

CALABOSOS & DRAGONES



CALABOZOS Y DRAGONES.

ÍNDICE.

Calabozos y dragones.	3
Índice.	3
Licencia.	3
De que va esto.	3
Llegamos a un mundo fantástico.	4
Crear un personaje.	5
Características.	5
Habilidades.	6
Los roles.	7
Sistema de juego.	11
La tirada.	11
La acción.	13
Progresión del personaje.	14
Montando la partida.	16
La narrativa.	16
Exploración.	17
Tablas aleatorias.	18
Importar personajes y recursos.	21
Plantillas.	22
Las Terrazas de Írazar.	24
Plantilla de Zona.	33
Hoja de PJ.	34

LICENCIA.

La serie de Calabozos y Dragones fue producida por Marvel Comics y TSR. **Esto no es más que una obra gratuita de fans y para fans.**

D20 3.5 está bajo licencia OGL.

C-Sytem está bajo licencia CcBySa.

El módulo "Las Terrazas de Írazar" ha sido creado por Luna Negra, del Templo de Hécate.

DE QUE VA ESTO.

Calabozos y Dragones es un homenaje a la clásica serie de televisión creada por Marvel y TSR, que, a su vez, estaba inspirado en el juego Dungeons&Dragons.

En esta aventura los jugadores se interpretan a si mismos, tras haber abandonado nuestro mundo, siendo arrastrados hacia el maravilloso y fantástico mundo de Calabozos y Dragones.

Los ingredientes usados para el concurso son los siguientes:

Nostalgia (tema principal). Este juego trata principalmente sobre los recuerdos de la infancia. No solo rememorando las historias de una serie de animación que muchos recordarán y que, particularmente, marcó a un servidor, si no también tratará de revivir aquellas antiguas Aventuras a las que todos jugábamos cuando chicos, aventuras en la que nosotros mismos éramos los protagonistas y en las cuales soñábamos con ser aquellos personajes que tanto admirábamos en cuentos o series de TV.

Ingenio. Los jugadores se interpretan a si mismos, por tanto, es su astucia e inteligencia la que cuenta, no lo marcado en una ficha de personaje. El ingenio será importante tanto a la hora de resolver acertijos como a la hora de dirigir la partida.

Motor Old School. El reglamento aquí expuesto está basado parcialmente en C-System, modificado para que sea compatible con la creación de personajes en D20.

Dados poliédricos. La resolución de acciones de este juego incluye tiradas de toda clase de dados.

Subir de niveles. Los jugadores podrán ampliar el poder de sus personajes subiendo de niveles. Aunque, en este juego, la subida de nivel no será un mero aumento de experiencia.

LLEGAMOS A UN MUNDO FANTÁSTICO.

Un día cualquiera de vuestras vidas, puede que estéis estudiando, trabajando, solos o con un grupo de amigos, da igual. Puede que estéis montados en una atracción de feria, o que viajéis en avión para volver con vuestras familias en Navidad. Da igual, ya que, súbitamente, sin previo aviso, algo ocurre, un destello, un vertiginoso zumbido y notáis que algo os mueve y zarandea con violencia.

Cuando despertáis os encontráis en mitad de un territorio desconocido, un páramo montañoso, desde el cual podéis ojear a lo lejos algunas agrupaciones de árboles, y el humo de lo que parece ser una pequeña aldea. El cielo parece ser de un color lila claro, y no podéis evitar que parecen haber pequeñas estructuras de roca flotando sobre vuestras cabezas. Sin embargo, lo más extraño de todo es que tú y tus acompañantes ahora estáis vestidos como personajes sacados de una historia medieval.

El Amo del Calabozo.

Pese como os pese, habéis terminado en un mundo extraño, místico, y peligroso. No tenéis idea de cómo ni porqué y, lo peor de todo, no sabéis como volver.

Cuando más desesperados estabais, sin saber como, un pequeño hombre, calvo, anciano, y vestido con una túnica roja, aparece delante vuestra como por arte de magia. Se presenta a si mismo como El Amo del Calabozo, y se ofrece a ser vuestro guía en este extraño mundo.

El extraño personaje hablará en un idioma desconocido, aunque, misteriosamente, lo entenderéis a la perfección, os comentará sobre algo relacionado con vuestro viaje y de cómo podéis volver a vuestro mundo, y os dotará de una serie de extraños objetos mágicos, que os conferirán extrañas habilidades.

Podo después desaparecerá en el aire y os dejará solos en este mundo. El mundo de Calabozos y Dragones.



CREAR UN PERSONAJE.

El personaje es la representación ficticia de un individuo que participa en la historia. Los personajes que representan a un jugador se les denomina Personajes Jugadores o Principales, el resto son Personajes No Jugadores.

Como en este juego os interpretáis a vosotros mismos, algunos parámetros, como la personalidad, los valores y la astucia (entiéndase esta como la capacidad de resolver enigmas), quedarán definidas por vuestra propia mentalidad y forma de ser. Otros parámetros, como la agilidad o la potencia física deberán de ser plasmado en la creación del personaje, ya que, como juego divertido que es, no es la intención de los creadores que os descalabreis dando piruetas y mandobles cada vez que queráis realizar algo durante la partida.

La creación del personaje en si misma consiste en repartir una serie de puntos entre Características, habilidades y la adquisición de un rol determinado.



CARACTERÍSTICAS.

Son números que definen nuestras capacidades básicas de nacimiento. Por defecto, todas comienzan a nivel 6, la única manera de subir un nivel en una es restarse un nivel en otra primero. El límite máximo es de 11, y el mínimo de 3.

En este juego, un personaje se mide por seis atributos o características principales:

Fuerza: Mide la potencia física del personaje. Se usa para golpear y mover objetos.

Constitución: refleja nuestra salud. Se usa para comprobar nuestra tolerancia al daño, a los venenos y a las enfermedades.

Destreza: Nuestra agilidad en manos y piernas, una media entre la capacidad de movimiento y la habilidad manual del individuo. Podemos usarla para desplazarnos o para combatir de forma elegante y precisa.

Inteligencia: La parte lógica de nuestra mente. El intelecto puro y duro. Sirve principalmente para manipular objetos o realizar magia.

Sabiduría: Mide lo experimentado que es el personaje, la potencia de sus intuiciones y el valor de su subconsciente. Es una medida que engloba la percepción y voluntad del individuo, utilizada primordialmente en aquellas situaciones que es preciso comprobar si logramos percatarnos de algo, o logramos evitar que nos hechicen o engañen.

Carisma: La apariencia física de nuestro alter-ego. No hagáis trampas, recordad que os interpretáis a vosotros mismos.

HABILIDADES.

Miden la experiencia que vamos adquiriendo a lo largo de nuestra vida académica.

Contamos con 50 puntos gratuitos (PG) para invertir en alguna de ellas. El límite inicial a la hora de crear un personaje es de 7.

Misteriosamente, algunas habilidades del mundo real y actual se transmutan en conocimientos extraños y extraordinarios al llegar al mundo de Calabozos y Dragones. Es posible que se deba a que la mente se prepare inconscientemente de forma similar para ambas categorías de conocimientos, o que por alguna clase de designio divino, todos quedéis con conocimientos equitativos y útiles en este extraño mundo. Sea como sea, que no os extrañe que, por ejemplo, un buen fontanero sea hábil manufacturando armaduras, que un neerd informático se vuelva un poderoso mago, o que un enfermero actual sepa curar utilizando hiervas y ungüentos medievales. Quién sabe, igual buscando respuestas a estos enigmas os encontraréis con nuevas y excitantes aventuras.

Los nombres de las habilidades relacionan las habilidades clásicas de d20 con las de C-System.

Acrobacias: puedes conservar el equilibrio mientras atraviesas superficies estrechas y traicioneras.

Ataque básico/Lucha: Mide nuestra capacidad de combate. ¿Una única habilidad de combate? Si, todos los personajes van a ser buenos luchadores, y van a desenvolverse muy bien en combate. No es preciso diferenciar más en este sentido, ya que las peculiaridades de cada personaje se definen en su Rol, especificado un poco más adelante.

Artesanía/Bricolaje: lo mañoso que eres en temas de carpintería, costura y herrería.

Averiguar intenciones/Psicología: Usa esta habilidad para detectar mentiras o verdaderas intenciones.

Conocimiento de conjuros/Informática: estás entrenado en el arte del lanzamiento de conjuros, en identificar objetos mágicos y en la artesanía de objetos mágicos.

Diplomacia/Etiqueta: Puedes usar esta habilidad para persuadir a otros para que acepten tus argumentos y para obtener información valiosa o rumores de la gente.

Disfrazarse/Juego: Eres habilidoso cambiando tu apariencia.

Engañar/Persuadir: Sabes cómo contar mentiras.

Escapismo: Tu entrenamiento te permite deshacerte de ligaduras y grilletes o escaparte de una presa.

Fortaleza/Atletismo: El estado físico que hemos logrado mediante el entrenamiento a lo largo de nuestra vida.

Interpretar/Actuar: Eres habilidoso en alguna forma de entretenimiento, desde cantar y actuar a tocar un instrumento.

Intimidar: Puedes usar esta habilidad para asustar a tus oponentes o para hacerles actuar de modo que resulte en tu beneficio.

Inutilizar mecanismo/Mecánica: Eres habilidoso desarmando trampas y abriendo cerraduras.



Juego de manos/Subterfugio: Puedes vaciar bolsillos y carteras, esconder armas, y realizar una gran variedad de acciones sin ser detectado.

Lingüística/Idioma: Eres habilidoso con los idiomas, tanto hablados como escritos.

Montar/Animales: Eres diestro cabalgando, normalmente con caballos, pero también podrían ser animales más exóticos.

Nadar: Sabes nadar e incluso puedes hacerlo en aguas tormentosas.

Oficio: Dominas un oficio específico.

Percepción/Alerta: Tus sentidos. Te permiten darte cuenta de pequeños detalles o del peligro.

Reflejos/Alerta: La capacidad de permanecer atento. Permite tanto evitar peligros como darse cuenta de situaciones de manera inconsciente.

Saber/Educación: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Sanar/Medicina: Eres experto en atender heridas y dolencias propias y ajenas.

Sigilo: Puedes evitar ser detectado, lo que te permite pasar cerca de enemigos o golpear desde una posición oculta.

Supervivencia: Con esta habilidad podrás sobrevivir en la naturaleza y orientarte en entornos salvajes.

Tasación/Investigar: Con esta habilidad eres capaz de evaluar el valor monetario de cualquier objeto.

Trato con animales/Domesticar: para trabajar con animales, conseguir que sigan órdenes sencillas y domesticarlos.

Trepar: Eres diestro escalando superficies verticales.

Usar objeto mágico/Concentración: Eres capaz de activar objetos mágicos, incluso si no estás entrenado en su uso.

Voluntad/Coraje: La fuerza interior del personaje. Sirve para evitar el miedo o el control mental.

LOS ROLES.

Un rol es el papel que interpretas dentro del juego. Puedes llamarlo profesión, clase de personaje o lo que prefieras. Sin embargo, ya que en este juego juegas a ser tú mismo, el rol es definido por el objeto que te otorga el Amo del Calabozo al comenzar el juego.

Las siguientes descripciones e ilustraciones van a estar enfocadas a los personajes de la serie de animación, por lo que nos referiremos a ellos en masculino o femenino únicamente guiándonos por las imágenes que incluimos en su descripción.

Vosotros podéis repartíroslos como mejor creáis conveniente, ya sea por preferencias, por género, o echándolos a suertes. Sin embargo, desde aquí sugerimos que cada uno escoja el rol que más se acerque a su personalidad real. Si os cuesta ser imparciales, pensad con cual os identificabais más cuando pequeños, o haced un pequeño sondeo entre vuestros conocidos. Seguro que os divertiréis más si lo hacéis así.

Se definen por varios aspectos:

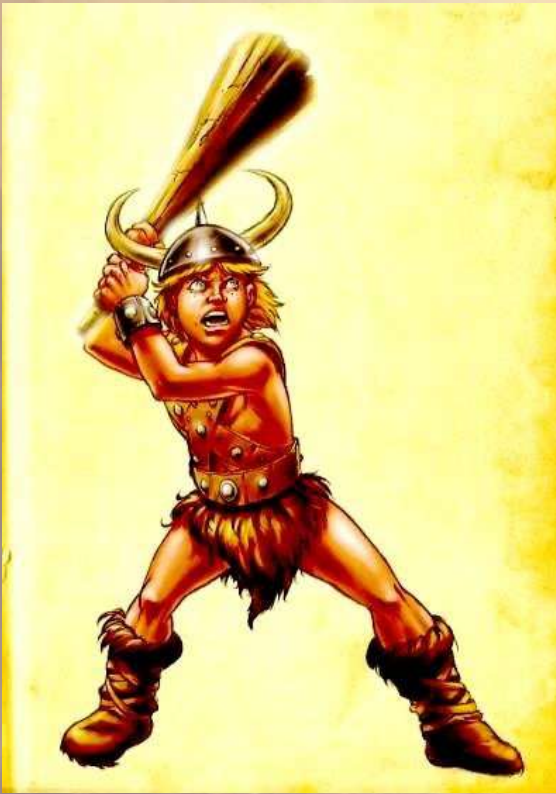
Clichés: los rasgos genéricos de tu rol, lo que aparentas y lo que se espera de ti.

Personalidad: un mero arquetipo genérico. Es una guía para que os hagáis una idea de cual de vosotros encajaría mejor dentro de ese rol en particular.

Artefacto: una descripción del objeto mágico que os regaló el Amo del Calabozo. Cada rol posee un artefacto propio y único.

Bonos: Cada rol suma +3 a dos atributos principales y +5 a dos habilidades. Estas cualidades forman parte del regalo del Amo del Calabozo, y no tienen nada que ver con vuestras capacidades originales.

Bárbaro.



Clichés: Bruto de gran coraje. Es el músculo del grupo y el más dotado físicamente. Siempre es el primero en lanzarse al combate.

Personalidad: Decidido e impulsivo, actúa en lugar de pensar. Un jugador de este tipo debería de tener poco miedo a la muerte de su personaje y no dudar nunca en enfrentarse a cualquier enemigo, por poderoso que este sea.

Artefacto: una maza encantada que causa temblores al golpear.

Bonos: Fuerza+3, Constitución+3, Ataque+5 e Intimidar+5.

Arquero.



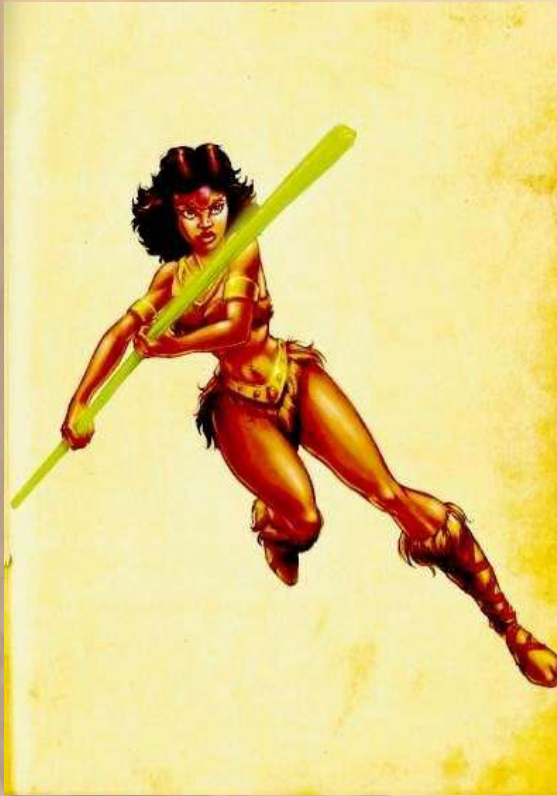
Clichés: Experto en reconocer el terreno y en ataques a distancia, el arquero no destaca en combate físico. Su especialidad es actuar sosegadamente justo y donde sea preciso, apoyando aquel que más lo necesite.

Personalidad: Preciso y mesurado, el arquero piensa antes de actuar. El jugador que adquiera este rol debe de ser uno de los cerebros del grupo.

Artefacto: un arco capaz de lanzar flechas de luz de forma ilimitada.

Bonos: Sabiduría +3, Carisma+3, Ataque+5 y Supervivencia+5.

Acróbata.



Clichés: Atlético y decidida, la acróbata se caracteriza por su gran agilidad y dotes físicas. Sin embargo, a contrario del bárbaro, sabe diferenciar entre el coraje y la temeridad, y conoce perfectamente sus límites.

Personalidad: Junto con el arquero, la acróbata es el personaje más cabal y centrado. El jugador que lleve a este personaje ha de saber diferenciar entre un combate difícil y un combate suicida.

Artefacto: una pequeña vara que se alarga de forma indefinida.

Bonos: Destreza+3, Constitución+3, Ataque+5 y Acrobacias+5.

Mago.



Clichés: Conocedor de antiguos y bastos secretos arcanos, el mago declina sus cualidades físicas a favor de un gran poder intelectual y metafísico. No será gran cosa en combate cuerpo a cuerpo, pero podrá apoyar a sus compañeros con sorprendentes hechizos.

Personalidad: Los magos son los "cerebritos" del grupo. Pero no del tipo inteligente que sabe como liderar, si no del tipo que es capaz de acumular muchos conocimientos. Jugadores que posean conocimientos de medicina o informática serían buenos magos.

Artefacto: un sombrero del que se puede sacar cualquier cosa.

Bonos: Inteligencia+3, Sabiduría+3, Conocimiento de Conjuros+5 y Uso de objetos mágicos+5.

Ladrón.



Clichés: También llamada ilusionista, la ladrona es un personaje sigiloso y discreto, con la capacidad de aparecer y desaparecer a voluntad, de gran carisma y encanto, capaz de engañar y embaucar al más astuto de los adversarios

Personalidad: Recatada y sibilina, la ladrona se caracteriza por rehuir del enfrentamiento directo y valerse de la astucia para salir de un apuro. Los jugadores ladrones deberían de tener facilidad para engañar y ganarse al confianza de los demás.

Artefacto: una capa capaz de crear ilusiones en torno al portador, o hacerle invisible.

Bonos: Inteligencia+3, Carisma+3, Sigilo+5 y Reflejos+5.

Caballero.



Clichés: De valores fijos e inalterables, el caballero es el escudo del grupo, aquel que los protege tanto del daño físico como de la falta de visión ante el peligro.

Personalidad: tachados equivocadamente de tozudos y materialistas, en realidad, el caballero antepone la seguridad de los demás a cualquier otra cosa. Los jugadores que encarnen el rol de caballero deberían de ser personas de mentalidad práctica y con los pies en la tierra.

Artefacto: un escudo encantado capaz de golpear y repeler cualquier cosa.

Bonos: Fuerza+3, Destreza+3, Ataque+5 y Fortaleza +5.

SISTEMA DE JUEGO.

LA TIRADA.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

Suma atributo + habilidad + una tirada de dado y compáralo con una dificultad. Si la suma es igual o mayor, triunfas.

En función de la dificultad y situación, el dado a utilizar será uno de los siguientes.

2d20. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad.

1d20. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

1d12. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

1d10. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado. 2 acciones simples en un turno.

1d8. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje. Ataque enemigo desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

1d6. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado. Ataque a alguien atrincherado.

1d4. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Los modificadores se aplican en función de la descripción que del jugador de la situación y de su **ingenio** en combate. Decir "Ataco", no será igual que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas.

Otra cosa a tener en cuenta es la fidelidad del jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener una gran ventaja por soltar un bonito discurso, pero si su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria a su personaje.

ND	Suceso físico	Evento social	Investigación
9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista completamente falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
15	Levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
18	Navegar en zigzag. Lanzar un kg a 32m.	Te dirigen la palabra a regañadientes	Se descubre lo mínimo imprescindible
21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.	Conexión real y auténtica entre los personajes	Información o ayuda adicional.
30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	Fama y respeto por parte de muchos los presentes	Información o ayuda muy importantes.
36	Doblar el acero. Levantar un coche	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. Lanzar 1kg a 8400m	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información insospechada e inaudita que jamás nadie sospecharía

Narración

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los personajes no jugadores implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.



Simplificación.

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda, situaciones en las que el máster o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción.

Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano.

- Si la descripción de la acción por parte del jugador da pie a ello, puedes adjudicar un éxito automático. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema de amor a una dama, no es necesario realizar tiradas para seducir, se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Si un PJ trata de noquear a un guarda silenciosamente, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo, y si la supera, lo logra.

Sobre la tirada.

La resolución de acciones se resuelve combinando en la tirada un atributo y una habilidad. Esto significa que hay muchas combinaciones posibles, y es preciso usar el sentido común en cada situación.

Por ejemplo, se puede atacar a lo bruto, usando Fuerza, o de manera ágil y elegante, usando Destreza. El objetivo es el mismo, pero a la hora de narrar los acontecimientos, es diferente.

Ante todo, sentido común.

LA ACCIÓN.

Cuando hay gresca, se frena el juego y se juega en turnos, también llamados "rounds". Un turno representa 3 segundos. Cada héroe puede intentar una acción por turno. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

Iniciativa.

Realizar una tirada de Destreza + Reflejos/Alerta enfrentada para ver quien actúa primero, o si es sorprendido.

Combate.

Como en una competición. Cada jugador declara su acción, y el que logre el valor más alto consigue ejecutarla. Si es el atacante el que lo logra, habrá que calcular el daño.

Como ya se ha comentado, las acciones pueden ser más fáciles o difíciles según las declare el jugador, por tanto, el ingenio de cada participante será crucial, sorbe todo en momentos de tensión. Aquel que narre una mejor estrategia obtendrá un dado más alto para sus tiradas, por lo que tendrá ventaja.

No es casualidad que no se den descripciones someras de las armas y los poderes: que cada jugador decida como utilizar sus artefactos. ¿Qué las flechas fluorecistes del arquero sirven de lianas?, permítelo; ¿Qué la capa de la ladrona le permite cambiar de apariencia y la vara de la acróbata crear torbellinos de aire?, sin problema, tan solo procura imponer una dificultad justa en función de la situación a resolver y el cerebro de tus jugadores.

Daño.

Se calcula como la tirada del atacante - la tirada del defensor. Cualquier clase de modificador por daño de armas, o protección de armaduras se suma o resta respectivamente.

Las tiradas para esquivar un ataque (Destreza + Pelea, por ejemplo) o para bloquear una agresión se consideran instantáneas, y no consumen turno. Este tipo de tiradas se realiza siempre cuando el personaje es agredido, sea o no su turno de juego. Si tenemos que responder a más

de una agresión en un mismo turno, sufriremos un -3 acumulativo a nuestra tirada de defensa por ataque adicional al que debamos responder.

Si logramos un valor positivo, hablaremos de Éxitos en combate, si obtenemos valores negativos, hablaremos de Fracasos en combate.

Salud.

Los éxitos en una tirada de combate se restan a la salud de nuestro rival.

Todos los personajes jugadores parten con 50 puntos de salud al comenzar el juego. Si dicha cantidad llega a cero, quedaremos moribundos, a merced de nuestro rival.

Aquellos personajes que no sean jugadores, o sean enemigos, contarán con 10, 50 100 o 200 puntos de salud según su importancia en la aventura. Si da la casualidad que decides importar algún PJ de C-Sytem o D20 (lo explicamos más abajo), la salud se calcula como indicamos aquí, sin embargo, si el PJ posee alguna dote o trasfondo que lo indique, el DJ puede sumar o restar salud adicional como mejor crea conveniente.

Sanación: Si tiramos Inteligencia + Sanar recuperaremos un PV por éxito. Solo es posible una tirada por herida y día.



PROGRESIÓN DEL PERSONAJE.

En este juego, la progresión de los personajes se da mediante al adquisición de gestas y canalladas, que se vana apuntando en nuestra hoja de personaje, a modo de diario. Cuando alcanzamos el nivel Importante en alguna de ellas, subimos de nivel.

Gestas.

Son las hazañas heroicas que realiza nuestro personaje. Se clasifican en 5 nieles.

Pequeña. Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

Moderada. Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

Normal. Superan un desafío usando astucia y el ingenio. Salvas una aldea.

Importante. Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso. Rescatas a la princesa.

Épica. Salvas a un reino, acabas con un archidemonio.

Por defecto, un nivel inferior equivale a 3 del inmediatamente superior, aunque podéis modificar eso si deseáis partidas más cortas o largas.

Canalladas.

Al igual que las gestas, pero de connotaciones mezquinas.

Pequeña. Robar para poder comer.

Moderada. Mentir y robar por mera avaricia.

Normal. Actuar de forma egoísta y malvada.

Importante. Asesinar a un rey para usurpar su trono.

Épica. Destruir un reino.

Niveles.

Cada Gesta anula un nivel equivalente de Canallada, y viceversa. Si alcanzamos el nivel Importante en alguno de los dos, adquirimos un nuevo nivel de popularidad para nuestro personaje.

¿Esto significa que es tan beneficioso ser bueno como malvado? Pues si, aquí no cortamos la interpretación de nadie.

Al subir de nivel, adquiriremos fama y recompensas. Dichas recompensas, podéis otorgarlas al azar, o a vuestro libre albedrío.



Recompensas.

Una vez logremos subir de nivel, existen diversos tipos de recompensas.

1. **Recompensa monetaria.** 2d20 monedas de oro. Una moneda de oro equivale a 100 de plata y a 10.000 de cobre. Una moneda de cobre sería como un céntimo de Euro o equivalente. Usad para el juego precios equitativos con el del mundo real.
2. **Un seguidor fiel.** Crea un PNJ secundario y asócialo al personaje. Un mascota, un escudero, etc.
3. **Rango social o membresía.** Un puesto de diversa índole dentro de un orden social determinado. Cuantas más veces se otorgue, mejor será nuestra situación.
4. **Un maestro.** Un personaje se brinda para compartir sus conocimientos con tigo. +5 a una habilidad, que no sea de combate.
5. **Entrenador de combate.** Obtienes el favor de un experto luchador, que nos recompensa entrenándonos. +5 a la habilidad de Ataque.
6. **Entrenador en magia.** Obtienes el favor de un hechicero, que se ofrece a entrenarte. +5 a la habilidad de Conocimientos de Conjuros.
7. **Baratija mágica.** Un objeto que otorga +5 a una situación muy específica. Por ejemplo, unos guantes que mejoran nuestro Ataque si usamos espadas y una coraza anula 5 puntos de daño.
8. **Aliado.** Alguien se ofrece a ayudarnos. No es un seguidor que os acompaña, si no alguien que nos debe un favor y nos ayudará cuando lo necesitemos.
9. **Mejora de característica.** Sumamos +1 a un atributo determinado.

10. Instrucciones. Alguien te da un consejo, o encuentras un libro o texto donde se explica alguna técnica o secreto. Obtienes 5PG para invertirlos en conjuros, dotes o trasfondos importados de C-System o D20. Puedes almacenarlos para más adelante y obtener algo más valioso. Más adelante explicamos como importar dichos conocimientos.

11. Empatía. Nuestro conocimiento sobre nuestro Artefacto mágico mejora. Cada vez que obtengamos esta recompensa sumamos +5 en todas nuestras tiradas relacionadas con el artefacto que nos regaló el Amo del Calabozo.

12. Materiales. Encuentras o te regalan cosas muy útiles para tu viaje (comida, utensilios, herramientas, ropa, obsequios, llaves para abrir una mazmorra, etc.) Deben de ser cosas muy útiles o que el personaje necesite con presteza.

Sobre las recompensas.

Las recompensas se obtienen al subir de nivel. Sin embargo, es preciso narrar y explicar como el personaje obtiene dicha recompensa. Si estás en mitad de un laberinto, no va a venir el rey del reino a decirte que te ha nombrado su consejero personal, así mismo, si te subes la Destreza, o aprendes a usar magia, necesitas explicar quién te ha enseñado.

Tanto el director como los demás jugadores tienen el derecho de esperar una o dos sesiones de juego para poder "cobrar" sus recompensas y poder explicar convenientemente la subida de nivel. Por ejemplo, podemos alegar que tenemos más Destreza porque continuamente salimos corriendo de un enemigo, y ese regalo del rey o del hechicero puede esperar hasta que nos encontremos en una posada o aldea segura.

MONTANDO LA PARTIDA.

LA NARRATIVA.

La premisa de C&D es muy simple: sois personas corrientes abandonadas en un mundo de fantasía, "condenados" a vivir mil y una aventuras en post de riquezas, fama, y gloria. Sin embargo, vuestra mayor prioridad será simplemente seguir vivos ya que el Mundo de Calabozos y Dragones es un mundo salvaje, lleno de regiones inexploradas, tétricas fortalezas y misteriosas ruinas de tiempos pasados.

Non tenéis absolutamente nada, ni dinero, ni alojamiento ni aliados, ni nada. Por no tener, no sabéis ni siquiera donde se encuentra la aldea más cercana, ni cuales son las costumbres de sus habitantes, ni siquiera si serán humanos o una tribu de bestias antropomórficas. Sois unos completos extraños en un mundo muy extraño.

Lo único con lo que contáis es con vuestra propia astucia, vuestras armas mágicas, los crípticos consejos del misterioso Amo del Calabozo, y la inquietante casualidad de que todos los habitantes del mundo hablan vuestro mismo idioma.

El estilo de narración también es muy simple: uno de vosotros hace de director de juego y describe lo que veis los demás, y el resto de jugadores narran como actúan sus personajes. La idea es basar las partidas en un mundo basto y libre, que los jugadores vallan a donde quiera que quieran ir, que exploren y averigüen que les roda, que busquen ayuda, que se encuentren con problemas inesperados y, ante todo, que se diviertan mucho.

Los acertijos.

Una de las constantes en la serie. El Amo del Calabozo siempre dará crípticos consejos a los personajes para ayudarles, de un modo u otro, en su misión. En ocasiones incluso aparecerá de la nada en mitad de algún paraje inhóspito para ayudarles. Sin embargo, nunca actuará de forma directa, y su ayuda se dará por medio de acertijos, que los jugadores deberán de resolver.

Dichos acertijos podrán representar muchas cosas: desde como derrotar a un enemigo aparentemente invencible, a la localización de algún objeto, o la posibilidad de volver a casa. A nivel de Gestas, resolverlo en solitario supone una Importante, y si es entre todos, una Moderada.

A lo largo de la partida, los jugadores podrán investigar, preguntar e indagar por más pistas, pero, al final, resolver un acertijo dependerá, sobre todo, del ingenio de cada uno.

Algunos ejemplos sacados de la serie:

"Reconoceréis al mal en su nueva identidad por su pelo blanco" Se refería a la liebre que llevaba en brazos y que tenía pelo blanco.

"La belleza mata al vigilante" Una flor clavada en una estatua guardiana acababa con el monstruo.

"Necesitarán un guía que querrá cobrar un precio" Realmente el guía dice que no va a cobrarles pero realmente iba a tratar de obtener sus armas.

"El destino de uno será el de todos" Al curar a un unicornio, les curan a todos.

"Las personas cambian y un enemigo se puede volver un aliado". Los protagonistas se alían con su mayor enemigo para derrotar a un enemigo común.

"Buscad el río que llueve hacia cabeza abajo". Se refiere a una cascada que va hacia arriba.

"Cuidado con la belleza que se exhala". Se refiere a una flor embrujada.

"Lukiam está en una prisión sin paredes y lo reconocerán por lo que habla sin palabras" Lukiam era un pobre hombre convertido en monstruo, que no podía hablar, pero sus actos hablaban por él.

"Las malas acciones son como un círculo que siempre retornan hasta que el círculo se rompa" Significaba que deberán romper el círculo del poder derrotar al enemigo de turno.

"Antes de irse deben destruirlo, para encontrarlo antes hay que perderse en él." Los protagonistas se pierden en el laberinto y lo destruyen para que ya no atraiga a nadie más.

"El que tiene la respuesta y no lo sabe está tan ciego como el que nunca la supo, la respuesta está tan cerca de ti como el viento que está soplando". Era la piedra sol que llevaba al cuello y le habían regalado los osos nube.



EXPLORACIÓN.

Los personajes (y, por tanto, los jugadores), son unos completos extranjeros, no saben nada de nada del Mundo de C&D. Por tanto, disponéis de todo un enorme mapeado completamente desconocido y por explorar.

A este estilo de juego se le denomina Sandbox: los jugadores exploran el escenario de juego con total libertad, y ellos deciden a donde quieren ir. No tiene porque existir una compleja meta-trama, con enrevesadas historias. Simplemente, es el escenario VS los personajes. Eso no significa que no existan, sencillamente, la prioridad de los personajes será sobrevivir.

Sin embargo, este estilo supone una ardua tarea para el director de juego, supone tener montado, al detalle, todo el entorno de juego, lo cual puede resultar una tarea titánica.

Para facilitar esta tarea, al final del manual dejamos unas plantillas sobre criaturas, escenarios y regiones. Que cada jugador rellene unas cuantas de forma creativa antes de empezar a jugar. No es preciso que todos entreguéis un mazo antes de la primera sesión de juego, podéis ir creándolas a lo largo de diversas sesiones, para, poco a poco, ir dando forma al mundo.

Otra herramienta útil son las tablas de encuentros aleatorios. Durante los viajes o las exploraciones de mazmorras, el DJ puede realizar una tirada con un dado porcentual, y comprobar el resultado con la tabla más apropiada según la situación. Si sale algo demasiado peligroso, recordad, no es preciso ganar todas las batallas.

TABLAS ALEATORIAS.

Tirada	Meteorología.
1-6.	Cielo nublado. Grandes nubarrones grises pueblan el cielo, haciendo que el día se oscurezca pausadamente.
7-12.	Cielo rojizo. Se puede observar un fulgor rojizo en el cielo. Mal augurio.
13-16.	Bruma baja. Neblina a ras del suelo. Se puede formar por causas naturales o artificiales, es muy espesa e impide ver el suelo que pisas.
17-21.	Lluvia fina. Constante y prolongada, cala hasta los huesos.
22-25.	Lluvia Densa. Diluvio universal.
26-30.	Lluvia de cenizas. El cielo oscuro parece romperse y caer. Llueve ceniza causa de los incendios u otros motivos siniestros.
31-35.	Lluvia ácida. Un precioso obsequio de la putrefacta atmósfera. Si no tienes la ropa adecuada, puede ser un infierno.
36-40.	Nubloso. Parece que lloverá.

Tirada	Meteorología.
41-43.	Nieve negra. Muy densa, deprimente y lúgubre (no necesariamente tóxica, pero quién sabe...).
44-46.	Nieve. Una portentosa caída de nieve. Todo se torna blanco y helado.
47-50.	Granizo. Una intensa granizada, llegando en algunos casos a caer granizos grandes como puños. El destrozo ya te lo puedes imaginar.
51-53.	Tormenta eléctrica. Caracterizada por el gran número de truenos y relámpagos que parecen quebrar el cielo. Pasear cargado de metal puede ser toda una experiencia.
54-60.	Tormenta normal. Una tormenta típica: cielo encapotado, lluvia intensa de cualquier tipo y relámpagos que iluminan la noche esporádicamente.
60-65.	Viento frío/caliente. Depende de la situación. El viento frío sopla fuerte y parece congelar los huesos; el viento caliente, por el contrario, reseca y produce más agobio.
66-70.	Terremoto/maremoto. Temblores de fuerza y destrucción variable.
71-75.	Calor sofocante que parece derretir la roca.
76-80.	Frío glaciár. Contrapartida del caso anterior. Sentirás como se te huela la sangre.
81-85.	Niebla. Típica niebla ligera que parece extenderse mediante zarcillos y va comiéndose la visión, impidiendo ver a más allá de un metro de distancia.
86-87.	Tornado. Un gran remolino de aire que parece llevarse todo por delante, ideal para las partidas aburridas. Prepárate para girar a gran altura y luego...
87-90.	Lluvia de meteoritos. Los meteoritos tienen tamaño para volar un edificio.
90-92.	Tsunami. La gran ola. Con decenas de metros de altura y la fuerza colosal del mar.
93-95.	Erupción volcánica. Quizás este asentamiento no se encontraba en una simple "montañita rara". Hora de chapotear en lava.
96-00.	Huracán. Violenta tormenta tropical con vientos en espiral. Pueden durar desde días a semanas enteras. Devastan zonas enteras con fuertes vientos y lluvias. Inundaciones. Puede tener hasta 1 kilómetro de ancho y moverse a 320 Km./h. Si estás lejos de la costa, será un tornado, que es más o menos lo mismo, pero en terrenos mas secos.



Tirada	Encuentros en bosques y páramos
01-10	Bandidos. Un grupo de seis bandidos pretende asaltar a los PJ. Si éstos no están muy atentos, los bandidos aparecen de repente de entre las sombras.
11-15	Grupo de elfos. Un grupo de elfos nómadas. Indiferentes.
16-20	Grupo de enanos. Un grupo de enanos cargando una serie de cofres. Tienen pinta poco amigable.
21-25	Lobos, felinos salvajes. Atacarán al instante.
26-30	Patrulla forestal, grupo de soldados. Si los PJ no son buscados por la justicia, no debería ser un problema.
31-35	Kobolds o goblins. Un grupo de esos pequeños y molestos seres.
36-40	Especial. Cualquier paranoia mágica que se te ocurra.
41-50	Un secuestro. Presenciáis como un grupo de maleantes meten en un carro por la fuerza a alguien. Cerca hay diversos cadáveres, posiblemente acompañantes de la víctima.
46-50	Trolls, hadas, o duendes.
51-55	Oso, arpías u orcos.
56-60	Se escuchan en la lejanía sonidos misteriosos.
61-65	Refugiados, alguien que necesite ayuda.
66-70	Un carromato sin conductor, con los caballos desbocados, aparece a toda velocidad cerca de los personajes.
71-75	Una inesperada niebla cubre la zona. Al poco, misteriosas sombras se acercan a los personajes.
76-80	Gigante de las colinas, ogros, o similares.
80-85	Insectos gigantes, bestias menores.
86-90	Caravana de comerciantes.
91-95	Bestia importante (hidra, quimera...)
96-98	Séquito de algún noble.
99-00	Dragón, archidemonio o similar.

Tirada	Encuentros en ciudades
01-20	Un grupo de 2d6 ladrones se cruzan con los PJ y les ofrecen un "salvoconducto" para evitar problemas, mientras enseñan ostentadamente sus armas para que los PJ vean lo acertado que es aceptar el salvoconducto (un simple pañuelo). El precio varía según lo bien vestidos que vayan los PJ (entre 1 y 50 monedas).
21-30	Un grupo de 1d12 borrachos increpa a los PJ pidiéndoles dinero para beber. Los borrachos se acobardan ante las actitudes agresivas pero se envalentonan ante las pasivas.
31-40	Un encuentro con la guardia. No debe ser preocupante a menos que los PJ estén haciendo algo ilegal (robando, mendigando...). Si es el caso, el jefe de la patrulla pedirá algo de dinero por mirar hacia otra parte. Una detención significa 1d6 días en prisión y el robo de todas sus pertenencias.
41-45	Refugiados, alguien que pide ayuda.
46-50	Oculto entre las sombras, veis a alguien moverse de forma sospechosa.
51-55	Secuestro. Un grupo de rufianes intenta llevarse a la fuerza a alguien.
56-60	Atraco. En un callejón. Un grupo de rufianes amenaza y atraca a un grupo de ciudadanos.
61-65	Séquito de algún noble. Un grupo de soldados apartan al público expectante. Los PJ alcanzan a ver una lujosa carroza a través de la muchedumbre apelotonada.
66-70	Locura. Un grupo, vestidos de forma extraña, gritando y saltando de alegría, se acercan a los PJ.
71-75	Escucháis un grito, al mirar hacia arriba veis caer a alguien desde las alturas.
76-80	Escucháis un grito desgarrador proveniente de un callejón oscuro. Puede ser un asesinato u otra cosa.
81-85	Un grupo de gente atemorizada aparece corriendo desde el fondo de la calle.
86-90	Una muchacha muy pálida, ataviada con ropas oscuras se acerca a los PJ.
91-95	De repente, en una casa cercana, se escucha una enorme explosión.
96-98	Incursión orca en la ciudad. 2d20 orcos aparecen de la nada y comienzan a saquear.
99-100	Especial. Cualquier hecho extraño o significativo que se te ocurra.

MONTANDO LA PARTIDA.

Tirada	Encuentros en ruinas y mazmorras
01-10	Un grupo de 3 orcos por jugador aparece con malas intenciones.
11-15	Grupo de esqueletos o zombis. Puede que exista algún cementerio o mausoleo cerca.
16-20	Grupo de enanos. Una excavación o expedición enana.
21-25	Os topáis con la guarida de algún animal salvaje (lobos, osos, etc.)
26-30	Patrulla forestal, grupo de soldados de lealtad desconocida
31-35	Kobolds o goblins. Un grupo de esos pequeños y molestos seres.
36-40	Cualquier paranoia mágica que se te ocurra.
41-50	Un rescate. Encontráis en problemas
46-50	Emboscada o la activación de una trampa oculta.

Tirada	Encuentros en ruinas y mazmorras
51-55	Cualquier fuente de luz se apaga súbitamente.
56-60	Se escuchan en la lejanía sonidos misteriosos.
61-65	Refugiados o prisioneros, alguien que necesite ayuda.
66-70	Una extraña habitación o recinto sellado.
71-75	Os topáis con alguna clase de extraño ritual.
76-80	Ogros de las cavernas, gigantes de fuego, o similares.
80-85	Criaturas subterráneas de moderada importancia
86-90	La guarida de algún mago o hechicero
91-95	Bestia importante (hidra, quimera...)
96-98	Guarida de algún vampiro maestro o brujo demoníaco.
99-00	Dragón, archidemonio o similar.



IMPORTAR PERSONAJES Y RECURSOS.

Las reglas de este juego están inspiradas tanto en d20 como en c-System, y como tal, nos parece correcto señalar como importar personajes y recursos de dichos reglamentos a este.

Características.

El rango de puntuaciones en C&D y en el C-System básico coinciden. Si un PJ tiene Fuerza 10 en CS lo tendrá aquí también. Tan solo recuerda que Sabiduría equivale a Percepción y Voluntad en C-Sytem, y que la Destreza de C&D equivale a la Destreza y Habilidad en CS.

Los nombres de las características de C&D coinciden con las del D20 clásico, solo hay que coger el modificador del atributo, y sumarle seis. Por ejemplo:

Fuerza en C&D=6+ modificador de Fuerza en D20.

Si la suma en todos los atributos supera o no llega a 42, hay que restar o sumar 5PG al personaje por cada nivel de característica de más o de menos.

Habilidades.

Cada nivel de habilidad cuesta 1PG. Los nombres de las habilidades de C&D coinciden con las de CS y d20, por lo que no debería de haber problema.

Las puntuaciones en las tiradas de salvación en D20 cuentan como habilidades en C&D.

Ojo: toma el valor de las habilidades y tiradas de salvación, no sus valores sumados al modificador de característica.

Trasfondos, dotes y armas.

Cada +1 positivo otorgado por la dote o trasfondo cuesta 1PG. Y cada -1 negativo nos da un PG adicional.

Cada punto de daño también vale 1PG, en caso de D20, divide el valor máximo de los dados de daño para calcular el coste (1d6 serían 3PG, por ejemplo).

Conjuros.

Si usas el grimorio de C-System cada nivel de conjuro cuesta 2PG. Si usas el grimorio de cualquier juego basado en d20 cada nivel cuesta un PG.

En C&D todos los conjuros se resuelven igual: a la habilidad de Conocimiento de Conjuros ha de sumarse una tirada de dado y la puntuación del atributo más relacionado (usar Inteligencia, Carisma, Percepción o Fuerza dependiendo de las intenciones del hechicero, y del juicio del DJ). Si superamos la dificultad impuesta (normalmente 15 + modificadores), el conjuro se realizará como es debido, y habrá que seguir las indicaciones mostradas en la descripción del hechizo.

Computo de PG.

Calcular el coste de PG de un personaje importado solo tiene sentido si queréis usarlo como PJ, o si deseáis mantener un equilibrio entre enemigo y personaje.

El coste de PG en objetos, dotes y conjuros es más importante, ya que los jugadores pueden optar por comprarlos al subir de nivel.



PLANTILLAS.

Este juego fomenta la exploración y descubrimiento de un mundo completamente desconocido y extraño. Para ello, damos libertad de incluir cualquier cosa que se os ocurra, que hayáis visto en cualquier película, cómic, serie o novela o que alguien os haya comentado alguna vez.

Para ello, al final de este documento, encontrareis una plantilla para que hagáis copias y rellenéis entre todos unas cuantas (o se pegue el curro el pobre DJ en solitario) y así ir definiendo, poco a poco, el entorno de juego.

Plantilla de zona.

Una zona es una localización determinada, el barrio de una ciudad, un sector de la mazmorra, un paso de montaña, una orilla de un lago, etc. Cuantas más zonas creéis para vuestras partidas, mejor, aunque no es preciso detallarlas todas antes de comenzar a jugar: podéis simplemente nombrarlas para detallarlas más adelante, o ir creándolas a medida que avance el juego.

Lo recomendable es que os organicéis y os repartáis el trabajo: un jugador puede crear zonas subterráneas, otras zonas urbanas, otras zonas salvajes, etc. O que cada jugador cree una o dos zonas de cada categoría

Cada zona posee los siguientes rasgos:

Nombre y descripción: Es bueno detallar que vamos a encontrarnos en este lugar.

Mapa: un esbozo del territorio, dibujado a lápiz mismo si es preciso.

Anotaciones: los diferentes accidentes geográficos y lugares de interés de la zona. Conviene señalarlas en el mapa mediante números.

Peculiaridades: costumbres de sus habitantes, trasfondo político, detalles sobre el clima y cualquier otra cosa que se os ocurra.

Personajes de interés: las fichas de algunos personajes importantes de la región. A parte de rellenar la ficha, es recomendable describir su personalidad e intereses, para futuras referencias.

Semillas de ideas: algunos ganchos y sugerencias para aventuras. Sería bueno que estuviesen relacionados con los personajes anteriormente descritos.

Adversarios: En una zona pueden existir uno o más enemigos o criaturas salvajes. Pensad en cada Zona como parte de un nicho ecológico: existirán criaturas pequeñas, enemigos formidables y puede que incluso seres demasiado poderosos para los jugadores. Puede que algún jugador avisado desee ponerse la cosa fácil y crear solo enemigos insignificantes, pero recordad: los niveles se adquieren logrando gestas importantes.

Eventos: Una tabla aleatoria como esta, que defina los posibles enfrentamientos y algunas situaciones durante la partida.

1d100	Eventos.
1-10	Tira en al tabla de Meteorología.
11-20	Tira en una tabla de encuentros.
21-35	Encuentro:
36-65	Encuentro:
65-80	Encuentro:
80-90	Situación rara:
91-95	Encuentro difícil:
96-100	Encuentro muy difícil:

Las regiones.

Una región es una extensión grande de terreno, como puede ser una gran ciudad, una mazmorra extensa, o incluso un reino completo. Las regiones están compuestas por zonas, como si estas fueran las piezas de un puzzle.

No es preciso organizarlo todo desde el principio, eso puede hacer previsible el juego, solo define el punto de partida, y los lugares más cercanos a los jugadores. A medida que avanzan se pueden ir colocando nuevas piezas en el puzzle, e ir conformando así el mapa de la región.

Como cada Zona contiene una buena cantidad de ideas y personajes, el DJ podrá montar rápidamente un entorno de juego, con numerosos lugares que explorar, personajes que conocer y enemigos que derrotar.

Adversarios y PNJS.

Los personajes no jugadores se crean igual que los personajes jugadores.

Para los enemigos y criaturas del bestiario hemos implementado un método ultra-simplificado.

Nombre y descripción: Costumbres de la criatura, hábitos, etc.

Dificultad de combate: La dificultad que ha de superar el jugador para dañar físicamente a la criatura, evitar ser dañada por esta. En combate contra monstruos no hace falta que las criaturas tiren, solo tira el jugador, el perdedor sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia entre tirada y dificultad.

Dificultad mental: La dificultad que ha de superar el jugador para engañar o eludir a la criatura sin que esta se entere.

Dificultad de movimiento: La dificultad que ha de superar el jugador para huir de esta. Es posible que deba de superar varias tiradas, o una de Mente también, hasta que la despiste completamente.

Otras: Otras puntuaciones en atributos y habilidades que consideres útiles.

Si lo que deseas es convertir un PNJ en una criatura del bestiario, o importar alguna bestia de los diversos juegos de C-System o D20, solo tienes que coger el atributo y habilidad más adecuada y sumarle 5.

Por ejemplo, que deseas averiguar la dificultad física un vampiro de Crónicas Necrománticas para CS, simple, simplemente suma Fuerza + Pelea de uno de estos seres, más 5.

Que uno de tus jugadores desea engañar a ese Lich importado de Reinos Olvidados para D20, sencillo, suma 5 más el modificador de Inteligencia más su puntuación en Averiguar Intenciones.

Para las dificultades de movimiento procede igual, pero teniendo en cuenta La habilidad de Vuelo, Atletismo, Nadar o cualquier otra que la criatura utilice para desplazarse.

Normalmente, un enemigo de una dificultad determinada puede ser derrotado, con cierta dificultad, por 3 ó 4 héroes cuyas tiradas sean la mitad que su puntuación. Claro que esto puede variar según el azar y el ingenio de tus jugadores.



LAS TERRAZAS DE I´RAZAR.

A continuación, dejaremos un territorio de ejemplo, para que podáis empezar cuanto antes a jugar.

Introducción.

Las Terrazas de I´razar forman parte del antiguo reino de Mith Rail. Del reino ya no quedan más que un puñado de ciudades dispersas en las montañas, pero las Terrazas, nombre común con el que se refieren a ellas sus habitantes, tiene fama de ser la más aislada y extraña de todas.

Las Terrazas se asientan en el centro de un gigantesco cañón que se abren en las montañas, hiriendo la tierra y la roca como si del hachazo de un dios se tratase.

Sus ciudadanos, enanos y esclavos de otras razas, poseen un grado de civilización muy avanzado, y una estructura social peculiar para esta raza.

A ambos lados del cañón, que posee casi tres mil metros de profundidad en algunos tramos, se yerguen las mansiones y palacios de las Familias Enanas, herederas de los antiguos clanes, ocupando toda las paredes en una estructura geométrica de intrincada belleza y armonía con la roca. Palacios blancos de mármol compiten en altura y majestuosidad con templos de metales relucientes o torres de roca negra y obsidiana.

En el suelo del cañón, las chozas de duergars, gullys, trolls y demás razas esclavas subyugadas por los enanos desprenden un olor acre que llena el fondo del cañón, atrapado ahí por los conjuros de los clérigos enanos.

Bajo ellas, las minas de roca y metal de la ciudad arden con los fuegos y resuenan con los martillos de los mineros, mientras las Familias enanas horadan por su cuenta las paredes de la montaña en busca de filones de metales raros y gemas preciosas que les den ventaja en el juego del poder en el que están enfrascadas.

Poca gente llega a las Terrazas, pues los forasteros no son bien recibidos, y menos enanos aún salen de los muros de su ciudad en alguna de las escasas caravanas.

Los enanos de I´razar.

Una extraña cultura enana es la dueña absoluta de las Terrazas.

Durante siglos, los enanos ocuparon la parte más septentrional del reino de Mith Rail, comerciando con humanos de las ciudades del sur, y recibiendo las refinadas influencias de las ciudades humanas.

La unión de estas influencias, junto con las innumerables riquezas del cañón y el comercio, empujadas ambas por el gusto de esta raza por las gemas y los metales preciosos, dio lugar con el paso de los siglos a una cultura refinada como pocas entre la raza enana.

Así, un intrincado juego de supremacía se disputa en la ciudad, enfrentando a las familias por alcanzar la mayor posición en los órganos de poder del reino de I´razar. Estos órganos son el Consejo, la Guardia y el Palacio, simbolizados por un libro, un hacha y un cetro respectivamente.

Lejos de lo que podría parecer, y excepto puntuales enfrentamientos, los I´razarianos no albergan ningún deseo de mal hacia sus conciudadanos, y con ellos, las palabras juego de poder adquieren un significado literal.

La bondad y la unidad enanas no se han visto alteradas por las influencias "civilizadoras" del pasado comerciante, y festejos, bailes de gala, representaciones artísticas refinadas y desfiles triunfales no empañan la unidad de la ciudad, lo que les ha permitido permanecer a salvo de amenazas externas y controlar al tiempo la creciente población esclava.

Eso no quita que los complejos mecanismos de ascenso y posición social entrañen a veces alguna disputa que debe resolverse con la ayuda de algún miembro del Consejo bien situado y cuya opinión es respetada por todos.

Ser miembro del Consejo (no hay más de treinta cada vez) otorga una posición de privilegio y una reputación intachable, mientras que formar parte de la Corte de Palacio, con todo el reconocimiento que conlleva, no deja de ser una posición reservada a los más refinados (e inútiles) miembros de las familias más acomodadas.

Por último, la Guardia, el "ejército" de la ciudad, reserva sus puestos de oficiales para aquellos miembros relevantes de la comunidad que destaquen por sus servicios pero que no tengan el apoyo de una familia fuerte y rica.

La vestimenta de los enanos de las Terrazas de Írazar ha ido cambiando con los años, convirtiéndose más en un vestuario ornamental y de lujo que las prendas funcionales y los atavíos de guerra clásicos de esta raza.

Así, las armaduras han devenido en ornamentadas casacas y petos dorados, los cascos en extravagantes sombreros y coronas y las hachas y espadas cortas en armas ornamentales cuajadas de jotas preciosas.

Geografía del lugar.

El suelo de las montañas que rodea Írazar ha sido horadado durante miles de años, en busca de metales preciosos, vetas de roca de gran calidad para embellecer los palacios y gemas.

El laberinto de túneles se extiende como una tela de araña a su alrededor, y numerosos monstruos surgen de él en ocasiones, por lo que tanto éstos, como el río subterráneo que abastece de agua a la ciudad y los campos de cultivo bajo tierra, son fuertemente defendidos por la Guardia.

Las plantaciones de hongos y plantas exóticas de todas partes de la infraoscuridad abastecen la ciudad de alimentos y los roaths y otras "ganaderías" subterráneas aseguran buenas mesas y banquetes en los festejos y numerosas reuniones sociales.

Las minas resuenan día y noche, y las forjas subterráneas de los seres subterráneos repiquetean llenando el fondo del cañón de los sonidos, olores y calores del fuego y el hollín.

Sin embargo, estos olores y sonidos no ascienden hacia las mansiones de la paredes del cañón, pues los clérigos de Írazar han establecido protecciones que aíslan a las razas regentes de las molestias del subsuelo.

Por encima de la opresiva atmósfera de las minas y las chozas, se encuentra las mansiones de las familias enanas.

Cuando más grande es la mansión o el palacio y más alta se encuentra, mayor es la fama y fortuna de la familia.

Las familias enanas.

Cada familia desciende de un clan, pero adoptaron una denominación más "humana" para referirse a ellos con la intención de parecer más refinados. También sus estructuras sociales han cambiado, y un consejo de "padres" o patriarcas dirige a cada una de las familias independientes que forma la Familia.

Los miembros más prominentes de este consejo interno de padres son los representantes de la Familia ante el Consejo, mientras que los hijos menores, hermanas y primos son destinados al Palacio o a la Guardia dependiendo de las posibilidades de la Familia.

Dentro de cada una de ellas, las familias que componen una gran Familia Enana no disputan, y tienen su rol bien asumido.

Esta especie de entrega al bien común es característica de las Familias de Írazar, y les permite centrarse en sobrepasar al resto de familias mientras cada miembro cumple con su rol en el mantenimiento y crecimiento de la riqueza y posición familiares.

Las familias no son homogéneas. Dado que cada una de ellas tenía tratos en la antigüedad con ciudades muy diferentes, su evolución natural ha estado marcada por las influencias de sus antiguos socios.

Así, encontraremos familias enanas compuestas por guerreros ornamentados, o magos oscuros, o sacerdotes principalmente.

También existen familias más eclécticas, cuyos miembros intentan destacar en áreas tan variadas como el arte, la construcción de palacios, el diseño de refinadas joyas y vestidos, la danza o la política.

De la misma forma, cada una de ellas ha desarrollado su propio estilo arquitectónico siguiendo las influencias de los hombres, y adaptándolas a las modas pasajeras de la corte.

Así, numerosos palacios se extienden por ambas paredes, algunos de los cuales ocupan ambos lados, unidos por largos puentes decorados con fuentes que dejan caer el agua hasta lagos artificiales situados más abajo, y repletos de estatuas, gárgolas y luces mágicas.

Otros, simulan torres de hechicería y se elevan oscuros hacia el cielo, sobrepasando la cima del cañón, e irguiéndose hacia las nubes.

Algunos se encaraman desde casi el suelo del precipicio ascendiendo como una tela de araña, con una mirada de escaleras de mármol y roca hasta casi tocar la superficie, y otros cruzan toda la distancia entre ambas paredes del cañón, tapando el cielo en ese segmento de la montaña.

La estética de estos palacios se adaptan a los gustos familiares, y se ornamentan en función de las modas imperantes para dar más renombre a la Familia.

Así, sus vastos salones se iluminan con luces de color azul en la caída del otoño, y fiestas de disfraces y máscaras reúnen en numerosos lugares a los enanos de l'razar. Flores de hojas de oro y plata adornan guirnaldas en las bodas, o son sustituidas por exóticas variedades de orquídeas negras cultivadas bajo tierra en los funerales.

Un enorme cementerio ocupa todo un risco en la parte norte del precipicio, y en su interior se labran los mausoleos enanos y los panteones familiares, guardados por estatuas de los héroes enanos de cada una de las familias.

La industria de la orfebrería ha tenido un desarrollo espectacular, y las escasas caravanas que salen fuera reciben una continua demanda de sus piezas. Los enanos guardan para ellos las verdaderas obras de arte, y consideran el comercio que les proporciona grandes riquezas a pesar de ser tan limitado, como una simple venta de fruslerías.

Por encima de toda la ciudad, se extiende la Tela de Araña, un complejo militar que cruza el cañón en su parte más alta como si se tratase de la construcción de una inmensa araña de piedra y roca negra.

Es la "cúpula" defensiva de la ciudad, y sede de la Guardia.



Zona 1: La Tela de Araña.

La Tela de Araña es la zona rica de Las Terrazas. Escavadas en las laderas del cañón y comunicadas con portentosas escaleras y puentes de roca, aquí es donde viven las nobles familias enanas y donde se sitúan los edificios más importantes.

1d100 Eventos.

1-10	Tira en la tabla de Meteorología.
11-20	Tira en una tabla de encuentros.
21-35	Encuentro: Arpías.
36-65	Encuentro: Bravucones.
65-80	Encuentro: Orcos.
80-90	Situación: Escucháis ruidos extraños proveniente de un callejón.
91-95	Encuentro complicado: Guardias de élite enanos.
96-100	Encuentro muy difícil: Noble enano.

Semillas de aventuras:

1. Un noble os contrata para investigar ciertas cosas sobre una familia rival.
2. Os acusan de un crimen que no habéis cometido.
3. Ataque masivo de arpías u orcos.
4. Elemir os pide ayuda.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Enano típico.

Descripción/Motivaciones: Los Enanos son un pueblo de seres antropomórficos muy similares a los humanos, pero más bajos y mucho más corpulentos. Suelen ser espléndidos mineros y artesanos. Muchos enanos, sin embargo, también son bastante hoscos, borrachos y muy antipáticos con los desconocidos.

Fuerza (9)	Carisma(6)	Constitución(7)
Sabiduría (5)	Destreza(7)	Inteligencia (5)
Fortaleza (7)	Percepción (6)	Supervivencia(10)
Voluntad (8)	Tasar (7)	Reflejos (8)
Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos: No suelen dejar su hacha ni siquiera para dormir.

Nombre: Arpías.

Descripción/Motivaciones: Criaturas con asueto de mujeres, completamente cubiertas de plumas y con alas en lugar de brazos. Antigüamente habitaban en el cañón hasta que fueron expulsadas por los enanos. Aún hoy en día aparecen de vez en cuando, atraídas por el reflejo de objetos brillantes o en busca de alguna presa fácil.

Fuerza (5)	Carisma(4)	Constitución(4)
Sabiduría (3)	Destreza(10)	Inteligencia (2)
Fortaleza (4)	Percepción (10)	Supervivencia(10)
Voluntad (6)	Intimidar (3)	Reflejos (10)
Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(12)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Pueden volar, se ven atraídas por el olor a carroña o por objetos brillantes.

Nombre: Orcos.

Descripción/Motivaciones: Seres de una estatura similar a los enanos, pero de piel verde, ojos rojos, orejas puntiagudas y colmillos de jabalí. Espoleados por las riquezas de los asentamientos enanos, no dudan en realizar incursiones y ataques de vez en cuando. Su estilo de vida es tribal y belicosa, valorando únicamente la riqueza y la fuerza bruta.

Fuerza (8)	Carisma(5)	Constitución(7)
Sabiduría (3)	Destreza(7)	Inteligencia (3)
Fortaleza (7)	Percepción (6)	Supervivencia(10)
Voluntad (5)	Intimidar (7)	Reflejos (9)
Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos: Los Chamanes orcos, los líderes espirituales de las tribus, pueden realizar magia.

Nombre: Guardias de élite enanos.

Descripción/Motivaciones: Guardias de élite de las ciudades enanas. No cuestionan jamás las órdenes y no dudan en acabar con cualquiera que perturbe el orden. Son muy poco permisivos con los extranjeros, y sospecharán de ellos siempre que puedan.

Fuerza (18)	Carisma(10)	Constitución(15)
Sabiduría (3)	Destreza(10)	Inteligencia (6)
Fortaleza (15)	Percepción (12)	Supervivencia(10)
Voluntad (15)	Intimidar (12)	Reflejos (10)
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(20)	Dificultad de Movimiento(16)

Trasfondos: Suelen patrullar en grupos de 1d20 individuos.

Nombre: Noble enano.

Descripción/Motivaciones: La casta dominante de las Terrazas de I'razar. Orgullosos y prepotentes, no toleran que se les lleve la contraria. Existen muchas familias nobles en Las terrazas, y todas ellas ansían sobre todo ampliar su influencia en Más que un peligro físico, la nobleza enana es peligrosa porque, fácilmente puede poner a toda la ciudad en contra de los personajes.

Fuerza (7)	Carisma(15)	Constitución(10)
Sabiduría (10)	Destreza(6)	Inteligencia (15)
Fortaleza (7)	Percepción (6)	Supervivencia(10)
Voluntad (15)	Engañar (14)	Reflejos (6)
Dificultad Mental (21)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(12)

Trasfondos: Mucha riqueza, siervos e influencia de su lado.

Nombre: Elemir, sacerdote enano.

Descripción/Motivaciones: Elemir es un piadoso y aparentemente tranquilo sacerdote enano. Vive plácidamente en uno de los templos de la ciudad consagrado a Lokus, señor de la luz, predicando su palabra y luchando fervientemente por los derechos de los esclavos.

Fuerza (9)	Carisma(16)	Constitución(11)
Sabiduría (14)	Destreza(6)	Inteligencia (12)
Diplomacia (10)	Percepción (10)	Conocimiento de Conjuros (12)
Lingüística (14)	Averiguar intenciones (10)	Reflejos (8)
Voluntad (15)	Fortaleza (10)	Ataque básico (6)

Trasfondos: Posee toda clase de conjuros de curación y de protección.

Zona 2: Las Minas.

La zona pobre de las Terrazas de Írazar. Aquí es donde malviven esclavos y demás parias sociales. Cuanto más se baja en el cañón, menor es el estatus social de los habitantes que vivan allí.

1d100

Eventos.

1-10	Tira en al tabla de Meteorología.
11-20	Tira en una tabla de encuentros.
21-35	Encuentro: Goblins.
36-65	Encuentro: Enanos renegados.
65-80	Encuentro: Ladrones Gnoll.
80-90	Situación: Escucháis ruidos extraños proveniente de un callejón.
91-95	Encuentro complicado: Cacique enano.
96-100	Encuentro muy difícil: Gigantes de las rocas

Semillas de aventuras:

1. Misión de sabotaje o espionaje.
2. Os acusan de un crimen que no habéis cometido.
3. Alguien se ha perdido.
4. tumulto o revuelta de esclavos o trabajadores.

Nombre: Goblins.

Descripción/Motivaciones: Pequeñas criaturas verduscas con orejas puntiagudas, muy menudas, escurridizas y amantes de las riquezas ajenas. Aunque pueden ser hábiles artesanos y trabajar para los enanos, son demasiado pícaros y prefieren el camino del latrocinio

Fuerza (4)	Carisma(3)	Constitución(3)
Sabiduría (4)	Destreza(6)	Inteligencia (6)
Fortaleza (3)	Percepción (6)	Supervivencia(8)
Voluntad (4)	Tasar (6)	Reflejos (5)
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(10)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos:

Nombre: Ladrones Gnoll.

Descripción/Motivaciones: Los Gnoll son una raza humanoide con rostro similar al de una hiena. En la sociedad enana, los Gnoll forman el estrato social más bajo, usados como esclavos o, como mucho, sirvientes de la más baja categoría. Impulsados por la miseria, muy a menudo se ven obligados a robar y asaltar a todo aquel que parezca más débiles que ellos

Fuerza (7)	Carisma(4)	Constitución(6)
Sabiduría (6)	Destreza(8)	Inteligencia (4)
Fortaleza (8)	Percepción (8)	Supervivencia(7)
Voluntad (5)	Intimidar (6)	Reflejos (7)
Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos:

Nombre: Enano mercader

Descripción/Motivaciones: Artesanos, orfebres, vendedores...

Fuerza (5)	Carisma(7)	Constitución(5)
Sabiduría (7)	Destreza(5)	Inteligencia (7)
Fortaleza (6)	Percepción (8)	Tasar(8)
Voluntad (9)	Diplomacia (6)	Reflejos (6)
Oficio (9)		
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(12)

Trasfondos: -.

Nombre: Enanos renegados.

Descripción/Motivaciones: Agrupaciones de enanos rebeldes que, por un motivo u otro, odian la sociedad en la que viven.

Muy a menudo son prófugos de la justicia.

Fuerza (9)	Carisma(3)	Constitución(9)
Sabiduría (4)	Destreza(5)	Inteligencia (4)
Fortaleza (8)	Percepción (5)	Supervivencia(8)
Voluntad (9)	Intimidar (6)	Reflejos (6)
Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(10)

Trasfondos:

Nombre: Cacique enano.

Descripción/Motivaciones: Encargados particulares de una mina determinada. Son los hombres de confianza de la nobleza, los encargados de supervisar la explotación minera y de hacer que todo valla como es debido.

Se tratan de individuos rudos, que no dudan de hacer respetar su autoridad a golpe de látigo.

Fuerza (17)	Carisma(11)	Constitución(16)
Sabiduría (6)	Destreza(12)	Inteligencia (7)
Fortaleza (15)	Percepción (15)	Supervivencia(12)
Voluntad (15)	Intimidar (15)	Reflejos (12)
Dificultad Mental (21)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Suelen tener a numerosos vasallos bajo sus órdenes.

Nombre: Gigantes de las rocas.

Descripción/Motivaciones: Seres humanoides de más de diez metros de altura. En libertad, son seres crueles que abusan de los más débiles, en cautiverio, los enanos los utilizan como mano de obra en las tareas más pesadas y duras.

Generalmente están a buen recaudo y muy vigilados, para evitar cualquier clase de incidente en las minas.

Fuerza (21)	Carisma(15)	Constitución(19)
Sabiduría (7)	Destreza(10)	Inteligencia (5)
Fortaleza (17)	Percepción (12)	Supervivencia(10)
Voluntad (15)	Intimidar (14)	Reflejos (6)
Dificultad Mental (16)	Dificultad de Combate(24)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos:-.

Zona 3: El laberinto de túneles.

Más allá de las minas excavadas y los túneles conocidos, se extiende el laberinto de túneles, un área oscura y misteriosa donde los enanos rara vez se adentran, y habitan criaturas de lo más extrañas.

1d100 Eventos.

1-10	Tira en al tabla de Meteorología.
11-20	Tira en una tabla de encuentros.
21-35	Encuentro: Trolls de las cavernas.
36-65	Encuentro: Elfo oscuro.
65-80	Encuentro: Desuella-espíritus.
80-90	Situación: Las luces se apagan y todo queda a oscuras.
91-95	Encuentro complicado: Brujo Maligno.
96-100	Encuentro muy difícil: Archidemonio.

Semillas de aventuras:

1. Un grupo de enanos renegados os ofrecen "trabajo".
2. Os cuentan extraños rumores de una extraña torre edificada en algún lugar del laberinto de túneles.
3. Un grupo de elfos oscuros os "piden" acompañarlos a su ciudad.
4. La leyenda cuenta que, sellado junto a un enorme tesoro, en lo más profundo del laberinto, un archidemonio espera pacientemente que alguien le libere.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Trolls de las cavernas.

Descripción/Motivaciones: Los trolls son seres humanoides peludos y de aspecto grotescos, más altos que un humano y con largos brazos terminados en garras. Los que habitan en las cavernas son aún más altos y despiadados que sus homólogos de la superficie.

Fuerza (14)	Carisma(6)	Constitución(8)
Sabiduría (4)	Destreza(9)	Inteligencia (2)
Fortaleza (13)	Percepción (9)	Supervivencia(8)
Voluntad (6)	Intimidar (10)	Reflejos (10)
Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos: Poseen un elevado factor de regeneración, que les permite sanar 1d6 puntos de salud por turno, incluso si son descuartizados. El único daño que no pueden sanar es el causado por quemaduras.

Nombre: Elfos oscuros.

Descripción/Motivaciones: Seres antropomórficos estilizados y con orejas puntiagudas. Al contrario de lo que ocurre con sus homólogos de la superficie, poseen la piel oscura y son de costumbres crueles y soberbias. Poseen ciudades subterráneas ocultas, y se organizan de forma matriarcal, donde las hembras son consideradas netamente superiores.

Fuerza (7)	Carisma(9)	Constitución(6)
Sabiduría (8)	Destreza(10)	Inteligencia (7)
Fortaleza (7)	Percepción (10)	Supervivencia(9)
Voluntad (8)	Intimidar (7)	Reflejos (10)
Dificultad Mental (16)	Dificultad de Combate(17)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Las hembras suelen tener a su disposición toda clase de conjuros.

Nombre: Desuella-espíritus.

Descripción/Motivaciones: Seres humanoides, con una cabeza que recuerda a la de un pulpo. Se valen de sus poderes psiónicos para controlar a otras razas y criaturas, de las que se sirven como esclavos o ganado.

Forman una sociedad estilo colmena, donde todos los individuos están conectados telepáticamente con un "cerebrado", un gigantesco ser con aspecto de cerebro.

Fuerza (4)	Carisma(6)	Constitución(4)
Sabiduría (9)	Destreza(6)	Inteligencia (6)
Fortaleza (3)	Percepción (8)	Supervivencia(4)
Voluntad (9)	Intimidar (4)	Reflejos (5)
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(10)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos: Control mental (si no superas la dificultad mental, quedas controlado mentalmente tantos turnos como diferencia entre las tiradas).

Nombre: Brujo Maligno.

Descripción/Motivaciones: Algunos estudiantes de las artes arcanas prefieren refugiarse allí donde nadie los moleste, y así poder experimentar con la magia sin ninguna clase de limitación. A menudo habitan en torres mágicas o extrañas galerías creadas mágicamente. Suelen ser hoscos, imprevisibles, soberbios y muy poco hospitalarios.

Fuerza (6)	Carisma(10)	Constitución(5)
Sabiduría (16)	Destreza(12)	Inteligencia (14)
Fortaleza (17)	Percepción (16)	Conocimiento de conjuros(18)
Voluntad (15)	Intimidar (15)	Reflejos (16)
Dificultad Mental (21)	Dificultad de Combate(24)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Suelen tener toda clase de conjuros y sirvientes a su disposición.

Nombre: Archidemonio.

Descripción/Motivaciones: Seres horribles y monstruosos que adoran el caos y el mal.

Fuerza (15)	Carisma(25)	Constitución(14)
Sabiduría (17)	Destreza(20)	Inteligencia (18)
Fortaleza (17)	Percepción (16)	Supervivencia(10)
Voluntad (15)	Intimidar (14)	Reflejos (6)
Dificultad Mental (21)	Dificultad de Combate(27)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Poseen alas, colas y enormes garras, además de toda clase de sortilegios malignos. Muy a menudo comandan huestes de demonios menores.

Zona 4: Los bosques de hongos.

Una enorme galería subterránea, repleta de líquenes fosforescentes y enormes hongos con aspecto de árbol.

1d100

Eventos.

1-10	Tira en al tabla de Meteorología.
11-20	Tira en una tabla de encuentros.
21-35	Encuentro: Micónidos.
36-65	Encuentro: Árboles Tergu.
65-80	Encuentro: Arañas Gigantes.
80-90	Situación: Os encontráis un misterioso y enorme lago subterráneo, del que emana una misteriosa niebla.
91-95	Encuentro complicado: Basiliscos.
96-100	Encuentro muy difícil: Hidra.

Semillas de aventuras:

1. Recolectar semillas, plantas o algún ingrediente en especial.
2. Os hablan de una misteriosa construcción en el bosque.
3. Seguir el rastro de algo o alguien.
4. Emboscada.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Micónidos.

Descripción/Motivaciones: La Gente-Hongo. Se trata de una tribu de seres humanoides con aspecto de champiñón. No poseen rostro y se comunican con una especie de telepatía. Las enredaderas que cubren sus cuerpos pueden ser alargadas y usadas como tentáculos o látigos.

Fuerza (5)	Carisma(3)	Constitución(7)
Sabiduría (4)	Destreza (5)	Inteligencia (2)
Fortaleza (8)	Percepción (6)	Supervivencia(8)
Voluntad (5)	Intimidar (3)	Reflejos (4)
Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(12)	Dificultad de Movimiento(12)

Trasfondos: 2 tentáculos, debilidad al fuego (suma +6 al ataque). Esporas (si no superas la dificultad mental te envenenan y paralizan tantos turnos como la diferencia de las tiradas)

Nombre: arañas gigantes.

Descripción/Motivaciones: Arácnidos del tamaño de un pony. Aunque pueden tejer enormes telarañas, no dudan en emboscar y atacar a sus presas medie largos saltos.

Fuerza (12)	Carisma(8)	Constitución(10)
Sabiduría (3)	Destreza(10)	Inteligencia (2)
Fortaleza (12)	Percepción (10)	Supervivencia(10)
Voluntad (12)	Intimidar (10)	Reflejos (12)
Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos: Colmillos (Daño +3); Telarañas (hay que superar la dificultad de combate para zafarse).

Nombre: Árboles Tergu.

Descripción/Motivaciones: Enormes plantas carnívoras, cuyas raíces y enredaderas se extienden por centenares de metros, formando una tupida red que atrapa y devora todo lo que cazan. No poseen boca, en su lugar, sus espinas drenan la sangre de sus presas.

Fuerza (19)	Carisma(13)	Constitución(15)
Sabiduría (14)	Destreza(0)	Inteligencia (6)
Fortaleza (28)	Percepción (2)	Supervivencia(8)
Voluntad (25)	Intimidar (13)	Sigilo (18)
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(0)

Trasfondos: Espinas (Daño +6). 1d20 tentáculos: cada uno puede atrapar una presa, por cada turno apresado, el árbol tiene derecho a realizar un ataque, mediante el que drena la salud de la víctima. Corteza (una armadura natural que reduce en 5 puntos cualquier daño recibido).

Nombre: Basilisco.

Descripción/Motivaciones: enorme lagarto de diez metros, con doce patas y grandes mandíbulas. En lugar de atacar, pueden utilizar su terrible mirada y convertir en piedra a sus víctimas (aunque no lo hacen muy a menudo, ya que la piedra no es comestible).

Fuerza (18)	Carisma(15)	Constitución(19)
Sabiduría (8)	Destreza(12)	Inteligencia (4)
Fortaleza (17)	Percepción (16)	Supervivencia(10)
Voluntad (15)	Intimidar (14)	Reflejos (6)
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(21)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Mirada petrificante (si no superas la dificultad mental, quedas convertido en piedra tantos turnos como diferencia entre las tiradas).

Nombre: Hidra.

Descripción/Motivaciones: Enormes serpientes con 2d6 cabezas, muy fieras y territoriales. Su capacidad de regeneración les permite sanar incluso una cabeza completamente cercenada.

Fuerza (15)	Carisma(25)	Constitución(14)
Sabiduría (17)	Destreza(20)	Inteligencia (18)
Fortaleza (17)	Percepción (16)	Supervivencia(10)
Voluntad (15)	Intimidar (14)	Reflejos (6)
Dificultad Mental (21)	Dificultad de Combate(27)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Cada cabeza permite un ataque por turno. Divide la salud total de la hidra entre todas sus cabezas, la hidra no morirá hasta que todas sus cabezas aseen destruidas. Cualquier cabeza que no sea destruida con fuego, o cuya destrucción cause la muerte definitiva de la hidra, sana en 1d20 turnos.

Zona 5: La Necrópolis.

Un enorme cementerio donde hace siglos los enanos enterraban a sus muertos. Por causas desconocidas, todo el terreno colindante se derrumbó. Lo que queda de la necrópolis (misteriosamente casi intacta) está prácticamente aislada del resto del mundo, y parece ser que cada año se hunde más en las profundidades de la tierra.

1d100 Eventos.

1-10	Tira en al tabla de Meteorología.
11-20	Tira en una tabla de encuentros.
21-35	Encuentro: Ghouls.
36-65	Encuentro: Esqueletos.
65-80	Encuentro: Espíritus.
80-90	Situación: Os encontráis unas ruinas o mausoleos especialmente extraños.
91-95	Encuentro complicado: Ankasa, la vampira.
96-100	Encuentro muy difícil: Venger.

Semillas de aventuras:

1. Mubkik, el enano maldito, os pide ayuda con su maldición.
2. Ankasa, la vampira, os propone una alianza en contra de un enemigo común.
3. Búsqueda de reliquias en la necrópolis.
4. Exorcizar a los antepasados de alguien, para que descansen en paz.
5. Buscar un tesoro oculto en una cripta.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Esqueletos.		
Descripción/Motivaciones: Muertos animados por la magia negra. No poseen ni voluntad ni personalidad alguna. A menudo son usado como guardianes		
Fuerza (6)	Carisma(0)	Constitución(6)
Sabiduría (6)	Destreza(6)	Inteligencia (0)
Fortaleza (6)	Percepción (6)	Supervivencia(6)
Voluntad (50)	Intimidar (6)	Reflejos (6)
Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(12)	Dificultad de Movimiento(15)
Trasfondos: Su alta Voluntad se debe a que son seres sin mentes, controlados previamente por la magia.		
Nombre: Ghouls.		
Descripción/Motivaciones: Criaturas subterráneas que habitan en cementerios. Son carroñeros que no dudan en devorar toda clase de carne que se presente delante suya. Son seres cobardes que solo atacan en grupos numerosos.		
Fuerza (9)	Carisma(4)	Constitución(6)
Sabiduría (3)	Destreza(8)	Inteligencia (3)
Fortaleza (7)	Percepción (6)	Supervivencia(10)
Voluntad (5)	Intimidar (7)	Reflejos (9)
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(12)
Trasfondos: -.		

Nombre: Mublik, el maldito.		
Descripción/Motivaciones: Un enano convertido en zombi por culpa de una maldición. Aún mantiene su personalidad, pero está amargado por su condición y hará lo que sea para ser restaurado.		
Fuerza (12)	Carisma(3)	Constitución(10)
Sabiduría (5)	Destreza(8)	Inteligencia (4)
Fortaleza (18)	Percepción (8)	Manipular mecanismo (10)
Persuadir (6)	Intimidar (10)	Reflejos (10)
Voluntad (9)	Ataque básico(12)	Escapismo (15)
Trasfondos: Inmortal (revive al cabo de 1d20 partidas). Posee un hacha maldita que lanza llamaradas.		

Nombre: Espíritus.		
Descripción/Motivaciones: Almas atormentadas de los condenados. Se precisa de un ritual para hacerlos descansar en paz.		
Fuerza (16)	Carisma(20)	Constitución(16)
Sabiduría (15)	Destreza(18)	Inteligencia (20)
Fortaleza (7)	Percepción (6)	Conocimiento Conjuros(10)
Voluntad (5)	Intimidar (12)	Reflejos (12)
Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(10)	Dificultad de Movimiento(15)
Trasfondos: Intangibles (los ataques físicos les atraviesan). Disponen de conjuros de hielo (Daño +5)		

Nombre: Ankasa, la maestra vampira.		
Descripción/Motivaciones: No muerta que se alimenta de la sangre de los vivos. Neutral, aunque no amistosa, odia al Amo del calabozo y a Venger por igual.		
Fuerza (15)	Carisma(25)	Constitución(14)
Sabiduría (17)	Destreza(20)	Inteligencia (21)
Ataque básico(18)	Percepción (15)	Conocimiento de Conjuros(20)
Engañar (21)	Intimidar (18)	Reflejos (16)
Voluntad (20)	Fortaleza (20)	Animales (18)
Trasfondos: Vampiro (con todo lo que eso implica). Tiene toda clase de conjuros y sirvientes no-muertos.		

Nombre: Venger, la fuerza del mal.		
Descripción/Motivaciones: El principal antagonista de la serie. Pretende robar las armas de los PJS para dominar el mundo. Se dice que está relacionado de algún modo con el Amo del Calabozo y que tiene una hermana en algún lado, pero no está confirmado. Solo teme a una criatura en todo el reino: a Tiamat, la reina dragón de 5 cabezas, la única criatura conocida que le supera en poder.		
Fuerza (16)	Carisma(20)	Constitución(16)
Sabiduría (15)	Destreza(18)	Inteligencia (20)
Engañar (10)	Percepción (15)	Conocimiento de Conjuros (30)
Montar (15)	Intimidar (20)	Reflejos (15)
Voluntad (20)	Fortaleza (25)	Ataque básico (25)
Trasfondos: Inmortal (revive al cabo de 1d20 partidas). Tiene toda clase de conjuros y sirvientes. Muy recomendable para ser utilizado como PNJ recurrente.		

[illegible]**Descripción:**

Mapa:

Anotaciones / costumbres locales:

Eventos.

1-10	Tira en al tabla de Meteorología.
11-20	Tira en una tabla de encuentros.
21-35	Encuentro:
36-65	Encuentro:
65-80	Encuentro:
80-90	Situación:
91-95	Encuentro complicado:
96-100	Encuentro muy difícil:

[illegible]

Nombre:		
Descripción/Motivaciones:		
Fuerza () Sabiduría ()	Constitución () Inteligencia ()	Carisma () Destreza ()
()	()	()
()	()	()
Dif. Combate ()	Dif. Mental ()	Dif. Movimiento ()
Trasfondos:		

Nombre:		
Descripción/Motivaciones:		
Fuerza () Sabiduría ()	Constitución () Inteligencia ()	Carisma() Destreza()
()	()	()
()	()	()
Dif. Combate ()	Dif. Mental ()	Dif. Movimiento ()
Trasfondos:		

<p>Descripción/Motivaciones:</p>

Fuerza () Sabiduría ()	Constitución () Inteligencia ()	Carisma() Destreza()
()	()	()
()	()	()
()	()	()
Trasfondos:		

Descripción/Motivaciones:

Fuerza ()	Constitución ()	Carisma()
Sabiduría ()	Inteligencia ()	Destreza()
()	()	()
()	()	()
()	()	()
Trasfondos:		

Descripción/Motivaciones:

Fuerza ()	Constitución ()	Carisma()
Sabiduría ()	Inteligencia ()	Destreza()
()	()	()
()	()	()
()	()	()
Trasfondos:		

Descripción/Motivaciones:	
---------------------------	--

Fuerza ()	Constitución ()	Carisma()
Sabiduría ()	Inteligencia ()	Destreza()
()	()	()
()	()	()
()	()	()
Trasfondos:		

HOJA DE PJ.

[illegible]

Características	
Fuerza:	
Destreza:	
Constitución:	
Sabiduría:	
Inteligencia:	
Carisma:	

PV: _____ / _____

Habilidades	
Acrobacias:	
Ataque básico:	
Artesanía:	
Averiguar intenciones:	
Conocimiento de conjuros:	
Diplomacia:	
Disfrazarse:	
Engañar:	
Escapismo:	
Fortaleza:	
Interpretar:	
Intimidar:	
Inutilizar mecanismo:	
Juego de manos:	
Lingüística:	
Montar:	
Nadar:	
Oficio:	
Percepción:	
Reflejos:	
Saber:	
Sanar:	
Sigilo:	
Supervivencia:	
Tasación:	
Trato con animales:	
Tregar:	
Usar objeto mágico:	
Voluntad:	

[illegible]

Nivel: _____

[illegible][illegible]