos Olvidados, aunque todavía no eran un mundo de campaña oficial para el *D&D*. Fue todo un éxito y en 1987 sucedió algo importante: TSR, Inc. decidió hacer de los Reinos Olvidados un mundo de campaña oficial y adquirió los derechos de su publicación. Ese mismo año se publicó una caja de campaña, diseñada por Ed Greenwood y Jeff Grubb, que incluía dos libros y cuatro mapas. TSR apoyó la caja con aventuras y accesorios adicionales y los Reinos nacieron, comercialmente hablando. Desde entonces no han parado de crecer y, de hecho, son uno de los pocos "mundos" oficiales del nuevo *D&D* y están esperando a que en junio se publique el nuevo libro de campaña de ¡300 páginas! Pero los Reinos no son solo el juego de rol, sino que se complementa con novelas y, más recientemente, juegos de ordenador.

La primera novela desarrollada en los Reinos data de mayo de 1987, "Darkwalker", el primer libro de la Trilogía de las Moonshaes (publicada en español por Timun Mas).

TSR, Inc. empezó a publicar decenas y decenas de accesorios para el *AD&D* (algunos buenos, otros no tanto) y novelas basadas en *Forgotten Realms*. En la actualidad, y desde el año pasado, Wizards of the Coast, Inc. ha tomado el reto donde TSR lo dejó y continuará publicando nuevos productos para los Reinos, adaptándolos a los nuevos tiempos.

No sólo Ed Greenwood ha desarrollado los Reinos, sino que un

gran número de escritores y diseñadores del juego ha contribuido a enriquecer los Reinos; Un mundo fascinante con una apariencia y una personalidad diferentes a los de cualquier otro.

El material en español es otro asunto. Las novelas de los Reinos Olvidados aparecieron mucho antes que el ambiente de campaña para el *AD&D*, de la mano de Timun Mas. Posteriormente los derechos de publicación del material de TSR, Inc. fueron adquiridos por la empresa española Editorial Zinco que comenzó publicando material para *Dragonlance* en 1992, seguido por *Dark Sun*, y en tercer lugar la caja básica de *Forgotten Realms* en 1993. Desde entonces publicó diversos accesorios para el *AD&D* hasta cerrar su línea de juegos de rol allá por 1997. La licencia estuvo parada bastante tiempo hasta que Martínez Roca la adquirió el año pasado (1999) y el primer mundo de campaña que lanzó al mercado fue el de los Reinos Olvidados, con una nueva presentación de la caja básica y que seguía cuidando hasta hace poco con la aparición de más suplementos. Ahora los aficionados a los Reinos (y al *D&D* en general) nos mantenemos a la expectativa de lo que hará y dejará de hacer Devir, la nueva empresa que ha adquirido la licencia...

¿Qué necesito para empezar?

Si estas familiarizado con el concepto de los juegos de rol (y eso presupongo si estás leyendo esto), tal vez estés interesado en situar en los Reinos tu propia campaña de *D&D* (o de otro juego... los he visto utilizar con *Rolemaster* y con *RuneQuest*). La receta mas sencilla es: consíganse los manuales básicos del *D&D*. Añádase la caja básica de Reinos, una pizca de pa-

ciencia y unas cuantas cucharadas de imaginación... ¡y listo! Puede espolvorearse con una conexión a Internet para descargar la multitud de módulos sobre los Reinos que Wizards ha puesto gratuitamente en su página.

Todo puedes completarlo con ideas de aquí y allá basadas en las novelas de los Reinos Olvidados (¿quién no ha oído hablar de *Drizzt?*), los juegos para PC (*Baldur's Gate*), las ilustraciones, etc.

Y si quieres más, siempre puedes buscar "Forgotten Realms" o "Reinos Olvidados" en Internet. Seguro que algo encuentras.

Si quieres mas información o comentar alguna duda, puedes subscribirte a la lista de Reinos Olvidados en español en www.e-groups.com/group/Reinos_Olvidados o puedes ponerte en contacto conmigo en dan.roler@wanadoo.es.

¡Adelante viajero y bienvenido a los Reinos Olvidados!

por Danny Roler
dan.roler@wanadoo.es

Moderador de la lista de correo
de los Reinos Olvidados en español



Greyhawk

A R T Í C U L O

Hablar del Dungeons & Dragons y no hacerlo de Greyhawk es como referirse a los Estados Unidos y olvidarse de la Coca Cola. La creación del *D&D*, sus reglas, sus personajes, sus dioses y, en definitiva, su pasado y su presente tienen algo que ver con Greyhawk.

Los inicios

Todo empezó con un castillo situado a las afueras de una ciudad portuaria. Esa ciudad era Greyhawk. Una ciudad fundada en las cercanías de un gran lago y que el co-creador del *D&D*, Gary Gygax quiso que tuviera una estructura y localización parecida a la del Chicago de principios del siglo XIX. Un tiempo y un lugar en el que se desarrolló la historia de un líder indio llamado Blackhawk del que la ciudad, tras un pequeño cambio de color, tomó el nombre.

La campaña se forjó a partir de las necesidades del creador del juego de ir probando y desarrollando las reglas del juego mientras dirigía sus partidas y participaba como jugador en las aventuras que moderaban otros DMs como Dave Arneson, (co-creador del juego) y Robert Kuntz (afamado diseñador de muchos de los primeros suplementos del *D&D*). Incluso el propio nombre del juego surge en esta primera campaña, cuando la hija pequeña de Gygax, Cindy, escogió una combinación de palabras de entre las que había recopilado su padre. Estas palabras se han hecho famosas entre todos los jugadores de rol y han perdurado hasta hoy: *Dungeons & Dragons*.

Por supuesto, los primeros jugadores del "Castle Greyhawk", tan aficionados como el resto de los

americanos a las contracciones, las abreviaron a *D&D*.

No es de extrañar, por tanto, que el primer suplemento del *D&D* aparecido fuera el dedicado a Greyhawk (1975). No eran más de 30 páginas pero fue el primer escenario de campaña que se publicó de forma profesional. A partir de entonces, el mundo fantástico esbozado en ese pequeño librito fue considerado como el decorado del *D&D* por defecto.

Esplendor

Prácticamente todos las primeras aventuras del *D&D* y la primera edición del *AD&D* transcurren en Greyhawk. Entre ellas podemos destacar la primera, «*The Tomb of Horrors*» (1978), de la que se publicó hace poco una secuela traducida al castellano, y una de las últimas de la primera época «*The Temple of Elemental Evil*» (1985), ampliación de «*The Village of Hommlet*» (1979, 1981) y derivada de la campaña co-dirigida por Gygax y Kuntz inmediatamente después de la anteriormente citada «*Castle Greyhawk*». De esta última se va a publicar en próximas fechas otro de esos megamódulos secuela que empiezan con «Retorno a» aunque su estreno oficial se produjera en la última «*Winter Fantasy*», que es considerada como la convención oficial de la RPGA.

Con estas aventuras va transformándose el mundo y, aunque bajo la dirección de Gygax se prometieron muchos suplementos que debían completar la ambientación, en la práctica sólo se materializaron «*The World of Greyhawk Folio*» en 1980 y «*The World of Greyhawk Campaign Setting*», en 1983.

Canto del cisne y decadencia

Aunque siguieron publicándose aventuras, la salida de Gygax de TSR marcó un paréntesis importante en el desarrollo del mundo, durante el cual la compañía buscó mundos alternativos como *Forgotten Realms* y *Dragonlance*. Pero Oerth era fuerte y se recuperó, aunque sólo ligeramente, con la publicación de la segunda edición del *AD&D*. Los diseñadores quisieron que Greyhawk renaciera de sus cenizas, aunque sin la dirección del creador, y publicaron «*Castle Greyhawk*», imitando la campaña original de Gygax y, sobre todo, un libro en tapa dura llamado «*Greyhawk Adventures*» (ambos en 1988) que era compatible con la nueva edición del juego que iba a ser publicada al año siguiente.

En los años siguientes se detalló la ciudad en el suplemento «*City of Greyhawk*» (1989) y, buscando la independencia completa de la etapa de Gygax, se planeó una guerra a escala continental, plasmada junto con una especie de «wargame» en el suplemento «*Greyhawk Wars*» (1991). De esta guerra surgió un mundo cambiado que detallaba la caja «*From the ashes*» (1992).

Con esa expansión se terminó la nueva etapa. TSR se dedicó a publicar y apoyar nuevos escenarios (*Dark Sun*, *Ravenloft*, etc) y a potenciar *Dragonlance* y *Forgotten*, sobre todo éste último, y se olvidó de Greyhawk. La última aventura planificada, «*Ivid the Undying*» programada para el año 1994, nunca fue impresa (ahora se

puede obtener en la web de Wizards de forma gratuita).

Resurrección

Con la adquisición de Wizards se demostró que los aficionados no habían olvidado Greyhawk. Uno de los mejores diseñadores de la casa, Roger E. Moore, gran defensor de la ambientación, con el total apoyo de la compañía escribe «Empieza la aventura» y el «Retorno de los Ocho» (1998), ambos publicados en castellano y, coincidiendo con el 25 aniversario de TSR se editan aventuras basadas en los antiguos módulos de primera edición que se desarrollaban en Oerth.

La aparición de la tercera edición del D&D significó el relanzamiento definitivo. Greyhawk vuelve a ser lo que había perdido con la segunda edición, la ambientación por defecto del juego. Además, el desarrollo del mundo se deja en manos de la RPGA a través de su campaña *Living Greyhawk*, de la cual hablaré más tarde.

El presente se une con el pasado

Greyhawk como ambientación general está en todas partes. Si uno observa cualquiera de los libros de reglas básicos de la tercera edición del D&D se encontrará con nombres como Mordenkainen, Tenser, Bigby, Otto, Leomund, Otiluke, Nystul, Robilar, Murlynd y otros muchos que pertenecían a personajes de las primeras campañas de Gyax, Arneson y Kuntz. El gran mago Mordenkainen, fundador del Círculo de los Ocho, no era más que el personaje estrella llevado por el propio Gyax cuando jugaba campañas de otros DMs. El nombre lo había escogido Gary debido a su admiración por la gran saga finlandesa, el Kalevala, donde aparecía el héroe Vainamoinen. Pero Gary también interpretaba a otros personajes, entre ellos los

primeros integrantes del Círculo de los Ocho que no eran más que unos PNJs a las órdenes de Mordenkainen. Estos eran Bigby, Yrag (de donde surge después el nombre del más famoso regidor de Greyhawk, Zagig Yragerne), Riggby, Felnorith, Siggby, Diggby (un enano), y los elfos Vram y Vin. Tenser, otro usuario de la magia, era llevado por un hijo de Gary, Ernie que junto con Robilar (nombre sacado de un libro de Gyax anterior al D&D y titulado «*The Gnome Cache*»), personaje llevado por Robert Kuntz, y Terrik, interpretado por su hermano Terry Kuntz, formaron el primer grupo de personajes en adentrarse en los dungeons creados por Gary bajo el castillo Greyhawk. Fueron los primeros y también los más poderosos de entre todos ellos (sin contar a Mordenkainen). Otto, en principio un PNJ encontrado en uno de los niveles del castillo por los tres anteriores se convirtió después en otro personaje llevado por Bob Kuntz como ayudante de Robilar. Murlynd fue usado por Don Kaye, otro de los fundadores de TSR hasta su inesperada muerte durante los primeros años de la compañía. Y así una larga lista.

También los dioses que nos encontramos en la tercera edición han sido protagonistas y testigos de las aventuras acaecidas en Oerth. Una de ellas narra como Robilar libera de su prisión a 9 semidioses. Éstos son Luz, Ralishaz, Trithereon, Erythnul, Olidammara, Heironeous, Celestian, Hextor, y Obad-Hai, que con los cambios sufridos por el mundo en estos 25 años de historia han pasado a convertirse en algunos de los verdaderos dioses de Greyhawk y del D&D.

La ambientación

¿Qué hace de Greyhawk algo diferente? Oerth tiene historia. La historia del rol que corre paralela a su evolución. Estos 25 años de rol también han sido un cuarto de siglo en la historia del conti-

nente de Oerik. Las clases de personaje, la filosofía del juego, todo, prácticamente todo, encaja a la perfección con la ambientación porque surge de ella. Hay una sensación de unidad, de realidad en lo que sucede muy parecida a la que se siente cuando hablamos de la historia de la Tierra. No suceden hechos aislados con múltiples civilizaciones compartiendo fronteras sin que sepamos muy bien el porqué. Cuando hay una guerra, hay una guerra y todo el mundo se ve afectado. Los pueblos y los países se relacionan y al mismo tiempo siguen su propio devenir. Puedes viajar de un lugar a otro y no parece que te muevas de un mundo a otro. Un personaje puede sentirse casi real. Puedes ser un nuevo Napoleón, César o Merlín o simplemente un aventurero vagabundo que ve cómo el mundo cambia alrededor de él por razones que no parecen surgidas de la más calenturienta de las fantasías. Greyhawk es un mundo de espada y brujería, de fantasía épica, donde hay héroes y monstruos pero también hay gente que parece normal, que vive en países que parecen normales, aunque manteniendo siempre un espíritu medieval fantástico. Es un mundo donde San Jorge seguramente mataría al dragón o donde Merlín ayudaría a Arturo a recuperar Excalibur. Todo eso y más es Greyhawk.

Más aún, con la gestión de la ambientación por la RPGA mediante la campaña *Living Greyhawk*, plasmada en el suplemento «*The Living Greyhawk Gazetteer*» (2000), en la cual España gestiona una de las regiones del mundo, El Señorío de las Islas, un año de juego, un año de aventuras llevadas a cabo por jugadores con sus personajes, también significa un año de la historia de Greyhawk. Tú puedes ser el protagonista. Greyhawk no te decepcionará.

por Marco Saoner

Mystara

A R T Í C U L O

Quienes se iniciaron en el rol de la mano del antiguo *D&D* recordarán sin duda con nostalgia el nombre de Mystara. Puede que no sea el mundo más original, más rico o más vigoroso de cuantos se han creado para el *D&D*, pero le queda el honor de haber sido el primero.

Cuando un grupo de jugadores de *AD&D* se reúne en un torneo o convención y acaba hablando de sus mundos favoritos, es muy extraño que alguien diga que el suyo es Mystara, y más extraño aún que quien no sea un viejo dinosaurio del rol, lo conozca.

¿O acaso hay alguien que no ha jugado alguna vez hasta quedarse sin un duro en una sala de máquinas recreativas a dos fabulosos juegos de Capcom (*Tower of doom* y *Shadows over Mystara*) basados en el *D&D* en los que aparecían todo tipo de criaturas del *AD&D* y podíamos elegir entre un clérigo, un enano, una elfa maga y un guerrero?

Estamos hablando del mundo más antiguo que existe en el universo de *Dragones y Mazmorras*, más antiguo aún que Greyhawk.

Estamos hablando del primer mundo creado por TSR.

Un poquito de historia

Cuando en mayo del 83 apareció en inglés el *D&D expert* (no apareció traducido en España hasta el 85, obra de Dalmau) las aventuras planteadas en el *D&D* básico daban un salto cualitativo: ahora se podía salir de los *dungeons* y explorar el mundo.

En ese libro tan codiciado por aquellos que querían avanzar más allá de 3er nivel, se detallaba un Gran Ducado llamado Karameikos,

gobernado por el Gran Duque Stephan Karameikos desde su capital, Specularum, y con una ciudad fronteriza llena de aventureros (hogar de los PJs), Threshold.

El libro esbozaba a grandes rasgos las características de una campaña y hablaba muy someramente de las ciudades del gran ducado. Además, también describía en breves líneas las naciones que rodeaban al gran ducado, todo ello situado en un continente llamado "el mundo conocido" (known world).

La aparición de las *Gazeteers* (libritos de unas 64 páginas con mapas a color, descripción de las naciones y sus principales ciudades, ideas de aventuras y con las soberbias portadas de Clyde Capwell) ayudaron a desarrollar este mundo de campaña.

La llegada de la segunda edición del *AD&D* supuso un intento de relanzar Mystara.

Con una serie de cajas de campaña con mapas y libros a todo color, ayudas para el juego en forma de pergaminos y CDs interactivos, TSR trató la llegada de Mystara a la segunda edición con mucho mimo, allá por el 95. Sin embargo, todo esto coincidió con la época de vacas flacas de TSR. Después de tantos años de sequía, Mystara sólo era el mundo de los jugadores veteranos del *D&D* y no tenía nada que hacer frente a *Forgotten Realms* o *Dragonlance*.

Trataron de reflejar los cambios del sistema de juego en el mundo, convirtiendo Karameikos en un recién declarado reino, y a Stephan Karameikos en Rey.

Características de Mystara

Al ser el primer mundo creado para el *D&D* (recordemos que el Greyhawk lo fue para *AD&D*) en él vemos reflejados muchos conceptos que luego se adaptaron y modernizaron en otros mundos.

Por ejemplo, en Mystara no hay dioses.

Existen unos poderes sobrehumanos llamados Inmortales, con poderes casi divinos, pero de origen mortal. De hecho, la última caja de la serie de *D&D*, *Inmortals*, detalla a estos seres y ofrece las reglas para crear personajes inmortales (que es a lo que aspiraba un personaje de nivel 20 del antiguo *D&D*).

Estos inmortales no son omniscientes, ni todopoderosos, ni pueden estar en varios sitios a la vez. Y algunos no son siquiera tan "inmortales".

Estos seres otorgaban a sus seguidores sus conjuros. En este primer momento no había clérigos especialistas ni esferas de conjuros, pero los inmortales estaban divididos en 5 esferas: Materia, Energía, Tiempo, Pensamiento y Entropía. A partir de ahí se desarrollaría el actual sistema de esferas para sacerdotes y clérigos.

También encontramos una raza característica de Mystara: los elfos de la sombra.

¿A alguien le suena una raza de elfos subterráneos, malvados y emigrados antaño a las profundidades de la tierra y que odian a sus primos de la superficie? Pues sí, estos elfos de la sombra son los abuelitos de los elfos drow. Sin embargo, hay notables diferencias. Su piel no es negra como la de los drow, sino que son casi albinos debido a la falta de luz solar y no están tan versados en la

magia. Sin embargo, siguen siendo enemigos temibles, como quedó demostrado en la adaptación de la campaña a la segunda edición, donde los elfos sombras lanzan un ataque brutal contra sus primos de la superficie, en el reino de Alfheim y los obligan a huir, mientras ellos mismos se establecen en el antiguo reino élfico, cuyo nombre cambian por el de Aengmor.

Un mundo dentro de otro mundo

Las posibilidades que ofrecía la civilización subterránea de los elfos de la sombra propiciaron la aparición de otra campaña dentro de la campaña de Mystara, el *Hollow World* (mundo hueco). Esta campaña partía de la premisa de que el mundo de Mystara era hueco y que en su interior se encontraba una serie de civilizaciones muy extrañas, algunas de las cuales habían nacido en la superficie como Alpathia, el equivalente de Atlantis en Mystara.

Asimismo, la aparición de una serie de artículos en la *Dragón* titulados *The Voyages of the Princess Ark*, que narraba las aventuras de un barco volador (el Princess Ark) y su tripulación por la superficie de Mystara, sirvió de génesis para otra campaña dentro del mundo de Mystara: *Red Steel*.

Tratada con el mismo esmero que el relanzamiento de Karameikos, esta campaña estaba situada en un zona del mundo conocido no tan... conocida. Con un claro ambiente de capa y espada, con escuelas de esgrima rivales, lances secretos, intrigas y una abundancia de nombres de PNJs con claro

origen español (González, Luis de la Torre, etc.) al estilo del Zorro; su principal característica era la existencia de un extraño metal, el acero rojo o cynnabryl.

Este metal posee una serie de propiedades que lo hacen muy codiciado. Sin embargo, la exposición prolongada al mismo produce mutaciones, lo que se conoce como la maldición del acero rojo, otra característica de esta campaña.

Los PJs podían tener 3 brazos, o 4 ojos, o simplemente poderes similares a conjuros, todo a causa de las mutaciones del acero rojo.

De esta manera, el valor de las monedas dependía de la cantidad de acero rojo en estado puro que contuviesen. Así una moneda con un 30% de acero rojo poseía menor valor que una de 60%.

Ah, por cierto, también existían las armas de fuego.

El futuro de Mystara

Con la reestructuración de los mundos de *D&D*, la responsabilidad de mantener viva la campaña de Mystara ha recaído en la gente de The Vault: <http://dnd.starflung.com>

En este momento, lo único que poseen de la 3ª edición es la conversión de las características del Rey Stephan Karameikos, pero buscan gente que les ayude a convertir

material de la segunda edición a la tercera y que aporte material propio de tercera, como puede ser un compendio de *Dotes* regionales.

Asimismo, esperan como agua de mayo que TSR publique en formato pdf para descargar de Internet aquellos complementos de Mystara ya descatalogados. Lamentablemente, serán de los últimos en ver la luz.

La visión del jugador... y del DM

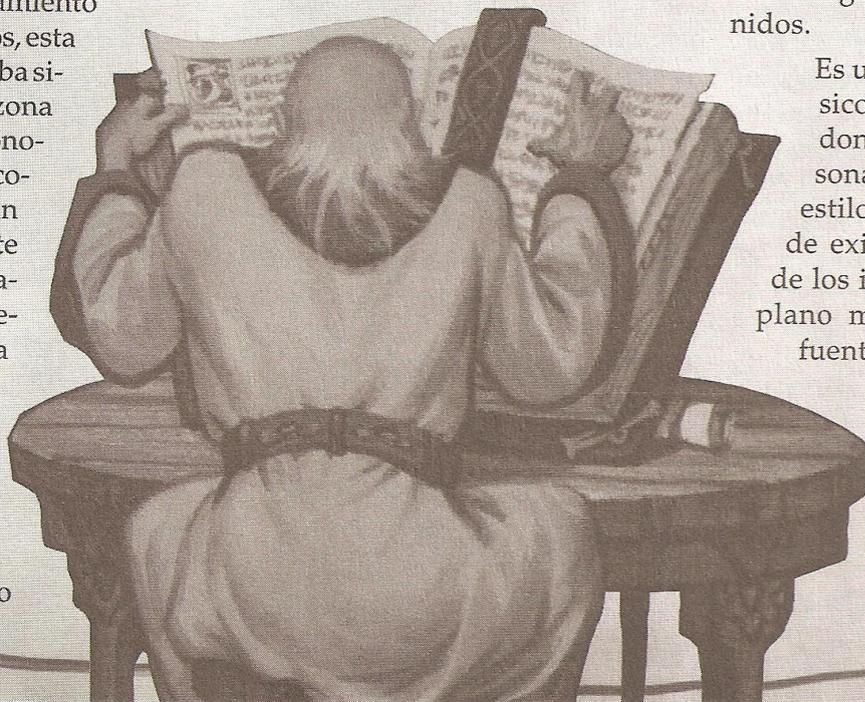
Personalmente guardo muy buen recuerdo de Mystara. Siempre recordaré mi primera lucha épica contra Bargle el Infame, el primer hechicero malvado al que me enfrentaba con mi enano del *D&D*; y su espectacular huida a lomos de un dragón.

Es una campaña sencilla llena de lugares sin explorar, tribus de goblinoideas que infestan la frontera, civilizaciones desaparecidas (Alpathia, grandes hechiceros; Blackmoor, artefactos alienígenas, etc.), reinos singulares (Glantry, una magocracia cuyo gobernante, según se cree, es un kobold hechicero).

Con una maquetación sólo superada por los nuevos manuales de *D&D* 3ª edición, las campañas de Karameikos, Glantry o Red Steel, suponían lo máximo en ayudas para el juego con sus CDs de diálogos, banda sonora y sonidos.

Es una tierra de sabor clásico, de héroes y villanos, donde no encontrarás personajes muy poderosos, al estilo de Elminster (pues, de existir, formarían parte de los inmortales), donde el plano material primario es fuente de héroes y los héroes son los futuros inmortales que mantienen vivo al mundo.

por Victor
"Hellmaster"
Pérez



Planescape

A R T Í C U L O

Si eres jugador habitual de *D&D*, probablemente te habrás formado una idea sobre el juego. En tal caso, ya puedes ir desechándola, porque *Planescape* no tiene nada que ver con dragones o mazmorras. De hecho, *Planescape* tiene muy poco que ver con cualquiera de los mundos tradicionales del *D&D*.

Planescape es un escenario de campaña publicado por TSR (para la 2ª Edición de *AD&D* entre 1996 y 1999). En mi opinión, se trata de un marco fascinante dotado de un gran potencial para la aventura. Describe el multiverso de los Planos Interiores y Exteriores; no incluye sólo un mundo, sino una infinidad de planos, cada uno de los cuales se diferencia del resto por su carácter y, frecuentemente, por las leyes de la física que lo gobiernan. Pero en *Planescape* hay mucho más que amplitud de escala y variedad de ambientación. Este escenario posee una atmósfera y un tono únicos y definidos. No es otro mundo de Espada y Brujería en el que los personajes progresan por y para el combate. Tampoco "un escenario maduro" en el que desarrollar intrigas políticas de corte medieval y una intensa interpretación. *Planescape* ofrece posibilidades para el combate, la intriga y la interpretación, sí, pero lo que lo diferencia principalmente de los mundos de fantasía medieval más clásicos es que en su seno la filosofía y las creencias se convierten en algo tangible. Aunque la fuerza bruta tiene su lugar y sigue resultando efectiva, lo más importante son las ideas. Convencer a otros para que compartan tu filosofía y tus ideales puede transformar la misma geografía de los planos.

Descripción

A grandes rasgos, puede decirse que el multi-

verso de *Planescape* es una colección de planos diferentes, a saber:

- Los Planos Exteriores
- Los Planos Interiores
- El Plano Material Primario
- El Plano Astral
- El Plano Etéreo

A pesar de su infinitud, si el multiverso de *Planescape* tiene un centro (o una encrucijada, si se prefiere) éste se encuentra en Sigil. Sigil, la Ciudad de las Puertas, la Jaula, gobernada por la misteriosa Dama del Dolor, un lugar fascinante y diverso en el que conviven y chocan las ideas dominantes en el resto de los planos. Esta ciudad se encuentra en lo alto de las Tierras Exteriores, sobre la Espiral y en ella se puede encontrar cualquier cosa, ya que alberga portales que conducen a todos y cada uno de los planos de existencia. En esta ciudad conviven desde celestiales hasta demonios, desde aventureros primarios a viajeros planares o incluso criaturas de los lejanos Planos Interiores.

Alrededor de Sigil se extienden los Planos Exteriores, un grupo de mundos en los que pueden encontrarse toda clase de ideas y creencias. Estos mundos se denominan "planos" por la gran similitud que mantienen con el concepto matemático del mismo nombre: se extienden en todas direcciones y hasta el infinito. A su vez, la mayoría de los Planos Exteriores posee "capas" diferentes, lugares con un entorno físico

y moral diferente pero similar al del Plano asociado.

Los Planos Interiores, lugares en los que imperan fuerzas elementales, están más alejados de Sigil y son menos importantes. Y también tenemos el "Plano Material Primario", lugar de planetas mundanos que orbitan en torno a extraños soles y que generalmente es considerado el menos importante de todos.

Los Planos Exteriores y el Plano Material Primario están conectados por el Plano Astral, una inmensidad ocupada por pensamientos e ideas y habitada por los xenófobos Githyanki. A su vez, el Plano Material y los Planos Interiores se conectan a través del Plano Etéreo lugar de nieblas y sueños en el que, si ha de crearse a los Adoradores de la Fuente, se origina toda vida.

Los Planos Inferiores o del Caos (El Abismo, Acheron, Baator, Carceri, Gehenna, El Yermo Gris y Pandemonium), morada del mal, se encuentran situados en el fondo de lo que los cartógrafos suelen denominar El Gran Anillo (el conjunto de los Planos Exteriores).

Los Planos Superiores o del Orden (Arborea, Arcadia, Las Tierras Animales), Bytopia, Elysium, Monte Celestia e Ysgard) son los influenciados por el bien y en los mapas suelen situarse en la parte alta de los Planos Superiores.

Los Planos del Conflicto son aquellos en los que no impera el bien ni el mal. Existen dos, Mechanus y Limbo. Más allá, en el centro mismo de éstos, se encuentran las Tierras Exteriores, donde el bien y el mal, el orden y el caos, se encuentran en perpetuo conflicto y eterno equilibrio.

Infinita Variedad...

Con todo lo dicho hasta ahora, es fácil suponer que en *Planescape* impera la variedad. Una de las características fundamentales del multiverso es que alberga una diversidad infinita de criaturas, ideas

y realidades. Por un lado tenemos las razas. Aparte de las clásicas que pueden encontrarse en cualquier universo de fantasía, la lista resulta casi interminable: abishai, aasimar, tiefling, genasi, bariaur, ilícidos, athars, gythyanki... y así un larguísimo y exótico etcétera.

Los alineamientos tienen también una presencia definida y directa en *Planescape*. Sin embargo, la misma variedad de las realidades existentes les resta carga moral y los convierte más bien en una especie de señas de identidad. La ambientación de *Planescape* transmite una noción muy clara: ningún alineamiento es "superior" o más lícito que otro. En este multiverso en el que las ideas y conceptos morales cobran forma tangible, el alineamiento supone casi una realidad física más que moral. O, por decirlo de otra manera, el multiverso en su conjunto está desprovisto de moralidad y los alineamientos no son más que distintivos básicos.

Luego tenemos las facciones. Son también muy numerosas: Hombres del Polvo (Dustmen), el Harmonium, Los Adoradores de la Fuente, la Fraternidad del Orden, La Liga Revolucionaria... Como se ha escrito en otra parte "la facción es la afiliación política de una criatura. En un mundo que se halla en permanente estado de cambio, la facción es a veces el único remanso de paz y estabilidad de que ésta dispone. Consecuencia de ello es que las criaturas que pertenecen a una facción sienten una intensa lealtad hacia sus compañeros". En los mundos tradicionales de *D&D* (y, en general, en todos los de Alta Fantasía), alineamiento y raza bastan para definir las diferencias y disparidades políticas. En un multiverso tan rico, variado y complejo como el de *Planescape*, no. Allí donde (como en Sigil) conviven y se encuentran casi todas las realidades del multiverso, las facciones representan las comunidades de intereses y objetivos que definen verdaderamente a los grupos. Por encima de las considera-

ciones raciales y morales, la facción define la existencia en comunidad de una criatura. En este sentido, sus descripciones, su estética, sus su organización y sus objetivos son de lo más variopintos y añadiendo aún más riqueza, si cabe.

Por no olvidar a los no menos numerosas sectas: Conversos, Desposeídos, Matemáticos, Guardianes, Comunes...

La diversidad es la verdadera esencia y el verdadero propósito de *Planescape*. Aquí puede tener lugar casi cualquier aventura imaginable (dentro del género de la fantasía, claro, aunque hay incursiones muy sorprendentes en una especie de "ciencia-ficción burlesca"). Todos los escenarios resultan accesibles (al menos desde Sigil, no en vano llamada "La Ciudad de las Puertas"). Todo tiene cabida en *Planescape* y todo conviene a un mismo nivel. Cualquier cosa es posible y uno puede toparse en sus andanzas con cualquier criatura (incluso con los mismos dioses, incluyendo a los numerosos panteones de la Historia de la Humanidad), cualquier idea o cualquier realidad.

Y una idea central

A pesar de la inagotable diversidad que alberga, *Planescape* supone un claro propósito unificador. La idea central que preside el escenario es que contiene TODO LO QUE EXISTE (es decir, todo el material alguna vez creado o potencialmente creable para el *D&D*). Los Planos Exteriores son el lugar al que la gente, independientemente de dónde haya vivido, va después de morir. De hecho, existe un plano asociado a cada Alineamiento (como Arcadia, donde van los Legales Buenos). Todos los mundos de fantasía "normales", como Los Reinos Olvidados o el mundo que hayas podido crear tú mismo pertenecen al multiverso de *Planescape*. Son Planos Primarios en los que la gente desarrolla su vida hasta que le alcanza la muerte y marcha al Plano Exterior apropiado. Podría considerarse, pues, que

Planescape no es más que esta idea unificadora y que el único escenario que le corresponde de forma original y en el que se deben ambientar todas las aventuras es la ciudad de Sigil. En parte es así, pero hay que reconocer que cualquier aventura que se desarrolle en otro escenario de campaña más "tradicional" tendrá un sabor realmente especial si se acomete desde la perspectiva de *Planescape* (que guste o no, es cosa de cada uno).

Un universo (multiverso) de culto

Aunque pueda sonar a tópico, *Planescape* es una ambientación que difícilmente dejará indiferente a los seguidores del *D&D*. Porque, aunque utilice el mismo sistema que los otros escenarios y pretenda abarcarlos, hay en él una atmósfera y un ambiente realmente originales (o, si se quiere, extravagantes). Da la impresión de que los diseñadores lo crearon de esta manera a propósito, buscando algo realmente nuevo. Si es así, en mi opinión lo consiguieron. Por un lado, la descripción de razas, criaturas, escenarios y realidades físicas tiene poco que ver con aquello a lo que los seguidores del *D&D* están acostumbrados. Por otro lado, la definición moral y cosmológica se aparta mucho de lo clásico. Y, por otro, los productos comercializados del escenario cultivan una estética propia con vocación clara de diferencia (gracias sobre todo al espléndido trabajo de Toni DiTerlizzi). Cuenta incluso con un léxico propio (el Canto), que los seguidores del escenario desarrollan constantemente (sólo hay que darse un paseo por Internet para comprobarlo).

Planescape es un producto de culto. Puede que te guste o puede que lo aborrezcas, que sea un soplo de aire fresco o una herejía, pero en cualquier caso debes reconocer que, en el mundo del *D&D*, representa algo nuevo.

por Manuel Mata

Ravenloft

A R T Í C U L O

A mediados del siglo diecinueve, el Drácula de Bram Stoker creó un nuevo género literario. Su antihéroe, el vampiro Drácula, entró a formar parte de las leyendas populares convirtiéndose en sinónimo de las míticas fuerzas del mal, la superstición y los pecados del hombre. Había nacido un mito colectivo, capaz de prenderse en todas las imaginaciones y dotado de un inmenso potencial de imaginación y espanto. Una figura propicia para ser adoptada por el mundo del rol.

En 1983, el juego de Dungeons & Dragons hizo su propio pacto con los poderes oscuros y engendró a una figura tan atrayente, romántica y vil como el vampírico conde transilvano de Bram Stoker. El vampiro Sthrad y su temible Castillo Ravenloft, movieron los mismos cimientos del orden establecido en los juegos de fantasía, mandando ondas de choque a través de todos los jugadores que consiguieron hacerse con una copia de esa aventura.

Los inicios

Este producto no sólo se adentraba en el difícil campo del horror y el terror sino que también suponía una experiencia de juego altamente sofisticada. La aventura usaba una baraja de cartas para combinar elementos del tarot y el misticismo de la Europa oriental con la inherente aleatoriedad de que los dados poliédricos aportan al juego. En lugar de tener una presentación estática, I6:Ravenloft asignaba localizaciones y motivaciones aleatorias para los personajes principales, incluyendo el propio conde vampiro Sthrad. No había dos aventuras iguales en el neblinoso dominio del vampiro que tuvieran un mismo desarrollo. No podías fiarte de lo que ya sabías o

de la gente en quien confiabas; puesto que cada aventura era diferente, también lo eran sus personajes. Las pistas que antes eran primordiales ahora no tenían ninguna utilidad o incluso eran el señuelo para trampas mortales.

Donde antes los valientes aventureros se tenían que enfrentar a peligrosos monstruos para defender al inocente, ahora se hallaban inmersos en una trama totalmente diferente. Hay una razón por la que los cuentos se valen de los lobos y otras criaturas de los bosques como elementos para causar temor. A medida que cae la noche y los rayos del sol ya no calientan el corazón de la gente, a medida que los conjuros se acaban y las heridas se acumulan, la perspectiva de tener que volverse a enfrentar a la oscuridad parece cada vez menos trivial.

En esta aventura la tierra misma se oponía a aquellos que querían deponer a su amo. Una antigua maldición bailaba una macabra danza entre una doncella de pelo ensortijado y el malsano apetito de un vampiro. Las lecciones aprendidas en un millar de laberintos, en docenas de batallas contra orcos y trolls se revelaban inútiles ante esta nueva amenaza. Los jugadores se veían empujados a volver a los

básicos de su profesión: ser héroes y negarse a perder la esperanza. En esta aventura lo importante no era saber quién tenía la espada más poderosa o el rubí más grande. Para aquellos que estaban atrapados en la tierra de Sthrad las cosas se volvían personales rápidamente.

Ocho años después de su publicación, Ravenloft aún era un éxito en ventas. Entonces los diseñadores del juego hicieron algo sin precedentes en la industria del juego de rol. Conviertieron una delgada aventura en un mundo entero, extendiendo en todas las direcciones el maligno horror que había dado lugar a la primera aventura.

Señores del terror

El vampiro no era el único ser que había aterrorizado a todas las generaciones de los siglos diecinueve y veinte. Rápidamente el equipo creativo de TSR empezó a bucear entre los libros de terror y las películas que habían aterrorizado a varias generaciones. De esta búsqueda surgieron horrores como la momia, encarnada en el sumo sacerdote Ankhtepot, el mito del hombre que quería ser dios y resucitó un cadáver, aquel que Mary Shelley llamó el monstruo de Frankenstein, o el habitante de las tierras de las brumas, rebautizado como Adán, el monstruo de Mordenheim. Pero la selección de monstruos no se limitó a los que ya eran famosos en el mundo entero, sino que en ella también tuvieron cabida aquellos que habían aterrorizado a una generación de jugadores en el multiverso creado por TSR, como Azalin, el lich de Darkon, o Arijani (quien, como descubrieron los más observadores, posee el nombre invertido del demonio que selló el pacto con Sthrad, Inajira) o el Rakshasa de Sri Raji, siempre envuelto en ilusiones. Para terminar su galería de horrores, decidieron desterrar a las tierras de las brumas a algunos de los más famosos

villanos que habían plagado otros mundos de campaña, como el semidiós y archilich Vecna de Greyhawk o el conocidísimo caballero de la muerte, Lord Soth de Dragonlance.

Los poderes oscuros

A pesar de la diferencia de raza, poderes, e incluso lugar de procedencia, todos los principales villanos fueron "agraciados" por una fuerza oscura desconocida, bautizada como "los Poderes Oscuros", con un reino, más grande o más pequeño según los casos, donde su poder era omnímodo, excepto por un insignificante detalle: no podían abandonarlo. De alguna manera, una fuerza tremendamente poderosa había encontrado las almas más oscuras de todo el multiverso, aquellas de una maldad más refinada, y las había reunido en un mismo lugar, un semiplano en algún lugar del etéreo, donde quedarían confinados para siempre.

Nadie sabe si esos poderes oscuros son una fuerza del bien que encierra a los malvados, o una fuerza del mal que los recompensa con un reino donde ejercer para siempre su maldad. Lo cierto que puede darse por seguro es que de alguna manera los poderes oscuros tienen un punto sádico en su manera de proceder, puesto que también dejaron al alcance de la mano de todos los señores oscuros, los gobernantes de las tierras de las brumas, el poder de escapar de su encierro. Para ello sólo tenían que cumplirse los seis versos de la profecía que una vidente vistani (los gitanos, que desde el libro de Drácula siempre se asocian al servicio del vampiro) había recitado. Por desgracia para el mal, siempre hay

aventureros de corazón puro que están dispuestos a destruir la esperanza del mal y cuando los dominios empezaban a resquebrazarse y las tierras a volver a sus planos de origen, todo falló y con un violento choque el semiplano volvió a reunirse.

Después de estos eventos los editores decidieron hacer una recapitulación de todo lo que había ocurrido en las más de dos docenas de módulos que habían editado, entre ellos los seis módulos que relataban los eventos de "la gran conjunción" (de los cuales en España sólo vimos dos, "Fiesta de Goblins" y "La Nave del Horror"), y que habían cambiado la faz del semiplano para siempre. A raíz de esto apareció un nuevo libro básico para las aventuras en las tierras de las brumas

de las brumas y la medida en



que éstas habían cambiado desde la última revisión.

La era WotC

Desgraciadamente para todos los fans de este entorno de campaña, un año después TSR era comprada por Wizards of the Coast, debido al pésimo estado económico de la compañía. Digo desgraciadamente porque los señores de Wizards decidieron que aquellos mundos de campaña que no vendían habían de ser recortados y se pusieron manos a la obra.

De Ravenloft pocos productos vieron la luz bajo el signo de Wizards, cerrándose definitivamente la línea editorial con la llegada de la 3ª edición y la reestructuración de los mundos de campaña.

Pero no todo está perdido para aquellos que aún recordamos las aventuras en las que hemos luchado contra las oscuras maquinaciones del Conde Strhad, pues como todo el mundo sabe, el mal nunca es derrotado definitivamente, sólo retrasado. Así el conde Strahd volverá a mirar el pueblo de Barovia una vez más desde el balcón del castillo Ravenloft cuando Arthaus, una filial de White Wolf que ha comprado los derechos sobre Ravenloft, saque su primer libro en octubre... en inglés por supuesto.

Mientras tanto a aquellos que les interese Ravenloft y no tengan problemas con la lengua de Shakespeare, les recomiendo que se pasen por la página oficial (por el momento) de Ravenloft, www.kargatane.com, o por la página de Wizards of the Coast, donde todavía se puede encontrar material de Ravenloft disponible para descargar.

Do Urden

Spelljammer

A R T Í C U L O

Galeones espaciales. Piratas de los cielos. Batallas navales con catapultas, ballistas y abordajes en medio de una vasta nebrura y el titilar mudo de las estrellas. Olvídate de patear dungeons y matar dragones. Estás a punto de embarcarte en una travesía completamente diferente a todo lo que hayas conocido hasta ahora.

Spelljammer es una anomalía para el *D&D*. ¿Por qué? Porque transcurre en el espacio. Sí, has leído bien, en el espacio. Un espacio surcado por unas naves muy especiales, los "Spelljammers", cuya tracción es mágica, psíquica. Estas naves son barcos con los diseños más increíbles que se puedan imaginar, desde una fragata con aspecto de escorpión, tripulada por un grupo de indisciplinados orcos, hasta el noble galeón de la Armada Élfica Imperial.

Las aventuras de los personajes se desarrollan sobre estas naves, viajando a lo largo del espacio, surcándolo en busca de aventuras o en pos de alguna misión que les ha sido encomendada. Un Spelljammer no es un instrumento cualquiera: existe una profunda relación entre el navío y los personajes que lo tripulan. El "timonel" de estas naves suele ser un conjurador, que se funde, en cierto modo, con la nave, y llega incluso a sentir el daño causado al casco de su Spelljammer como propio. Es capaz de dirigirla y de controlar su velocidad, aunque depende de su tripulación para que todas las maniobras se lleven a cabo con eficacia.

Uno de los aspectos más interesantes es el diseño de estas naves, que requiere de una gran dosis

de imaginación. Algunas de ellas son verdaderos dungeons voladores. También es importante escoger a la tripulación, ya que no todos los que manejen el barco van a ser PJs. Por tanto, empezar una campaña de Spelljammer no es sólo hacer una par de tiradas, escoger profesión y a correr.

Hay un compromiso, el compromiso de crear algo duradero, algo que sabes que va a viajar contigo durante muchos años, que debes cuidar, pertrechar y amar como si fuera tu propio personaje.

El combate entre naves forma una parte importante del juego, requiriéndose armamento pesado, como catapultas, lanzadores de fuego griego... Existen, por supuesto unas reglas especiales para este tipo de combate, bastante sencillas, por otro lado.

Se necesita poco más que un tablero con hexágonos y no olvidarse de los alcances máximos de las armas personales y de los conjuros, para evitar situaciones grotescas como flechas y cuchillos surcando el espacio. En estos combates se hará patente el cuidado puesto por el grupo de jugadores a la hora de diseñar su Spelljammer, o quizá sea una buena ocasión para que un master sádico (sí, sé que este calificativo es redundante) humille y aplaste a los jugadores.

El Universo

Los mundos del Spelljammer son, normalmente, planetas que forman parte de sistemas llamados esferas. Los sistemas de esferas están literalmente rodeados de esferas gigantescas, de un tamaño increíble, constituidas por un material desconocido, al parecer indestructible (llamadas "esferas de cristal"). Las esferas, a su vez, flotan en un medio llamado flogistón, o El Flujo, muy inflamable, que no parece poder existir en el interior de aquellas. Por otro lado, es indetectable, a no ser por los brillantes y caóticos colores que lo componen. Es inodoro, y no parece tener efecto en la respiración.

La Gravedad

Las leyes físicas operan de distinta manera en el universo de Spelljammer. Todos los objetos ejercen una atracción, pero la dirección varía según la forma y sólo los que superan determinado tamaño (unos diez metros de largo, más o menos) son capaces de dar lugar a un campo gravitacional. Los objetos esféricos ejercen una atracción uniforme, de una manera muy parecida a la de nuestro mundo, pero los objetos de forma irregular desarrollan planos gravitacionales muy diversos, que se extienden, generalmente, a lo largo del eje más largo del objeto. Este plano ejerce su efecto en ambas direcciones, de forma que es posible andar, por ejemplo, por debajo del objeto (una nave) que genera este plano.

El plano gravitatorio ejerce un campo que se extiende hasta los límites de la envuelta de aire del objeto. Las complejas teorías de las envueltas de aire han sido objeto de muchas disputas por parte de los fans de SJ pero no vamos a entrar en ellas, baste decir que, cuando un objeto (nave) entre en contacto con la envuelta de otro objeto de mayor

tamaño (un planeta), queda bajo la influencia de éste, siendo anulado su campo gravitacional propio. Es decir, que si te estabas paseando por la quilla del Spelljammer, morrazo al canto. Sencillo, ¿no?

El Aire

Los objetos arrastran consigo aire cada vez que salen de una envuelta de aire; una criatura humanoide que saltara de su nave al espacio, por ejemplo, se llevaría consigo aire suficiente como para respirar de 2 a 20 turnos, mientras que un Spelljammer que abandona un planeta arrastra aire suficiente para que una persona sobreviva durante cuatro meses por cada tonelada de peso que tenga. El aire se iría empobreciendo, de modo que eventualmente habría que volver a algún planeta o asteroide para rellenar el Spelljammer de aire fresco. No obstante, esta operación puede también llevarse a cabo mediante la magia.

Ecología del espacio salvaje

Es bastante parecida a la de nuestros océanos. Las zonas del espacio profundo presentan muy pocas formas de vida, mientras que las cercanas a los planetas están habitadas por seres que recuerdan a nuestros tiburones, calamares gigantes y ballenas. Dado que muchas de estas criaturas son carnívoras, conviene que los Spelljammers no las pierdan de vista.

El mundo, los mundos.

Los planetas que forman un sistema pueden ser redondos, planos, amorfos, cúbicos, etc., y tener diversos tamaños. Viajar dentro de la atmósfera de un planeta es una ardua tarea para un Spelljammer, puesto que no está diseñado para estos menesteres. No es recomendable.

Uno de los mayores misterios de este universo es el hecho de que muchos mundos posean la misma forma de comunicación. Así, el élfico es inteligible para los elfos de la mayoría de los mundos y las lenguas comunes de Toril, Oerth y Krynn son similares entre sí. Explicaciones para esto, las hay, y van desde la teoría de que cada esfera de cristal no es más que una dimensión alternativa de las otras, hasta la del origen de las lenguas en los dioses, que son los mismos para todos los mundos.

La magia y la religión sólo varían cuando se practican en el flogisto, donde los clérigos son incapaces de recuperar sus conjuros (los dioses no acceden a este lugar, y no todos están representados en todas las esferas) y hacer magia con el fuego puede resultar muy ventajoso o extremadamente peligroso, dado el carácter inflamable del flogisto.

Organizaciones y Hermandades

Existen numerosos grupos asociados, con muy diversos intereses, surcando el espacio de las esferas conocidas. Podríamos clasificar a estas organizaciones en militares, religiosas y comerciales, principalmente. Las hermandades militares incluyen al clásico grupo de malos-muy malos, Los Colmillos Largos, malvados mercenarios, al servicio del mejor postor, a la Flota Imperial Élfica, cuya misión es defender los distintos enclaves élficos y mantenerlos comunicados entre sí (estos elfos siempre tan suyos), a compañías enanas expertas en el combate espacial, a La Orden Pragmática del Pensamiento...

Un grupo que en manos de un buen master dará diversión es el de los Xenos, dedicados al exterminio de todas las razas no humanas. Ojo, no todos los Xenos

son así de malos, los hay más tolerantes que abogan por la esclavización de las demás razas. Al parecer, no tiene su base de operaciones en El Ekhido sino en un enclave humano conocido sólo por rumores, que se llama "Pureza". En fin, no hay sitio para comentar cada uno de estos grupos. Baste decir que los hay muy floridos y hermosos.

Spelljammer y otros juegos

Cuando se habla de juegos del espacio hay un rasero sobre el que medir: *Traveller*. Pero señores, seamos serios, el *Traveller* pesa mucho, demasiado para ser puesto en la balanza frente a SJ. Quede la cosa en que es mayor la cantidad de baba que se me cae cuando pongo mis ojos sobre una mapa estelar del *Traveller* que cuando veo las esferas del SJ. Sin embargo, tal comparación no es del todo justa; el SJ presenta unas características distintas, que lo hacen más bien comparable al 7º *Mar* e incluso al *Star Wars*. Se centra mucho más en el diseño de la nave, en el cariño que le coges a esa nueva catapulta que has instalado, como quien compra un cañón de protones para su navecilla en el *Star Wars*. El 7º *Mar* también hace hincapié en el tema de los barcos, aunque supera en la ambientación, con largueza, al SJ, quizá perdiendo algo de fuelle en la complejidad de su sistema, si se compara con el conocido y sencillo sistema de *AD&D*. Lo más atractivo de este mundo, en mi opinión, es la necesidad de crear un Spelljammer, de tener esa referencia durante toda la campaña, o parte de ella, un lugar común, un hogar que da sentido a la vida de un personaje, algo parecido (con todas las diferencias y perdones) a lo que supone una alianza para un mago de la Orden de Hermes, en el *Ars Magica*.

por Tilman Sánchez

D20

A R T Í C U L O

Al calor de la licencia D20 (ver introducción), numerosas empresas se han lanzado a la sana aventura de acercarse al pez gordo para arañar algo de dinero. Y, como muestra, varios botones: a continuación pasamos a desgranar las propuestas más importantes en esta nueva etapa (no creemos estar exagerando) de nuestra afición.

En líneas generales, los proyectos D20 se pueden dividir en tres clases: los que se limitan a la publicación de aventuras, los que adaptan juegos ya existentes al sistema D20 y los que van más allá, exprimiendo al máximo la licencia para publicar mundos nuevos sin violar las estrictas normas al respecto (como la imposibilidad de incluir información sobre la generación de personajes). En el siguiente artículo podréis ver ejemplos de ambos tipos, capaces de colmar las expectativas del aficionado más exigente.

AlterGames

No podemos dejar de reseñar *El asesino invisible*, primera parte de la trilogía *La leyenda de la piedra oscura*, y que tiene el honor de ser el primer producto D20 creado en nuestro país. Habrá que esperar a ver si la gente de Astiberri se conforma con publicar aventuras, o si darán el paso de lanzarse a un proyecto más ambicioso.

AEG

Alderac, que justo después de prestar su mundo —Rokugan— al nuevo *Oriental Adventures* (ver la sección de WotC) ha recuperado todos los derechos de *Leyenda de los cinco anillos*, anuncia para octubre un gran suplemento que adaptará su juego estrella de samurai al sistema D20. Al contrario de lo que sucede con

OA, que simplemente toma el Imperio Esmeralda como trasfondo general (al estilo del *Falcongrís* en *D&D3*), el nuevo *L5A D20* se centrará por completo en transvasar al nuevo sistema tanto Rokugan como su trama básica.

Como no hay más suplementos anunciados de esta nueva línea en 2001, está por ver si desarrollarán *L5A D20* de forma independiente (como ha hecho Chaosium con su *Dragonlords of Melniboné*) o si los nuevos suplementos de *L5A* incluirán información para ambos sistemas. ¿Vemos la adaptación a D20 del no menos laureado *7º Mar*?

Atlas

Atlas tiene el honor de haber publicado la primera aventura D20 del mercado, *Three days to kill*, y ha querido seguir esta línea con la aparición de otras muchas: *Thieves in the Forest*, *In the belly of the beast*, *The tide of years*, *Instrument of destiny* y *Maiden's voyage*, de dificultad creciente y ambientadas en su mundo Penumbra.

Pero no será hasta agosto de 2001 cuando Atlas se decida a dar el próximo paso, yendo más allá con la aparición de *Touched by the gods*, un suplemento en tapa dura sobre cultos y cábalas secretas, y que ampliará la información sobre su universo.

Uno de los puntos fuertes del material de Atlas es que está escrito por nombres muy conoci-

dos de la industria, como John Tynes y John Nephew.

Chaosium

Esta veterana editora, que últimamente se encontraba (como muchas de sus competidoras) en apuros financieros, se ha subido al carro con la publicación de *Dragonlords of Melniboné*, la versión D20 de su famoso juego *Elric!* (que usa el conocido sistema porcentual marca de la casa).

Y tal ha sido el éxito de este libro que no solo ha aparecido ya el primer suplemento, *Slaves of Fate*, sino que también ha propiciado el lanzamiento de una nueva edición de *Elric!*, rebautizado como *Stormbringer 5ª Edición*, y que incluye el material que se añadió al *Elric!* original en su conversión a *Dragonlords of Melniboné* (la edición que La Factoría de Ideas hará de *Elric!*, de muy próxima aparición, incluirá todo este nuevo material y aunará la información de los dos sistemas de juego, Chaosium y D20, para crear un producto completo y compatible con las líneas divergentes que esta casa anuncia para el futuro).

Green Ronin

Esta compañía americana empezó editando aventuras para D20 (de hecho, fue de las primeras en lanzarse al ruedo), pero, visto el éxito de *White Wolf* y sus *Tierras Heridas*, ha comenzado a ampliar su visión.

Entre las aventuras tenemos *Death in Freeport*, *Terror in Freeport*, *Madness in Freeport*, y *Hell in Freeport*, ambientadas todas ellas en un gran nexo comercial. El asunto se agranda con *Legions of hell*, un suplemento algo más ambicioso que actúa como auténtico bestiario infernal, y que servirá para dotar de enemigos a *Secrets of Freeport*, en el que por fin se deciden a describir con detenimiento el entorno de este universo.

Pinnacle

Deadlands, el juego de rol en el extraño oeste, no se "libra" de la correspondiente conversión a D20, aunque aseguran que el *Deadlands* de siempre no será cancelado, ya que los futuros suplementos del juego llevarán información para ambos sistemas (algo que se nos antoja como claramente inteligente; la publicación de dos líneas distintas para el mismo juego puede provocar problemas fáciles de prever).

En cualquier caso, *Horrors of the Weird West* es un suplemento netamente D20, ya que está dedicado a convertir al nuevo sistema el bestiario del juego.

Privateer Press

Y otra empresa que se lanza al esquema habitual de aventura-universo de juego posterior. De momento, el único producto en el mercado es la primera parte de la trilogía *WitchFire*, y que, tras su conclusión pretenden seguir con *Monsternomicon*, bestiario y primera guía de su mundo *Iron Kingdoms*.

¿Y qué tiene esto de reseñable para aparecer aquí?, diréis. Pues que *Iron Kingdoms* es un mundo inusual (por decir algo) dentro del repertorio clásico de *D&D*, ya que presenta un universo que mezcla la fantasía clásica con el género *Steampunk* (si conocéis *Castillo de Falkenstein* o habéis visto *Wild, wild west* os podéis hacer una idea del asunto).

La originalidad de esta propuesta hace que muchos esperen con gran interés el desarrollo de este nuevo mundo de juego.

Traveller

¿Recordáis *Traveller*, el decano de los jdr de ciencia ficción?

Pues en breve podréis disfrutar, fruto de la colaboración de QuikLink Inc. y Far Future Enterprises, de *T20*, versión D20 aprobada por Marc Miller, y que puede resarcir a los aficionados del desastre de la última edición del juego. Además, la presencia de Quicklink parece augurar una futura versión online de *Traveller*.

Pero, ¿seguirá siendo este juego lo mismo después de su paso por la trituradora D20?



White Wolf

La celeberrima compañía del Lobo Blanco (¿os suena *Vampiro: La Mascarada*?) ha sido, sin duda, la que de momento ha puesto más carne en el asador (aparte de WotC, por supuesto), apoyada por sus mayores recursos y por una acertada política que llevó, entre otras cosas, a publicar su propio manual de monstruos, *Creature Collection* (Compendio de criaturas,

editado por La Factoría de Ideas), semanas antes de la aparición en las estanterías del *Monster Manual* oficial. Este sorprendente golpe de mano le procuró un nivel de ventas impresionante, además de catapultar su mundo de juego, *Tierras Heridas*, y ponerlo en boca de mucha gente.

¿Y qué es *Tierras Heridas*? Un universo "clásico" de juego, un mundo de fantasía medieval que acaba de salir de una guerra descomunal entre los dioses y sus padres, los titanes. Este conflicto ha dejado innumerables y peligrosas criaturas dispersas, creadas para la guerra y ahora abandonadas, que tratan de resucitar a sus amos vencidos para cobrarse venganza. Por si esto fuera poco, una vieja raza, los esclarecianos, supuestamente exterminados por sus siniestros planes de conquista, parece volver a la vida de la forma más insidiosa, infiltrándose poco a poco para lograr por fin sus objetivos.

Los aficionados a *Vampiro* reconocerán el patrón de grandes poderes enterrados manipulando a sus peones. Sin embargo, esta vez el mundo no está abocado a la inevitable destrucción, sino que pretende reconstruir la paz tras una guerra que asoló la tierra hasta su raíz.

Como veis, nada nuevo bajo el sol. Lo original de las *Tierras Heridas*, y lo que ha provocado el éxito de esta línea, es el modo de presentarla: han huido de la caja o libro en el que se describe el mundo en sí, y se han decantado por publicar volúmenes que pueden ser empleados, en un 100%, por aquellos que jueguen a *D&D* en cualquier otro mundo publicado.

Así, los monstruos de *Compendio de criaturas* pueden ser sacados de contexto sin mayores problemas y empleados en *Reinos Olvidados*, *Falcongrís* o cualquiera de los demás universos de juego. Lo mismo puede decirse de *Compendio de criaturas II*, que sigue los pasos de su hermano para centrarse en las criaturas más poderosas de las *Tierras Heridas*: los demonios y otros lugartenientes de dioses y titanes.

Pero, sin duda, el mejor libro de todos es *Reliquias y Rituales*, un volumen que, siguiendo la filosofía de la línea, puede ser empleado por cualquier aficionado a *D&D*: un grimorio de conjuros totalmente nuevo, cientos de objetos mágicos inéditos, nuevas clases prestigio y, para redondear el producto, reglas que presentan la magia ritual, con la que diversos conjuradores podrán unir sus fuerzas místicas.

Por su parte, *Gazeteer: Ghelspud* abre un nuevo frente al pasar, por fin, a cartografiar directamente parte de las *Tierras Heridas*. Es de esperar que este suplemento sea seguido por otros que vayan describiendo el resto del universo de juego.

El punto débil de la línea es su aspecto gráfico: la calidad de las ilustraciones varía desde lo pobre hasta lo excelente, pero el principal problema es la ausencia del color... y es que nadie, ni siquiera White Wolf, puede competir con las tremebundas tiradas de *WotC*.

El Lobo Blanco no se queda aquí. Para abarcar los mayores campos posibles, emplea el sello *Necromancer* para lanzar aventuras clásicas (con el lema "reglas de la tercera edición, sabor de la primera") y escuetas, ideales como introducción al juego y como fuente de ideas para el DM apurado. En este capítulo destaca *Rappan Athuk*, serie de aventuras en la que pre-

tenden crear la madre de todos los "dungeons", una colosal mazmorra en la que lo menos importante es la explicación racional del ecosistema.

Una de las filosofías detrás de la licencia D20 es la de ganar ingentes cantidades de dinero con los manuales básicos, dejando las migajas de las aventuras y los universos en manos de los demás (de hecho, la diversidad de universos fue uno de los motivos del hundimiento de TSR). White Wolf recoge el guante y, para empezar, ha comprado los derechos de publicación de *Ravenloft*, uno de los mundos más originales y queridos por los aficionados de *D&D*, para reflotarlo este mismo año. En un nuevo alarde de buena vista, han dejado el proyecto en manos de Kargatane, los encargados de mantener la web oficial de *Ravenloft*, de modo que los aficionados pueden estar seguros de la calidad de los nuevos productos. A lo largo de 2001 anuncian el libro básico de este universo, del que pretenden publicar un suplemento por trimestre.

¿Se detendrán aquí? Está por ver, pero está claro que White Wolf ha apostado fortísimo por D20, por lo que no hay duda de que en los próximos meses tendremos nuevas noticias al respecto.

Wizards of the Coast

Ya sabemos que *WotC* va a dejar colgados casi todos los universos existentes. ¿Qué se libra de la quema? En principio, *Falcongrís*, que se convierte en mundo por defecto de *D&D* (y base de la campaña *Living Greyhawk* de la RPGA), y el imprescindible *Reinos Olvidados*, del que ya ha aparecido el libro básico.

Pero hay más cosas: se retoma el *Oriental Adventures* con un libro básico de 256 páginas, pero la sorpresa se encuentra en que la ambientación de este mundo

no será otra que Rokugan, el Imperio Esmeralda de *Leyenda de los cinco anillos*. Pero el libro no se ve limitado por este hecho, ya que incluye diverso material ajeno a Rokugan y que tuvo cabida en anteriores ediciones de *L5A*. De este modo, el nuevo *OA* va más allá y deja en manos de AEG (que acaba de recuperar todos los derechos de *L5A*, salvo para la publicación de novelas) el desarrollo de esta adaptación del Imperio a D20 (ver la sección de AEG).

Por otra parte, a finales de 2001 debería aparecer *Wheel of Time RPG*, un juego D20 incompleto (necesita del *Manual del jugador*, al contrario de lo que sucede en *Star Wars*, por ejemplo) basado en el famoso universo "La rueda del tiempo" del escritor Robert Jordan. Contendrá las clases prestigio, variantes de razas, objetos mágicos y conjuros necesarios para adaptar por completo este mundo de juego a la tercera edición de *D&D*.

Para el año 2002 se retrasa la publicación de *Call of Cthulhu D20*, sorprendentemente no realizado por la propia Chaosium, editora del juego original. No se tienen más noticias sobre este proyecto, que se ha visto afectado por los drásticos recortes de plantilla en *WotC*.

Otros

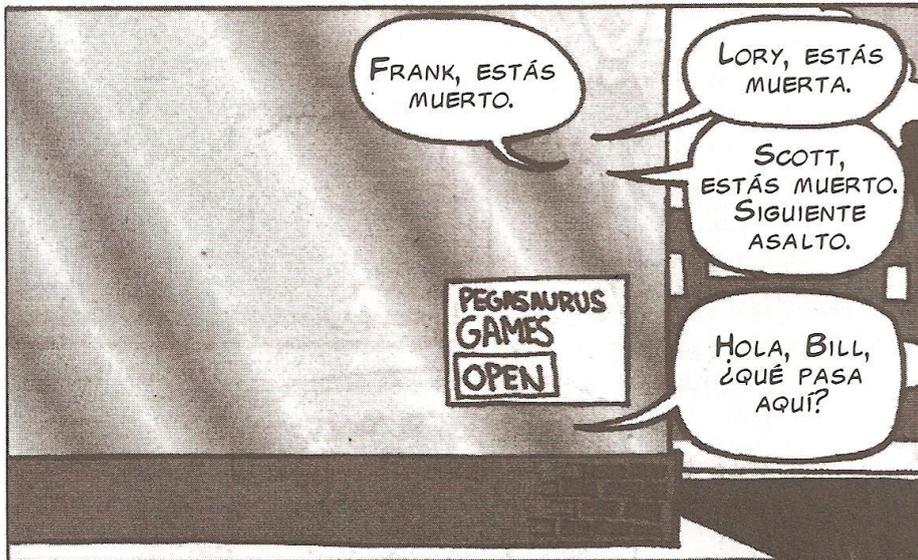
Hay muchos más proyectos D20, algunos de ellos autóctonos, pero aquí os hemos reseñado los más destacados por su calidad, originalidad, importancia o concreción. Sin duda, el imparable fenómeno D20 hará que cada mes veamos sorprendentes novedades.

El órdago de *WotC* tiene sus defensores y sus detractores, pero no cabe duda de que, tras el paso del *D&D3*, nada volverá a ser como antes.

Matías Sánchez

DORK TOWER

BY JOHN KOVALIC



Manual de conversión

A Y U D A

El texto de este artículo corresponde al folleto "Conversion Manual" escrito por Skip Williams para Wizards of the Coast. Su objetivo es adaptar lo mejor de tus antiguas campañas de D&D a las nuevas reglas. Los textos recuadrados indican lo que ha cambiado en la tercera edición. Además encontrarás consejos sobre la conversión de tus personajes favoritos al nuevo sistema, junto con algunas notas que permitirán al DM adaptar los monstruos que todavía no hayan aparecido descritos.

Personajes de ediciones anteriores

Para utilizar personajes provenientes de cualquiera de las anteriores ediciones de DUNGEONS & DRAGONS o ADVANDED DUNGEONS & DRAGONS con la nueva edición del D&D, sólo tienes que seguir los pasos que se detallan a continuación.

Necesitarás una copia del nuevo *Manual del jugador* y una hoja de personaje limpia o un folio en blanco.

Nivel y Experiencia

Para los personajes de clase única, apunta simplemente su nivel. Tendrás que ajustar sus puntos de experiencia para adecuarlos al nuevo sistema de experiencia de D&D. Los personajes con más de una clase requerirán un tratamiento especial

● **Ajuste de Puntos de Experiencia:** todos los personajes de D&D utilizan la misma tabla de experiencia. Esta tabla difiere de las que correspondían a cada clase en las anteriores versiones del juego, por lo que es necesario ajustar el total de Puntos de Experiencia del personaje.

El modo más sencillo de llevar a cabo este ajuste es establecer el nuevo total de Puntos de Expe-

riencia entre el mínimo necesario para el nivel actual del personaje y el mínimo requerido para el siguiente nivel (te recomendamos el punto intermedio entre ambos). Si prefieres un sistema más preciso de conversión del total de Puntos de Experiencia del personaje, dirígete a la sección "Resolución de Problemas de Personaje".

● **Ajuste de personajes de Clase Múltiple y Dual:** las reglas para los personajes con más de una clase en la nueva edición del D&D son considerablemente diferentes a las de las ediciones anteriores del juego (véase cuadro adjunto). Sigue estos pasos para calcular el nivel de un personaje de clase múltiple o dual.

1. Determina el nivel más alto que el personaje haya alcanzado en cualquier clase. Por ejemplo, Escolrande es un guerrero de 8º nivel/hechicero de 9º nivel/ladron de 9º nivel. Su nivel más alto es 9.

2. Divide los niveles que el personaje haya alcanzado en cada una de las clases restantes entre tres, redondeando hacia abajo. Si el resultado es 0, redondea hasta 1. Siguiendo con el ejemplo, los niveles restantes de Escolrande son 8 y 9; $8/3 = 2.67$, que se redondea a 2 y $9/3 = 3$.

3. Añade el número obtenido en el paso 1 a los números obteni-

dos en el paso 2. El resultado es el nivel del personaje en la nueva edición del D&D. En el caso de Escolrande, $9 + 2 + 3 = 14$.

4. Puedes dividir los niveles obtenidos entre las clases. Por ejemplo, Escolrande podría convertirse en un mago de 9º nivel/pícaro de 4º nivel/guerrero de 1er nivel, o en un mago de 8º nivel/pícaro de 3er nivel/guerrero de 3er nivel, o cualquier otra combinación entre guerrero, mago y pícaro, siempre que la suma de los respectivos niveles totalizase 14.

Puntuaciones de Características

Apunta las Características de tu personaje. En algunos casos, no tendrás que realizar ajustes.

Fuerza Excepcional: la regla de Fuerza excepcional ya no forma parte del juego. Si tu personaje poseía una puntuación excepcional de Fuerza, conviértela a la Fuerza regular de acuerdo a la tabla siguiente.

Puntuación Excepcional	Nueva Punt. de Fuerza
18/01-18/50	19
18/51-18/75	20
18/76-18/90	21
18/91-18/99	22
18/00	23
19-20	24
21-22	25
22-23	26
24-25	27

Mejora Según Niveles: por cada cuatro niveles que el personaje haya obtenido, aumenta una Característica en un punto. No te preocupes por los máximos raciales; ya no existen.

Cuando hayas terminado de ajustar y apuntar las Características de tu personaje, dirígete a la Tabla 1-1 del *Manual del jugador*, en la que encontrarás los bonos o

penalizaciones (ahora llamados modificadores de característica) asociados a tus puntuaciones de Característica.

Trucos: una puntuación de 12 o más en una Característica otorgará a tu personaje un bono. Del mismo modo, una puntuación de 9 o menos acarreará una penalización. Considera con mucho detenimiento tu puntuación de Inteligencia, porque ahora determina en gran medida el número de habilidades que tu personaje puede aprender, y una puntuación alta en Inteligencia es mucho más útil que antes. La Destreza y la Constitución siguen siendo importantes para todos los personajes. La Sabiduría lo sigue siendo para los clérigos y ahora tiene un impacto mucho mayor sobre las tiradas de salvación de todos los personajes, y sobre numerosas habilidades. Un Carisma elevado es importante para bardos, paladines y clérigos.

Nombres nuevos para algunos términos antiguos

Los siguientes términos han cambiado de nombre en la nueva edición. Estos nuevos nombres suelen reflejar cambios en el funcionamiento del juego o sencillamente pretenden reflejar mejor lo que el término significa:

Término Antiguo	Término Nuevo
conjuro de hechicero	conjuro arcano
conjuro de clérigo	conjuro divino
prueba de pericia	prueba de habilidad
esfera (para conjuros de sacerdote)	dominio
hechicero	mago
índice de movimiento	velocidad
ladrón	pícaro
memorizar (un conjuro)	preparar (un conjuro)
pericia en no armas	habilidad
resistencia mágica	resistencia a conjuros
GAC0	ataque base

Raza del personaje

Apunta la raza de tu personaje. Los beneficios y penalizaciones exactos que afectan a cada raza han cambiado ligeramente.

Razas Estándar para personajes jugadores: si tu personaje pertenece a una raza estándar para PJ (humanos, enanos, elfos, gnomos, medio-elfos, medio-orcos y medianos) dirígete al Capítulo 2 del *MJ* y apunta sus nuevas capacidades raciales. Las nuevas capacidades reemplazan a las antiguas.

Algunos modificadores de Característica han cambiado para ciertas razas, pero esto sólo se aplica a los personajes nuevos.

Razas no Estándar para personajes jugadores: si tu personaje no pertenece a una de las razas estándar para PJ, dirígete al Capítulo 2 del *MDM*. Este capítulo te explica cómo utilizar la práctica totalidad de las razas como PJ.

¿Qué ha cambiado en las puntuaciones de Característica?

El juego sigue utilizando las mismas Características de siempre (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, Carisma). Los cambios más significativos son:

Bonos y Penalizaciones por Puntuación de Característica: las seis Características utilizan la misma tabla (Tabla 1-1 del *MJ*) para determinar los bonos y penalizaciones asociados a cada puntuación. A estos bonos y penalizaciones se les denomina modificadores de Característica.

Pruebas de Característica: para realizar una prueba de Característica tiras 1d20 y añades el modificador de Característica de tu personaje. Para tener éxito, debes igualar o superar la Clase de dificultad (CD) de la acción.

Máximos y Mínimos en las Características: ya no existen puntuaciones máximas o mínimas de Característica para ninguna raza.

Requerimientos de Característica: ya no es necesario satisfacer ningún requerimiento para pertenecer a una raza o clase determinadas.

Fuerza Excepcional: ya no existe. Los personajes ya creados que la posean pueden convertir sus puntuaciones de Fuerza excepcional en puntuaciones de Fuerza por encima de 18.

Bonos de Experiencia: los personajes ya no reciben bonificaciones de experiencia por poseer Características elevadas.

Modificaciones de Característica Basados en el Nivel: por cada cuatro niveles que consigue un personaje, puede mejorar en un punto la puntuación de una de sus Características.

Clase del personaje

Apunta la clase actual del personaje. La mayoría de ellas ha cambiado, por lo menos ligeramente. Dirígete al Capítulo 3 del *MJ* y apunta las nuevas capacidades de clase de tu personaje. Estas nuevas capacidades reemplazan a las antiguas. La Tabla 3-2 del *MJ* ofrece una visión general de las capacidades de clase que se obtienen por nivel. Las tablas 3-1 a

3-20 proporcionan sumarios rápidos sobre bonos de ataque básicos, tiradas de salvación básicos y rasgos generales para cada clase.

Ataque: el bono de ataque de un personaje reemplaza al GAC0 de las ediciones anteriores. Si el ataque base de un personaje es +6 o superior, el personaje puede realizar más de un ataque por asalto, aunque cada uno de ellos se realizará con un bono de ataque base reducido. Las tablas de clase en el Capítulo 3 del *MJ* muestran el número de ataques que el personaje puede realizar, así como el ataque base para cada uno de ellos. Por ejemplo, un mago de nivel 12^o tiene un ataque base de +6/+1, de modo que el personaje puede atacar dos veces por asalto.

Si el personaje posee un modificador de Característica, éste se aplica a ambos ataques. El modificador de Fuerza del personaje se aplica a los ataques cuerpo a cuerpo. El modificador de Destreza se aplica a los ataques a distancia.

El tamaño de un personaje afecta ahora a su ataque. Encontrarás los detalles en el Capítulo 8 del *MJ*.

Si tu personaje pertenece a más de una clase, suma los ataques base de cada una de ellas, de acuerdo a las instrucciones que se dan en el Capítulo 3 del *MJ*.

Tiradas de Salvación: los números de las tiradas de salvación de un personaje se expresan ahora como bonos. Los modificadores de Característica de un personaje afectan a los bonos de sus tiradas de salvación. El modificador de Constitución se aplica a las tiradas de salvación de Fortaleza, el de Destreza a las tiradas de salvación de Reflejos y el de Sabiduría a las tiradas de salvación de Voluntad.

Si tu personaje pertenece a más de una clase, añade los bonos a las tiradas de salvación correspondien-

tes a cada clase, de acuerdo a las instrucciones sobre personajes multiclase que encontrarás en el Capítulo 3 del *MJ*.

Dados de Golpe y Puntos de vida: Ahora, los personajes ganan un dado de golpe extra por nivel hasta llegar al nivel 20. Además, obtienen su modificador completo por Constitución para cada dado de golpe. Vuelve a tirar los puntos de vida de tu personaje y aplica las necesarias modificaciones por Constitución. Puedes utilizar el nuevo total o el antiguo, como prefieras.

Conjuros: los personajes conjuradores utilizan los límites de conjuros diarios que muestran las nuevas tablas de clase. Se hacen necesarios otros ajustes a los conjuros, a saber:

Conjuros Adicionales: todos los personajes conjuradores ganan conjuros adicionales si poseen puntuaciones de Característica elevadas. Los bardos y los hechiceros (una nueva clase de personaje) ganan conjuros según su Carisma; los clérigos, druidas, paladines y exploradores los ganan según su Sabiduría, y los magos según su Inteligencia.

Nuevas Listas de Conjuros: los clérigos y los sacerdotes especialistas utilizan la misma lista de conjuros. De hecho, en el nuevo juego, todos los personajes sacerdotes se conocen como clérigos. Los personajes clérigos obtienen conjuros adicionales de acuerdo a sus dominios (véase Clérigo, en el Capítulo 3 del *MJ*). La lista de conjuros del clérigo incluye ahora conjuros de 8^o y 9^o nivel.

En la nueva edición los bardos poseen su propia lista de conjuros. Es posible que algunos de los conjuros de su viejo repertorio ya no estén disponibles para ellos. En este caso deberán reemplazarlos con conjuros de su nueva lista.

Ahora, los bardos, los clérigos y los magos poseen conjuros de nivel 0. Debes añadirlos a sus listas de conjuros, tal como se

describe en las descripciones de estas clases.

Tiradas de Salvación: aquellos conjuros que permiten una tirada de salvación necesitan ahora lo que se llama una Clase de Dificultad (CD) de tirada de salvación. La CD de tirada de salvación de un conjuro es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de la Característica relevante del conjurador (lee la sección anterior). Apunta la CD de tirada de salvación para cada conjuro que tu personaje pueda lanzar.

Nuevas Escuelas: algunos conjuros han cambiado de escuela; lee "Conjuros de Mago con Escuelas Nuevas". Los magos especialistas podrían encontrarse con que sus libros contienen conjuros a los que ya no tienen acceso. En este caso, tendrán que reemplazarlos con otros que pertenezcan a escuelas a las que sí puedan acceder. Ahora, los especialistas pueden elegir sus propias escuelas opuestas. Cuando convierte un especialista al nuevo sistema, el jugador puede elegir nuevas escuelas opuestas y ajustar el libro de conjuros de su personaje de forma apropiada.

Nuevos Nombres: algunos conjuros han cambiado de nombre. Lee la sección "Conjuros con Nombres Nuevos".

Características de Ladrón: las Características de los ladrones se han incorporado al sistema general de habilidades. Los pícaros y otros personajes con habilidades semejantes reciben ahora puntos de habilidad adicionales para comprarlos.

Personajes multiclase: las Características de las diferentes clases de un personaje con clase múltiple se suman a la hora de determinar las Características totales del personaje. Para determinar las Características de un personaje con clase múltiple, calcula en primer lugar el nivel del personaje en cada clase, como se explicó en la sección Nivel y Experiencia. Entonces, dirígete a per-

sonajes de Clase Múltiple en el Capítulo 3 del *MJ* y sigue las instrucciones que encontrarás allí.

Pericias: las pericias de armas de un personaje son ahora función de su clase y no han de elegirse por separado. Las pericias no de armas se llaman ahora competencias. Lee Competencias, más adelante.

Especialización en Armas: la regla opcional sobre especialización en armas ya no forma parte del juego, aunque como realidad está presente en forma de dotes. Otras dotes pueden mejorar la aptitud de un personaje con las competencias de armas; encontrarás información sobre las dotes en el Capítulo 5 del *MJ*.

Clase de armadura e Índice de Movimiento

La armadura y el escudo siguen siendo los medios principales con los que cuenta el personaje para protegerse del daño físico. No obstante, la clase de armadura funciona de manera ligeramente diferente en la nueva edición. Y, lo que es más importante, ahora es mejor tener un número elevado de CA que uno bajo. Tendrás que ajustar algunos detalles referentes a la armadura de tu personaje.

Armadura: la armadura que lleva el personaje no afecta sólo a su Clase de Armadura, sino también a su velocidad (índice de movimiento), su modificador defensivo por Destreza, el uso de las habilidades y su habilidad para lanzar conjuros arcanos. La tabla 7-5 del *MJ* y el texto que la acompaña ofrecen un sumario de sus efectos.

La armadura de un personaje no afecta a su carga.

Escudo: los escudos se siguen combinando con las armaduras para mejorar la CA de un personaje, pero no todos son iguales. La tabla 7-5 del *MJ* incluye las estadísticas de los escudos.

Tamaño: ahora, el tamaño de un personaje afecta también a su Clase de Armadura. Puedes encontrar los detalles en el Capítulo 8 del *MJ*.

¿Qué ha cambiado en las razas de personaje?

La raza de tu personaje sigue determinando su apariencia general y las capacidades especiales que posee. Los cambios más significativos son:

Modificaciones a las Puntuaciones de Característica: las modificaciones a las puntuaciones de las Características han cambiado para algunas razas (véase Capítulo 2 del *MJ*). Estos cambios no afectan a los personajes ya existentes.

Puntuaciones de Característica Máximas y Mínimas: ya no existen puntuaciones máximas o mínimas de Característica para ninguna raza.

Requerimientos de Características: ya no hay que satisfacer requerimientos de Característica para ninguna raza.

El Medio-orco: ahora, el medio orco es una raza de personaje estándar. Encontrarás los detalles en el Capítulo 2 del *MJ*.

Infravisión: esta capacidad racial ha dejado de existir, reemplazada por dos capacidades similares: visión en la oscuridad y visión nocturna.

Visión en la oscuridad representa la capacidad de ver en la oscuridad. No implica la percepción del calor, de modo que las fuentes del calor o las luces artificiales no la anulan.

Visión nocturna representa la capacidad de ver bien de noche o con luz escasa. No sirve de nada en ausencia total de luz, al contrario que la visión en la oscuridad, pero cuando funciona, suele tener mucho mayor alcance que ésta.

Puedes encontrar los detalles sobre la visión en la oscuridad y

la visión nocturna en el Capítulo 3 del *MDM*.

Características Raciales: los poderes y capacidades especiales de cada raza han cambiado. Encontrarás los detalles en el Capítulo 3.

Tamaño: algunas razas de PJ son lo suficientemente pequeñas para obtener ciertos bonos y penalizaciones en combate. Encontrarás los detalles en el Capítulo 2 del *MJ*.

Iniciativa

Los jugadores siguen realizando tiradas para determinar cuándo pueden actuar sus personajes en combate. El modificador de Destreza de un personaje se aplica a tales tiradas.

Dotes

Las dotes son capacidades especiales que los jugadores pueden elegir para sus personajes. Puedes elegir una dote inicial para tu personaje, mas una por cada tres niveles que haya alcanzado. En el Capítulo 5 del *MJ* encontrarás más información sobre las dotes.

Dotes Adicionales para Guerreros: los personajes guerreros reciben dotes relacionadas con el combate, además de cualesquiera otras que conozcan. Lee la sección Guerrero, en el Capítulo 3 del *MJ*.

Dotes Adicionales para Humanos: los personajes humanos reciben una dote de cualquier tipo, además de las otras que puedan conocer.

¿Qué ha cambiado en las pericias?

El antiguo sistema de pericias ha sido sustituido por un sistema de habilidades.

• **Pericias de armas:** en la nueva edición dependen de la clase del personaje. Ya no tienes que elegir pericias de armas por

separado. No obstante, es posible expandir la elección de armas de tu personaje por medio de las dotes; lee el Capítulo 5 del *MJ*.

• **Pericias de no armas:** ahora se denominan habilidades. Cada habilidad está asociada a una Característica a la que se denomina, Característica clave. Fuerza, por ejemplo, te ayuda a trepar. Cada vez que adquieres una habilidad, tu personaje gana un rango en dicha habilidad y por tanto se vuelve más capaz con la misma. Encontrarás los detalles de este tema en el Capítulo 4 del *MJ*.

• **Pruebas de Pericias:** ahora se denominan pruebas de habilidad. Para realizar una prueba de habilidad, tira 1d20 y añade el modificador de Característica de tu personaje para la Característica clave de la habilidad, más el número de rangos que posee en ella (si posee alguno). Para superar con éxito una prueba de habilidad, el resultado de la tirada debe ser igual o mayor a la Clase de Dificultad de la acción.

Muchas habilidades no requieren conocimientos especiales e incluso los personajes que no han adquirido ningún rango en ellas pueden tratar de utilizarlas.

Puedes adaptar una puntuación de pericia de una edición anterior sustrayendo 5 a la misma. Por ejemplo, si un personaje creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D poseyera una puntuación de 15 en Cabalgar por el Suelo, eso equivaldría a un bono de habilidad en Montar de +10.

Habilidades

Las habilidades representan conocimientos o técnicas que los personajes han aprendido (las habilidades se llamaban pericias de no armas en la 2ª Edición del

AD&D). Cada personaje recibe un número de puntos para adquirir habilidades.

Personajes con Pericias de No Armas: si creaste tu personaje con la 2ª Edición del AD&D y utilizaste las reglas opcionales de pericias, puedes utilizar su selección de pericias de no armas como una especie de lista de la compra para habilidades. Simplemente, adquiere habilidades similares a las pericias de tu personaje (utilizando la lista que encontrarás más adelante). Lee el Capítulo 4 del *MJ* para determinar cuántos puntos posee tu personaje; este Capítulo también te enseña cómo adquirir las habilidades.

Ver tabla en pag. 47 ➔

Detalles sobre Habilidades: muchas de las pericias del grupo General de la 2ª Edición del AD&D han sido combinadas en la habilidad Arte.

Muchas pericias de otros grupos han sido combinadas en la habilidad Saber.

No tienes que gastar ningún punto de habilidad para que tu personaje sepa leer y escribir. Esta capacidad está incluida en la mayoría de las clases de D&D.

Aunque existe una habilidad llamada Hablar un Idioma, no tienes que gastar puntos de habilidad en lenguajes. Cada personaje habla automáticamente uno o dos lenguajes (dependiendo de la raza). Si el personaje posee un modificador positivo de Inteligencia, conoce tantos lenguajes adicionales como este modificador.

Si una habilidad puede ser utilizada sin entrenamiento (lo que se indica en las descripciones de las diferentes habilidades, en el *MJ*) tu personaje podrá usarla aunque no haya gastado puntos de habilidad en ella. De hecho, si posee una puntuación decente en la Característica clave, debería de ser bastante bueno en ella.

Algunas pericias, como Lucha a Ciegas, se han convertido en dotes.

Si no encuentras la habilidad o dote que se adecúa a una pericia de tu personaje, elige una nueva o dirígete a la sección "Resolución de Problemas de Personajes".

En muchos casos, después de haber comprado todas las antiguas pericias de tu personaje, te sobrarán puntos de habilidades. Inviértelas libremente en lo que quieras.

Muchas razas tienen bonos para ciertas pruebas de habilidad y los humanos reciben puntos de habilidad adicionales. Antes de apuntar las puntuaciones de habilidad definitivas de tu personaje, asegúrate de haber revisado las descripciones de las razas en el Capítulo 2 del *MJ*.

Si te quedas sin puntos de habilidad antes de haber comprado todas las que necesitas para replicar tus antiguas pericias, no tienes por qué prescindir de ninguna habilidad. Es posible que prefieras gastar menos puntos en algunas de ellas. No tienes por qué adquirir cada habilidad hasta su máximo rango y puedes utilizar los puntos sobrantes para adquirir nuevas habilidades. Si tu personaje es de 4º nivel o superior, podrías modificar su puntuación de Inteligencia para obtener de ese modo unos cuantos puntos de habilidad más.

• **Personajes con Características Secundarias:** si creaste tu personaje utilizando las reglas de la 2ª Edición del AD&D y usaste la regla de habilidades secundarias, tu personaje conoce una o más versiones de las habilidades Arte u Oficio.

• **Conversión de Características de Ladrón:** si tu personaje era un ladrón o pertenecía a alguna de las clases que poseían Características de ladrón, tendrás que elegir habilidades para reemplazarlas (*tabla en pag. 48*) ➔

Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D	Historia Local	Saber (historia)
Agricultura	Oficio (granjero)	Instrumentos Musicales	Interpretar (instrumento musical)
Albañilería	Arte (albañilería)	Juego	Oficio (jugador)
Alfarería	Arte (alfarería)	Leer los Labios	Leer los Labios
Bailar	Interpretar (baile)	Luchar a Ciegas	Lucha a Ciegas (dote, no habilidad)
Cabalgar por el Aire	Montar	Malabarismos	Interpr. (juegos malabares)
Cabalgar por el Suelo	Montar	Montar Trampas	Supervivencia*
Cantar	Interpretar (cantar)	Saltar	Saltar
Carpintería	Arte (carpintería)	Tallado de Gemas	Arte (tallar gemas)
Cocinar	Arte (cocinar)	Tasación/ Evaluación	Tasación
Destilación	Arte (destilar)	Ventriloquia	Interpr. (ventriloquia)
Encender Fuego	Supervivencia*	Guerrero	
Entrenamiento de Animales	Trato con Animales	Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D
Etiqueta	Diplomacia	Armero	Arte (fabricar armaduras)
Característica Artística	Arte (cualquiera)	Arquero/ Flechero	Arte (fabricar flechas)
Heráldica	Saber (heráldica)	Cazar	Oficio (cazador)
Herrería	Arte (herrería)	Comprensión de Animales	Supervivencia*
Lenguajes Modernos	Hablar un idioma	Conducir Carros	Trato con Animales
Manejo de Animales	Trato con Animales	Correr	Correr (dote, no habil.)
Mareaje	Oficio (marinero)	Forja de Armas	Arte (fabricar armas)
Minería	Oficio (minero)	Juego	Oficio (jugador)
Modisto/ Sastre	Arte (coser)	Luchar a Ciegas	Lucha a Ciegas (dote, no habilidad)
Nadar	Nadar	Montañismo	Trear
Pescar	Oficio (pescador)	Montar Trampas	Supervivencia*
Sentido del Clima	Saber (climatología)	Navegación	Oficio (navegante)
Sentido de la Dirección	Intuir la Dirección	Rastreo	Rastrear (dote, no habilidad)
Tejer	Arte (tejer)	Resistencia	Resistencia (dote, no habilidad)
Trabajo del Cuero	Oficio (curtidor)	Supervivencia	Supervivencia*
Uso de la Cuerda	Uso de Cuerdas	Hechicero	
Zapatero Remendón	Arte (zapatero remendón)	Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D
Sacerdote		Astrología	Saber (astrología)
Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D	Curación	Sanar
Astrología	Saber (astrología)	Herbalismo	Oficio (herborista)
Curación	Sanar	Historia Antigua	Saber (historia)
Herbalismo	Oficio (herborista)	Historia Local	Saber (historia)
Historia Antigua	Saber (historia)	Identificar Conjuros	Conocimiento de Conjuros
Historia Local	Saber (historia)	Ingeniería	Oficio (ingeniero)
Identificar Conjuros	Conoc. de Conjuros	Instrumentos Musicales	Interpretar (instrumento musical)
Ingeniería	Oficio (ingeniero)	Leer/ Escribir	Véase Consejos sobre habilidades, más adelante.
Instrumentos Musicales	Interpretar (instrumento musical)	Lenguajes Antiguos	Hablar un Idioma
Leer/ Escribir	Véase Consejos sobre habilidades, más adelante.	Navegación	Oficio (navegante)
Lenguajes Antiguos	Hablar un Idioma	Religión	Saber (religión)
Navegación	Oficio (navegante)	Pícaro	
Religión	Saber (religión)	Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D
Pícaro		Acrobacia	Piruetas
Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D	Caminar por la Cuerda Floja	Equilibrio
Acrobacia	Piruetas	Disfraz	Disfrazarse
Caminar por la Cuerda Floja	Equilibrio	Falsificación	Falsificar
Disfraz	Disfrazarse	Historia Antigua	Saber (historia)
Falsificación	Falsificar		
Historia Antigua	Saber (historia)		

* La habilidad Supervivencia incluye las antiguas pericias Comprensión de Animales, Encender Fuego, Montar Trampas y Supervivencia.

Antigua Característica de Ladrón Habilidad de D&D

Vaciar Bolsillos

Hurtar

Abrir Cerraduras

Abrir Cerraduras

Hallar/ Retirar Trampas

Buscar (hallar trampas)

Inutilizar Mecanismo (retirar trampas)

Moverse en Silencio

Moverse Sigilosamente

Escondarse en las Sombras

Escondarse

Detectar Ruidos

Escuchar

Escalar Paredes

Trepar

Leer Lenguajes

Descifrar Escritura

Puedes comparar el antiguo porcentaje que poseía tu personaje en una Característica de ladrón con una habilidad de Destreza, dividiendo la antigua puntuación entre 5, redondeando hacia abajo y sustrayendo 5 al resultado. Por ejemplo, Escolrande era un ladrón con 65% de Detectar Ruidos. Esto equivale a un bono de +8 en escuchar ($65 / 3 = 13$, y $13 - 5 = 8$).

Consejos sobre habilidades de Ladrón: a la hora de calcular los nuevos bonos de habilidad de tu personaje, asegúrate de incluir en los mismos el modificador de la Característica clave. Por ejemplo, el modificador de Sabiduría de un personaje afecta ahora a su habilidad de Escuchar.

Ahora, los pícaros y los bardos tienen acceso en exclusiva a la habilidad Usar Objeto Mágico (encontrarás su descripción en el Capítulo 4 del *MJ*). Esta habilidad se parece a la antigua Característica Usar Pergaminos Mágicos, pero se aplica a la práctica totalidad de los objetos mágicos.

La mayoría de las antiguas habilidades de ladrón es más amplia y útil en su nueva versión. Buscar, por ejemplo, permite registrar un área en busca de tesoro, encontrar puertas secretas e incluso detectar huellas.

Lee cuidadosamente las descripciones de las habilidades y te encontrarás con algunas sorpresas muy agradables.

Equipo

La mayoría de los tipos de equipo sigue funcionando igual que en las versiones anteriores del juego. Existen unas pocas diferencias a las que hay que ir acostumbrándose:

- **Armas:** las armas ya no tienen puntuaciones de daño diferentes en función del tamaño del objetivo. En cambio, tienen posibilidades variadas de infligir un golpe crítico, como se explica en la sección Armas, en el Capítulo 7 del *MJ*.

Las reglas del juego sobre armas de dos manos y combate con dos armas han cambiado. Encontrarás los detalles en el Capítulo 8 del *MJ*.

Si el personaje posee un arma que no aparece en las listas del *MJ*, consulta la sección Resolución de Problemas de Personajes, más adelante.

- **Carga:** las antiguas reglas de carga han sido sustituidas por un sistema sencillo que refleja lo que un personaje puede llevar consigo, dependiendo de su tamaño y de su puntuación de Fuerza. Encontrarás los detalles en la sección Capacidad de Carga, en el Capítulo 9 del *MJ*.

- **Objetos Mágicos:** la mayoría de los objetos mágicos sigue funcionando igual que siempre. La sección de Magia, en el Capítulo 15, describe los cambios que han sufrido.

¿Qué ha cambiado en los personajes de clase dual o múltiple?

Personajes con Múltiples Clases: el juego ya no tiene dos sistemas diferentes para tratar con los personajes de clase dual y los de múltiples clases. Todos los personajes con más de una clase se llaman ahora personajes multiclase.

La opción de la clase múltiple está a disposición de los personajes de todas las razas.

Un personaje de clase múltiple avanza en una sola de sus clases a la vez, y cuando alcanza un nuevo nivel elige cuál de sus clases será la próxima a la que se dedicará. Todas las capacidades de clase que el personaje gana se acumulan y el nivel del personaje es la suma de todos los niveles que ha alcanzado. Por ejemplo, un Guerrero/Mago/Pícaro de nivel 3/3/3 es un personaje de nivel 9º. Encontrarás los detalles en la sección personajes multiclase, en el Capítulo 3 del *MJ*.

Nivel de Clase y Nivel de personaje: el nivel de clase es el nivel que el personaje ha alcanzado en una clase determinada. El nivel de personaje es el total de todos los niveles que un personaje ha alcanzado en todas sus clases.

Resolución de problemas de personajes

Esta sección ofrece consejos para resolver los problemas que podrían aparecer mientras se convierte a un personaje.

- **"Mi personaje posee un conjuro u objeto mágico que no aparece en las nuevas reglas".** Sustitúyelo por un conjuro u objeto similar. Además, dirígete a la sección de Magia del Capítulo 15 y encontrarás información para convertir conjuros y objetos mágicos de las ediciones anteriores del juego.

• **“Mi personaje posee un arma que no aparece en la lista actual de armas”.** Sustitúyela por un arma similar del mismo tipo y tamaño (por ejemplo, sustituye una katana o claymore por una espada bastarda), o crea las características correspondientes para el arma basándote en una similar que puedas encontrar en el *MJ*. Por ejemplo, cualquier arma que incluya una cuerda o una cadena probablemente se parece mucho a un mangual ligero o pesado.

• **“Creé mi personaje con un Kit”.** Los diversos kits de la 2ª Edición del AD&D varían mucho en cuanto a impacto y profundidad, pero esencialmente, todos ellos son pequeñas clases de personaje. Es posible que haya que trampear un poco para adaptar un personaje construido con uno de ellos, pero puede hacerse.

Pericias de Armas: si la clase de personaje no incluye un arma que el kit requiere, recomienda o proporciona gratuitamente, el personaje recibe automáticamente la capacidad de utilizarla sin necesidad de utilizar ninguna de sus dotes.

Pericias de No Armas: cualquier pericia incluida en la descripción de un kit (requerida, recomendada o proporcionada gratuitamente) está disponible para el personaje como una habilidad de su clase, incluso si se trata de una habilidad de clase múltiple o una habilidad exclusiva de otra clase. Si el personaje carece de puntos suficientes para comprar todas sus habilidades, tendrá que renunciar a algunas. Elimina las habilidades recomendadas antes de prescindir de las gratuitas o las requeridas.

Beneficios y Desventajas Especiales: el personaje conserva todos los beneficios y desventajas que le hubiera proporcionado el kit. Cada uno de los beneficios cuenta como una de las ventajas que el personaje tendría a su disposición. Si uno de los beneficios

de un kit aparece en el *MJ* como una habilidad, el personaje debe adquirir al menos 4 rangos en la habilidad y seleccionar la dote Soltura con una Habilidad para ella.

Si un beneficio especial aparece en el *Manual del jugador* como una dote, utiliza la descripción que se da en el *MJ* en vez de la que aparece en el kit. Cualquier prerrequisito que la dote pudiera tener se ignora en el caso de este personaje.

Si un beneficio especial no aparece descrito en el *Manual del jugador* como dote, trátalo como si lo fuera, utilizando la descripción que aparece en el kit.

Si un beneficio especial incluye una capacidad de otra clase, el personaje debería convertirse en uno de clase múltiple y dedicar al menos la cuarta parte de sus niveles (y siempre un mínimo de uno) a dicha clase. La otra clase se considera siempre una clase favorecida.

Por ejemplo, el kit de espadachín que aparece en *Libro del Buen Ladrón* permite a un personaje utilizar el GAC0 correspondiente a un guerrero. En la nueva edición del D&D, un espadachín de 8º nivel debería convertirse en un guerrero / pícaro con al menos dos niveles de guerrero. Puesto que la de guerrero es una clase favorecida para los espadachines, el personaje no sufre ninguna penalización por tener tan pocos niveles de guerrero.

• **“No encuentro una habilidad que corresponda a una anti-gua pericia”.** Cualquier pericia de no armas de las ediciones anteriores puede ser utilizada como una habilidad. Primero, asegúrate de que la pericia en cuestión no se ha convertido en una dote ni se ha incluido en alguna otra habilidad (lee “Habilidades”). Para utilizar una pericia como habilidad, deberás hacer lo siguiente:

Grupo de Pericia: determina quién puede adquirir la habilidad como habilidad de clase.

Grupo General: cualquier personaje puede adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Sacerdotes: los clérigos, paladines y exploradores pueden adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Pícaros: los bardos y los pícaros pueden adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Luchadores: los bárbaros, guerreros, paladines y exploradores pueden adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Magos: los bardos, los hechiceros y los magos pueden adquirirla como habilidad de clase.

Casillas Requeridas: esto ya no se aplica. Los personajes pagan 1 punto por rango para las habilidades cláseas y 2 puntos para las habilidades transcláseas.

Característica Relevante: ahora se ha convertido en la Característica clave. Si aparece más de una Característica relevante, el personaje elige una cuando adquiere la habilidad y utiliza esa misma Característica cada vez que usa la habilidad.

Si en la lista la Característica relevante aparece como NA (no aplicable), trata la pericia como una dote.

Modificador a la Prueba: esto ya no se utiliza. Cuando el personaje utiliza una habilidad, el DM establece una Clase de Dificultad para la acción, tal como se describe en el Capítulo 4 del *MJ* y en el Capítulo 3 del *MDM*.

Puedes utilizar el modificador a la prueba como una estimación general de la dificultad en el uso de una habilidad. Si el modificador de prueba es +1 o superior, la CD para un uso rutinario de la habilidad debería ser 10. Si el modificador de prueba es 0 o inferior, la CD para un uso rutinario de esa habilidad debería ser 15 (o debería requerir una prueba enfrentada). El “uso rutinario” representa el uso dia-

rio, típico, de una habilidad, no algo extravagante, fantasioso o heroico. Por ejemplo, cabalgar al trote por un camino llano y despejado es un uso rutinario de la habilidad Montar.

Descripciones de las Pericias: utilízalas como si fueran las correspondientes descripciones de las habilidades. El DM tendrá que decidir si la habilidad puede utilizarse sin entrenamiento, si es posible realizar intentos sucesivos y el tiempo que consume cada intento. La mejor manera de establecer tales detalles es comparar la pericia con una habilidad similar del MJ.

Por ejemplo, la pericia Mendigar del *Libro del Buen Ladrón* funciona de manera similar a las habilidades Farolear y Reunir Información con algunas pinceladas de la habilidad Disfrazarse. De hecho, si un personaje posee Disfrazarse y Farolear, posiblemente no necesita otra habilidad para mendigar. Lo mejor es tratar los intentos sencillos de pedir limosna ("Perdóneme, señor. ¿Tendría unas monedas para un huérfano?) como usos de Farolear.

En cualquier caso, tanto Engañar como Disfrazarse y Reunir Información pueden utilizarse sin entrenamiento, así que Mendigar también. Cada intento requiere un día completo.

La preparación necesaria para pasar un día mendigando consume 1d3x10 minutos, como la habilidad Disfrazarse. Para resolver el intento, realiza una tirada de Mendigar (o Engañar), opuesta a la media de Averiguar Intenciones de la gente que se encuentra en el lugar en el que el personaje pide limosna. Utiliza los modificadores que aparecen en la descripción de la pericia Mendigar como penalizaciones a la tirada. Si se tiene éxito, se consigue suficiente dinero para sufragar la comida y el alojamiento de un día (2d8 mp).

• **"Quisiera un ajuste de PX más exacto"**. La sección Experiencia ofrece un método sencillo de ajustar el total de experiencia de un personaje, pero éste no es especialmente preciso. Si no te importa hacer algunas operaciones matemáticas, puedes calcular lo cerca que estaba el personaje de alcanzar el siguiente nivel y situarlo a la misma distancia del siguiente nivel en el D&D. He aquí el procedimiento para un personaje de clase única:

1. Toma el antiguo total de Puntos de Experiencia del personaje y sustrae del mismo el mínimo necesario para alcanzar el nivel en el que se encuentra, según la tabla de la edición correspondiente. Por ejemplo, Sigretta es una Guerrera de 7º nivel, creada con las reglas de la 2ª Edición de AD&D y tiene 87.500 PX. El número mínimo de puntos que Sigretta necesitaba para alcanzar el 7º nivel era 64.000. $87.500 - 64.000 = 23.500$.

2. Sustrae el número mínimo de Puntos de Experiencia necesarios para alcanzar el nivel del personaje del mínimo necesario para alcanzar el siguiente nivel. Por ejemplo, Sigretta necesitó 64.000 PX para alcanzar el nivel 7º y necesitaría 125.000 para llegar al 8º. $125.000 - 64.000 = 61.000$.

3. Divide el número obtenido en el paso 1 entre el obtenido en el paso 2. En el caso de Sigretta, $23.500 / 61.000 =$ aproximadamente 0,385.

4. Sustrae el número mínimo de PX necesarios para alcanzar el nivel del personaje en la actual edición del D&D del mínimo necesario para alcanzar el siguiente nivel. Sigretta, por ejemplo, habría necesitado 21.000 PX para llegar a 7º nivel y necesitará 28.000 para alcanzar el 8º. $28.000 - 21.000 = 7.000$.

5. Multiplica el número obtenido en el paso 3 por el número obtenido en el paso 4 y redondea hasta el número entero más cer-

cano. En el caso de Sigretta, $0,385 \times 7.000 = 2.695$.

6. Añade el número obtenido en el paso 5 al número mínimo de PX necesarios para alcanzar el nivel actual del personaje, según la nueva tabla de PX. Este es el total ajustado de experiencia del personaje. En el caso de Sigretta, $2.695 + 21.000 = 23.695$.

Personajes de Clase Dual: para ajustar el total de PX de un personaje de clase dual, sigue los pasos anteriormente descritos, utilizando su clase activa. Por ejemplo, Ratchett es un Clérigo/Mago de nivel 7/2 que fue creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D y que estaba sumando experiencia en la clase mago. Cuando se proceda a ajustar su total de experiencia, los cálculos deberán basarse en la tabla de la clase mago.

Personajes de Clase Múltiple: para ajustar el total de experiencia de un personaje de clase múltiple, debes basar tus cálculos en su nivel de clase más elevado. Si el personaje posee dos clases con el mismo nivel, utiliza la clase cuyos requerimientos de PX para el siguiente nivel sean más elevados. Por ejemplo, Escolrande es un guerrero de 8º nivel/mago de 9º nivel/ladrón de 9º nivel, creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D. Para ajustar su total de experiencia, deberás basar tus cálculos en la clase mago, porque hacen falta más PX para llegar a ser un mago de 10º nivel que para convertirse en un ladrón de 10º nivel.

¿Qué ha cambiado en el GAC0 y la clase de armadura?

En el nuevo juego, los personajes ya no tienen GAC0 y la Clase de Armadura ahora sube en vez de bajar.

Ataque base: en vez del GAC0, un personaje tiene ataque base que se aplica a sus tiradas de ataque. Si la tirada de ataque igua-

la o supera la Clase de Armadura del objetivo, el ataque tiene éxito e inflige daño. Para comparar el GAC0 con el ataque base, sustrae el GAC0 a 20. Si, por ejemplo, un personaje creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tiene un GAC0 18, su Característica de combate es aproximadamente la misma que la de un personaje de D&D con un ataque base de +2.

Clase de Armadura: ahora comienza en 10 (el valor de CA para un personaje de tamaño medio sin armadura) y progresa hacia arriba. Para comparar las CA entre las distintas ediciones, toma la antigua CA y sustráela a 20. Si, por ejemplo, un personaje creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tuviera CA 5, su resistencia al ataque sería aproximadamente la misma que la de un personaje de D&D con una CA de 15.

¿Qué ha cambiado en las tiradas de salvación?

Los personajes siguen realizando tiradas de salvación para evitar los efectos dañinos de la magia hostil y otras amenazas, pero el proceso ha cambiado ligeramente.

Clases de Tiradas de Salvación: ahora existen tan sólo tres clases de tiradas de salvación: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Encontrarás los detalles en la sección Tiradas de Salvación, en el Capítulo 8 del MJ.

Bonos y Dificultades para las Tiradas de Salvación: los personajes ya no tienen simples números de tiradas de salvación. Por el contrario, cada personaje posee un bono o penalización que se aplica a cada tirada.

Para tener éxito, una tirada de salvación tiene que igualar o superar la Clase de Dificultad de la tirada de salvación.

Puedes comparar un número de tirada de salvación de una

edición anterior del juego con un bono de tirada de salvación tomando el primero y sustrayéndolo a 15.

Compara las tiradas de salvación de Fortaleza con las de Paralización/ Veneno/ Muerte Mágica. Por ejemplo, un guerrero de 5º nivel creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tiene una tirada de salvación contra Paralización de 11. Esto equivale a un bono de salvación de Fortaleza de +4.

Compara los bonos a las tiradas de salvación de Reflejos o Voluntad con las tiradas de salvación contra Conjuros. Por ejemplo, un guerrero de 5º nivel creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tiene una tirada de salvación contra conjuros de 14. esto equivale a un bono de Reflejos o Voluntad de +1.

¿Qué ha cambiado en los conjuros?

Los conjuros siguen siendo un arma potente y una herramienta muy útil. Los cambios más importantes son:

• **Conjuros Arcanos y Divinos:** los conjuros se dividen ahora en dos clases amplias.

Los magos, los bardos y otras pocas clases de personaje utilizan conjuros arcanos. Los personajes necesitan un conocimiento especializado o un talento natural para usar conjuros arcanos. La armadura estorba los complejos gestos y movimientos que se necesitan para lanzar un conjuro arcano.

Un conjuro divino depende de la piedad o dedicación del personaje hacia un poder superior. La armadura no interfiere con los conjuros divinos como lo hace con los arcanos.

• **Concentración:** el lanzamiento de un conjuro sigue siendo una tarea que requiere gran concentración mental, pero las distracciones, como por ejemplo

sufrir daño durante el combate, no significan necesariamente que el conjuro falle. Encontrarás los detalles en los Capítulos 8 y 10 del MJ.

• **Preparación de conjuros:** los personajes ya no memorizan los conjuros sino que los preparan con antelación. No es necesario que los preparen todos al mismo tiempo. Pueden reservar parte de su capacidad diaria hasta saber lo que van a necesitar. Encontrarás los detalles en el Capítulo 10 del MJ.

¿Qué ha cambiado en las clases de personaje?

La clase de tu personaje sigue determinando numerosos factores, desde su capacidad de lucha hasta sus Datos de Golpe, pasando por su Característica como conjurador y sus tiradas de salvación. Los cambios más importantes son:

Bonos y Penalizaciones a las Características: las puntuaciones de las Características afectan ahora por igual a todas las clases. Por ejemplo, no hay límite al número de puntos de golpe adicionales que proporciona una elevada puntuación de Constitución. Toda las clases de conjuradores obtienen conjuros adicionales, aunque la Característica que determina la magnitud de este bono varía en función de la clase.

Bardos: los bardos poseen ahora su propia lista de conjuros, que incluye trucos (conjuros de nivel 0). La capacidad del bardo para producir efectos mágicos por medio de sus canciones ha sido aumentada.

Clérigos y Sacerdotes: todos los personajes sacerdotes (salvo los druidas) se llaman clérigos en el nuevo juego y utilizan la misma lista básica de conjuros. Todos los personajes clérigos ganan conjuros adicionales y reciben Características especiales en

función de sus dominios (anteriormente llamados esferas). Encontrarás los detalles en la sección Clérigos, en el Capítulo 3 del *MJ*. Ahora, la lista de conjuros de los clérigos incluye conjuros de nivel 8º y 9º y oraciones (conjuros de nivel 0).

Los clérigos siguen teniendo poder sobre los muertos vivientes, pero las reglas que gobiernan tal poder han cambiado. Encontrarás los detalles en la sección Expulsar y Reprender a Muertos Vivientes, en el Capítulo 8 del *MJ*.

Druidas: ahora, la lista de conjuros de los druidas incluye conjuros de nivel 8º y 9º y oraciones (conjuros de nivel 0).

Dados de Golpe: ahora, todas las clases obtienen un nuevo Dado de Golpe cada nivel, hasta llegar al 20º.

Nuevas Clases: se han añadido al juego las clases del bárbaro, el monje y el hechicero. Encontrarás los detalles en el Capítulo 3 del *MJ*.

Ataques Múltiples: todos los tipos de personaje ganan la capacidad de atacar varias veces cada ronda. Encontrarás los detalles en la Tabla 3-1 del *MJ* y el texto que la acompaña.

Ladrones: la clase ladrón se denomina ahora pícaro. Los pícaros siguen poseyendo numerosas capacidades especiales (desde robar hasta escalar paredes), pero éstas se han incorporado a un sistema universal de habilidades. Encontrarás los detalles en las secciones Pícaro, del Capítulo 3, y habilidades, en el Capítulo 4 del *MJ*.

La capacidad del ladrón para apuñalar por la espalda ha sido sustituida por la más versátil del ataque furtivo, y su capacidad de leer pergaminos se ha expandido en la más útil de Utilizar Objetos Mágicos.

Magos: la lista de conjuros de Magos incluye ahora trucos (conjuros de nivel 0). Los magos especia-

listas pueden elegir ahora sus escuelas opuestas.

Magia

Los conjuros y los objetos mágicos siguen siendo una parte muy importante del D&D. Los conjuros y objetos más populares se han incluido en el *MJ* o en el *MDM*, o pueden convertirse a las nuevas reglas con un mínimo esfuerzo.

Conjuros que han cambiado de nombre

Los siguientes conjuros han cambiado de nombre en la nueva edición. Estos nombres nuevos suelen reflejar cambios en la forma de operar del conjuro o, sencillamente, reflejan mejor lo que hace.

Ver tabla en pags.54 y 55 ➔

Conversión de conjuros antiguos

Normalmente, es bastante sencillo adaptar un conjuro antiguo a las nuevas reglas. He aquí el modo:

Escuela: normalmente, la escuela de un conjuro sigue siendo la misma. Sin embargo, comprueba algún conjuro similar y asignale la misma escuela al que quieras adaptar (por ejemplo, los conjuros de curación y la mayoría de los de muro pertenecen ahora a la escuela Conjuración). Algunas de las escuelas tienen nombres nuevos, simplificados, a saber:

Subescuela y Descriptor: las anteriores versiones del juego no utilizaban las subescuelas y los descriptores. El mejor modo de asignarlos es encontrar un conjuro similar en el *MJ* y asignarle el mismo descriptor y la misma subescuela al que queremos adaptar.

Nivel: normalmente, el nivel de un conjuro sigue siendo el mismo.

Alcance: compara el antiguo alcance del conjuro con la tabla que te presentamos a continuación. Si un conjuro posee alcance variable de acuerdo al nivel, utiliza el mínimo nivel requerido para lanzarlo. Si el conjuro tiene alcances diferentes en interior y exterior, utiliza el mayor de los dos.

Alcance Antiguo	Alcance Nuevo
0	Personal
Toque	Toque
0-30 m.	Corto*
31-100 m.	Medio
101+ m.	Largo
Ilimitado	Ilimitado

*Algunos conjuros emanan del cuerpo del conjurador. Si es así, lo dirá la descripción del conjuro. En estos casos, convierte el alcance a metros y deja lo demás como está.

Componentes: no experimentan cambios. Ten en cuenta que los componentes materiales que

Antiguo Nombre de la Escuela	Nuevo nombre de la Escuela
Abjuración	Abjuración
Adivinación	Adivinación
Adivinación Mayor	Adivinación
Adivinación Menor	Universal
Alteración	Alteración
Conjuración/Llamada	Conjuración
Encantamiento/Hechizo	Encantamiento
Invocación/Evocación	Evocación
Nigromancia	Nigromancia

no se consumen durante la conjuración se denominan ahora focos.

Duración: compara la antigua duración con los ejemplos que se muestran más adelante. Si el conjuro tiene duración variable según el nivel, utiliza el valor correspondiente el nivel mínimo necesario para lanzarlo.

4 asaltos o menos: 1 asalto/nivel del conjurador.

5 asalto o más, pero medido en asaltos: 1 minuto/nivel del conjurador.

Cualquier duración medida en turnos: 10 minutos/nivel del conjurador.

Cualquier duración medida en horas o días: no cambia.

Permanente: normalmente no cambia pero algunos que anteriormente se consideraban permanentes, ahora son instantáneos. Compara el conjuro con uno similar del MJ para asegurarte.

Instantáneo: no cambia.

Especial: estos conjuros duran hasta que ocurre algo especial, como por ejemplo que el lanzador deje de concentrarse, que algún efecto externo los desencadene o que el objetivo realice una tirada de salvación. La duración concreta se explica en la descripción del conjuro. Establece la duración comparando el conjuro con un conjuro actual del MJ. Si no puedes encontrar un conjuro similar, utiliza la antigua duración que aparece en la descripción del conjuro.

Tiempo de Lanzamiento: si el antiguo tiempo de lanzamiento es inferior a 1 asalto, el conjuro consume 1 acción. Si, por el contrario, es 1 asalto o más, permanece como estaba, a menos que se expresase en turnos. En este caso, el nuevo tiempo de lanzamiento será 10 minutos por el número de turnos en el antiguo tiempo de lanzamiento.

Área de efecto: normalmente permanece tal cual. La nueva edición de D&D es mucho más clara

sobre cómo funcionan exactamente algunos conjuros, especialmente aquellos que afectan sólo a un número limitado de objetivos en un área en vez de a todos los que se encuentran en el área. Compara la descripción del conjuro con la explicación sobre áreas y efectos que puedes encontrar en el Capítulo 10 del MJ. También puede resultar de utilidad el comparar el conjuro a otro similar del MJ.

Tirada de Salvación: compara la antigua modalidad de tirada de salvación con la siguiente tabla.

Antigua	Nueva
T de S	T de S
½	Mitad ¹
Neg.	Niega o Incredulidad ²
No	(ocurre raramente) ³

¹ Las tiradas de salvación para sufrir sólo la mitad de efecto son de Reflejos, salvo que el conjuro tenga algún otro efecto que el de infligir daño, en cuyo caso se tratará de tiradas de Voluntad.

² Las tiradas de salvación para negar el efecto de un conjuro son de Voluntad o Fortaleza. Las tiradas de Voluntad se aplican sólo a los efectos mentales. Las de Fortaleza se aplican a los efectos que causan la muerte o alteración del objetivo (véase la sección Tiradas de Salvación en el Capítulo 10 del MJ). Si el conjuro perte-

nece a la escuela de la Ilusión, cambia Neg por Incredulidad.

³ En la nueva Edición de D&D son muy pocos los conjuros que no permiten tirada de salvación. Si el alcance del conjuro es Personal o Toque, puedes dejar la notación "No". Si el alcance del conjuro es mayor que Toque, se permite una tirada de salvación para negar el efecto.

Resistencia a Conjuros: debe ser siempre "Sí", salvo que el conjuro no produzca un efecto directo en el que lo recibe. Si tienes dudas, compara el conjuro con uno similar del MJ. Las secciones de Resistencia Mágica en el Capítulo 10 del MJ y en el Capítulo 3 del MDM también te serán de ayuda.

Descripción del Conjuro: en su mayor parte debe permanecer igual. Aquellos conjuros que causan daño variable dependiendo del nivel del lanzador, deben ajustarse a los límites de daño que muestra la siguiente tabla:

Ver tabla más abajo ➔

¹ En el caso de conjuros de clérigo, utiliza el límite del nivel inmediatamente anterior. El límite de daño para un conjuro de nivel 1º de clérigo es de 1 dado.

² Un conjuro de objetivo único afecta sólo a un objetivo o su total de daño se divide entre más de un objetivo. Un proyectil mágico, por ejemplo, puede causar 5 dados de daño a un objetivo; puede afectar a más de un individuo, pero los dados

Nivel del Conjuro ¹	Máximo Daño (Objet. Único) ²	Máximo Daño (Objet. Múltiple) ³
1	5 dados	-
2	10 dados	5 dados
3	10 dados	10 dados
4	15 dados	10 dados
5	15 dados	15 dados
6	20 dados	15 dados
7	20 dados	20 dados
8	25 dados	20 dados
9	25 dados	25 dados

Antiguo Nombre del Conjuro

Abrir las Aguas
 Acechador Invisible
 Árbol
 Armadura
 Arma Encantada
 Atar
 Atrapamiento
 Auxilio
 Bajar Agua
 Cantrip
 Causar Heridas Críticas
 Causar Enfermedad
 Causar Heridas Ligeras
 Causar Heridas Serias
 Ceguera
 Cerradura de Mago
 Clariaudiencia
 Clarividencia
 Concha Antianimales
 Concha Antimagia
 Conjuro Astral
 Conjuro de Inmunidad de Serten
 Horrible Marchitamiento de Abi-Dalzim
 Curar Ceguera o Sordera
 Curar Enfermedad
 Descenso a la Locura
 Detectar Invisibilidad
 Detectar Mentira
 Dominación
 Expulsar Madera
 Forma Espectral
 Fuerza
 Fuerza Espectral
 Fuerza Fantasmal
 Fuerza Fantasmal Mejorada
 Hechizar Persona o Mamífero
 Hechizar Serpientes
 Ilusión Permanente
 Ilusión Programada
 Infravisión
 Insecto Gigante
 Invisibilidad, radio 3 m.
 Invocar Elemental de Tierra
 Invocar Elemental
 Invocar Elemental de Fuego
 Libre Acción
 Localizar Animales o Plantas
 Luz Continua
 Llamar Animales I
 Llamar Animales II
 Llamar Animales III
 Llamar Monstruos I
 Llamar Monstruos II
 Llamar Monstruos III
 Llamar Monstruos IV
 Llamar Monstruos V

Nuevo Nombre del Conjuro

Controlar las Aguas
 Invocar Acechador invisible
 Forma arbórea
 Armadura de Mago
 Arma mágica mayor
 Animar un cuerda
 Ligadura de los Planos
 Refugio
 Controlar las aguas
 Prestidigitación
 Infligir Heridas Críticas
 Contagio
 Infligir Heridas Leves
 Infligir Heridas Serias
 Ceguera/ Sordera
 Cerradura Arcana
 Clariaudiencia/ Clarividencia
 Clariaudiencia/ Clarividencia
 Caparazón antivida
 Campo antimagia
 Proyección Astral
 Inmunidad a conjuros Mayor
 Horrible marchitamiento
 Quitar Ceguera/ Sordera
 Quitar Enfermedad
 Locura
 Ver lo invisible
 Discernir mentiras
 Dominar persona
 Repeler madera
 Forma gaseosa
 Fuerza de toro
 Imagen mayor
 Imagen Silenciosa
 Imagen Menor
 Hechizar Persona o Animal
 Trance Animal
 Imagen Permanente
 Imagen Programada
 Visión en la oscuridad
 Sabandijas gigantes
 Esfera de Invisibilidad
 Aliado de los Planos
 Convocar Monstruo V
 Aliado de los Planos
 Libertad de Movimiento
 Detectar Animales o Plantas
 Luz del día
 Convocar Aliado Natural I
 Convocar Aliado Natural II
 Convocar Aliado Natural III
 Convocar Monstruo I
 Convocar Monstruo II
 Convocar Monstruo III
 Convocar Monstruo IV
 Convocar Monstruo V

Llamar Monstruos VI
 Llamar Monstruos VII
 Llamar Monstruos VIII
 Magia de las Semisombras
 Magia de la Sombra
 Marca de Mago
 Martillo Espiritual
 Mensajero
 Monstruos de la Sombra
 Monstruos de Semisombra
 Niebla Letal
 Nube de Niebla
 Objeto
 Ojo de Mago
 Oscurecimiento
 Oscuridad Continua
 Oscuridad, radio 5 m.
 Palabra Impía
 PES
 Protección contra el Mal, radio 10 pies.
 Repeler Insectos
 Resistencia Mágica
 Resistir al Calor/ Resistir al Frío
 Restaurar
 Retener Muertos Vivientes
 Silencio, radio 5 m.
 Sonido Audible
 Soportar el Frío/ Soportar el Calor
 Sordera
 Transportarse vía Plantas
 Veneno Lento

Conjuros de mago con sus nuevas escuelas

Los conjuros de mago de la si-

Nombre del conjuros

Arma Encantada*
 Asustar
 Auxilio*
 Boca Mágica
 Caminar por las Sombras
 Ceguera
 Cerradura de Mago
 Cofre Secreto de Leomundo
 Conjuro Astral
 Consunción Horrible de Abi-Dalzim*
 Corcel Fantasma
 Creación Mayor
 Creación Menor
 Deseo
 Deseo Limitado
 Diminuta Cabaña de Leomundo
 Disyunción de Mordenkainen
 Drenaje de Energía
 Escudo
 Escudo de Fuego

Convocar Monstruo VI
 Convocar Monstruo VII
 Convocar Monstruo VIII
 Evocación sombría mayor
 Evocación sombría
 Marca Arcana
 Arma Espiritual
 Animal mensajero
 Conjuración sombría
 Conjuración sombría mayor
 Bruma ácida
 Niebla de obscurecimiento
 Encoger objeto
 Ojo Arcano
 Niebla de obscurecimiento
 Oscuridad profunda
 Oscuridad
 Blasfemia
 Detectar Pensamientos
 Circulo mágico contra el Mal
 Repeler sabandijas
 Resistencia a conjuros
 Resistir los elementos
 Restablecimiento Mayor
 Detener Muerto Viviente
 Silencio
 Sonido Fantasma
 Resistir los Elementos
 Ceguera/ Sordera
 Zancada arbórea
 Lentificar Veneno

guiente lista han cambiado de escuela; los conjuros que antes pertenecían a varias escuelas ahora se adscriben a una sola.

Vieja	Nueva
E/H	Transmutación
E/H	Nigromancia
Alt., E/H	Transmutación
Alt.	Ilusión
I/F, E/H	Ilusión
I/F	Transmutación
Alt.	Abjuración
Alt., C/LI	Conjuración
I/E	Nigromancia
Alt., Nig.	Nigromancia
C/LI, I/F	Conjuración
I/F	Conjuración
I/F	Conjuración
C/LI	universal
C/LI, I/E	Universal
Alt.	Evocación
Alt., E/H	Abjuración
I/E, Nig.	Nigromancia
I/E	Abjuración
I/E, Alt.	Evocación

Esfera Congeladora de Outlike	Alt., I/E	Evocación
Esfera Elástica de Outlike	Alt., I/E	Evocación
Esfera Prismática	Abj., C/LI	Abjuración
Esfera Telequinética de Outlike	Alt., I/E	Evocación
Espejismo Arcano	I/F, Alt.	Ilusión
Fabricar	E/H, Alt.	Transmutación
Forma Espectral*	Alt., I/F	Transmutación
Lazo Telepático de Rary	Alt., Adi.	Adivinación
Leer magia	Adi.	Universal
Lenguas	Alt.	Adivinación
Luces Danzantes	Alt.	Ilusión
Luz	Alt.	Evocación
Luz Continua*	Alt.	Evocación
Mansión Magnífica de Mordenkainen	Alt., C/LI	Conjuración
Marca de Mago	Alt.	Universal
Miedo	I/F	Nigromancia
Mordedura Visual	E/H, I/F	Transmutación
Motivo Arco Iris	Alt., I/F	Ilusión
Muro de Hierro	I/E	Conjuración
Muro de Piedra	I/E	Conjuración
Muro de Viento	Alt.	Evocación
Muro Prismático	C/LI	Evocación
Niebla Sólida	Alt.	Conjuración
Nube de Niebla	Alt.	Conjuración
Nube Hedionda	I/E	Conjuración
Nube Incendiaria	Alt., I/E	Conjuración
Nuble Letal	I/E	Conjuración
Ojo de Mago	Alt.	Adivinación
Oscuridad, radio 3 m	Alt.	Evocación
Pantalla	Adi., I/F	Ilusión
Pedir	I/E, E/H	Encantamiento
Permanencia	Alt.	Universal
Pesadilla	I/E, I/F	Ilusión
Piel de Piedra	Alt.	Abjuración
Protección y Defensa	I/F, Alt., E/H	Abjuración
Proyectar imagen	Alt., I/F	Ilusión
Rayo debilitador	E/H	Nigromancia
Refugio Seguro de Leomundo	Alt., E/H	Conjuración
Retener Portal	Alt.	Abjuración
Rociada de Color	Alt.	Ilusión
Rociada Prismática	C/LI	Evocación
Runas Explosivas	Alt.	Abjuración
Secuestrar	I/F, Abj.	Abjuración
Símbolo	C/LI	Universal
Soplo de Viento	Alt.	Evocación
Sueño	I/E, I/F	Ilusión
Telaraña	I/E	Conjuración
Trampa de Fuego	Abj., I/E	Abjuración
Transformación de Tenser	Alt., I/E	Transmutación
Viento Susurrante	Alt., I/F	Transmutación
Visión Falsa	Adi.	Ilusión

Clave: Alt. = Alteración; I/F = Ilusión/ Fantasma; E/H = Encantamiento/ Hechizo; C/LI = Conjuración/ Llamada; Abj. = Abjuración; Nig. = Nigromancia; I/E = Invocación/ Evocación; Adi. = Adivinación Mayor

• Este conjuro ha cambiado de nombre. Consulta la lista anterior con los nuevos nombres de los conjuros.

de daño deben dividirse entre todos los afectados.

3 Un conjuro de objetivo múltiple puede causar todo el daño a dos o más objetivos simultáneamente. Una bola de fuego, por ejemplo, causa todo el daño a cuantos se encuentren dentro de su área de efecto.

Conjuros que no deberías convertir

Algunos conjuros han sido eliminados por completo del juego. Son *Conocer Alineamiento* y todos los conjuros arcanos curativos.

Conversión de objetos mágicos antiguos

Normalmente es muy sencillo adaptar un objeto mágico antiguo a las reglas nuevas. He aquí cómo:

Nivel del Conjuro: asigna un nivel de conjurador al objeto determinando la capacidad más poderosa que posea el objeto (de las que replican el efecto de un conjuro) y encontrando el nivel más bajo de mago (si el objeto es arcano) o clérigo (si el objeto es divino) requerido para lanzar el conjuro en cuestión. Si el objeto no posee capacidades semejantes a conjuros, busca en el *MDM* un objeto que se le parezca y asígnale el mismo nivel de conjurador.

Prerrequisitos: lee el Capítulo 5 del *MJ* para decidir qué dote es necesaria para fabricar el objeto. El DM tendrá que examinar los poderes del objeto y decidir a qué conjuros se parecen más; estos conjuros se convierten en prerrequisitos para el objeto.

Precio en el Mercado: busca dos o tres objetos que se le parezcan en el *MDM* y asígnale al tuyo un precio similar.

Cetros, Bastones y Varitas: todos los cetros son objetos dotados de poder

res únicos, no simplemente poderes que duplican los de ciertos conjuros. Los bastones son objetos de funciones múltiples que almacenan conjuros. Las varitas son objetos con una única función que almacenan conjuros. Si una varita o un bastón posee un poder único, ahora es un cetro. Si

Objetos que no deberías convertir

Algunos objetos han sido eliminados por completo del juego. Entre ellos se encuentran todos los que otorgan una puntuación de Característica o clase de armadura fijas. Los objetos que mejoran las Características deberían conferir un bono entre +2 y +6. Los objetos de protección deberían proporcionar un bono de armadura, armadura natural o desvío de +1 a +6.

Necesitas la aprobación de tu DM para utilizar cualquier objeto que no aparezca en el nuevo *MDM*.

Monstruos

El *Manual de Monstruos* contiene las criaturas más populares de las anteriores ediciones del juego e incluye todos los seres que aparecen en las tablas de encuentros aleatorios del *MDM*.

Conversión de monstruos antiguos

Tamaño y Tipo: las clases de tamaño de las versiones anteriores no se corresponden con las actuales. Estudia la descripción de la criatura y decide lo grande que es en realidad (esto es, su altura, longitud y peso) y asígnale un tamaño, utilizando la información sobre el tamaño de los monstruos que aparece en la Introducción del *MM*.

Asígnale un tipo a la criatura utilizando la información sobre tipos de monstruos que aparece en la Introducción del *MM*.

Dados de Golpe y Puntos de Vida: el número de dados de golpe sigue siendo el mismo. Asigna a la criatura un tipo de dado de golpe apropiado para su tipo. Encontrarás información sobre los tipos de dados de golpe en la sección Límites de Avance de la Introducción del *MM*.



un cetro
o una varita de

una versión anterior del juego puede producir múltiples efectos de conjuros, ahora es un bastón. Si un bastón o cetro puede producir sólo un efecto de conjuro, ahora es una varita. Tanto los cetros como las varitas y los bastones tienen un máximo de 50 cargas.

El modificador de Constitución de la criatura se aplica a cada uno de sus dados de golpe.

Iniciativa: asigna a la criatura un bono de iniciativa basado en su modificador de Destreza (y posiblemente la dote Iniciativa Mejorada). Lee las secciones sobre Puntuaciones de Característica y habilidades y Dotes, más adelante.

Velocidad: multiplica el antiguo índice de movimiento de la criatura por 2,5 y redondea hasta el múltiplo de 10 más cercano. Además, si la criatura posee un índice de movimiento para trepar o nadar, obtiene la habilidad Nadar y/o Trepar de forma gratuita. Si la criatura posee un índice de movimiento de vuelo, debes asignarle una clase de maniobrabilidad. Encontrarás los detalles sobre nadar, trepar y volar en la Introducción del MM.

Clase de armadura: sustrae a 20 la antigua Clase de Armadura de la criatura; el resultado es su CA para combate normal. En las reglas actuales, la sección de CA indica también en qué medida se debe ésta a su tamaño, a su protección natural y a su Destreza. Calcula la armadura natural de la criatura sustrayendo a su valor normal de CA el modificador de Destreza, el modificador por tamaño (que encontrarás en la sección de Tamaño en la introducción del MM) y 10 puntos más.

Ataques y Ataque base: apunta cada uno de las armas y armas naturales de la criatura junto al ataque base que posee con cada una. El ataque base de la criatura depende de sus dados de golpe y de su tipo; lee la sección de Límites de Avance en la Introducción del MM. El tamaño, las puntuaciones de Característica y las dotes de la criatura afectan a cada uno de sus ataques como se describe en la sección Ataques de la Introducción del MM.

Daño: utiliza las antiguas puntuaciones de daño de la criatura, modificadas por su Fuerza, como

se describe en la sección Daño de la Introducción del MM.

Ataques especiales: utiliza los ataques especiales que aparecen en la antigua descripción de la criatura. Si algún ataque especial aparece descrito en la Introducción del MM, utiliza estas reglas. Si el ataque especial no está descrito en la Introducción del MM, busca en el libro una criatura con capacidades similares y utiliza sus reglas.

Defensas especiales: utiliza las defensas especiales que aparecen en la antigua descripción de la criatura. Si alguna defensa especial aparece descrita en la Introducción del MM, utiliza estas reglas. Si la defensa especial no está descrita en la Introducción del MM, busca una criatura con capacidades similares y utiliza sus reglas.

Criaturas que sólo pueden ser heridas por armas mágicas o de plata: esta defensa se denomina ahora reducción de daño. El tipo de arma que anula la reducción es el mismo que el requerido para herir a la criatura en la antigua versión del juego. Establece la reducción de daño en 10 puntos o busca dos o tres criaturas similares en el MM y otórgale al monstruo una reducción de daño similar.

Resistencia mágica: ahora se denomina resistencia a conjuros. Divide la antigua resistencia entre 5 y añade el resultado a 11 para obtener la puntuación de resistencia a conjuros de la criatura.

Tiros de salvación: los bonos básicos para las tiradas de salvación de la criatura dependen de su tipo y sus dados de golpe. Lee la sección Límites de Avance en la Introducción del MM. Las puntuaciones de Característica y las dotes de la criatura afecta al bono para cada clase.

Puntuaciones de Característica: busca dos o tres criaturas similares en el MM y asígnale puntuaciones de Característica parecidas.

En general, cuanto más grande sea una criatura, mayores deberían ser sus puntuaciones de Fuerza y Constitución. Cuanto más rápidamente se mueva, mayor debería ser su puntuación de Destreza.

Puedes utilizar el antiguo nivel de Inteligencia de la criatura como guía para determinar su Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Habilidades y Dotes: el número de puntos de habilidad y dotes que posee una criatura depende de sus Datos de Golpe y tipo; lee la Sección Límites de Avance en la Introducción del MM. Asume que cualquier habilidad que elijas para la criatura es una habilidad de clase (cuesta 1 punto por rango).

Descripción: utiliza la antigua descripción.

Las criaturas y la sorpresa: en las nuevas reglas, no hay tiradas de sorpresa. Si la criatura es difícil de sorprender, debería tener un bono a las pruebas de Observar y Escuchar (y una puntuación de Sabiduría bastante buena). Si la criatura está especialmente capacitada para atacar por sorpresa, debería tener un bono a las pruebas de Esconderse y Moverse en Silencio (y una puntuación de Destreza bastante buena).

Clima/terreno: normalmente, éste elemento no cambia, pero debes utilizar los términos que aparecen en la sección Clima/Terreno de la Introducción del MM.

Organización, Nivel de Desafío y tesoro: busca dos o tres criaturas similares en el MM y asígnale a la tuya una organización, nivel de desafío y tesoro parecidos.

Alineamiento: el antiguo.

Rango de Avance: la mayoría de las criaturas puede doblar sus Datos de Golpe básicos.

Manuel Mata

Traducción del Manual
Oficial de Conversión de
Wizards of the Coast



Sueño del Crepúsculo

M Ó D U L O

Sueño del Crepúsculo es una singular aventura para D&D 3ª edición que sirve como introducción al mundo de Georian, una tierra fantástica y plagada de aventuras en la que diversos acontecimientos van a cambiar drásticamente el destino de todas las razas que lo pueblan.

Los PJ son arrojados de su hogar por el ataque de unas criaturas desconocidas que les obliga a viajar hacia el Sur. Es el comienzo de una época oscura en la que se revelarán fuerzas hasta entonces ocultas. En medio del caos descubrirán la existencia de seres que nunca hubieran imaginado y volverán de un viaje que parece un sueño para encontrarse con una Georian completamente transformada donde nada es lo que parece. La historia tendrá su continuación en "Los guerreros de Hambor", de próxima aparición.

La aventura está diseñada para un grupo de aventureros de nivel 1-3, preferiblemente de alineamiento Bueno. Como en todos los grupos de D&D se aconseja la presencia de al menos un guerrero competente y un personaje con capacidad de sanar a otros.

La ciudad de la que proceden los PJ es Nindaen, una enorme urbe donde conviven criaturas de todo tipo. Ha sido atacada por un ejército de criaturas reptiloides desconocidas hasta el momento. Todos los supervivientes de la primera oleada se retiran de la norteña ciudad antes de que las despiadadas criaturas vuelvan a atacar. Los PJ llevan una bestia de carga (caballo, mula...) con diversos enseres de importancia que pesan demasiado, como por ejemplo grimorios, ropajes ceremoniales, tiendas de campaña e incluso algunas pociones curativas

(que podrías regalar a tus PJ si son de poco nivel)

Largas columnas de humo arañan el firmamento nocturno a vuestras espaldas. Columnas de humo que surgen de una ciudad. Vuestro hogar.

No tuvisteis tiempo para reaccionar; sólo pudisteis recoger vuestras pertenencias más preciadas y dejar atrás todo lo que conocíais y amabais. No sabéis el porqué del ataque, o siquiera la naturaleza de los seres que atacaron y saquearon sin piedad. De lo que sí estáis seguros es de que no se trataba de algo ni remotamente humano. La guardia de la ciudad no tuvo ninguna opción y todos aquellos que plantaron cara con valentía a la amenaza fueron aniquilados.

Ahora, huyendo por la carretera, sin un rumbo fijo, camináis junto a los demás en busca de un lugar donde hallar respuestas y encontrar el consuelo que necesitáis. El silencio acompaña la comitiva como ave de mal agüero, pues la esperanza ha sido consumida por el mismo fuego que ahora lame los muros de la ciudad. Los rostros cenicientos de los demás reflejan el odio y la tristeza causados por un exilio tan injusto.

Los personajes viajan junto a los demás ciudadanos por el camino principal que lleva hacia el sur, hacia la ciudad de Hambor, el emplazamiento más cercano. Al este se alza el joven y exuberante bosque de Semori; al oeste, se extiende un amplio valle. Puede que los PJ insinúen la posibilidad de acortar a campo traviesa, pero los carros podrían encontrarse con obstáculos insalvables y nadie tiene demasiadas ganas de hacer nada, salvo continuar en silencio por el camino. Si la muerte ha de llegar para ellos, poco importa que lo haga aquí o en mitad del valle.

Intenta que esta escena no sea sólo una descripción más. A pesar de la dificultad que entraña, trata de conseguir que los personajes experimenten la sensación de angustia y desesperanza que se palpa en el ambiente. Puedes incluir algún suceso que refuerce este sentimiento, como la aparición de un PNJ amigo que sufre graves heridas y que se aferra a la vida, a pesar de que la muerte se halla cerca; o los llantos de los niños que se resisten a abandonar sus casas...

Permite que los personajes interactúen un rato, dándoles tiempo a que den algo de vida a la escena.

Después léeles lo siguiente:

De improviso, una ráfaga de aire sacude vuestros rostros y unas figuras aladas, de aspecto draconil, pasan volando por encima de vosotros a una velocidad increíble. La caravana se detiene y se levantan por todas partes voces de alarma y gritos, mientras el miedo y el caos se extienden rápidamente. Antes de que podáis hacer nada, uno de los seres se lanza en picado, apresa un caballo entre sus garras y lo eleva consigo.

Algunos ciudadanos cogen sus aperos y se disponen a defender lo poco que les queda.

Las criaturas forman parte del ejército que ha ocupado la ciudad. En concreto se trata de una partida de exploradores, cuya misión es ralentizar la marcha de la caravana todo lo posible y evitar que las noticias del ataque se difundan demasiado rápido.

Así pues, los seres se centrarán en los animales que conducen los carromatos o aquellos que transportan los víveres. Su táctica preferida es la de cargar los animales y soltarlos desde cierta altura, con consecuencias fatales, como es evidente.

En caso de que los PJ den demasiados problemas; uno de los seres, al menos, se volverá para atacarlos. Si en cualquier momento una criatura resulta herida de gravedad o es muerta, el resto abandonará rápidamente la contienda y se dirigirá hacia la ciudad.

Cuando los gálavos se lancen en picado, los PJ solo tendrán tiempo para efectuar un ataque. En caso de que éste tenga éxito, hay un 15% por cada golpe que haya impactado (acumulativo) de que la criatura no consiga agarrar a su presa y ésta salve la vida por el momento.

Tras la contienda se atenderá a los heridos mientras aquellos ciudadanos más capaces procuran tranquilizar a los demás y los organizan de la mejor manera posible. Muchos de los animales, asustados por la presencia de las bestias inhumanas, se han encabritado y perdido en el bosque. Se acuerda no buscarlos, así como abandonar todo aquello que no sea realmente imprescindible. Este ataque ha demostrado que aún falta mucho para estar a salvo.

Cuando los PJ se seren en y la situación se haya calmado un

poco, se darán cuenta de que uno de los caballos/mulas/lo que sea que transportaba sus enseres (léase todo aquello por lo que los PJ serían capaces de dar su vida, como armas o armaduras valiosas, objetos personales, el grimorio del mago etc.) ha huido hacia la dudosa seguridad del bosque. Obviamente, si pretenden ir en su busca nadie los va a acompañar, así que si quieren recuperar lo que han perdido tendrán que internarse en la espesura y desearse la mejor suerte del mundo.

Una tirada de Buscar CD 13 les permitirá identificar las huellas de su animal entre el resto de la "estampida", o una tirada de Atisbar CD 11 les permitirá avistarlo mientras se interna en el bosque. No es difícil seguir el rastro de ramas partidas y las marcas de las herraduras hasta un pequeño claro situado en el interior del bosque.

El bosque

Tras la pista de vuestro animal, dais con un claro en cuyo centro descansa apacible un estanque de aguas límpidas y cristalinas. En medio del estanque, sobre un promontorio de hierba verde y fresca, padece tranquilamente vuestro caballo -o mula-, como si no hubiera pasado nada, ajeno a lo que le rodea. Al entrar en el claro una sensación extraña os recorre de arriba abajo; sin embargo, no sabrías decir a qué obedece: parece que aquí el aire es más limpio, más fragante, incluso que los árboles disfrutan de más vitalidad... aunque probablemente sea todo fruto de vuestra imaginación.

Todo el claro está bajo la influencia de un reino mágico; de ahí la paz y quietud que se respiran.

El estanque apenas tiene unos cuantos centímetros de profundidad, y el fondo puede verse con claridad. El animal ignora a sus dueños, demasiado concentrado en la deliciosa comida que está tomando. Si cualquiera de los PJ se introduce en el estanque, léeles lo siguiente:

Una débil brisa comienza a soplar, deslizándose entre las hojas de los árboles y levantando una dulce melodía. A vuestro alrededor, las flores comienzan a expulsar una enorme nube de polen, que pronto os impide ver más allá del claro y que gira en torno a vosotros, como un inofensivo tornado.

Están a punto de entrar en el reino mágico. El polen no es venenoso o perjudicial en modo alguno y tan sólo los dejará aturridos durante un par de turnos.

Todos los PJ que se encuentren en las inmediaciones del estanque serán transportados al reino. En caso de que alguno de ellos estuviera fuera o se encontrara en otro sitio, lo único que vería es la nube de polen elevándose para desaparecer casi de inmediato junto a sus compañeros, incluido el caballo. En el promontorio, las huellas desaparecen; es como si se hubieran evaporado. Caso de que algún rezagado se atreva a entrar en el claro, sucederá exactamente lo mismo.

La caza

El melodioso sonido de un cuerno os saca de vuestro ensimismamiento. Comprobáis que aún estáis en

el mismo sitio, pero a la vez hay algo en él que lo hace diferente. Los colores parecen más vívidos, los olores más intensos...

De nuevo el sonido del cuerno resuena por el bosque, pero esta vez más cerca.

Mientras os incorporáis, veis que una figura se acerca en vuestra dirección a gran velocidad.



La figura es en realidad Mainna, un hada que ha estado sirviendo en secreto a Rasher, enemigo de los señores del reino mágico. Tras haber sido descubierta, trata ahora de huir sea como sea. No obstante, un poderoso sortilegio de La Dama del Reino impide que cualquiera de sus habitantes lo abandone si no cuenta con la ayuda de alguien que no sea un hada o un duende. Mainna lo sabe y pretende utilizar a los PJ para escapar.

En cuanto la figura se acerca un poco más, apreciáis que se trata de una mujer, la mujer más bella que hayáis visto en toda vuestra vida: sus cabellos parecen hechos de los rayos del mismo sol, tan radiantes son; y su piel es tan blanca que recuerda a la nieve virgen de una ladera. Viste unos ropajes extraños, brillantes y muy coloridos, donde la grana, la plata y el verde se mezclan de forma armoniosa. Sus ojos lilas, rasgados y teñidos de un cierto halo de tristeza se giran hacia vosotros, mientras que la voz que emerge de su garganta hace que vuestro vello se erice.

— Por favor, necesito vuestra ayuda...



Aunque Mainna es de hecho un hada de gran

belleza, la mayoría de lo que ven los PJ es una ilusión creada por sus considerables poderes químicos.

Le queda poco tiempo para escapar, por lo que no se andará con rodeos. Lo único que necesita de los PJ es una frase como "Te ayudaremos a salir de aquí" o cualquier cosa parecida. No importa que los PJ no entiendan el verdadero significado de lo que están diciendo o que mientan. Basta con que formulen su oferta de auxilio para que ella se introduzca en el estanque y se desvanezca.

Mainna tiene 1d6+2 asaltos para convencerlos, de modo que recurrirá a todo tipo de artimañas para conseguirlo, incluyendo promesas de todo tipo, por absurdas que parezcan (y que no tiene la menor intención de cumplir) o la creación de ilusiones menores (dinero, equipo, etc.).

Transcurridos los asaltos pertinentes, lee a los jugadores lo siguiente.

El rumor de más gente que se aproxima os llega ahora bien claro desde el interior del bosque. Da la impresión que, en cualquier momento, una comitiva saldrá de entre los enormes árboles para daros la bienvenida, tal es el ruido.

Si Mainna aún no ha logrado escapar:

La mujer os mira con ojos suplicantes, y es entonces cuando tres criaturas semejantes a jabalís, con hocicos ahusados y peludos, pero erguidos como seres humanos, hacen su aparición en el claro. Se detienen sólo un instante y, tras ver a

la mujer que está con vosotros, se lanzan sobre ella.



Las criaturas son en realidad cazadores, otro tipo de duendes del reino, que persiguen a Mainna y cuya misión es llevarla sana y salva ante la Dama. A menos que los PJ ataquen a su vez, no tienen nada de qué preocuparse, pues el asunto no va con ellos.

Mainna tiene un turno más para persuadir a los PJ antes de que las criaturas la alcancen. Si en cualquier momento los PJ pronuncian la promesa de ayuda, el hada atravesará la barrera del reino y desaparecerá de su vista. Si se niegan a actuar, los cazadores conseguirán capturarla tras un combate intenso en el cual dos de ellos resultarán heridos.

Puede que los PJ decidan enfrentarse a los perseguidores en lugar de dejar escapar a Mainna. No es una idea demasiado buena, pero si llega a ocurrir, sus perfiles se encuentran al final del módulo.

Si los PJ entablan conversación con los duendes, éstos se mostraran bastante curiosos con respecto a ellos y les preguntarán de dónde vienen, qué están haciendo en el reino, etc. De todas formas, no dirán nada concreto ni revelarán el porqué de la persecución o la identidad de la mujer; prefieren esperar a que la Dama hable con ellos.

El cazador

De la linde del bosque emerge un grupo de pintorescos personajes, a cual vestido de forma más extravagante. A pesar de sus orejas puntiagudas y sus ojos almendrados casi estáis seguros de que no se trata de elfos, al menos no de los elfos que vosotros conocéis.

Al frente de ellos viene una mujer, cuya belleza supera a la que instantes antes pidiera vuestra ayuda. Os mira desconfiada, con un brillo a la vez distante y furioso en los ojos. A pesar de su soberbia apariencia, de su hermoso pelo del color de la miel y sus rasgos exquisitamente tallados en un rostro de marfil, no podéis reprimir cierta sensación desagradable.

La comitiva está formada por cerca de una docena de duendes, la mayoría de los cuales pertenece a la "casta noble". Interpretalos como a señoritos consentidos y arrogantes, a la vez que bastante impredecibles; después de todo, son ajenos a la lógica humana. En cuanto se acerquen a los PJ exigirán que éstos se arrodillen en presencia de la Dama del Claro. En caso de que no lo hagan, uno de los nobles les lanzará una puya de lo más hiriente e ingeniosa, para luego murmurar que acabará con su desfachatez en un segundo. Acto seguido, desenvaina su estoque. Si se llega a este punto, la Dama obligará al noble a que se comporte de manera más civilizada y procederá a hablar con los PJ. Si, en cambio, se arrodillan sin pensárselo dos veces, la Dama se mostrará un poco más cordial en su recibimiento y verá con mejores ojos a los extranjeros.

Llegados a este punto pueden haber ocurrido diferentes cosas:

- Han ayudado a Mainna y ésta ha escapado: La Dama monta en cólera sin explicar demasiado y acusa a los PJ de ser unos incompetentes y unos estúpidos (si alguien osa encararse a ella, utiliza algún hechizo para dominarlo o ponerlo fuera de combate, nada que provoque demasiado daño), a la vez que les impone un geas: "Grisés mortales: Mi reino será vuestra prisión hasta que mis palabras abran de nuevo la puerta intemporal a vuestra cruel y oscura tierra".

- Han matado a Mainna o a algún cazador: de nue-



vo la Dama se enfurece, pues la muerte de uno de ellos siempre es motivo de tristeza (incluso cuando, como en este caso, fuera un hada con el corazón ennegrecido la que ha muerto). El resultado es el mismo que en el caso anterior, pero la Dama añade antes, "Vuestro imperdonable crimen os ha manchado a

los ojos de cualquier miembro de nuestra stirpe".

- Han colaborado en la captura de Mainna o, por lo menos, no la han dejado escapar: la Dama reacciona de forma más favorable, alabando su prudencia y buen hacer. No les dejará ir antes de que compartan una comida en su honor (una negativa sería tomada como un tosco insulto).

La comida

Los PJ serán conducidos al interior del bosque, donde no tardarán en perder la orientación (no importa cuántas precauciones tomen, a efectos prácticos se habrán perdido). A su alrededor las hadas no dejan de bailar y cantar con sus armoniosas voces, en lenguas que los PJ desconocen. La mayoría de los nobles los observará con desprecio, susurrando acerca de lo impropio que resulta invitar a unos burdos extranjeros a su hogar. No obstante, alguno de ellos podría conversar con los PJ por curiosidad (entre ellos puede haber sujetos menos "repelentes"). Las hadas más pequeñas, fascinadas por la novedad, podrían acercarse a ellos y gastarles pequeñas bromas o hacer algunos trucos para impresionarlos.

No tardará mucho en alcanzar el "hogar" de las hadas: los alrededores de un enorme roble, tan grueso como varios hombres, y tan alto que apenas se puede ver el final de su copa.

Varias mesas han sido dispuestas a la sombra del árbol, con exquisitas cuberterías de plata y copas del más delicado cristal de colores. Pequeñas hadas voladoras se aprestan a dar los últimos

detalles mientras los nobles esperan a que la Dama tome asiento. En cuanto lo hace, todos ellos la imitan al unísono.

Deja que los PJ traten de hablar con las demás hadas y duendes durante la comida, aunque has de tener en cuenta que tienen poca capacidad de atención y que saltan de un tema de conversación a otro de manera bastante caótica. Además, lo más probable es que no se entiendan demasiado bien con los extranjeros (*para derrotar al Basilisco de Nieve que asolaba el estanque tuve que hacerme con un rayo de luna y...*)

No obstante, y con mucho esfuerzo por parte de los PJ, pueden enterarse de algunas cosas sobre la persecución y demás. Si consiguen (con una buena interpretación) que alguna hada les relate la historia, sabrán que Mainna era una de las hadas más queridas por todos, así como la confidente de la Dama. Nadie sospechaba que hubiera traicionado al reino, pero la verdad es que lo había hecho, ofreciendo a Rasher información muy importante acerca de la secreta localización de éste y cómo acceder a su interior. Cuando la Dama se enteró, convocó inmediatamente a los cazadores para que die-ran con ella; y el resto lo conocen de primera mano.

La comida consistirá en platos ciertamente surrealistas, aunque la mayoría tendrá un gusto delicioso, que supera todo lo que los PJ hayan podido probar con anterioridad. El menú lo conforman suspiros de rosas, agujas de pino nevado y estofado de Dragón Silvano, regado todo ello con lágrimas de Luna y néctar flo-

ral y delicias de nube y pastas de diverso tamaño, sabor y color como postre.

Por cada PJ que coma, tira 1d10 y consulta la siguiente tabla:

- 1 Ven todo distorsionado, con colores y formas nuevas. -1 a los tiros de Reflejos.
- 4-6 No ocurre nada extraño.
- 7-8 Están más contentos. La sonrisa no desaparece de sus labios. +1 a los tiros de Voluntad.
- 9 Perciben su entorno con sorprendente claridad. +1 a los tiros de Reflejos.
- 10 Se notan extremadamente gráciles y veloces. +1 Des

Los efectos durarán hasta la puesta del sol o hasta que salgan del reino, lo que ocurra antes.

A mitad de la comida; la Dama se erguirá majestuosa y pro-

pondrá un brindis por los extranjeros si éstos se han comportado correctamente; si no lo han hecho demasiado bien, solicitará su colaboración sin muchos ambages, obviando el brindis.

La misión

Propongo un brindis por los extranjeros que con su sabia intervención nos han ayudado a capturar a Mainna. Hoy han comido y brindado con nosotros y a partir de hoy están ligados a nuestro destino. Brindemos por los felices viajeros que la diosa Azar ha traído a nuestra mesa" (Tras esto, la Dama alza su copa de dorado licor y brinda diciendo: ¡Prost! De inmediato, todos los varones presentes se apretarán a mirarse fijamente a los ojos sin pestañear. Si los PJ no imitan esta costumbre, provocarán risitas maliciosas entre los comensales).

En este punto la Dama les propondrá lo siguiente. Varía el tono según lo hayan hecho los PJ hasta el momento.

Sin duda nos hallamos ante hombres valerosos y decididos. Así pues, os pediré un favor que unos caballeros como vosotros jamás osaríaís rechazar. Hace poco, el malvado Zorvus raptó a mi hija. Desde entonces mi vida está sumida en una nube de tristeza. Muchos han sido quienes han tratado de rescatarla pero todos han fracasado, pues Zorvus



posee gran poder y guarda celosamente mi tesoro, que ahora es suyo.

Traed a Andria de nuevo a mis brazos y mi bendición os guiará en los tormentosos tiempos venideros y en el futuro vuestra llamada llegará a nuestros oídos, estéis donde estéis...

La última frase puede ser sustituida por "Devolved a Andria a brazos de su madre y se os hará franca la salida de mi reino. Fallad en esta misión que os encomiendo y jamás podréis escapar de mi geas" en el caso de que los PJ hubieran ofendido a la Dama en el primer encuentro y pesara sobre ellos el geas. Es de esperar que los PJ acepten. Si es así, la Dama continuará hablando:

"El desconocimiento de mis dominios juega en vuestra contra, por lo que necesitaréis un guía". Se vuelve hacia uno de los sirvientes y le dice, "Que traigan a Parsaw"; de inmediato el sirviente desaparece de vuestra vista, trayendo consigo al rato un hombrecillo, casi un niño, vestido de forma aún más llamativa que los demás, si tal cosa es posible; en su hombro se posan pajarrillos de vivo plumaje que cantan sin cesar. "Parsaw - prosigue la Dama - sé que conoces mi Reino como nadie; cada arroyo es tu confidente, cada camino tu compañero de viaje. Guía a estos gallardos extranjeros hasta la guarida de Zorvus y obtendrás aquello que más desees".

Parsaw no tarda en asentir, aunque parece un poco reticente.

Cualquier PJ que se fije un poco, se dará cuenta de que rostro empalidece brevemente al oír el nombre de Zorvus... ¿o habrás sido un juego de luces? Si durante la travesía por el bosque le preguntan acerca de Zorvus les dirá que es el único ser del bosque que rivaliza en poder con la Dama y que sus enfrentamientos son frecuentes. Parsaw es una criatura bastante cobarde y se alejará de cualquier situación de combate (aunque si los PJ llegaran a verse en verdaderos aprietos, su noble corazón le impulsaría a ayudarlos). Por otro lado, es bastante alegre y dicharachero, en contraposición a la actitud cabizbaja y servicial que mostraba en presencia de la Dama. Si el grupo se desplaza a menos de 20 pies por turno, llegarán al atardecer a las inmediaciones de los dominios de Zorvus. Su objetivo, según les indica Parsaw, es una enorme hendidura, abierta en lo que parece ser un muro de madera que ha crecido del suelo. Antes de llegar hasta ella se las tendrán que ver con las mascotas de Zorvus. Tira 1d10 en la siguiente tabla, modificando el resultado como sigue: -1 por cada monje, pícaro, druida, explorador, hechicero, elfo y medio elfo presente. +1 por cada guerrero, mago, paladín, enano, orco, medio orco. Resta también la media de la habilidad Moverse Sigilosamente redondeando hacia abajo.

- | | |
|-----|--|
| 1 | Unos bichos pequeños y regordetes que no hacen más que incordiar un poco |
| 2-3 | 4 trasgos |
| 4-5 | 1d6+2 trasgos |
| 6-7 | 2 plantas carnívoras |
| 8-9 | 1 ogro |
| 10 | 1 cazador renegado. |

El... ¿dragón?

Entráis en una enorme sala abovedada, de unos cien pasos

de ancho (pasos de humano, claro). En el centro de la estancia, de pie ante vosotros, se yergue un majestuoso dragón de rojas escamas y dorado vientre, con la mirada clavada en vuestros ojos. Nunca habíais visto uno antes y estáis tremendamente impresionados. Su tamaño, porte y mirada os dejan clavados en el sitio, maravillados y amedrentados a un tiempo. Es la criatura más poderosa que jamás os hayáis encontrado.

La sala es redonda y de dimensiones increíbles, aunque por lo demás parece desierta. La parte superior del techo no es visible debido a la poca iluminación del lugar, que procede de algo parecido a antorchas que penden de las paredes (unas 6 en total). En este momento los PJ deberían confirmar sus sospechas: no tienen ninguna posibilidad de derrotar al dragón. Tampoco es un combate lo que Zorvus desea. Sin embargo, esperará para ver lo que hacen los PJ. Dales un poco de tiempo para que hagan alguna tontería o comenten entre sí sus perspectivas de futuro. No es necesario que utilices el perfil del dragón, pero si por algún motivo lo crees necesario, encontrarás uno en el bestiario del libro básico. Si deciden atacarlo, cada vez que se aproximen les alejará con una ráfaga de aliento caliente, o un "manotazo" (como los que das cuando te quitas insectos de encima). Si se ponen tontos, dales manotazos que causen 1d4 de daño.

Cuando por fin decidan dialogar o se dirijan verbalmente al dragón, éste les responderá en términos muy cordiales, con su voz profunda y crepitante. Zorvus busca un poco de entretenimiento,

que al fin y al cabo es el motivo por el que se organiza todo este tinglado. En el transcurso de la conversación, y dependiendo de cómo se desarrolle ésta, preguntará lo siguiente:

—¿Quiénes sois?

—¿A qué venís?

—¿Quién os envía?

—¿Por qué me atacasteis? (si lo hicieron)

—¿Por qué creéis que os debería dar lo que pedís?

—¿Qué estáis dispuestos a hacer por conseguir vuestro propósito?

Zorvus está procurando hacerse una idea del tipo de gente que le ha enviado La Dama para hacerse con Andria. Evidentemente, cuanto más respetuosa y cabal sea la actitud de los PJ, mejor predispuesto hacia ellos se sentirá Zorvus. A estas alturas los PJ ya deberían haberse dado cuenta que el camino hacia Andria pasa por conversar con Zorvus. Cuando éste se encuentre satisfecho con la conversación de los PJ (o cuando se canse de charlar con ellos) les preguntará "Decidme, arrojados paladines de La Dama, ¿me acompañaréis para tomar una bebida?". Una negativa le hará torcer el gesto. En cualquier caso, se transformará para adoptar la forma de un humano normal, más alto que la media, con piel blanca, ojos negros y pelo rojo; ahora viste una túnica blanca y porta una gruesa capa roja y una corona de plata. Al transformarse deja ver una mesa que su anterior envergadura ocultaba. En ella hay sillas y copas de madera para todos los PJ, para Parsaw y para él mismo. Se dirige entonces a la mesa, donde una pequeña hada voladora está escanciando un brebaje verdoso en las copas de los que vayan a beber. Se sienta, levanta su copa y bebe. Si algún PJ decide imitarlo, léele lo siguiente:

La bebida es de color verde, opaca, y parece que en ocasiones, al moverla, emite destellos plateados. Veis que han quedado unos posos en el fondo de la copa y que parece haber una figura en ellos. Te fijas (os fijáis) un poco más detenidamente, pero la voz de Zorvus distrae vuestra atención.

La prueba

Tras apurar su copa Zorvus se dirige a vosotros. "Muy bien, mis valientes, es ahora cuando debéis demostrar si sois dignos de la confianza de La Dama. Éste es el trato que os ofrezco: tendréis a Andria si sois capaces de traerme algo del preciado material del que destilo esta maravillosa bebida. Entrad pues en mi jardín y gritad mi nombre cuando hayáis conseguido encontrar el origen de mi néctar."

En cuanto termina de hablar, el suelo se hunde bajo vuestros pies, os desplazáis hacia abajo durante breves momentos y os detenéis bruscamente apretando todavía con fuerza las copas entre las manos. Os encontráis en un extraño bosque de árboles gigantes que se elevan hasta perderse más allá de donde alcanza vuestra vista. El suelo es de tierra compacta y dura y, salvo algunas hojas, no hay nada de vegetación de sotobosque. Parpadeáis desconcertados, cada vez más convencidos de que no es posible que nada vuelva a sorprenderos después de esto.

La única pista que tienen acerca de la posible naturaleza del

ingrediente principal del brebaje son las copas que tienen en sus manos, ya que Parsaw no les acompaña en esta ocasión. Si las observan detenidamente verán que en el fondo hay unos posos, bastante solidificados ahora que se han secado, en los que parece haber una señal que semeja a una rama con espinas. Esto debería hacerles pensar que la bebida se hace con las bayas de una zarza o algo similar (en caso de extrema necesidad, o lo que es lo mismo, si tus jugadores realmente no se lo imaginan, utiliza tiradas de Sabiduría). Si no saben lo que buscan resta uno a las tiradas de la tabla que sigue. Hasta que no se enteren de que buscan una zarza no elimines ese modificador. No hay nada parecido a un mapa de esta zona, porque no tendría utilidad alguna. Describe las posibilidades que se les presentan como mejor creas que se adaptan al grupo. Por lo general los árboles, cuyos troncos pueden alcanzar varias decenas de metros de diámetro y con frecuencia se encuentran pegados los unos a los otros, forman pasillos y "claros" con varias entradas (de 2 a 5). A continuación presentamos unos cuantos encuentros fortuitos que podrían ocurrirles a los PJ. La idea es que tires 1d20 con cada grupo que se forme para buscar y consultes la siguiente tabla:

- | | |
|-------|---|
| 1 | Se encuentran con otro de los grupos (determinado al azar). Si no hay más grupos, mirar el siguiente. |
| 2-5 | Nada. Atraviesan el pasillo o claro sin problemas |
| 6-12 | Se encuentran con 1d6+1 fags |
| 13-14 | Se encuentran con un escarbador |
| 15-16 | Llegan a un claro donde crece una planta carnívora |
| 17-19 | Como el anterior pero hay un escarbador escondido. |
| 20 | Llegan al claro donde está la planta que buscan. |

Trata los resultados menores que 1 como uno y los mayores que 20 como 20

Si uno de los grupo quisiera reunirse con el resto, o si se iniciara un combate, los demás grupos pueden realizar tiradas de Escuchar CD 15 para encontrar el camino hasta ellos. Si fallan, condúcelos a lugares aleatorios, hasta que consigan encontrar el camino hasta sus camaradas.

Todas las zarzas están animadas, salvo la del último claro. Los escarbadores podrían facilitar a los PJ información sobre cómo llegar hasta el claro (+1 a las tiradas de la tabla), e incluso revelarles cuál es en realidad el ingrediente de la bebida, siempre que se porten lo suficientemente bien.

Una vez que hayan obtenido algo del preciado liquen y griten el nombre de Zorvus, aparecerán repentinamente en la gran sala donde lo encontraron por primera vez. En esta ocasión lo acompañan una bella muchacha, de rostro alegre y mirada radiante.

La despedida

Felicidades mortales. Habéis demostrado que sois merecedores de mi confianza. Tomad, llevaos a Andria con vosotros y tomad también este pequeño presente que un desdichado visitante tuvo a bien dejar aquí.

Andria se despide dando un beso en la mejilla a Zorvus y diciendo "Adiós papá". Acto seguido se dirige hacia al grupo y ofrece al PJ con mayor Carisma una daga de extraña factura (es un arma +1, con hoja ondulada y con empuñadura adornada con peculiares signos). Cualquier pregunta acerca de la natura-

leza de la relación entre Zorvus y Andria o la Dama será ahora contestada sin problemas: Andria es la hija del Dragón y la Dama y cada año, al llegar la fiesta del Crisantemo Nevado, viaja a la morada de su padre. Entonces, la Dama busca a alguien para que trate de traerla de vuelta antes de tiempo. Es una pequeña diversión que se viene repitiendo desde que Andria era niña, hace ahora unos cien años.

El tránsito de regreso a la morada de la Dama se realizará sin inconvenientes y la Dama los recibirá con júbilo. Si sobre los PJ aún pendiera el geas, la Dama lo modificará: "Puesto que habéis mostrado una voluntad firme y bondadosa, mis labios sellan este pacto: abandonaréis libres este reino, pero nunca podréis dañar a un hada o vuestros ojos serán velados hasta el día de vuestra muerte."

Dicho esto los PJ podrán abandonar el bosque por el mismo lugar por el que entraron. Mientras desandan el camino hasta la entrada del reino, serán acompañados por los cánticos y risas alborozadas de las hadas más jóvenes.

Dos días después, la ciudad de Hambor aparecerá en el horizonte, delante de ellos. Pero la verdad es que no se parece mucho a la Hambor de la que les habían hablado...

En el futuro, el DM puede tener en cuenta la simpatía que el pueblo de las hadas siente hacia los aventureros, lo mismo para utilizarla como gancho que para prestarles ayuda cuando la necesiten. Para averiguar la procedencia de la daga que les regaló Zorvus, la extraña apariencia de Hambor, el origen de las criaturas que les atacaron, e incluso las intenciones de Rasher, habrás de esperar a los siguientes módulos que prepara La Factoría de Ideas (de pronta aparición).

Los monstruos

Cazador (pícaro)

Una variedad de duendes particularmente adaptada al rastreo y movimiento veloz. Son capaces de adoptar una forma animal que varía entre aquellas que les



permita llevar a cabo mejor su misión. NdA 1/2

• Tm M (humanoide); HD 1d8(4); Inic +1; Vel 20; CA 13; Atq: espada corta +1 (1d6)/mordisco +2 (1d4+2); TS Fort 0, Ref +1/+3, Vol +1. Habilidades: Escuchar +2, Atisbar +2, Buscar +2, Interpretar +2; AL NB. Habla común, draconiano, silvano y élfico. Las características separadas con "/" son en forma humanoide a la izquierda y animal a la derecha.

Cazador renegado (pícaro)

Su nombre ha sido borrado y olvidado. Es un hada que ha rechazado su herencia abjurando de todo lo bueno que representan las hadas. Se dedica a seguir las y matarlas. Oda especialmente a Parsaw y será el objetivo principal de su ataque. NdA 2

• Tm M (humanoide); HD 1d8+3(7); Inic +2; Vel 20; CA 15; Atq: espada larga +2 (1d8), arco largo +4 (1d8); TS Fort +2, Ref +2, Vol +2; Habilidades: Escuchar +4, Atisbar +4, Buscar +2, Moverse Sigilosamente +4; Dotes: Competencia con Arma (espada larga, arco largo), Ataque Furtivo +1d6, Evasión.

Escarbador

Es un ser inteligente que pasa la mayor parte del tiempo escarbando en el suelo en busca de las raíces de la extraña planta de la que se alimenta. Es raro ver a dos juntos, porque su celo sólo tiene lugar dos veces en su vida. Son oscuros, de pelaje tupido, extremidades cortas y fuertes, y cabeza acabada en hocico. Son extremadamente veloces teniendo en cuenta su pesado aspecto. NdA 1

• Tm M (animal); HD 1d12(6); Inic +2; Vel 30; CA 16; Atq: 2 garras +2(1d6+1); TS Fort +3, Ref +4, Vol +3. Habilidades: Escuchar +2, Moverse Sigilosamente +2, Atisbar +2; AL NB. Habla común, dracónico y silvano.

Fag

Los Fags parecen inofensivas haditas multicolores de tamaño minúscu-

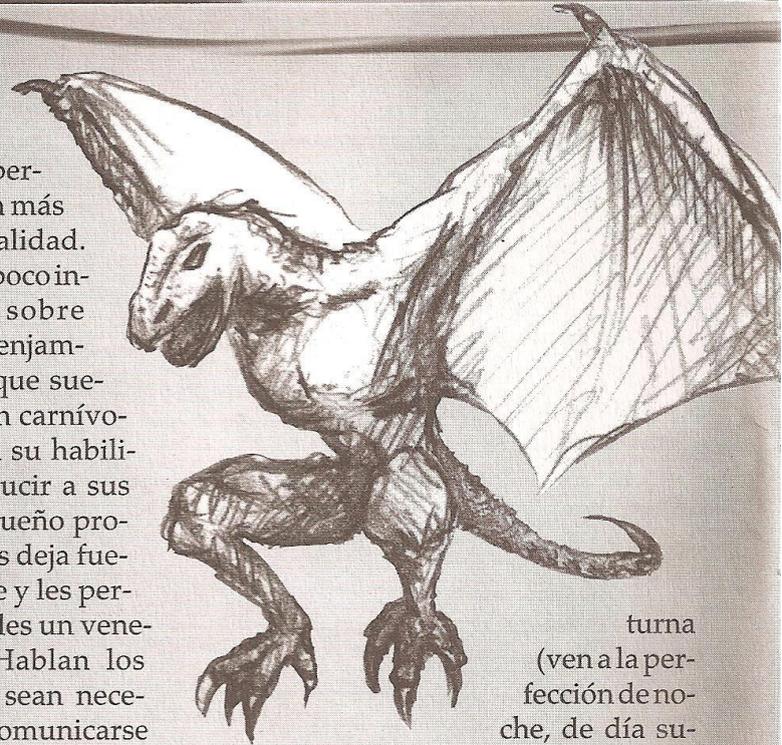
lo que revolotean alrededor de los personajes. Nada más lejos de la realidad. Son bastante poco inofensivas, sobre todo en los "enjambres" en los que suelen viajar. Son carnívoras y utilizan su habilidad para inducir a sus víctimas un sueño profundo, que las deja fuera de combate y les permite inyectarles un veneno mortal. Hablan los idiomas que sean necesarios para comunicarse con los PJ (es una especie de comunicación telepática). NdA 1/2

• Tm Me (humanoide); HD 1/4d8(2); Inic +3, Vel vuelo 40; CA 16; Atq: sueño +1, aguijón -3(1). TS Fort 0, Ref +4, Vol +4. Habilidades: Escuchar +6, Moverse Sigilosamente +2, Atisbar +4; AL CM. El ataque de sueño imita el efecto del hechizo del mismo nombre (TS CD 13), pero sólo afecta a quien haya sido golpeado. El ataque causa 1d4 más de daño por veneno (TS Fort CD 13).

Gálavo

Criatura draconil voladora que viaja en grupos pequeños de 2-5 individuos (1d4+1). Mide poco más de metro y medio, tiene alas membranosas, dos garras en la parte inferior, una cola larga y un pico lleno de dientes. Es de color verde oscuro o incluso azul. Normalmente se los destina a misiones de hostigamiento y persecución de tropas desbandadas o de refugiados. También son unos espías competentes, siempre que su labor se desarrolle de noche. NdA 1/2

• Tm M (humanoide); HD 1d6+1(4); Inic +2; Vel vuelo 30; CA 13; Atq: 2 garras +2 (1d4), mordisco +1 (1d6-1); TS Fort 0, Ref +2, Vol 0; Habilidades: Escuchar +6, Atisbar +6; Buscar +2; Moverse Sigilosamente +2. Visión noc-



turna (ven a la perfección de noche, de día sufren una penalización de -2 a todas sus acciones). Habla dracónico.

Planta carnívora

Parece una inofensiva zarza, pero la realidad es mucho más cruel... La planta puede detectar las vibraciones de la gente en su proximidad y lanzar zarcillos para dañarlos e incluso intentar atraparlos y atraerlos hacia su aparato digestivo. NdA 2

• Tm G; HD 2d8 (8); Inic -1; Vel - (inmóvil); CA 11; Atq: 4 zarcillo +3 (2); TS Fort +1, Ref +1(sólo los zarcillos), Vol 0. El ataque con el zarcillo puede atrapar a su objetivo (TS Ref CD 10) Si lo consigue, al cabo 1d4 turnos la presa estará lo suficientemente cerca como para empezar a ser digerida. Durante este tiempo la presa se puede intentar liberar (Tirada de Fue -2, 1d4 puntos de daño si lo intenta). También se puede intentar cortar el zarcillo (ataque contra CD 9) si se le infligen 2 puntos de daño. Si no es así, la víctima entrará en contacto con el aparato digestivo, que le causará 2 puntos de daño cada turno y le restará -1 a la Con (hasta un máximo de -4) si no supera una TS Fort CD 3.

Por V.G.A. "Sacrifice" y J.I.D. "Egalmoth"

Agradecimiento obligado: A W. A. Mozart. "Pa-pa-pa-Papageno"



el juego de rol de la Alta tecnología, la Magia y la Fantasía

SHADOWRUN

tercera edición

La esperada y premiada versión ampliada, actualizada
y revisada del original juego de fantasía cyberpunk.
Con un nuevo y espectacular diseño.

Entra en el año 2060, un mundo donde la más avanzada
tecnología, la magia y los seres fantásticos conviven bajo el
yugo de las grandes corporaciones que controlan la economía
global y contratan shadowrunners para hacer el trabajo sucio...

© Fasa Corporation. Todos los derechos reservados. Usado con permiso por La Factoría de Ideas

FASA
CORPORATION



La Leyenda de los Cinco Anillos

Llegan las novelas del
Imperio Esmeralda



Una mezcla única de samurai
y fantasía basada en
el juego de rol La Leyenda
de los Cinco Anillos

Los miembros del Clan Escorpión tratan de hacerse con el control de Rokugan, y acechan al Emperador en un mundo donde los héroes caminan junto a las deidades y un ejército mítico puede desvanecerse por una simple palabra susurrada en el oído adecuado



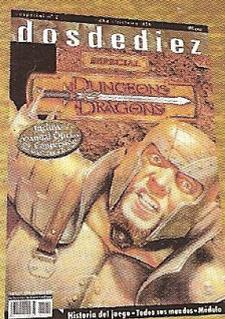
La Leyenda de los
Cinco Anillos



TODOS LOS MUNDOS A TU DISPOSICIÓN



ii Todo el material para D&D publicado por Zinco y Martínez Roca (más de 75 referencias) está ahora disponible!!



Y con el Manual de Conversión incluido en el especial D&D de dosdediez, todo lo publicado anteriormente es compatible con D&D 3ª

DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24. Pol. Ind. El Alquitán 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dms@distrimagen.es
Cahallero, 85 08029 Barcelona, Spain. Tel 93 405 33 66 Tel/Fax 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Visítanos en www.distrimagen.es

La Factoría de Ideas presenta, para el sistema d20

COMPENDIO DE CRIATURAS



El primero de la
serie de suplementos
que están triunfando
en todo el mundo

Editado en
francés,
alemán, italiano
y español

Más de 200 nuevos monstruos
para las reglas de
Dungeons & Dragons® 3ª edición



Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Argande del Rey Madrid. Spain.
Tel 91-8704585 Fax: 91-8717222
factoria@distrimagen.es

Visítanos en www.distrimagen.es