

TABLAS DE OBJETOS COMUNES PARA GRANDES TESOROS

La *Guía del Dungeon Master* de cualquier edición incluye tablas para crear tesoros aleatorios, pero normalmente se reduce a indicarnos valores numéricos sin alma y elementos que actúan como recursos de juego.

Por este motivo he creado esta serie de tablas de objetos valiosos que formen parte de un tesoro. **Un Gran tesoro.** En estas tablas encontrareis objetos de gran valor, no tesoros menores sino dignos de formar parte de un tesoro como en guardado por el gran Smaug

En mi opinión los grandes tesoros deberían incluir algunas de las más raras adquisiciones, los objetos más variopintos, grandes cantidades de vil metal, lingotes, antiquísimos libros únicos... reducir uno de estos tesoros a simples monedas y gemas es insultar la idea de **Gran tesoro**, de la imaginación y la creatividad.

¿Dónde se encuentran la Piedra del arca de los enanos? ¿Dónde las magníficas espadas élficas? ¿Dónde la lámpara mágica que invoca al genio? ¿Dónde la mágica rosa que posee el corazón del príncipe?

Objetos únicos o comunes, pero con forma, nombre e historia. Cuberterías de plata, estatuillas conmemorativas, candelabros de oro, jarrones fabricados en lejanas tierras, alfombras bordadas con hilos de platino o el estandarte que el príncipe Henrik uso en sus victoriosas batallas.

Para crear las tablas de creación de Gran tesoro he usado descripciones que hacen referencia a Reinos olvidados y las reglas de *Dungeons & Dragons* quinta edición. La descripción de los objetos puede cambiarse para adaptar los tesoros obtenidos a cualquier escenario de campaña.

Las tablas funcionan de la siguiente manera:

Cuando utilices la tabla de *Treasure hoard* para criaturas con desafíos de nivel 17 o superior, emplea los resultados indicados para conocer la cantidad de monedas de oro, monedas de platino y objetos mágicos.

Añade a la cantidad de monedas encontradas 16D6x1000 monedas de plata y 20D6x2000 monedas de cobre. Estas últimas monedas no aumentarán significativamente el valor del tesoro pero si el tamaño físico del mismo, dando una sensación de estar viendo una montaña de tesoros. Justo lo que queremos.

En la columna correspondiente a gemas y objetos artísticos, sustituye la cantidad de dados indicados ignorando el valor para cada gema u objeto encontrado por 6D6, y tira tantas veces en las siguientes tablas como el resultado de la tirada. La primera tabla indica de qué se trata el objeto obtenido, gemas, joyas, adornos, telas, libros, etc. La siguiente tirada indica el objeto con una descripción, algo de información sobre el mismo y su valor monetario.

La cantidad de los objetos encontrados será superior a los encontrados en la tabla normal pero el valor unitario de los mismos diferirá mucho de unos a otros, pudiendo encontrar objetos con valor desde 100 o 500 po a miles de monedas de oro.

Espero que os sean útiles.

Autor del texto: Funs Athal

Ilustraciones: Pixabay

Tabla de tipo de objeto

1D8	1	2	3	4	5	6	7	8
Objetos	Gemas	joyería	Telas	Libros	Utensilios	Mobiliario	Armas	Secretos



Gemas	Objeto	Valor (Po)	Descripción, notas, procedencia
1	Aguamarina	2D4x100	Clase de berilo transparente de color verdeazulado común en el Norte.
2	Coral cornudo	2D6x100	Una clase de coral de color negro y tacto rugoso.
3	Diamante	2D6x1000	Gema dura y transparente de tonalidades blanco azulada, azules, amarillas o rosas. Es la más dura de las gemas.
4	Esfena	2D4x100	Gema blanda y quebradiza de varias tonalidades de amarillo a verde.
5	Esmeralda	1D8x1000	Brillante berilo verde de formas rectas. Se relacionan con la salud.
6	Esmeralda Shou Lung	2D4x1000	Variante de la esmeralda mucho más dura y lustrosa. En Kara- Tur es llamada Piedra del burócrata y se rumorea que solo existen tres de ellas.
7	Euclasa	1D8x100	Rara gema cristalina de tonalidades amarillo o verde pálido, o azul.
8	Gota de lluvia	2D6x100	Cristal de casiterita incoloro y sin mácula.
9	Granate	1D6x1000	Gema traslucida de color rojo vino o rojo sangre.
10	Heliodoro	2D4x100	Clase de berilo transparente de color dorado.
11	Jacinto	1D8x1000	Gema de color anaranjado que parece irradiar su propia luz parpadeante.
12	Lagrima de rey	1D10x1000	Gemas raras de aspecto transparente con forma de llama e irrompibles. Se dice que son las lágrimas cristalizadas de los reyes nigromantes.
13	Octel	1D6x100	Cristal blando destellante de de tonalidad amarillo pálido o naranja
14	Peridoto	2D4x100	Olivino de tonalidades verde amarillento con un brillo vítreo
15	Perla	2D4x100	Esfera de tonalidades blancas o negras hechas de nácar producida dentro de los cuerpos blandos de los moluscos.
16	Piel de ángel	1D6x100	Fino coral rosa obtenido de mares tropicales
17	Piedra vaga	1D8x1000	Gema pequeña, mudable de color arco iris e iridiscente.
18	Rubí	2D4x1000	Corindón de color rojo carmesí a claro a profundo. Cuando más oscuro es la tonalidad la gema es más valiosa.
19	Topacio	1D8x100	Frágil gema de tonalidades amarillo amarronado, ocre, azul o violeta.
20	Zafiro estrella	1D6x1000	Variación del zafiro más traslucida con una estrella blanca en su centro.

Joyería	Objeto	Valor (Po)
1	Anillo de oro pulido con rubí.	2D6x1000
2	Brazalete de oro con grabados netherinos.	1D4x100
3	Collar formado por una cadena de plata plata con 10 perlas rosadas en forma de lágrima procedentes de las costas de Kult.	1D6x1000
4	Colgante de zafiro con cadena de oro.	5D6x100
5	Pendientes formados por ópalos y una cadena de oro trenzada.	1D6x1000
6	Diadema de platino fabricada de Myth Drannor con incrustaciones de aguamarina y grabados con los emblemas de la familia Miritar.	3D8x100
7	Antiguo broche de oro amarillo con el ojo de Horus-Re grabado y un granate engarzado. Seguramente perteneció a algún tipo de sacerdote o para su uso en rituales.	6D6x100
8	Anillo en forma de serpiente con esmeraldas.	2D4x1000
9	Monóculo con una lente pulida de cristal enmarcado en oro. Una fina cadena de oro con un gancho en su extremo permite sujetarlo en un lado.	1D4x100
10	1D20 aros de plata con lapislázulis unidos en forma de brazalete.	1D6x100c.u.
11	Un antiguo brazal de bronce para el antebrazo con grabados de falsas escamas. Se cree que fue fabricado por el pueblo serpiente cuando gobernaban Abeir Toril hace miles de años.	1D6x100
12	Medallón esférico de palatino con un ave fénix grabada. El broche tiene una bisagra en su un lateral que permite abrirlo como una concha y en cuyo interior hay un pequeño espejo.	1D8x100
13	Fina corona de platino con seis topacios.	1D6x1000
14	Gran aguja para el pelo fabricada en nácar con grabados de oro y un Jacinto engarzado. Una pieza procedente de Kara-Tur, donde las mujeres recogen de esta forma sus cabellos.	2D4x1000
15	Banda de acero pulido con dos zafiros estrella y dos ópalos.	2D6x1000
16	Brazalete de oro batido en forma de serpiente enroscada. Dos rubís forman sus ojos.	2D4x1000
17	Torque de oro con runas enanas grabadas y un rubí en cada extremo.	2D6x1000
18	Dos aros de oro para las orejas con incrustaciones de coral cornudo.	2D4x100
19	Corona de oro con rubíes y esmeraldas engarzadas y grabados de la casa Obarskyr.	3D10x1000
20	Mascara parcial de terciopelo negro sobre cuero con bordados en platino y en cuyos bordes hay incrustaciones de piel de ángel y 6 octel de tonalidades anaranjadas.	4D6x100

Telas	Prenda	Valor po	Descripción. La tela se encuentra en rollos de muchos metros que pesan 20 lb
1	Seda de Kara-Tur	2D6x100	Es una tela tejida de seda estampada con imágenes, mediante la combinación de hilos que forman figuras
2	Chalís	1D4x100	Tela ligera de lana, suave y muy liviana.
3	Crepé	1D6x100	Tela delgada y liviana de seda o algodón. Apariencia áspera y arrugada.
4	Franela	1D4x100	Sueva con la superficie satinada que casi anula la textura del tejido. Terminación deslucida. Encoge si no es tratada.
5	Raso	1D6x100	Tela suave, usualmente presenta una cara lustrosa y la otra deslucida. Se fabrica en diversos colores, pesos, calidades y rigidez.
6	Seda	2D4x100	Es una tela muy fina realizada con los hilos del gusano de seda, áspera, resistente, tejido disperejo.
7	Terciopelo	1D8x100	Delicada, resistente al agua y a las arrugas. Se limpia en seco y debe plancharse sobre una tabla.
8	Vellón	1D6x100	Resistente al encogimiento. Se renueva con la humedad.
9	Pelo de camello	2D4x100	Poco peso, suave y con brillo.
10	Brocado	2D6x100	Es un tejido de seda con bordados en relieve realizados con hilos metálicos o de seda brillante con los que se forman dibujos, aunque originalmente era de seda, también se realizan en algodón.
11	Batista	2D4x100	Tela muy fina de algodón para pañuelos de bolsillo, vestidos, camisas, blusas, ropa interior, etc.
12	Tela de Ordulín	1D8X100	Algodón blanqueado de hilos muy finos.
13	Capa de piel de marta	2D6x100	Muy cálida para el invierno
14	Gorro de tres orejas	2D4x100	Fabricada con lana de oveja. Cubre la nuca y las orejas además de la cabeza. Los cubre orejas se pueden atar entre sí para mayor protección.
15	Capa de piel de lobo invernal	6D6x100	Quien la vista tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ataques por frío.
16	Túnica de hombre	3D4x100	Fabricado en seda
17	Túnica de mujer	3D6x100	Fabricado con brocado con bordados en hilo de oro.
18	Túnica de hombre	4D8x100	Fabricado con franela con bordados en oro. Incluye gemas en puños y cuello.
19	Túnica de mujer	6D6x100	Fabricado con seda de Kara-Tur, con bordados en oro y gemas en los puños.
20	Sobretudo	5D8x100	Fabricado con tela de Ordulín con ribetes de piel de armiño. Se ajusta con una cadena de oro.

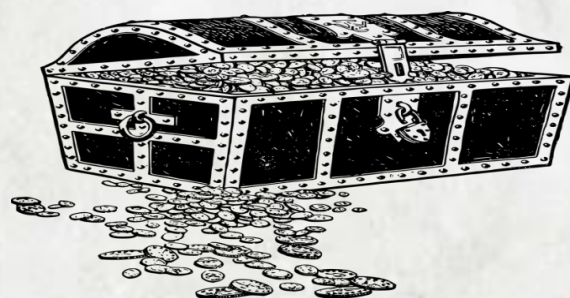
Libros	Título	Valor po	Materia	Autor	Descripción
1	Historia de medianoche	1D4x100	Historia	Eolo Balop	Encuadernado en cuero oscurecido y cosido con crin de caballo. Relata la vida de la maga Medianoche hasta su ascensión como deidad, sustituyendo a diosa Mystra en la Era de los Trastornos.
2	Las propiedades del Saccharum	1D3x100	Flora	Auriel Silverhand	Encuadernado con hojas de Acer Saccharum de los bosques de Cormanzhor. Explica como extraer la sabia del árbol sin que este sufra, y su uso en pócimas y para camuflar el sabor de venenos.
3	La magia de Siempreunidos	1D4x100	Teoría mágica	Archimago Khelben Arunsun	Encuadernado en cuero de Rhozé. Explica teorías sobre como los archimagos elfos alcanzaron la magia necesaria para que la isla sea inalcanzable.
4	La familia Miritar	1D6x100	Historia	Archimago Marchol Harper	Estudio genealógico sobre la familia Miritar de Myth Drannor, reunidos en docenas de pergaminos. Sui estado es bastante deteriorado y se guardan en un estuche de pergaminos desgastado.
5	La desgracia voladora	1D8x100	Dragones	Sabio Velsaert	Encuadernado el cuero azul con letras plateadas. Cuenta la historia de Felgolos, un dragón de bronce que en su juventud estuvo involucrado en accidentes, situaciones caoticas, encuentros en medio de batallas draconicas, apariciones con ejércitos, duelos de conjuros contra archimagos, etc.
6	La caída de la Red Negra	1D6x100	Organizaciones	Cylyria Dragonbreast	Encuadernado en sencilla tela de color azul celeste, cuenta la historia de los Zentharm desde la destrucción de Alcanzar Zenthil tras el regreso del imperio Netheril hasta el año 1451 cv.
7	La desaparición de los arpistas	2D6x100	Organizaciones	Manshoon	Narra los hechos acontecidos tras la separación de los arpistas hasta la desintegración del grupo
8	La vieja Puerta de Baldur	1D4x100	Historia	Volothamp Geddarm	Cuenta la historia de Puerta de Baldur desde su fundación como puertos grises hasta la construcción de las murallas exteriores.
9	La horda Teigana	1D4x100	Historia	Jandi M'baren	Un desgastado manuscrito amarillento que cuenta la guerra contra el kanato de oro
10	La muerte de Azoun IV	2D6x100	Historia	Anónimo	Un lujoso libro con cierre metálico y reforzado con laminas de oro que cuenta la batalla de Azoun IV contra el dragón Nalavarauthatoryl
11	La pólvora	4D6x100	Ciencia	Sylora Salm	El estudio de este libro permite aprender a fabricar pólvora gastando la mitad del dinero y tiempo.
12	La caída del gran huevo	2D6x100	Leyendas	Anónimo	Recopilación de leyendas sobre la aparición de los dragones en Abeir Toril.
13	La destrucción de Neverwinter	1D4x100	Historia	Dagult Neverember	Recopilación de información sobre la destrucción de la ciudad de Neverwinter por la explosión del monte Hotenow.
14	Las minas del fin del mundo	1D4x100	Historia	Thor Battlehammer	Trágica historia de uno de los enclaves enanos más conocidos de todo Faerûn
15	Historia de Nezheril I	1D8x100	Historia	Elmister	Historia incompleta del más grande imperio humano
16	Nobleza obliga	1D6x100	Costumbres	Alora Obarskyr	Un preciosa manuscrito bellamente ilustrado que trata sobre la etiqueta de diferentes reinos. Su estudio permite aprender Diplomacia sin coste.
17	El Norte	1D6x100	Geografía	Anónimo	Antología de relatos y estudios sobre las principales ciudades y lugares del norte, así como de las personalidades y criaturas más peligrosas que viven en ese lugar. Sus páginas están sucias y algunas manchadas de sangre. El libro está inacabado.
18	Los dioses caminaron sobre Toril	2D4x100	Historia	Sabio Velsaert	Localización y hechos de los dioses durante la Era de los trastornos.
19	Las siete hermanas	1D8x100	Leyendas	Anónimo	Recopilación de historias y leyendas sobre las siete hermanas elegidas por Mystra.
20	Guía de criaturas de la costa de la espada	1D4x100	Fauna	Volothamp Geddarm	Historias e información sobre todo tipo de criaturas reunida por el famoso explorador y viajero Volothamp Geddarm

Utensilios	Objeto	Valor po	Descripción
1	Tubo para pergaminos	1D4x100	Tallado en marfil recubierto en cuero bordado en oro.
2	Arcón	3D4x100	De madera con refuerzos y adornos de oro.
3	1d20 barras	25 c.u.	De plata. Tienen grabado el símbolo de Gond.
4	Cadena	1D3x100	Dos metros de gruesos eslabones chapados en oro.
5	Joyero	2D4x100	De plata fileteada que muestra escenas de bosques.
6	Copa	1D4x1000	Fabricada en oro batido con esmeraldas engarzadas.
7	Campana	3D4x100	De cristal con el badajo de Heliodoro sujeto por hilo de oro.
8	Candelabro	2D6x100	De plata maciza. Los porta velas tiene forma de rosa.
9	Flauta	3D4x100	De oro con filigranas
10	Jarra	1D6x1000	De oro con rubíes en forma de un abstracto dibujo
11	Falsa mano	4D4x100	De oro, sirve para sujetar anillos y pulseras.
12	Bandeja	2D4x100	Formada con una gran concha azul. Borde de platino.
13	Espejo	1D4x100	Fabricado con bronce pulido
14	Jarra	3D4x100	Para agua, fabricada en plata con grabados de aves.
15	Bolsa	1D8x100	De cuero impermeable. El cordón lleva amatistas.
16	Peine	2D6x1000	De oro adornado con piedras vagas.
17	Bote de perfume	1D8x1000	De cristal con tape de gemas ornamentales.
18	Orinal	3D4x100	De bronce con motivos relacionados con el viento.
19	Arpa	6D6x100	Puente taraceado en marfil y circonios embutidos.
20	1D20 Platos de comer	50 c.u.	De oro con incrustaciones de esfena verde.

Mobiliario	Objeto	Valor Po	Descripción
1	Silla	2D8x1000	De mármol chapado en oro con grabados antiguos de los reinos serpentinos
2	Mecedora	1D4x100	De madera de Roble de Cormazhor, fabricada por ebanistas élficos de la corte élfica y decorada con motivos florales. La tela ha desaparecido con el tiempo.
3	Escritorio	2D4x100	Robusta mesa de despacho fabricada por ebanistas enanos de Argluna. Está llena de pequeños y grandes cajones para guardar todo tipo de cosas. Tiene cajones secretos sin descubrir.
4	Taburete	1D4x100	Taburete plegable fabricado en acero ligero por los Gnomos de Lantan. En el interior de las patas hay todo tipo de utensilios para acampada y supervivencia.
5	Cama	1D4x1000	Majestuosa cama perteneciente a antiguos monarcas de Ilusk. Su estructura es robusta y decorada con estilo barroco con revestimiento de pan de oro.
6	Mesa	2D4x1000	Mesa de salón para decenas de invitados. Sus patas tienen forma de gigante de las nubes sujetando el tablero superior. La tabla superior está grabada con la ascensión de Ilusk como reino. Hay magia de abjuración en la madera que le ha permitido permanecer intacta desde hace tantos años.
7	Armario	3D6x100	Armario ropero de los monarcas de Mulhorand decorado con pan de oro e ilustrado con ilustraciones que representan el descenso de los dioses hasta su tierra.
8	Columna	3D4x1000	Enorme cilindro de mármol blanco impoluto que sostenía los frisos del palacio de los Efretil del reino de Calim en la actual Calimsham.
9	Estatua	2D6x100	Imagen de Selûne a tamaño natural en alabastro. Sus ojos lloran cuando el sol refleja en su rostro.
10	Gárgola	1D8X1000	Representa un celestial construido con metal celestial que vuela con las alas extendidas.
11	Friso	2D4x1000	De mármol blanco con unas medidas de 1'5x10m. En la cara vista representa la victoria de una batalla enana del Salón de Mithril contra los orcos del espinazo del mundo.
12	Fuente	3D8x1000	Formada por cuatro grifos construidos en alabastro oscurecido por el tiempo. En el centro varios círculos concéntricos se elevan para terminar en varios tubos de oro por donde surgen los chorros de agua. Los ojos de los grifos son esmeraldas, pero algunas se han caído.
13	Chimenea	2D6x1000	Construida en ladrillo, ennegrecida por el uso en su parte interior. Tanto en el hueco de la brasa como en fondo hay sendas planchas de metal con grabados correspondientes al blasón de una familia nobiliaria. El humo que salga de ella es de colores luminosos y nunca apestan.
14	Librería	2D8x100	Fabricada con madera de cerezo. Su tacto es suave y su color rojizo. Ambos laterales tienen aspecto de gigantes sujetando la parte superior. La librería todavía tiene algunos libros en sus baldas. Tira 1D6, 1-4 tira en la tabla de libros de este mismo documento. 5- Un diario que cuenta algún tipo de secreto (realiza una tirada en la tabla de secretos). 6- Un libro de conjuros arcanos.
15	Perchero	2D4x100	Tiene forma de Arce real sin apenas hojas. Sus ramas permiten colgar las prendas.
16	Lámpara	3D4x100	Lámpara de araña fabricada en cristal que puede iluminar una habitación de 50m ²
17	Tapiz	2D6x100	Representa una batalla donde (1D6. 1- Cormyr vence a una horda de kobolds 2- Unzher vence a hordas de mostruos 3- Helm y Bane luchan mutuamente 4- Sharn y Selûne se enfrentan 5- Neverwinter vence a los orcos del norte 6- Djin y Efretil se enfrentan en el desierto.
18	Alfombra	2D6x100	Fabricada en Calisham con las mejores sedas e hilo de oro con piedras preciosas.
19	Cortinas	2D4x100	De terciopelo de color rojo oscuro bordado con hilos de oro
20	Puerta	3D6x1000	Forma parte de una pareja de puertas mágicas comunicadas entre si. Son un portal permanente que permite viajar sin peligro hasta el lugar donde se encuentre la otra puerta. Se desconoce la localización de la otra puerta.

Armas	objeto	Valor po	Descripción
1	Espada larga	2D6x100	Filo con grabados en honor a Lanthander y empuñadura de oro
2	Daga	1D4x100	Empuñadura en forma de serpiente cuyos ojos son topacios
3	Hacha	1D6x100	El mango es de madera de roble de Cormanzhor y la hoja de plata con ilustraciones de la luna y estrellas.
4	Alabarda	2D4x100	El mango está fabricado con un metal ligero y grabado con runas.
5	Maza	1D6x100	Mango metálico. La cabeza tiene inscripciones de oro en honor al sol.
6	Estoque	2D6x100	Estilo élfico y guarda de lazo fabricado con piel de ángel endurecido.
7	Cimitarra	2D6x100	Su empuñadura termina en una cabeza de oro con forma de león.
8	Lanza	1D4x100	Si asta parece de cristal pero es tan duro como el acero
9	Espadón	2D8x100	Su ancha hoja esta llena de runas de aspecto maléfico que reflejan la luz de la luna.
10	Espada corta	2D4x100	Su hoja está fabricada con un colmillo de dragón.
11	Gran hacha	2D4x100	De estilo enano con un aguamarina en el pomo.
12	Ballesta	1D4x1000	Todas sus partes metálicas y su cuerda son de oro.
13	Pistola	1D6x1000	Las partes metálicas son de plata y lleva engarzadas jancitos.
14	Arcabuz	1D8x1000	Fabricado en roble de Siempreunidos, sus partes metálicas son de platino.
15	Martillo pistola	2D4x1000	Puede usarse como martillo de guerra o dispararse como arma de fuego. El martillo percutor es un diamante.
16	Espada larga	2D4x1000	La empuñadura es de oro y tiene gemas engarzadas.
17	Cimitarra	2D4x1000	La hoja es de plata y la empuñadura de oro, termina en un gran rubí
18	Alabarda	1D8x1000	Un gran zafiro estrella en medio del gran cabeza de hacha con runas.
19	Arco corto	1D6x1000	Está fabricado en cristal elástico y su cuerda es un hilo de luz.
20	Lucero del alba	1D6x1000	La cabeza de oro tiene pinchos y el mango termina en un largo punzón. Pequeños jacintos y granates adornan el arma.

Secreto	Forma física	Notas
1	Esfera de cristal	Su interior esta lleno de humo en movimiento donde vive un genio.
2	Pergamino amarillo	Mapa de un castillo, ahora en ruinas, donde indica una localización.
3	Una vela	Tiene una llama azul que nunca se apaga. Susurra cuando morirás.
4	Una caja de madera	No puede abrirse ni romperse. Nadie sabe que hay dentro.
5	Cartas	De Lord Noverember a varios destinatarios con instrucciones de realizar trabajos ilegales.
6	Una llave de bronce	Abre una puerta secreta en las mazmorras de Alcázar Zhentil.
7	Escarabeo	Permite abrir un pasadizo secreto en las ruinas de un palacio de Unzher.
8	Bastón	Para caminar. De un noble agundino. Desenroscando su cabeza se encuentran los derechos de propiedad en Aguas Profundas.
9	Mapa de cuero	Es el mapa de un cementerio de dragones en el Espinazo del mundo.
10	Diadema	De plata con una lagrima de rey. Bajo la luna emite un rayo de luz siempre en la misma dirección. Nadie sabe a donde conduce.
11	Cartas	De un poderoso liche de Thay. Indica donde esta su filacteria.
12	Mapa plegado	De antes de la Era de los Trastornos. Indica la localización de un tesoro.
13	Cartas	Anterior a la Plaga de conjuros. Indica el hundimiento de un barco pirata.
14	Collar	Con una gran esmeralda en cuyo interior hay un alma encerrada.
15	Pergaminos	Del imperio Nezher. Describen como abrir un portal a la Umbra sombría.
16	Daga	Si se deja en el suelo gira hasta colocarse en una dirección concreta.
17	Planos	De la biblioteca de Candelero. Indica mágicamente la situación de los libros de candelero incluso fuera de la fortaleza
18	Libro	Al abrirlo se puede leer en tiempo real que sucede en lugares lejanos.
19	Bola de cristal	Se ve a través de otra bola situada en un lugar junto a un tesoro enorme.
20	Anillo con zafiro	En su interior se encuentra el secreto de fabricar armas para matar dioses.



Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material. The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti. All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows: OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. END OF LICENSE