

# DUNGEON HACK

AVENTUREROS ERRANTES



# **DUNGEON HACK**

## **AVENTUREROS ERRANTES**

**EDICIÓN COMPLETA**



# CRÉDITOS

**Texto, diseño y maquetación:** Carlos «Variable» del Cerro.

**Ilustraciones:** Andrés «Marlock» Sáez.

**Aventuras y mapas:** Iván Quiroga.

**Corrección:** José Luis Rubio y María José «Ashamu» García.

**Ficha de personaje:** Daniel «Sr. Tank» Fernández.

**Edición:** María José «Ashamu» García.

**Con la colaboración de:** Adrián «Starkvind» Diego, Cristina «Denebia» Borrego — el Naufragio—, Iván Quiroga, José Ángel Cabaleiro, Pablets de Avendanus, Serra Marbol y Víctor López.

**Y nuestros mecenas:** Abel Dominguez Soto, Adrian Quiros, Adrian Viedma, Albert Altimira Villalobos, Alberto Nogueira Alférez, Alex Santonja “Kano”, Alfonso Cabello Flores, Alpo, Ángel Javier Vicente Gabás, Antonio Martín Yuste, Antonio Ramón Berbell Gonell, Arcadihonus, Aspenazt, Athosirn7, Azhrarn, Barbulina, Black Gobbo, Bretemaches, Cambalatxe, Carles Moreno Badia, Carlos Daniel Muñoz, Carlos F. Calvo, Carlos Gómez Quiles, Carlos Larrosa Fernández, Chus Abascal, CiberPriest (Carlos Cacicedo Secada), Ciudadano Pinzas, Corman, D0NK1J0T3, Daniel “Sr. Tank” Fernández, Daniel Carretero Lozano, Daniel Veira, Dariolink, David “Kodo” Codosero, David Aguilar Muñoz, David Arredondo, David Mínguez Pérez, David Muelas, David “Lordriuky” Garrido, Delsenor, Diego “DG” Centeno, Diodoro Alegre Ontavilla, Eduardo Rodríguez Herrera, el archimago, El Cuartito de los Roles (Iñaki), El rolero misterioso, Elio Degrey, Eneko, Eneko Palencia, Enrique Costa, Enrique Márquez Sánchez, Enrique Tamborero Borrás, F. Javier Herrero (Fanpi), Fernando Menéndez, Francesc Foixench Vilagrasa, Francis James Ascunce Mook, Francisco J. Cabrero, Gaizka “Akerraren adarrak” marquez, Ganjamaru, greatkithain, Héctor D. Ruiz, Heian (Francisco Perez), Hulkachu, Ignacio de Orue-ta, Igor Arriola, Imanol Bautista, Iván Moreno, Iván Quiroga, J.R. Gálvez, Janire, Jann el minimita, Javier Falcon Mellado, Javier Sánchez, Jesús “Capitán Mordigan” del Arco, Jesús Nieves Gutiérrez, Jesús Romero Rodríguez, jmm\_master, Joaquín Torrecilla García, Jon Andoni Ortiz, JonBri, Joram, Jorge Cebria, Jori, alegre dile-tante, José Gabriel Pérez, Jose Luis Rubio, Jose Manuel Vargas Lázaro, Josep, Josep David Poquet Victoria, Josep Oliver, Juan Escarabajal Vidal, Juan Jose Perez Pizarro “Majere”, Juan Manuel Marcos, Juan Ramón Morales Núñez, Jürgen Von der Zag, K.L.Svarrogh, Keysersoze, Khanach, Kieran Mitsukai, Kiko Martínez, kinote, Knights of Kiki’s or Ali’s Table, Ktlà, Loendir Zarpaolivo, Loly, Luis Gimeno, Luis J. Doval (ljzix), Luis Montejano, Maesehector (Txelis), Manel Espuny Artero, Manuel (Melowyn), Manuel Candeas César, Manuel Moro, Marc Antonijuan, Maurick Starkvind, Mesmerao, Mikel “Quet” Thomen, Miquel BA, Moisés & Adrián Rivas Pastor, Mr demonio, Nacho B. Marín, Natanael “Gromholf Forjahierro”, NO Ctrl-Z Games, Oliving la vida loka, Oscar Estévez, OwenDeathstalker, Pablets Del Aven-danus, Pablo “Azkoy” Pazos, Pablo Garcés Trillo, Pako Jones, Pedro Gil “Steinkel”, Pedro(Te), Penny Melgarejo, Quel Batalla, Ramon Balcells, Raul Sith Lord, Roberto López Arnau, Rodrigo Garrido Cabrero, Roman Aixendri Forjutat, Román Moreno “Turbiales”, Rubén Navarro, Salva Campoy, Sara Cano, Sebastià Fullana Bayarri, Serra Marbol, Sesenra, Shaifert, Sir Hastur, Toni Linden, Tremandur, TRG, Únax-Laia, Víctor Castillo Rodríguez, Víctor J. Buforn, Víctor López Arcas “Varden”, Viti, Vorvek, y Worfylyon.

**Depósito legal:** M-32379-2018

**ISBN:** 978-84-947923-7-3

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	4
<b>PERSONAJES</b>	8
Clases de personaje	12
Equipo, bienes y servicios	34
Progreso de personajes	42
<b>REGLAS DEL JUEGO</b>	46
Combate	54
Exploración	58
Dominios y seguidores	62
Magia y conjuros	68
<b>AVENTURAS Y PELIGROS</b>	96
Criaturas	98
Objetos mágicos	130
Aventuras	136
Permutaciones	154







**Dungeon Hack** es un juego de rol de estilo OSR basado en la licencia OGL del juego de rol más grande de todos los tiempos. Con este manual, con la compañía de tus amigos y un puñado de dados, podrás vivir grandes aventuras fantásticas en las que los protagonistas lucharéis contra trasgos, desafiareis dragones, descifrareis extraños enigmas, sobrevivireis en las tierras salvajes, construireis reinos e incluso explorareis otras dimensiones.

Pero empecemos por el principio.

## QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Un juego de rol tiene lugar en la imaginación y fluye a través de la conversación de sus participantes. Hay muchos tipos diferentes de juegos de rol, éste en concreto requiere que uno de ellos tome el rol del Árbitro. Presentará un escenario, actuará como juez y representará a los antagonistas, personajes secundarios y extras.

El resto de jugadores encarnarán el papel de los personajes protagonistas —habitualmente cada uno de uno de ellos—. Como tales, decidirán las palabras que pronuncian y las acciones que acometen. El resultado dependerá de las puntuaciones del personaje —que determinan lo bien que se le da realizar la tarea—, del azar —habitualmente una tirada de dados— y, a veces, de la decisión del Árbitro.

## QUÉ ES LA OSR

Las siglas OSR corresponden a la *Old School Renaissance* —el «Renacimiento de la vieja escuela»—, un movimiento creativo originario de 2004, cuando comenzaron a crearse nuevos juegos que aprovechaban la nueva licencia OGL

que había traído consigo la tercera edición del juego más famoso de todos los tiempos.

Con la filosofía **DIY** —*Do It Yourself*, «Háztelo tú mismo»—, pronto comenzaron a crearse multitud de juegos que copiaban, adaptaban y modificaban las viejas versiones del juego, creando todo tipo de iteraciones del mismo y dando nombre al movimiento OSR.

## QUÉ ES LA OGL

La OGL es la *Open Game License* —«Licencia de juego abierto»—, una licencia que permite diferenciar el contenido de una obra en dos partes diferenciadas, *Product Identity* y *Game Content*. El primero engloba el contenido protegido por el copyright, mientras que el segundo permite crear obras derivadas, siempre y cuando se incluya la licencia y la atribución a las obras originales en la misma. Este mismo juego procede de otros juegos con licencia OGL, como se puede comprobar en la licencia que se encuentra en las páginas finales.

## QUÉ SIGNIFICA SRD

SRD significa *System Reference Document* —«Documento de referencia del sistema»—. Es el método que utilizan algunos juegos con licencias abiertas para delimitar el *Game Content*. Para ello, lo separan del *Product Identity* y lo presentan como un documento adicional, sin que ello suponga menoscabo alguno para la obra original.

## CÓMO JUGAR

Para jugar **Dungeon Hack** necesitas algunos elementos adicionales, además de este manual. Los medios digitales pueden sustituir estas necesidades sin problema.



- Dados de cuatro, seis, ocho, diez, doce, veinte y cien caras. Estos últimos pueden emularse utilizando un dado de diez caras para las decenas y otro para las unidades.
- Un lápiz para escribir.
- Un trozo de papel o una hoja de personaje por cada jugador, para apuntar los rasgos de los personajes.

## AVENTURAS Y CAMPAÑAS

Cada vez que os reunís a jugar —bien sea digital o físicamente—, todos los participantes estáis jugando una **sesión**, que puede durar desde un par de horas hasta que el cuerpo aguante —cuando hay tiempo suficiente y la epicidad acompaña, no son tan infrecuentes las sesiones de 10 horas—.

Unas pocas sesiones de juego —a veces simplemente una— forman una **aventura**, un ciclo argumental relativamente pequeño que podría ser comparado con un capítulo de tu serie favorita.

Cuando se juegan varias aventuras con una trama de fondo y permitiendo un progreso amplio de los protagonistas está teniendo lugar una **campaña**. Esta puede durar tanto tiempo como se desee, emulando las series que se desarrollan en temporadas. No es raro que, en los grupos de juego más veteranos, se haya disfrutado de épicas historias que han durado años.

Recientemente, con la proliferación de jornadas y la escasez de tiempo, se han popularizado las aventuras preparadas para jugarse en una única sesión, como si fueran una película. Este tipo de partidas toman la denominación de *One shot*.

## EL ESTILO DE LA VIEJA ESCUELA

Aunque podemos entender que no existe una definición clara y objetiva para explicar concretamente qué es la vieja escuela, **Dungeon Hack** se basa en la premisa de asumir que dicho estilo de juego representa la forma de jugar del primer juego de rol de fantasía.

Este estilo asume que la resolución de acciones va a depender inicialmente de la ficción y las decisiones de los personajes. El Árbitro es quien determina si es necesaria una tirada para establecer las consecuencias de la acción.

El estilo de la vieja escuela intenta que los jugadores exploren la ficción —a través de la conversación— y tomen decisiones en consecuencia: palpar los candelabros de una pared permitirá descubrir la palanca que abre una puerta secreta, aunque también podría activar una trampa que allí se encuentre.

## ESTRUCTURA DEL MANUAL

Este manual está estructurado de forma sencilla para que sirva como método de aprendizaje y consulta rápida de las reglas. Se divide en tres partes:

### PRIMERA PARTE: PERSONAJES

En la primera parte del manual se encuentran los capítulos necesarios para los personajes, desde la creación de aventureros hasta su evolución y progresión, pasando por las siete clases y un completo capítulo de equipo.

## SEGUNDA PARTE: REGLAMENTO

En este capítulo se compendian las reglas del juego, desde los rudimentos más básicos hasta las reglas más específicas como las de combate, exploración o manejo de dominios y seguidores.

Al final de esta segunda sección del libro se encuentra un completo grimorio de conjuros, para utilizar con los personajes de las clases clérigo, elfo y mago.

## TERCERA PARTE: AVENTURAS Y PELIGROS

La parte final del manual está pensada para los Árbitros. En ella se incluye un extenso bestiario, un compendio de objetos mágicos, varias aventuras y permutaciones sobre el sistema.

## UNAS PALABRAS DEL AUTOR

Ante todo, muchas gracias por ayudarnos a dar a luz esta edición completa de *Dungeon Hack*. Bien seas mecenas o hayas comprado este manual en una de nuestras tiendas mecenas, tienes todo nuestro agradecimiento por permitirnos con tu confianza crear libros como este.

Durante la campaña de mecenazgo de *Dungeon Hack*, que tuvo lugar en Junio de 2018, mucha gente nos preguntó los motivos por los que queríamos realizar este juego.

Nunca es fácil embarcarse en un libro nuevo —mucho menos si este es un juego de rol de un género tan habitual como la fantasía— y uno debe ser consciente del esfuerzo que dedica y de los motivos que le llevan a ello.

Hace unos meses, sacamos un pequeño juego derivado de *The Black Hack*: *Estrellas Errantes*. La sensación de libertad, sencillez y alegría que me embarga cada vez que me pongo tras la pantalla de ese juego es tal que me ha marcado fuertemente.

Y de esas, siempre vuelvo a mi género favorito, la fantasía. De alguna forma, necesitaba canalizar toda la pasión que sentía en un mismo sentido: aunar todo lo que adoraba del *OSR* y mezclarlo con la extraña sensación que había descubierto con *Estrellas Errantes*.

Quería soñar con campañas legendarias en las que unos simples y debilu-chos aventureros descubrían extrañas regiones en las Tierras Salvajes. Después, establecían prósperos dominios y se enfrentaban a secretos para los que el mundo no estaba preparado.

Quería el infinito frente a mí, mil aventuras que vivir y cientos de personajes con los que soñar.

Este manual es el resultado de todo lo que amo del *OSR*, es una visión personal, sencilla y completa, de cómo me gusta jugar.

Me gustaría que leyeras este libro, que jugaras algunas partidas o campañas y lo disfrutaras. Y después, si te gusta, que tomaras lo mejor y crearas algo diferente, desde nuevas clases, conjuros, aventuras o ambientaciones a un nuevo sistema de juego que nada tenga que ver.

Porque la cultura *OSR*, nuestro género favorito, no va de guerras sectarias, no va de unos contra otros. Va de colaborar, de compartir nuestros mundos y nuestras reglas. Y, sobre todo, de asimilar lo que los demás crean y aportarle algo diferente. De poner cada uno nuestro ladrillo a la torre más maravillosa que jamás se haya creado.







PRIMERA PARTE:  
**PERSONAJES**



Crear un personaje en **Dungeon Hack** es extremadamente sencillo y rápido. Consta de un total de tres pasos:

1. Establece tus características.
2. Escoge una clase de personaje.
3. Compra el equipo.

Casi todos los personajes comienzan a nivel 1. Si se desea crear un personaje con un nivel superior, deben aplicarse las reglas de progreso.

## PASO 1: CARACTERÍSTICAS

Tu personaje posee seis características básicas, que pueden tener un valor que oscila entre 2+ y 18+ y se generan aleatoriamente: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Tira 3d6, descarta el dado más alto y el más bajo y anota el resultado del dado restante sumado a 10. Repite el proceso cinco veces y reparte los valores resultantes entre tus seis características. Ten en cuenta que un valor de característica más bajo es mejor.

## PASO 2: CLASE

La elección de la clase es probablemente el punto más determinante de toda la creación de personaje. Esta no debe hacerse a la ligera, puesto que establece las capacidades y puntos fuertes de tu aventurero.

Las cuatro clases básicas son Clérigo, Guerrero, Ladrón y Mago. Asumen que tu personaje es un ser humano y permiten una amplia variedad de personalización. Además, existen tres clases humanoides, cada una de las cuales representa una especie concreta de la

fantasía clásica. Son: Elfo, Enano y Mediano.

Cuando elijas clase, debes anotar en tu hoja de personaje las siguientes particularidades:

### NOMBRE

Puedes poner a tu personaje el nombre que quieras. No obstante, en cada clase se ofrecen algunos nombres de ejemplo que pueden servir para inspirarte.

### ALINEAMIENTO

El alineamiento determina la naturaleza de un personaje y, de alguna forma, unas pautas de comportamiento que te ayudarán a interpretarlo.

Un personaje **legal** tenderá a ser ordenado y respetuoso con las leyes

Un personaje **caótico** buscará romper las reglas y seguir la vida de una forma mucho más inesperada y creativa.

Un personaje **neutral** estará más dedicado a sí mismo. La mayor parte de los personajes tienen este alineamiento.

### COMPETENCIAS

Las armas, armaduras y escudos que puedes llevar sin sufrir desventaja en tus tiradas.

### CARACTERÍSTICA PREFERIDA

Tu personaje es especialmente hábil en una característica. Resta 1 a la puntuación de dicha característica. Además, cada vez que subas de nivel y realices una tirada de progreso de característica —ver página 44—, puedes tirar 2d20 y quedarte con el resultado más conveniente.

## ENERGÍA

El número de puntos de energía de los que dispones. Puedes encontrar las reglas sobre la energía en la página 50.

## SALUD

El número de puntos de Salud con los que cuentas y los que obtendrás cada vez que subas de nivel.

## VENTAJAS

Las tiradas en las que tu personaje es especialmente brillante y puede realizar con ventaja —tiras dos dados y te quedas con el mejor—.

## HABILIDADES ESPECIALES

Algunas clases otorgan habilidades especiales, como causar más daño, lanzar conjuros, etc. Muchas de estas habilidades necesitan puntos de energía para poder activarse.

## PASO 3: EQUIPO

Posees 2d12x10 mo para comprar equipo.

Consulta desde la página 36 en adelante para conocer el precio de los diferentes bienes y servicios en los que puedes gastar tus monedas. Se recomienda comenzar por la compra de algún kit inicial de los listados en la página 40.

## EJEMPLO DE PERSONAJE

Aunque es un proceso muy sencillo, en cada paso de la creación de personaje se muestra el ejemplo utilizado para dar vida a Beatrix, la guerrera.

## PASO 1: CARACTERÍSTICAS

Tiramos los dados y obtenemos: 5, 4, 2; 4, 3, 2; 6, 4, 3; 6, 4, 4; 2, 2, 1; 6, 3, 1. Anotamos las puntuaciones 14 (4), 13 (3), 14 (4), 14 (4), 12 (2), 13 (3). Asignamos estos valores a nuestro gusto: «12+» a Fuerza, «13+» a Destreza y Constitución y «14+» a Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

## PASO 2: CLASE

Beatrix es una guerrera de nivel 1. Como tal, anotamos en la ficha lo siguiente:

- Su nombre es Beatrix.
- Su alineamiento es Legal.
- Anotamos sus competencias en armas y armaduras.
- Elegimos Fuerza como característica preferida. Nuestra puntuación en Fuerza pasa de un 12+ a un 11+.
- Marcamos 4 puntos de energía.
- Anotamos 8 puntos de Salud.
- Escribimos «Fuerza: Forzar puertas» y «Constitución: Recuperar energía» en Ventajas.
- Anotamos nuestras habilidades especiales.

## PASO 3: EQUIPO

Tiramos 2d12 y obtenemos 5 y 7, lo que nos arroja un total de 120 mo para comprar nuestro equipo.

Con el paquete de mazmorras tenemos una base rápida de objetos que anotamos en nuestra ficha, por solo 5 mo. Tras esto elegimos nuestra arma y armadura: una espada larga —15 mo—, un escudo mediano —10 mo— y una cota de mallas —75 mo—.

Hemos gastado 105 mo de un total de 120 mo, por lo que anotamos 15 mo en nuestra ficha de personaje.



PRIMERA PARTE: PERSONAJES

# CLASES DE PERSONAJE







## CLÉRIGO

Te has entregado con devoción al servicio religioso, participando en la batalla eterna que enfrenta a las fuerzas primordiales del mundo.

Tal vez hagas la voluntad de un único dios o tal vez la de un panteón completo. Es posible incluso que adores conceptos abstractos —como el «fuego» o el «bien»— o que reverencias a tus ancestros, a los espíritus del mundo o que sigas una filosofía aún más abstracta.

Independientemente de tus creencias, tu devoción y fuerza de voluntad te proporcionan la capacidad de obrar verdaderos milagros.



## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- **Femenino:** Arlia, Beulah, Elise, Erlyna, Iktar, Iudith o Leah.
- **Masculino:** Aran, Baltaros, Brinas, Derridan, Goran, Teoddal o Wesner.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Las tradiciones, ritos y costumbres de tu religión deben ser preservadas a toda costa.
- **Neutral.** Tu deidad y tú os habéis elegido mutuamente. Sabes que, hagas lo que hagas, vuestro camino está determinado por un destino especial.
- **Caótico.** Tu deidad quiere traer cambios al mundo. Es necesario impulsarlos.

## COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma roma o escudo. Además, puedes equiparte armaduras acolchadas, armaduras de cuero, armaduras de cuero tachonado, armaduras de pieles, camisotes de mallas, cotas de escamas, corazas y protecciones parciales de placas.

## RASGOS

**Característica preferida:** Sabiduría.

**Energía:** 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo.

**Salud:** 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de Salud.

## VENTAJAS

- Tiradas de **Constitución** para evitar la parálisis o el daño causado por el veneno.

## EXPULSAR A LOS MUERTOS VIVIENTES

Puedes gastar un punto de energía y emplear una acción para **expulsar a los muertos vivientes** a 60 pies (18 metros) cuyo nivel sea igual o inferior al tuyo. Para lograrlo, necesitas superar una tirada de Sabiduría. Un muerto viviente expulsado tiene una probabilidad de 18+ de ser destruido. De no suceder esto, debe correr lo más lejos posible de ti durante 1 intervalo (6 asaltos) o hasta que dejes de ser visible.

## LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes lanzar conjuros. En la tabla de la página siguiente puedes encontrar el número de conjuros que eres capaz de memorizar cada día.

Las reglas que deben seguirse para aprender y lanzar conjuros están descritas en la página 69.

## DOMINIO

Cuando alcances el **noveno nivel** puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **clérigo viajero**. Tendrás una autorización especial de tu orden que te permitirá solicitar ayuda o recursos a los fieles.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Patriarca** —o **Matriarca**—, y obtendrás un dominio bajo la sanción de tu orden: un monasterio.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63.

PROGRESO DE CLÉRIGO								
Nivel	Experiencia necesaria	Conjuros						
		1	2	3	4	5	6	7
1	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	1	-	-	-	-	-	-
3	3.000	2	-	-	-	-	-	-
4	6.000	2	1	-	-	-	-	-
5	12.000	2	2	-	-	-	-	-
6	25.000	2	2	1	-	-	-	-
7	50.000	3	2	2	-	-	-	-
8	100.000	3	3	2	1	-	-	-
9	200.000	3	3	3	2	-	-	-
10	300.000	4	4	3	2	1	-	-
11	400.000	4	4	3	3	2	-	-
12	500.000	4	4	4	3	2	1	-
13	600.000	5	5	4	3	2	2	-
14	700.000	5	5	5	3	3	2	-
15	800.000	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	8	8	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9





## GUERRERO

Bien seas un ágil duelista o una ruda soldado, un caballero de brillante armadura o una exploradora de gran puntería, has recibido un buen entrenamiento en el arte de la lucha y manejas con soltura una gran cantidad de armas.

Puedes aguantar en combate mucho más tiempo que el resto de tus aliados, por lo que no es extraño verte en primera línea de batalla.

## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- **Femenino:** Alice, Berenice, Briyra, Everaine, Kara, Pelagia o Yala.
- **Masculino:** Adamar, Darien, Galthin, Haldir, Lysander o Zale.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Obedeces a la autoridad cuando es justa. Siempre intentas hacer lo que es debido.
- **Neutral.** No irás a la guerra ni matarás por ideales.
- **Caótico.** Para ti, aquellos que obedecen las órdenes sin cuestionarlas no son más que esclavos.

## COMPETENCIAS

Puedes llevar todas las armas, armaduras y escudos que existen.

## RASGOS

**Característica preferida:** elige una entre Fuerza, Destreza o Constitución.

**Energía:** 4 al primer nivel, 5 a partir del décimo.

**Salud:** 8 puntos al primer nivel y +1d8 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 2 puntos de Salud.

## VENTAJAS

- Tiradas de **Fuerza** para derribar puertas.
- Tiradas de **Constitución** para recuperar energía.
- Tiradas de **Caza** en las Tierras Salvajes.

## SACRIFICAR ESCUDO

Cuando falles una tirada de Destreza para evitar el daño de un ataque, puedes destruir completamente un escudo que tengas en tu mano —sin importar la categoría de DU que tenga— para ignorar todo el daño de dicho ataque. Debes declarar el uso de esta habilidad en lugar de realizar la tirada de Absorción.





## RECUPERACIÓN

Tras un combate, puedes gastar un punto de energía y emplear un intervalo descansando para **recuperar** 1d6 puntos de Salud.

## RAJAR

A partir del **quinto nivel**, cuando hagas un ataque sobre un objetivo, puedes causar el mismo daño a un enemigo a tu alcance de un nivel igual o inferior al objetivo inicial. Desde el **décimo nivel**, puedes causar el mismo daño a dos enemigos a tu alcance y, desde el **decimoquinto**, hasta a tres enemigos. Con esta habilidad puedes causar daño al mismo enemigo varias veces.

## SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **caballero juramentado**. Esto te permitirá recibir asilo y alimento en cualquier castillo sin responder apenas preguntas por un máximo de tres días. Sin embargo, tu señor te puede obligar a participar en la guerra y, si te niegas, perderás tu posición privilegiada.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Gobernador** —o **Gobernadora**—, y obtendrás un dominio bajo tu administración: una fortaleza.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63.

## PROGRESO DE GUERRERO

Nivel	Experiencia necesaria
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10	360.000
11	480.000
12	600.000
13	720.000
14	840.000
15	960.000
16	1.080.000
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000
26	2.280.000
27	2.400.000
28	2.520.000
29	2.640.000
30	2.760.000
31	2.880.000
32	3.000.000
33	3.120.000
34	3.240.000
35	3.360.000
36	3.480.000



## LADRÓN

Independientemente de tu clase social de procedencia, has aprendido mucho acerca de cómo funcionan las calles —y las personas—.

Puede que cometas actos deshonorables como robar o engañar, o tal vez utilices tus habilidades tan solo para poner un poco las cosas a tu favor.

No hay mucha gente que asegure querer tratar contigo, pero cuando se trata de sobrevivir y alcanzar lugares peligrosos no existe nadie mejor que tú. Odiarán admitirlo, pero siempre te miran a ti cuando las cosas se ponen realmente feas.



## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- **Femenino:** Cora, Imra, Keyara, Liana, Marila, Rinya o Tressa.
- **Masculino:** Bal, Daarenno, Delbin, Dymas, Egrad, Haladavar o Merreth.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Nunca te aprovechas de los necesitados.
- **Neutral.** Intentas alejarte de los asuntos de los demás. Solo traen problemas.
- **Caótico.** Los que estáis abajo debéis derrotar a los que están en lo alto.

## COMPETENCIAS

Puedes llevar todas las armas de proyectiles, armas cuerpo a cuerpo de una mano y armaduras acolchadas, armaduras de cuero y armaduras de cuero tachonado.

## RASGOS

**Característica preferida:** Destreza.

**Energía:** 4 al primer nivel, 5 a partir del décimo.

**Salud:** 4 puntos al primer nivel y +1d4 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de Salud.

## VENTAJAS

- Tiradas de **Destreza** para trepar, abrir cerraduras con ganzúa y para desactivar trampas.
- Tiradas de **Iniciativa** del grupo en combates en los que participe activamente.
- Tiradas de **Orientación** en las Tierras Salvajes.



## COMBATE CON DOS ARMAS

Siempre que uses en cada mano un arma ligera —por ejemplo, dos dagas—, aumentas tu eficiencia en +1.

## ATAQUE SORPRESA

Cuando atacas por sorpresa a una criatura, puedes gastar un punto de energía para realizar un **ataque furtivo**. Este ataque se realiza con ventaja y añade 1d4 al daño. Al alcanzar el quinto nivel, su daño adicional aumenta hasta 1d6, al décimo hasta 1d8, al decimoquinto hasta 1d10 y al vigésimo hasta 1d12.

El daño adicional provocado por los ataques furtivos utiliza el mismo valor de eficiencia que las armas con las que se ataca.

## SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **agente**. Pertenecerás a una hermandad de ladrones y tendrás que visitar su sede al menos una vez al año. Tu posición te permitirá obtener información privilegiada sobre tesoros ocultos y obtener la ayuda de los príncipes de los ladrones locales.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Príncipe** —o **Princesa**— de los ladrones, y obtendrás un dominio para tu propio lucro: una guarida oculta.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63.

## PROGRESO DE LADRÓN

Nivel	Experiencia necesaria
1	0
2	1.200
3	2.400
4	4.800
5	9.600
6	20.000
7	40.000
8	80.000
9	160.000
10	280.000
11	400.000
12	520.000
13	640.000
14	760.000
15	880.000
16	1.000.000
17	1.120.000
18	1.240.000
19	1.360.000
20	1.480.000
21	1.600.000
22	1.720.000
23	1.840.000
24	1.960.000
25	2.080.000
26	2.200.000
27	2.320.000
28	2.440.000
29	2.560.000
30	2.680.000
31	2.800.000
32	2.920.000
33	3.040.000
34	3.160.000
35	3.280.000
36	3.400.000





## MAGO

El estudio y la investigación de las artes arcanas te han proporcionado la capacidad de utilizar y lanzar conjuros. Cada mañana, al despertarte, repasas tu pesado libro de conjuros, almacenando en tu memoria aquellos que vas a utilizar durante ese día.

A pesar de tu aspecto frágil, eres quien guía a los demás cuando os enfrentáis a misterios desconocidos.

Si logras acumular el suficiente conocimiento mágico, llegará un momento en el que poseas un conjuro para cada situación peligrosa.

## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- **Femenino:** Ahrorlah, Dhai, Edea, Megara, Moyra, Taeryna o Thera.
- **Masculino:** Cleophas, Dyn, Herafos, Jehoash, Karpos, Silas o Zaltaros.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Intentas no dejarte llevar por tus emociones, apelando, siempre que puedes, a la razón.
- **Neutral.** Debes aumentar tus conocimientos para perfeccionarte y ser mejor.
- **Caótico.** La naturaleza de la existencia está por encima de las ataduras de la realidad. Tu magia es la misma prueba de ello y serás tú quien abra los ojos a los demás.

## COMPETENCIAS

Puedes portar bastones, dagas, hondas y varitas.

## RASGOS

**Característica preferida:** Inteligencia.

**Energía:** 2 al primer nivel, 3 a partir del décimo.

**Salud:** 4 puntos al primer nivel y +1d4 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de Salud.

## VENTAJAS

- Tiradas de **Inteligencia** para ver si conoces un idioma y para recordar

información sobre una criatura o tipo de monstruo.

## LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes lanzar conjuros. En la tabla de la página siguiente puedes encontrar el número de conjuros que eres capaz de memorizar cada día.

Las reglas que deben seguirse para aprender y lanzar conjuros están descritas en la página 69.

## MEDITACIÓN

Si meditas durante un intervalo y gastas un punto de energía, puedes **recuperar un conjuro** que hayas gastado.

## SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Hechicero** o **Hechicera**. La gente acudirá a ti en busca de consejo y es probable que atraigas algunos aventureros que te protegerán y acompañarán como pago por tus servicios.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Archimago** —o **Archimag**—, y obtendrás un dominio para tu propio lucro: una torre de magos.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63.

En lugar de tener tu propia torre, puedes vivir en el palacio de un rey o en un castillo, prestando servicio al gobernante correspondiente. Esta situación te otorgará acceso a una biblioteca esotérica del reino y una posición de autoridad en la jerarquía social.



# PROGRESO DE MAGO

Nivel	Experiencia necesaria	Conjuros								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	40.000	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	80.000	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	150.000	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	300.000	3	3	3	2	1	-	-	-	-
10	450.000	3	3	3	3	2	-	-	-	-
11	600.000	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	750.000	4	4	4	3	2	1	-	-	-
13	900.000	4	4	4	3	2	2	-	-	-
14	1.050.000	4	4	4	4	3	2	-	-	-
15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1	-	-
16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2	-	-
17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	-
19	1.800.000	6	5	5	5	4	3	2	2	-
20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.400.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	2.850.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3.000.000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3.150.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3.300.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3.450.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3.600.000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3.750.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3.900.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4.050.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4.200.000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4.350.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9



## ELFO

Has nacido de la magia, la herencia del mundo de las fatas. Tienes una especial conexión con la naturaleza y con los sentimientos —el amor, la empatía, los celos, etc.— y la creatividad.

El pueblo élfico suele vivir en bosques y lugares tan lejanos como salvajes, apartados del bullicio de las ciudades humanas y los complejos enanos.

Tampoco es extraño encontrar algunos de los tuyos en los caminos, viajando y disfrutando de la vida y de las historias de las diferentes regiones.



## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- **Femenino:** Ariawyn, Dymphna, Lierin, Neasa, Salanna, Shearah o Viessa.
- **Masculino:** Aidan, Elduin, Felaern, Iefyr, Gaelleath, Mhaenil o Virion.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Respetas la autoridad de aquellos que están por encima de ti. Sin jerarquías, estás perdidos.
- **Neutral.** Te gusta llevar la felicidad a aquellos que están contigo.
- **Caótico.** El mundo necesita nuevas ideas y actos sorprendentes.

## COMPETENCIAS

Puedes llevar todas las armas, armaduras y escudos que existen.

## RASGOS

**Característica preferida:** elige entre Destreza, Inteligencia o Carisma.

**Energía:** 2 al primer nivel, 3 a partir del décimo.

**Salud:** 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de Salud.

## VENTAJAS

- Tiradas de **Inteligencia** para detectar puertas secretas.
- Tiradas de **Carisma** para resistir el encantamiento.
- Tiradas de **Forrajeo** en las Tierras Salvajes.

## LINAJE FEÉRICO

Eres **inmune a los ataques paralizantes** de los necrófagos. El resto de tipos de parálisis te afectan con normalidad.

## LANZAMIENTO DE CONJUROS

También puedes **lanzar conjuros**. En la tabla de la página siguiente puedes encontrar el número de conjuros que eres capaz de memorizar cada día.

Las reglas que deben seguirse para aprender y lanzar conjuros están descritas en la página 69.

## MAGIA APRESURADA

Además, cuando realizas un ataque puedes gastar un punto de energía para **lanzar al mismo tiempo un conjuro** cuyo tiempo de lanzamiento sea de un asalto.

## SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **viajero**.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Rey Brujo** —o **Reina Bruja**—, y podrás obtener un dominio sobre los árboles: un refugio del bosque.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63.

Nivel	Experiencia necesaria	PROGRESO DE ELFO								
		Conjuros								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4.000	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	8.000	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	16.000	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	32.000	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	64.000	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	120.000	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	250.000	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	400.000	3	3	3	2	1	-	-	-	-
10	550.000	3	3	3	3	2	-	-	-	-
11	700.000	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	850.000	4	4	4	3	2	1	-	-	-
13	1.000.000	4	4	4	3	2	2	-	-	-
14	1.150.000	4	4	4	4	3	2	-	-	-
15	1.300.000	5	4	4	4	3	2	1	-	-
16	1.450.000	5	5	5	4	3	2	2	-	-
17	1.600.000	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	1.750.000	6	5	5	4	4	3	2	1	-
19	1.900.000	6	5	5	5	4	3	2	2	-
20	2.050.000	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21	2.200.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.350.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.500.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2.650.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2.800.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	2.950.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3.100.000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3.250.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3.400.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3.550.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3.700.000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3.850.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	4.000.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4.150.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4.300.000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4.450.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9





## ENANO

Perteneces a la orgullosa especie de los enanos. Procedes de una abrupta región donde los tuyos construyen enormes y gloriosas ciudades subterráneas y las llenan de riquezas y tesoros inimaginables.

A tu gente se le da especialmente bien crear herramientas, forjar armas y diseñar grandes estructuras. Por desgracia, ninguno de los tuyos es capaz de utilizar siquiera un ápice de magia.



## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- **Femenino:** Anniken, Burmaline, Erna, Gina, Sif, Tanja o Udwada.
- **Masculino:** Dumli, Godrig, Helgig, Joldurn, Karnun, Orrin o Thedel.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Nadie está por encima de la ley, ni siquiera tú.
- **Neutral.** Posees una gran misión. Nada te detendrá para lograrla.
- **Caótico.** Los enanos sois lo primero. No permitirás que nadie os oprima.

## COMPETENCIAS

Puedes llevar todas las armas, armaduras y escudos que existen.

## RASGOS

**Característica preferida:** elige entre Fuerza y Constitución.

**Energía:** 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo nivel.

**Salud:** 10 puntos al primer nivel y +1d10 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 3 puntos de Salud.

## VENTAJAS

- Tiradas de **Constitución** para evitar el daño causado por el veneno.
- Tiradas de **Inteligencia** para encontrar trampas y para evitar el daño de conjuros y otros efectos mágicos.





## VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Tu especie tiene costumbre de vivir bajo tierra, por lo que ha desarrollado la capacidad de ver en la oscuridad no mágica.

## NACIDOS DE LA PIEDRA

Obtienes +1 a la efectividad de cualquier armadura hecha de metal que portes. Además, siempre que quieras puedes emplear un punto de energía para repetir una tirada de Absorción.

## DETERMINACIÓN

Cuando luchas, eres imparable, y transmites esa sensación a tus enemigos. Todas las criaturas que hayan probado tu acero obtienen un -1 a su puntuación de Moral durante el resto del combate.

## SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **olvidado**. Tu clan ya no existe o lo has traicionado, con lo que ahora vives entre humanos.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Señor** —o **Señora**— de los **Enanos**, y obtendrás un dominio: una bóveda bajo las montañas.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63.

## PROGRESO DE ENANO

Nivel	Experiencia necesaria
1	0
2	2.200
3	4.400
4	8.800
5	17.000
6	35.000
7	70.000
8	140.000
9	270.000
10	400.000
11	530.000
12	660.000
13	800.000
14	950.000
15	1.100.000
16	1.250.000
17	1.400.000
18	1.550.000
19	1.700.000
20	1.850.000
21	2.000.000
22	2.150.000
23	2.300.000
24	2.450.000
25	2.600.000
26	2.750.000
27	2.900.000
28	3.050.000
29	3.200.000
30	3.350.000
31	3.500.000
32	3.650.000
33	3.800.000
34	3.950.000
35	4.100.000
36	4.250.000



## MEDIANO

Eres un pequeño humanoide de aspecto similar al de un niño humano con orejas ligeramente puntiagudas.

Buscas tesoros para conseguir un hogar donde vivir tranquila y confortablemente el resto de tu vida.

Cuando no vas de aventuras, sueles reunirte con tus familiares en poblaciones rurales para disfrutar de sabrosa comida, buena bebida y charlas interesantes.





## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- **Femenino:** Celesta, Cercis, Lavenda, Lubelia, Pimperl, Rosa o Zinnia.
- **Masculino:** Abbo, Buengo, Drogo, Poppo, Remi, Sago o Turbin.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Sabes que debes cuidar de tus seres queridos. Si no lo haces tú, nadie lo hará.
- **Neutral.** Para mantenerte con vida, ayudas solamente a los que te ayudan.

- **Caótico.** Una vida sin cambios ni aventuras, no es digna ni interesante.

## COMPETENCIAS

Puedes utilizar cualquier arma no más grande que una espada corta, escudos pequeños y cualquier armadura creada expresamente para seres del tamaño de un mediano —¡Incluso las armaduras para enanos son demasiado grandes!—.

## RASGOS

**Característica preferida:** elige entre Fuerza, Destreza y Sabiduría.

**Energía:** 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo.

**Salud:** 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 2 puntos de Salud.

## VENTAJAS

- Tiradas de **Destreza** para esconderse, para ocultarte en las tinieblas, para escaparte y para evitar un ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo de igual o mayor tamaño que un ser humano ordinario.
- Tiradas de **Pesca** en las Tierras Salvajes.

## BUENA FORTUNA

Gracias a tu buena fortuna, cuando al realizar una tirada de característica obtienes un 1, puedes repetir dicha tirada, pero debes quedarte con el nuevo resultado —aunque sea otra vez un 1—.

## EN EL ÚLTIMO MOMENTO

Cuando vas a sufrir las consecuencias de una trampa o dispositivo mágico, puedes gastar un punto de energía para evitarlas, aunque ya hayas fallado la tirada.

## SENDAS

Cuando alcances el octavo nivel obtendrás la posición de **Sheriff**. Este título puede ser solamente honorario o puede significar que es te has convertido en la persona encargada de velar por la seguridad de una localización.

A pesar de no tener las mismas opciones que el resto de clases, puedes construirte tu propio dominio —una fortaleza— cuando tengas las ganas y el dinero necesario. Si está construido en un sitio civilizado, probablemente atraerá una gran cantidad de medianos.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63.

## PROGRESO DE MEDIANO

Nivel	Experiencia necesaria
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10	360.000
11	480.000
12	600.000
13	720.000
14	840.000
15	960.000
16	1.080.000
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000
26	2.280.000
27	2.400.000
28	2.520.000
29	2.640.000
30	2.760.000
31	2.880.000
32	3.000.000
33	3.120.000
34	3.240.000
35	3.360.000
36	3.480.000



PRIMERA PARTE: PERSONAJES  
**EQUIPO, BIENES Y SERVICIOS**





En este apartado, encontrarás las tablas que contienen los diferentes bienes comprables y vendibles.

Al crear el personaje se recomienda que adquieras tu armamento y, al menos uno de los paquetes iniciales, que te proporcionarán lo necesario para comenzar tus aventuras con celeridad.

## DINERO

Todos los bienes y servicios están sujetos al intercambio y, como método estándar para el mismo se utiliza el dinero, en forma de monedas de cobre, plata, electro, oro y platino.

En la tabla al pie de esta página puedes encontrar las equivalencias entre las diferentes monedas.

## COMPETENCIAS

Cuando llevas una **armadura** que no está permitida por tu clase, todas tus tiradas de Fuerza y Destreza tienen desventaja y no puedes superar efectividad 1 en las tiradas de Absorción. Además, al no poder moverte como deberías, reduces tu capacidad total de movimiento en 10 pies (3 m) y no puedes lanzar conjuros.

Al utilizar un **arma** que no está permitida por tu clase, realizarás siempre la tirada de ataque con desventaja.

## DAÑO Y ABSORCIÓN

El daño de un arma y la Absorción de una armadura siempre se expresan con las caras de un dado. Esto supone que siempre utilizarás un dado con esas caras para calcular el daño que causas o absorbes.

En función de la armadura que porte, tu personaje posee una tirada de Absorción, que le protegerá de parte del daño sufrido en cada ataque. Los escudos y algunos objetos mágicos suman una cantidad fija a la Absorción proporcionada por la armadura.

Después de cada combate —si al menos un ataque te ha impactado— o cada vez que recibas un impacto crítico, debes tirar el DU de la armadura —y el del escudo, si lo has usado— para conocer si esta ha sido dañada.

## SOBRECARGA

Puedes llevar encima una armadura con la que seas competente y hasta cinco armas —incluyendo escudos— distintas. A efectos de la sobrecarga, cuentan los objetos equipados y los que tengas en el equipaje.

Mientras portes más armas o armaduras de las indicadas, tendrás sobrecarga: todas tus tiradas de Fuerza y Destreza tienen desventaja.

Monedas	Cobre (mc)	Plata (mp)	Electro (me)	Oro (mo)	Platino (mpt)
Cobre (mc)	-	10 a 1	50 a 1	100 a 1	1.000 a 1
Plata (mp)	1 a 10	-	5 a 1	10 a 1	100 a 1
Electro (me)	1 a 50	1 a 5	-	2 a 1	20 a 1
Oro (mo)	1 a 100	1 a 10	1 a 2	-	10 a 1
Platino (mpt)	1 a 1.000	1 a 100	1 a 20	1 a 10	-



## ARMADURAS

Armadura	Abs.	DU	Precio
Armadura acolchada	d4	d4	5 mo
Armadura de cuero	d6	d6	10 mo
Armadura de pieles	d6	d6	10 mo
Armadura de cuero tachonado	d6	d8	45 mo
Cota de anillas	d8	d6	30 mo
Camisote de mallas	d8	d8	50 mo
Cota de escamas	d8	d10	70 mo
Coraza	d8	d12	100 mo
Cota de mallas	d10	d8	75 mo
Armadura de bandas	d10	d10	200 mo
Armadura parcial de placas	d10	d12	300 mo
Armadura completa de placas	d12	d12	1000 mo
Escudo pequeño	+1	d6	5 mo
Escudo mediano	+1	d8	10 mo
Escudo grande	+1	d10	20 mo

## ARMAS LIGERAS

Armas	Daño	Precio
Cimitarra	d6	25 mo
Clava	d4	10 mc
Daga*	d4	2 mo
Espada corta	d6	10 mo
Hacha de mano*	d6	5 mo
Hoz	d6	1 mo
Martillo ligero	d4	2 mo

\* Arma arrojadiza a distancia 30 pies (9 m).

## ARMAS DE UNA MANO

Armas	Daño	Precio
Bastón	d6	20 mc
Espada larga	d8	15 mo
Espada ropera	d8	25 mo
Hacha de batalla	d8	10 mo
Jabalina*	d6	50 mc
Lanza*	d6	1 mo
Látigo**	d4	2 mo
Lucero del alba	d8	15 mo
Martillo de guerra	d8	15 mo
Mayal	d8	10 mo
Maza	d6	5 mo

\* Arma arrojadiza a distancia 40 pies (12 m).

\*\* Alcance cuerpo a cuerpo de 10 pies (3 m).

## ARMAS DE DOS MANOS

Armas	Daño	Precio
Alabarda*	d10	20 mo
Espadón	d12	50 mo
Gran clava	d8	20 mc
Gran hacha	d12	30 mo
Guadaña	d10	10 mo
Guja	d10	20 mo
Lanza de caballería**	d12	10 mo
Tridente	d8	5 mo

\* Alcance cuerpo a cuerpo de 10 pies (3 m).

\*\* Alcance cuerpo a cuerpo de 10 pies (3 m), pero tiene desventaja al atacar a criaturas que estén a 5 pies (1,5 m).

**ARMAS A DISTANCIA**

Armas	Alcance	Daño	Munición	Precio
Arco corto	160 pies (48 m)	d6	Flechas	25 mo
Arco largo*	300 pies (90 m)	d8	Flechas	50 mo
Ballesta de mano**	60 pies (18 m)	d6	Virotes	75 mo
Ballesta ligera	160 pies (48 m)	d8	Virotes	40 mo
Ballesta pesada*	200 pies (60 m)	d10	Virotes	100 mo
Cerbatana	50 pies (15 m)	d3	Dardos	1 mo
Dardo	30 pies (9 m)	d4	Dardos	Munición
Honda	60 pies (18 m)	d4	Balines	10 mc

\* No se puede mover en el mismo turno en el que se dispara esta arma.

\*\* Se considera un arma ligera.

**MUNICIÓN**

Munición	DU	Precio
Balines	d10	10 mc
Dardos	d4	20 mc
Flechas	d8	2 mo
Virotes	d8	2 mo

**PORTAR MUNICIÓN**

Contenedor	Munición	Precio
Carcaj	Flechas (1)	3 mo
Estuche	Virotes (1) o Dardos (2)	2 mo
Portabalines	Balines (2)	1 mo

**ROPA**

Objeto	Precio
Abrigo de cuero*	10 mo
Abrigo de pieles**	20 mo
Disfraz	5 mo
Ropa común	50 mc
Ropa de viaje	2 mo
Ropa elegante	15 mo
Ropa lujosa de noble	30 mo
Túnica	1 mo

\* Protege del frío. Se considera ropa reforzada a efectos de armadura y competencia.

\*\* Protege del frío extremo. Se considera armadura de cuero a efectos de armadura y competencia.

**ACAMPADA**

Objeto	Precio
Almádena*	2 mo
Manta	50 mc
Piqueta de hierro**	1 mo
Pitón	5 mc
Saco de dormir	1 mo
Tienda de campaña***	10 mo
Yesquero	50 mc

\* Se considera una maza en combate, pero las tiradas de ataque se realizan con desventaja.

\*\* Tiene un DU de d6.

\*\*\* Caben dos personas.



## SUSTANCIAS

Objeto	Precio	Uso
Aceite (frasco)	10 mc	Suele utilizarse para alimentar lámparas.
Ácido (vial)	25 mo	Se puede lanzar a 15 pies (4,5 m), causando 2d6 puntos de daño.
Agua bendita (vial)	30 mo	Se puede lanzar a 15 pies (4,5 m), causando 2d8 puntos de daño a los demonios, diablos y muertos vivientes.
Antídoto (vial)	50 mo	Elimina el efecto de un veneno si se consume a tiempo.
Elixir de curación	100 mo	Sana 1d8 a quien la ingiere entera. Esta curación tiene Efectividad 2.
Fuego de alquimista	50 mo	Se puede lanzar a 15 pies (4,5 m), causando 2d6 puntos de daño cada turno hasta que se apaga, para lo que se requiere gastar una acción.
Perfume (frasco)	5 mo	Tras aplicar unas gotas sobre algo, olerá bien durante 8 horas.
Poción de curación	40 mo	Sana 1d8 a quien la ingiere entera.
Veneno (vial)	100 mo	Se puede untar en un arma, que envenenará a la víctima de un ataque con 12+. Si se ingiere, se puede evitar con una reacción de Constitución. Una criatura envenenada tendrá desventaja en todas sus acciones durante 3d6 intervalos. Pasado ese tiempo, si el veneno no se ha eliminado, morirá.

## INSTRUMENTOS

Instrumento musical	Precio
Campanilla	1 mo
Cuerno	3 mo
Flauta	2 mo
Gaita	30 mo
Laúd	35 mo
Lira	30 mo
Silbato	5 mc
Tambor	6 mo

## ESCRITURA

Objeto	Precio
Lacre	50 mc
Libro	25 mo
Libro de conjuros (vacío)	50 mo
Papel (hoja)	4 mc
Pérgamino (hoja)	8 mc
Pluma	2 mc
Sello	5 mo
Tinta (botella)	10 mo

**CONTENEDORES**

Contenedor	Precio
Barril	2 mo
Bolsa	5 mc
Botella de cristal	2 mo
Cesta	40 mc
Cofre	5 mo
Cubo	5 mc
Estuche de pergaminos	1 mo
Frasco o taza	2 mc
Jarro o jarra	2 mc
Mochila	1 mo
Odre	20 mc
Olla de hierro	2 mo
Saco	1 mc
Vial	1 mo

**JUEGOS**

Objeto	Precio
Baraja de cartas	50 mc
Dados	10 mc
Tabas	5 mc

**OTROS**

Objeto	Precio
Ábaco	2 mo
Aparejos de pesca	1 mo
Balanza de mercader	15 mo
Escalera de mano (10 pies)	10 mc
Jabón	2 mc
Lámpara	50 mc
Reloj de arena	25 mo

**ÚTILES DE AVENTURA**

Objeto	Precio
Abrojos (bolsa)*	1 mo
Antorcha**	10 mc
Aparejos de poleas	3 mo
Ariete portátil	4 mo
Cadena (10 pies)	5 mo
Catalejo	1.000 mo
Candado y su llave	10 mo
Cuerda (50 pies)	1 mo
Cuerda de seda (50 pies)	10 mo
Espejo de acero	5 mo
Garfio o gancho	2 mo
Grilletes	2 mo
Herramientas de ladrón	25 mo
Kit de escalador***	25 mo
Kit de cocina***	20 mc
Kit médico***	5 mo
Lámpara	50 mc
Linterna	10 mo
Lupa	100 mo
Pala	2 mo
Pértiga (10 pies)	5 mc
Pico de minero	2 mo
Piedra de afilar*	1 mc
Ración alimento*	1 mo
Rodamientos (bolsa)*	1 mo
Símbolo sagrado	5 mo
Tiza (trozo)*	1 mc
Vela*	1 mc

\* Tiene un DU de d6.

\*\* Alumbra en un radio de 20 pies (6 m) durante 4 horas. Tiene un DU de d8.

\*\*\* Permite tener ventaja en las tareas que implican el kit.



## PAQUETES INICIALES

### PAQUETE DE MAZMORRAS (5 MO)

Mochila, odre, antorcha, pértiga, 3 raciones de alimentos, trozo de tiza, ropa de viaje, manta y yesquero.

### PAQUETE DE EXPLORACIÓN (8 MO)

Mochila, odre, antorcha, pértiga, 7 raciones de alimentos, kit de cocina, ropa de viaje, tienda de campaña y yesquero.

### PAQUETE DE HECHICERÍA (20 MO)

Mochila, odre, antorcha, 3 raciones de alimentos, túnica, saco de dormir, yesquero y libro de conjuros.

### PAQUETE DEL PÍO (8 MO)

Mochila, odre, antorcha, 7 raciones de alimentos, túnica, saco de dormir, yesquero y símbolo sagrado.

### PAQUETE DE LADRÓN (20 MO)

Mochila, odre, bolsa de abrojos, antorcha, 3 raciones de alimentos, ropas comunes, saco de dormir, yesquero y herramientas de ladrón.

NAVÍOS		
Navío	Mov.	Precio
Barcaza	1 hex.	30.000 mo
Barco de guerra	3 hex.	250.000 mo
Bote de remos	1 hex.	50 mo
Galera	4 hex.	300.000 mo
Nave larga	3 hex.	100.000 mo
Velero	2 hex.	100.000 mo

### MONTURAS

Montura	Mov.	Precio
Burro o mula	40 pies	8 mo
Caballo de guerra	60 pies	400 mo
Caballo de monta	60 pies	75 mo
Caballo de tiro	40 pies	50 mo
Camello	50 pies	50 mo
Elefante	40 pies	200 mo
Mastín	40 pies	25 mo
Pony	40 pies	30 mo

### ÚTILES MONTURAS

Útil	Precio
Alforjas	5 mo
Armadura*	-
Bocado y bridas	2 mo
Carro	15 mo
Carro de guerra	300 mo
Carruaje	100 mo
Comida montura/día	5 mc
Establos montura/día	50 mc
Silla de carga	5 mo
Silla de monta	10 mo
Silla exótica	60 mo
Silla militar	20 mo
Vagón	35 mo

\* Elige un tipo de armadura y suma el dado correspondiente a la Absorción de la montura. Su precio es de cuatro veces el de una armadura del tipo escogido.



### ALOJAMIENTO

Servicio	Precio	
	Media pensión	Pensión completa
Frugal	7 mc	9 mc
Pobre	10 mc	14 mc
Modesto	50 mc	70 mc
Confortable	80 mc	1 mo
Rico	2 mo	3 mo
Aristocrático	4 mo	6 mo

### COMIDA

Comida	Precio
Escuálida	5 mc
Pobre	20 mc
Modesta	50 mc
Confortable	20 mp
Rica	1 mo
Aristocrática	5 mo

### BEBIDA

Bebida	Precio
Cerveza (jarra)	4 mc
Cerveza (galón)	20 mc
Hidromiel (jarra)	6 mc
Vino común (jarra)	20 mc
Vino excelente (copa)	1 mo
Vino excelente (botella)	3 mo



PRIMERA PARTE: PERSONAJES

# PROGRESO DE PERSONAJES



Conforme tu personaje vive aventuras y supera retos, mejora sus características y rasgos. Este progreso se representa mediante niveles.

Para progresar a un nuevo nivel, necesitarás obtener los puntos de experiencia que se indican en la tabla de progreso de tu clase. Se consiguen obteniendo tesoros ocultos en mazmorras y derrotando monstruos.

## CONSEGUIR EXPERIENCIA

### ENEMIGOS

Dungeon Hack no es un juego centrado en derrotar o masacrar a tus enemigos. Si tu personaje está deseando acabar con todas las criaturas que encuentra a su paso está más cerca de la locura de lo que cree —y de la propia muerte—.

No obstante, es posible ganar experiencia tras derrotar un enemigo que supone una clara amenaza y es hostil hacia los personajes. Un enemigo de estas características que ha muerto, que ha quedado desmoralizado o al que se ha vencido mediante el engaño se considera derrotado.

Un mismo enemigo solo otorga experiencia una vez por sesión de juego.

En la tabla de la derecha puede verse la experiencia que otorga derrotar un enemigo en función de su nivel.

Esta experiencia debe ser dividida entre todos los participantes en el enfrentamiento. En este punto, deben incluirse también los seguidores y compañeros aliados.

EXP. POR MONSTRUOS	
Nivel	Recompensa en EXP.
<1	5
1	10
2	25
3	50
4	75
5	100
6	250
7	500
8	750
9	1.000
10	1.250
11	1.500
12	1.750
13	2.000
14	2.250
15	2.500
16	2.750
17	3.000
18	3.250
19	3.500
20	3.750
21	4.000
22	4.250
23	4.500
24	4.750
25	5.000
26	5.500
27	6.000
28	6.500
29	7.000
30	7.500
31	8.000
32	8.500
33	9.000
34	9.500
35	10.000
36+	+1.000



## TESOROS

Es el método más común para ganar puntos de experiencia. No todas las recompensas monetarias te otorgan experiencia. Tan solo de las siguientes formas:

- La venta de los objetos valiosos —joyas y piedras preciosas— recuperados en las tierras salvajes y las mazmorras.
- Dinero guardado por criaturas que no hacían uso de él.

Por tanto, quedan fuera los siguientes métodos:

- Recompensas otorgadas por otras criaturas.
- Cobro de impuestos.
- Venta de equipo usado por enemigos saqueados y por ti mismo.
- Robo de riquezas a mercaderes, gobernantes o ciudadanos.

Solo obtendrás puntos de experiencia una vez hayas depositado el tesoro en un lugar seguro. Cada moneda de oro otorga un punto de experiencia.

La cantidad total de experiencia se divide entre los personajes supervivientes que pertenezcan al grupo que consiguió superar la aventura.

## SUBIR DE NIVEL

Si consigues los puntos de experiencia indicados en la tabla de progreso de tu clase y realizas un descanso en un lugar seguro obtendrás un nuevo nivel.

Cuando esto suceda podrás realizar dos tiradas de progreso de característica, mejorarás tu Salud y tus puntos de energía, conjuros y habilidades si así lo indica la descripción de tu clase de personaje.

### TIRADAS DE PROGRESO DE CARACTERÍSTICA

Para realizar una de estas tiradas debes seguir los siguientes pasos:

1. Escoge dos características diferentes.
2. Tira 1d20 por cada una de ellas.
3. Si el resultado de la tirada es igual o inferior al valor actual de la característica, disminuyes en uno dicho valor.

Ten en cuenta que el valor mínimo que tu personaje puede poseer en una característica es 4+. Este límite no tiene en cuenta los modificadores que pueda aportar un conjuro temporal o un objeto mágico.



## LA SENDA DE LEYENDAS

Los 36 niveles por los que puede pasar tu personaje se dividen en cinco etapas distintas. Cada una de ellas supone un estilo de juego diferente y acorde al nivel de poder.

Estos intervalos de niveles son orientativos, por lo que no es necesario ceñirse a ellos. Puedes continuar descendiendo a la mazmorra a nivel 14 si tienes un buen motivo para hacerlo, aunque poseas tu propio dominio.

### AVENTURERO

La primera etapa de la Senda de Leyendas es la del aventurero. Es la forma en la que comienzan todos los personajes, y suele ocupar los primeros tres niveles.

En estos niveles recorrerás mazmorras llenas de tesoros y peligros. Debes explorar con cautela y detenimiento cada pasillo y cada habitación de estos laberintos.

### EXPLORADOR

Cerca del cuarto nivel es probable que comiences a explorar las Tierras Salvajes, territorios lejanos donde, alejados de la civilización, acechan peligrosas criaturas e indescritibles misterios.

Es común que estas partidas versen sobre la exploración de territorios y la supervivencia en una región hostil. Sus reglas se encuentran a partir de la página 59.

### CONQUISTADOR

Al alcanzar el nivel 9 tu personaje tomará la elección más importante de la Senda de Leyendas.

Puede convertirse en un Errante, intentando ganarse un nombre como uno de los más poderosos aventureros del mundo o puede establecerse en un dominio, como un futuro Rey.

En función de la clase del personaje, este dominio puede ser un monasterio, una fortaleza militar, una guarida de ladrones, una torre de magos, etc.

Por lo general, el dominio estará situado en un enclave alejado de la civilización, en una tierra fronteriza o recién colonizada.

El punto importante en esta etapa es la gestión y fortalecimiento del dominio, que será víctima de la propia naturaleza y las fuerzas malignas que en ella habitan.

Las reglas que necesitas acerca de los dominios y seguidores se encuentran a partir de la página 63.

### REY

Desarrollar un dominio puede suponer que, al alcanzar el nivel 14, este se haya expandido tanto que forme una nación por sí misma.

El territorio será relativamente seguro y las aventuras que vivas estarán basadas en conspiraciones políticas, relaciones diplomáticas y guerras.

### LEYENDA

Tanto si has escogido la senda del Errante como la del Rey, a partir de nivel 24 tus capacidades están por encima de los mayores héroes que jamás hayan existido.

En este punto es posible que te involucren en aventuras cósmicas y entre planos, dejando a un lado el mundo material y luchando con criaturas cercanas a las deidades por objetivos más elevados.









SEGUNDA PARTE:

# REGLAS DEL JUEGO



## TIEMPO

El juego se divide en varias secciones abstractas de tiempo que sirven para estructurar las acciones que los personajes pueden realizar.

Los **intervalos** son los segmentos del tiempo que suelen ser necesarios para realizar acciones que requieren cierta concentración, como es buscar algo o tener una disputa verbal. Un intervalo dura aproximadamente 1 minuto aunque, en determinadas etapas del juego, el Árbitro puede decidir que los intervalos duren minutos, horas, días e incluso años.

Los **asaltos** son pequeños tramos de tiempo en los que todos los personajes realizan acciones rápidas. Suelen utilizarse en el combate y duran 10 segundos. Los turnos delimitan el momento de un asalto en el que un personaje concreto actúa.

## ESPACIO

Como es tradición en muchos juegos de rol del género, en *Dungeon Hack* el espacio se mide conforme al sistema imperial de longitudes —pulgadas, pies, millas, etc—. No obstante, y para facilitar la comprensión, se muestra entre paréntesis la equivalencia en el sistema internacional —centímetros, metros, kilómetros, etc—.

## RESOLUCIÓN DE ACCIONES

A diferencia de otros juegos de rol, en *Dungeon Hack* no se debe realizar una tirada para determinar el resultado de muchas acciones. Por lo general, un inspirado discurso puede servir para enfervorizar a una tropa de

mercenarios, buscar debajo de la cama concienzudamente revelará la trampilla oculta que allí se encuentra, tantear con un palo el suelo enlosado de una mazmorra puede ayudar a anticipar una trampa de pozo, etc.

Habitualmente, la resolución de acciones se realiza en cuatro pasos:

1. Quien lleva al personaje decide qué quiere hacer y cómo.
2. Apoyándose en la ficción, el Árbitro decide si la acción tiene éxito, fracasa o se requiere de una tirada, en cuyo caso indicará la característica aplicable —o la dificultad—.
3. Si es necesario tirar, quien lleva al personaje debe lanzar 1d20 —o 2d20 si algo aplica ventaja o desventaja—. Si el resultado es igual o superior al valor de la característica, la acción tiene éxito.  
Un 1 en el dado siempre es un fallo, mientras que obtener un 20 en el dado siempre implica un éxito.
4. El Árbitro debe interpretar el resultado de la acción y representarla en la ficción.

## CARACTERÍSTICAS

La mayor parte de las tiradas se realizan utilizando los valores de característica. Existen seis diferentes:

### FUERZA

Representa el poderío físico de los personajes, y se emplea para resolver acciones físicas tales como forzar puertas o atacar con armas cuerpo a cuerpo.

### DESTREZA

Mide la agilidad y los reflejos de los personajes, y se emplea para evitar ataques, atacar con armas a distancia, abrir cerraduras con ganzúa, trepar, etc.

## CONSTITUCIÓN

Establece la vitalidad y el aguante de los personajes. Se utiliza para aguantar la respiración, caminar largas distancias o recuperar la energía gastada.

## INTELIGENCIA

Mide el conocimiento de los personajes. Se utiliza para aprender idiomas, investigar una localización o recordar información sobre los monstruos. Los magos lo utilizan para lanzar conjuros.

## SABIDURÍA

Establece la capacidad sensorial y la fuerza espiritual de los personajes. Se utiliza para avistar, escuchar o sentir el entorno. Los clérigos lo utilizan para lanzar conjuros.

## CARISMA

Representa el liderazgo de los personajes. Se utiliza para obtener seguidores y para fortalecer su lealtad. Los elfos lo utilizan para lanzar conjuros.

## VENTAJA Y DESVENTAJA

Cuando una tirada aplica ventaja, se debe tirar 2d20 en lugar de 1d20, tomándose el resultado más alto. La desventaja es igual pero aplicando el resultado más bajo. Siempre que para una tirada se aplique ventaja y desventaja al mismo tiempo se lanzará únicamente 1d20. El Árbitro puede decidir aplicar ventaja o desventaja a cualquier tirada.

También es posible aplicar modificadores numéricos, en cuyo caso se debe sumar o restar estos valores al resultado del dado, antes de compararlo con la característica.

## REACCIONES

Las criaturas que controla el Árbitro no realizan tiradas contra los personajes jugadores: son estos últimos quienes deben lanzar los dados para intentar evitar que los primeros tengan éxito.

Las tiradas de reacción pueden utilizarse para evitar distintos peligros:

- **Fuerza.** Resistir daño físico que no puede ser esquivado —como el de caídas—.
- **Destreza.** Evitar ataques y el daño físico que pueda ser esquivado.
- **Constitución.** Reaccionar ante venenos, enfermedades o la mismísima muerte.
- **Inteligencia.** Resistir conjuros y efectos mágicos que no impliquen ilusiones, encantamientos o posesiones.
- **Sabiduría.** Descubrir mentiras y detectar engaños e ilusiones.
- **Carisma.** Evitar los efectos de encantamiento o posesión.

## DADO DE USO

El **Dado de Uso** —o DU— es una ayuda mecánica que establece una cuenta atrás con cierta aleatoriedad. Cada DU se compone de tres elementos:

- Categoría.
- Desencadenante.
- Consecuencia.

Cada vez que tiene lugar un **desencadenante** de un DU, debe tirarse el dado indicado en su **categoría**. Si el resultado es de 1 o 2, el DU desciende a la siguiente categoría.

Al alcanzar la categoría consumido, se liberará la **consecuencia** del DU.



## CATEGORÍA

Se trata del valor que posee el DU. Las categorías se basan en una cadena descendente de dados:

**d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4 > consumido**

Cuanto más alta sea la categoría del DU, más complicado será alcanzar la consecuencia.

## DESENCADENANTE

Todos los DU poseen ciertas condiciones bajo las cuales pueden descender de categoría. Estas condiciones son elementos de la ficción tales como el uso de un objeto o la realización de determinados actos.

## CONSECUENCIA

Cuando la categoría del DU se consume tiene lugar un hecho concreto en la ficción. Así, tendrán lugares situaciones como las siguientes:

- Cuando se consume una antorcha con DU, quedará inutilizada.
- Si se consume el rasgo Cordura de un personaje, quedará definitivamente loco.
- De lograr consumir la paciencia de un antagonista, este ejecutará a sus prisioneros.

## UTILIZANDO LOS DU

En *Dungeon Hack*, esta mecánica tiene como principal utilidad servir como medida para los recursos materiales del juego. Sin embargo, se anima a los Árbitros a que personalicen sus partidas creando nuevos DU.

Estos pueden ser rasgos de personajes —como la Humanidad o la Cordura— o pueden reflejar situaciones de la ficción

—la paciencia de un determinado personaje no jugador o el odio que suscitan los actos de los personajes en una población—.

Por descontado, siempre que sea conveniente, pueden aplicarse las mecánicas de ventaja y desventaja a los DU.

## EFFECTIVIDAD

Las armas, armaduras y algunas habilidades de daño —como el ataque sorpresa del ladrón— tienen diferentes grados de efectividad.

Cuando se realice una tirada de daño, Absorción o curación, se deben tirar tantos dados como efectividad se posea, quedándose siempre con el resultado más alto.

Por defecto, la efectividad siempre es 1, pero algunas armas y armaduras de excelente calidad o con propiedades mágicas tienen valores superiores.

## ENERGÍA

Todos los personajes jugadores tienen puntos de energía. Estos puntos pueden gastarse para obtener ventaja en una tirada, aumentar +1 a la efectividad en una tirada concreta —de daño, Absorción o curación—, o para utilizar algunas habilidades especiales.

## SALUD

La Salud indica lo saludable que se encuentra un personaje física y mentalmente. Para llevar un seguimiento correcto de la Salud, diferenciamos dos puntuaciones diferentes:

- **Salud actual.** Nos indica la vitalidad que tiene un personaje en un momento concreto. La Salud

actual de un personaje no puede superar nunca la Salud total.

Por lo general, cuando se recibe daño o sanación, se aplica directamente sobre esta puntuación.

- **Salud total.** Son los puntos de vida totales que tiene un personaje y, habitualmente, solo se modificarán cuando dicho personaje suba de nivel.

## DAÑO Y ABSORCIÓN

Un personaje jugador que logre impactar con su ataque a un enemigo debe realizar la **tirada de daño** del arma o conjuro que está utilizando. Su enemigo restará a esa cantidad su puntuación de Absorción. El resultado indica el daño que ha sufrido y, por ende, la Salud que pierde.

Cuando una criatura logre impactar a un personaje jugador, le infligirá una cantidad de daño determinada en el perfil del ataque. El personaje jugador podrá entonces realizar una **tirada de Absorción** para mitigar parte del daño.

Si bien el daño depende del arma que emplea el personaje, la Absorción varía en función de la armadura que porte.

## CURACIÓN

Las curaciones procedentes de pociones y conjuros permiten realizar una **tirada de curación**. El resultado de esta tirada indica el número de puntos de Salud actual que se recuperan. Nunca se puede superar la Salud total de esta forma.

## MUERTE

Si la Salud de una criatura desciende a 0, esta cae inconsciente y no puede realizar más acciones hasta que recupere la consciencia.

Si la Salud de la criatura desciende a -4, debe realizar una tirada de Constitución. Si la falla, morirá en 1d4 asaltos.

Cada intervalo que un personaje permanezca inconsciente, recuperará 1 punto de Salud. Cuando la Salud sea superior a 0, recobrará la consciencia.

## ENFRENTAMIENTOS

Cuando los personajes jugadores se enfrenten entre sí, deben realizar la tirada de forma normal, tratando el resultado de la siguiente forma:

- El personaje que supere la tirada consigue lo que se propone.
- En el caso de que varios personajes tengan éxito, ganará quien supere por mayor diferencia su valor de característica.
- Si nadie tiene éxito, ganará quien saque menos diferencia con su valor de característica.

Con respecto al Daño y la Absorción, se aplicará automáticamente el resultado máximo del dado de daño —al que habrá que sumarse +1 por cada grado de efectividad por encima del primero— y deberá tirarse la Absorción de la forma habitual.

## ENEMIGOS SUPERIORES

Cuando uno de los personajes realice una acción —como atacar o reaccionar— contra un enemigo de **mayor nivel**, debe restar -1 a la tirada por cada 3 niveles de diferencia.

Por ejemplo, un personaje jugador de segundo nivel al que le ataque una criatura de octavo nivel debe restar 2 a su tirada de Destreza para evitar ser golpeado.



## TIRADA DE PROBABILIDAD

Algunas tiradas implican cierta aleatoriedad. Esa probabilidad viene indicada con un valor similar al de las tiradas de característica, y utiliza el d20 bajo las mismas reglas. Un ejemplo de estas tiradas es la sorpresa.

En ocasiones, las tiradas de probabilidad deben compararse con tablas, que permiten una amplia gama de resultados posibles.

En otros juegos compatibles —y sus aventuras— se utilizan las tiradas percentiles —1d10 para decenas y otro para unidades—, teniendo lugar la circunstancia si se obtiene el número indicado o menos. Por ejemplo, algo con un 15% sucedería si se obtuviera un resultado entre 1 a 15 en 1d100.

## OTRAS MECÁNICAS

### CAÍDAS

Cuando una criatura se cae, recibe 4 puntos de daño por cada 10 pies (3 m) de caída. No es posible recibir de esta forma más de 100 puntos de daño.

### DESCANSO

Una vez por día, un personaje puede descansar durante 8 horas —en las que dormirá y realizará tareas de baja intensidad como alimentarse o montar guardia— para recuperar 1d6 puntos de Salud actual —recuerda que nunca se puede superar la Salud total—.

También debe realizar una tirada de Constitución por cada punto de energía que haya gastado. Por cada tirada que supere, recupera un punto de energía.

Además, los clérigos, magos y elfos pueden memorizar conjuros durante este tiempo, recuperando todos los espacios de conjuros utilizados el día anterior.

### ENFERMEDADES

En las mazmorras y Tierras Salvajes hay multitud de peligros, entre los que se encuentran las plagas y las enfermedades. Cuando un personaje se expone a estos males, debe superar una reacción de Constitución o se infectará.

Todas las enfermedades tienen un tiempo de incubación en el cual sus efectos no se manifiestan. Tras este periodo, se desarrollará su efecto —un perjuicio a una característica, daño directo o cualquier otra penalización—.

Algunas enfermedades permiten superarse con cuidados y medicinas, para lo que deberán repetirse las tiradas de reacción.

### ENVEJECIMIENTO

Los personajes más veteranos verán como poco a poco empeoran sus características. A partir de cierta edad, los personajes deben tirar anualmente Constitución. Un fallo en la tirada implica que una característica al azar —determinada con 1d6— aumenta un punto.

Las diferentes especies comienzan su envejecimiento en edades distintas, como se muestra en la siguiente tabla:

Especie	Envejecimiento
Elfos	Nunca envejecen
Enanos	Desde los 280 años
Humanos	Desde los 45 años
Medianos	Desde los 90 años

## IDIOMAS

Todos los personajes hablan de forma fluida su idioma natal, y son capaces de escribir si tienen una puntuación de Inteligencia de 14+ o menos. Los elfos y enanos hablan también los idiomas propios de su especie.

Cada vez que un personaje entre en contacto con un idioma no mágico, puede superar una tirada de Inteligencia para descubrir si lo conoce.

Los idiomas poco habituales suelen tener un penalizador de -3 a la tirada, mientras que los más exóticos pueden aplicar un -6. Un personaje no puede tirar más de una vez por el mismo idioma: si falla, no lo conoce.

## INANICIÓN

Los personajes necesitan comer y beber cada día. De no hacerlo en 24 horas, se debe superar una tirada de Constitución o se aumentará el valor de la Constitución en 1 —este perjuicio se perderá tras un día de correcta alimentación—.

Un personaje que haya fallado tres tiradas de Constitución por no beber, morirá.

## PÉRDIDA DE CARACTERÍSTICAS

El envejecimiento, el hambre, los ataques de algunas criaturas y efectos mágicos son capaces de perjudicar directamente a las características de los personajes, tanto temporal como permanentemente. Si una característica obtiene un valor de 20+ o superior, el personaje muere.

## PRIVACIÓN DE SUEÑO

Todos los personajes necesitan dormir al menos 6 horas cada día para estar en óptimas condiciones. Cuando no cumplen este requisito, sufrirán un -1 al resultado obtenido en todas sus tiradas. Este penalizador se acumula por cada día de privación de sueño.

## TRAMPAS

En ocasiones, en las mazmorras, los personajes se enfrentarán a trampas y mecanismos defensivos tales como pozos ocultos, resortes que disparan virotes o agujas envenenadas. Casi todas las trampas se componen de tres componentes básicos:

- **Activador.** La trampa se acciona cuando algo sucede: un cable en mitad de un pasillo, una falsa baldosa, etc.
- **Ocultación.** En función de lo oculta que esté la trampa, puede descubrirse mediante una búsqueda activa en la ficción o empleando un intervalo y superando una tirada de Inteligencia. Las trampas mágicas pueden detectarse con el conjuro Detectar magia.
- **Efecto.** La trampa implica un efecto: una caída, daño directo, el efecto de un conjuro, etc. Habitualmente el efecto puede evitarse con una tirada de reacción.

## VENENOS

Cuando un personaje está expuesto a un veneno, debe hacer una tirada de reacción de Constitución o sufrir sus efectos. El efecto más común de un veneno es la muerte instantánea, pero no sería raro encontrar otros efectos: parálisis, sueño, pérdida de valores de característica, daño directo, etc.



SEGUNDA PARTE: REGLAS DEL JUEGO

# COMBATE



El combate se estructura en asaltos, donde se suceden los turnos de las criaturas participantes mediante el orden de iniciativa.

## SORPRESA

Siempre y cuando la ficción permita que uno de los bandos del combate sorprenda a otro, debe realizarse una tirada de probabilidad a 14+. Si el bando que intenta sorprender está especialmente preparado para la emboscada, las probabilidades aumentarán a 8+. Si se intenta emboscar a una criatura que es difícil de sorprender se aplicará desventaja en la tirada.

Cuando la emboscada tiene éxito, el bando que sorprende obtiene un asalto inicial que sucederá antes de que se tire la iniciativa.

## INICIATIVA

Al inicio del combate, uno de los jugadores tirará 1d20 y el Árbitro tirará otro. El bando que saque un resultado mayor actúa primero en cada asalto. Cuando todas las criaturas que lo componen hayan finalizado su turno, actuará el otro bando. Al finalizar los turnos de todas las criaturas, comenzará un nuevo asalto, repitiendo el mismo orden de iniciativa.

## MANIOBRAS DE COMBATE

Durante su turno, cada criatura puede moverse hasta 30 pies (9 m) y realizar una acción que resulte apropiada, desde atacar a un enemigo, correr lejos o socorrer a un aliado. Los enanos y los medianos pueden moverse únicamente 25 pies (7,5 m).

## APRESAR

Un personaje puede intentar apresar a otra criatura —o resistir una presa— superando una tirada de Fuerza. Una criatura que desee apresar a otra necesita tener las dos manos libres —las criaturas que no tienen manos, deben tener libres las extremidades que van a usar—. Si la criatura que intenta apresar gana la tirada, habrá conseguido inmovilizar a su enemigo.

La criatura apresada puede emplear su turno en intentar soltarse, en cuyo caso se repetirá la tirada. Si vence, queda libre.

## APUNTAR

La criatura apunta cuidadosamente con su arma. Si hasta su próximo turno no ha recibido daño, podrá atacar a distancia con ventaja.

## ATACAR A DISTANCIA

La criatura puede atacar con armas a distancia a cualquier objetivo visible en 120 pies (36 m). Para ello, debe tirar Destreza. Si consigue superar la tirada, puede causar daño a su enemigo.

## ATACAR CUERPO A CUERPO

La criatura puede atacar cuerpo a cuerpo a cualquier objetivo a 5 pies (1,5 m). Para ello, debe tirar Fuerza. Si consigue superar la tirada, puede causar daño a su enemigo.

## AYUDAR

La criatura ayuda a uno de sus aliados, dándole ventaja en la próxima acción que realice en su siguiente turno.

## CAMBIAR ARMA

La criatura puede dejar caer las armas que lleva en las manos y coger otras.



## **CARGAR**

Permite correr y atacar cuerpo a cuerpo al mismo tiempo. Sin embargo, todas las tiradas de Destreza que realice la criatura para evitar ataques tendrán desventaja hasta el siguiente turno.

## **CORRER**

En lugar de moverse y actuar, la criatura emplea su acción en desplazarse el doble de su movimiento ordinario.

## **LANZAR OBJETO**

Una criatura que lance un objeto a otra —como un frasco de aceite o un vial de agua bendita— debe realizar un ataque a distancia de la forma habitual. Si logra superar la tirada y se trata de un frasco o vial de cristal, se debe realizar una tirada de probabilidad a 8+ para que se rompa y derrame su contenido. Si es un material más resistente, las posibilidades empeoran a 14+.

## **LANZAR UN CONJURO**

Una criatura que no mueva en un turno puede lanzar un conjuro. Los clérigos necesitan tener en una de sus manos su símbolo sagrado y los magos requieren tener las dos manos libres para realizar los movimientos pertinentes —una mano con un bastón o con una varita cuenta como libre a estos efectos—. En el caso de los elfos, con tener una única mano libre será suficiente.

Se debe tener en cuenta que algunos conjuros tienen un tiempo de lanzamiento mayor que un asalto. Si escoge uno de estos conjuros, no podrá realizar otra acción hasta que haya terminado de lanzarlo. Cualquier daño interrumpirá el conjuro. Tanto si es voluntario como a causa del daño, un conjuro que se ha interrumpido se gastará.

## **POSICIÓN DEFENSIVA**

La criatura se coloca en posición defensiva. Hasta el inicio de su próximo turno, cada vez que tire Destreza para evitar un ataque, lo hace con ventaja.

## **PROTEGER**

La criatura protege a uno de sus aliados hasta el inicio de su próximo turno, otorgándole ventaja en las tiradas de Destreza para evitar los ataques de los enemigos a 5 pies (1,5 m).

## **RETRASAR ACCIÓN**

Una criatura puede retrasar su acción hasta que suceda una condición determinada —por ejemplo, que un enemigo entre en la estancia—. Si el asalto finaliza y no se ha cumplido esta condición, la criatura pierde su turno.

## **USAR UN OBJETO**

Se puede utilizar un objeto que se tenga en las manos. Si el objeto está en un cinto, se tardará un asalto en tenerlo en las manos. Si está en una mochila o bolsa, se tardará 1d3 asaltos.

## **EVITAR ATAQUES**

Cuando una criatura ataca a un personaje jugador, este debe realizar una tirada de Destreza para evitar dicho ataque, de la misma forma que se explica en el apartado reacciones de la página 49.

## **COBERTURA**

En ocasiones los contendientes de un combate se refugian en elementos del terreno o del mobiliario que pueden bloquear un ataque. Cuando esto suce-

Cantidad del cuerpo visible	Personaje jugador en cobertura	Enemigo en cobertura
La mitad	+2 a la reacción	-2 a la tirada de ataque
Una tercera parte	+4 a la reacción	-4 a la tirada de ataque
Una décima parte	+8 a la reacción	-8 a la tirada de ataque

da, se debe aplicar un modificador que dependerá del grado de cobertura y que afectará a las tiradas de reacción de Destreza para esquivar el ataque —si el personaje está bajo cobertura— o a las tiradas de ataque —si el enemigo está bajo cobertura—, como se muestra en la tabla de arriba.

## CRÍTICO

Si en una tirada de ataque se obtiene un 20 natural en el dado, el personaje habrá realizado un crítico. En este caso se realizará el doble de daño.

Cuando un personaje jugador intenta evitar un ataque de un enemigo y obtiene un 1 natural en el dado, el enemigo habrá conseguido el golpe crítico y realizará el doble de daño.

## DESMORALIZACIÓN

Cuando un grupo de criaturas está en abrumadora inferioridad numérica, ven reducidos sus efectivos a menos de la mitad o muere su líder, el Árbitro puede decidir hacer una **tirada de desmoralización**. Para ello, tirará 2d6. Si el resultado de la tirada es **superior** a su puntuación de Moral, huirán o se rendirán.

Los personajes de los jugadores no poseen puntuación de Moral. Rendirse, huir o continuar luchando depende de su propia elección.

## JUEGO CON MINIATURAS

Aunque la forma habitual de combatir en **Dungeon Hack** no tiene la necesidad de incluir miniaturas, sí que es posible utilizarlas.

Para ello, debe tomarse en cuenta que cada casilla son 5 pies (1,5 m) y que las criaturas normales ocupan una única casilla —los monstruos más terribles pueden ocupar espacios de 2x2, 3x3 o incluso 4x4—.

A la hora de moverse debe tenerse en cuenta que es posible mover en diagonal tantas veces como se quiera en un turno, pero entonces la criatura moverá 5 pies (1,5 m) menos.

## VENTAJA EN COMBATE

Cuando se realiza un ataque por la espalda a una criatura desprevenida, o si el enemigo no puede ver a su atacante, la tirada de ataque se realiza con **ventaja**. Atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que no se puede ver implica **desventaja** y, atacarla a distancia, un **fallo automático**.

Cuando se ataca a una criatura que no puede defenderse —por estar paralizada, dormida, inconsciente, etc—, no se realiza ninguna tirada: se impacta automáticamente y no se aplica Absorción alguna.



SEGUNDA PARTE: REGLAS DEL JUEGO  
EXPLORACIÓN





La exploración es uno de los elementos principales del juego. Por lo general, cuando los personajes obtienen el cuarto nivel, se vuelven aptos para la exploración de las Tierras Salvajes.

Las Tierras Salvajes son lugares inexplorados donde abundan los paisajes vírgenes y se pueden dar respuestas a ancestrales misterios —entre los que se encuentran también, cómo no, tesoros olvidados—.

## MAPA

Lo principal e indispensable para recorrer las Tierras Salvajes es definir su mapa. Este mapa se compone de una rejilla de hexágonos que divide en regiones de 6 millas (9,6 km) de distancia.

Cada una de estas regiones debe tener un código asociado a la misma, que indica el tipo de terreno que es y las reglas que se le aplican.

En la tabla de la página siguiente se muestra una relación de algunos tipos de terreno y las dificultades que entrañan, así como los códigos para representarlos en el mapa de las Tierras Salvajes.

En las páginas finales del manual se presenta un mapa en blanco dividido en hexágonos. El código numérico de cada hexágono indica su localización. Puedes encontrar un ejemplo de mapa en la aventura **El bien mayor**.

## INTERVALOS DE VIAJE

Jugar en las Tierras Salvajes implica viajar campo a través durante largas jornadas, que dividiremos en seis intervalos de viaje de **cuatro horas** cada uno.

Cuando la partida se estructura en modo de viaje, cada personaje debe realizar una acción concreta en cada uno de los intervalos.

Las acciones que se pueden realizar en un intervalo de viaje se muestran a continuación:

### MOVERSE

Los personajes pueden moverse durante un intervalo de viaje completo. Andando, el desplazamiento máximo en este tiempo es de **dos hexágonos** completos, mientras que al llevar montura —y transitar por un camino o por un terreno adecuado para dicha montura— es posible recorrer cuatro hexágonos.

Es posible moverse para **forzar la marcha** y recorrer un hexágono adicional, en cuyo caso todos los personajes que participen en el movimiento tendrán que gastar un punto de energía. De no tenerlo disponible, se quedarán atrás.

Algunos tipos de terreno se consideran **terreno difícil**. En estas regiones únicamente se avanza un hexágono por intervalo y no se puede forzar la marcha. Tampoco se obtienen beneficios por usar monturas.

Por último, los hexágonos que requieren de una embarcación necesitan un navío. En la página 40 se pueden encontrar algunos ejemplos y la velocidad a la que mueven. No es posible forzar la marcha en uno de estos hexágonos.

### EXPLORAR

Explorar un hexágono requiere un intervalo completo. Con ello se puede lograr encontrar alguna localización concreta, encuentro de combate, etc.



Tipo de terreno	Código	Caza	Forrajeo	Pesca	Orientación	Especial
Alta montaña	AM	19+	-	-	9+	Requiere encontrar un paso.
Bosque	BO	9+	9+	-	15+	-
Bosque profundo	BP	11+	13+	-	17+	
Cenagal	CE	13+	13+	15+	13+	Mitad de movimiento.
Colinas	CO	11+	11+	-	11+	-
Desierto	D	17+	19+	-	17+	Mitad de movimiento.
Erial	E	15+	-	-	11+	-
Glaciar	G	19+	-	17+	13+	Mitad de movimiento.
Lago	LA	-	-	11+	11+	Requiere embarcación.
Llanura	LL	9+	13+	-	11+	-
Mar	MA	-	-	17+	17+	Requiere embarcación.
Montañas	MO	13+	15+	-	11+	Mitad de movimiento.
Pantano	P	17+	9+	13+	13+	Requiere embarcación.
Páramo helado	H	17+	15+	13+	13+	Mitad de movimiento.
Río	RI	-	-	11+	9+	Requiere embarcación.
Ruinas	RU	13+	15+	-	11+	Mitad de movimiento
Selva	S	11+	13+	-	17+	Mitad de movimiento.

Corresponde al Árbitro establecer qué localizaciones y encuentros suceden en cada hexágono y si es necesario realizar una tirada.

Sin embargo, también es posible perderse. Para regresar al campamento o ir concientemente a un punto determinado que no sea visible debe realizarse una **tirada de Orientación**. La dificultad de esta tirada depende del tipo de terreno —como puede verse en la página anterior—.

## DESCANSAR

Todos los personajes necesitan descansar. Aunque en la página 52 ya se muestran las reglas de descanso, un viaje por las Tierras Salvajes requiere un mayor desgaste físico y, por tanto, sus reglas son ligeramente distintas.

Los personajes necesitan dormir al menos dos intervalos cada 24 horas o no obtendrán todos los beneficios del descanso.

Lo habitual es que los personajes descansen durante tres intervalos seguidos y que se vayan turnando en las guardias. De esta forma se hace sencillo descansar los dos intervalos necesarios y tener algo de seguridad.

## MONTAR GUARDIA

Al igual que cuando se hace en las mazmorras, cuando se descansa a la intemperie es habitual montar guardia.

De producirse una emboscada, deberían seguirse las reglas de sorpresa descritas en la página 55. Por lo general, se podrá despertar a todo el grupo utilizando un turno, por lo que, si son despertados lo antes posible, quienes estén descansando solo se perderán el primer asalto.

## CAZAR Y PESCAR

En algunas zonas es posible dedicar un intervalo en cazar o pescar. Por lo general, un éxito en la **tirada de Caza o Pesca** implica tener suficiente comida para alimentar a una docena de criaturas —probablemente de sobra para un grupo de aventureros— durante un día.

## FORRAJEAR

Al igual que con la caza y la pesca, es posible recolectar frutos, plantas o conseguir agua. De forma global, realizamos estas acciones con la **tirada de Forrajeo**.

Superando una de estas tiradas se conseguirá el agua suficiente como para sustentar a una docena de criaturas durante un día. También es posible forrajear para buscar leña con la que evitar el frío en el campamento.

Por supuesto, puede utilizarse la tirada de Forrajeo para buscar una planta especial o un determinado fruto. En estos casos la dificultad aumentará en 2.

## CLIMA EXTREMO

Si durante un viaje se entra en una región donde hace un clima lluvioso o especialmente frío o caliente, deben aplicarse algunas modificaciones sobre las tiradas antes mencionadas.

**Clima frío.** La dificultad para forrajear aumenta en 2. Si no se obtiene una buena cantidad de leña forrajear, no se recuperarán los puntos de energía gastados.

**Clima caliente.** La dificultad para forrajear aumenta en 2. En este clima es necesario beber el doble de agua de lo habitual.

**Lluvia o tormenta.** La dificultad para la tirada de Orientación aumenta en 2.



SEGUNDA PARTE: REGLAS DEL JUEGO

# DOMINIOS Y SEGUIDORES



A partir del noveno nivel, casi todos los personajes recibirán un dominio. El tipo de dominio recibido dependerá de la clase del personaje.

Los dominios pueden clasificarse como civilizados, fronterizos o salvajes en función de su lejanía.

**Civilizado:** está a 48 millas (77 km, 8 hexágonos) o menos de una ciudad. Es otorgado por el gobernante local a cambio de un vasallaje o se puede comprar a 300.000 mo por hexágono de 6 millas (9,6 km).

**Fronterizo:** es un dominio no civilizado que está a 24 millas (38 km, 4 hexágonos) o menos de una región o país civilizado. Para conseguir un dominio de este tipo será necesario lidiar con las criaturas y mazmorras que tenga la zona.

**Salvaje:** cualquier dominio que no sea civilizado o fronterizo. Para conseguir un dominio de este tipo será necesario lidiar con las criaturas y mazmorras que tenga la zona.

Ten en cuenta que algunas estructuras solo pueden construirse en determinadas regiones.

## IMPUESTOS

Cuando se obtenga el dominio, se debe realizar una **tirada de Impuestos** por cada región. El resultado es la **Riqueza**, el número de monedas de oro que el personaje recaudará al mes por cada familia de habitantes.

La tirada que debes realizar depende por completo del tipo de terreno. La tabla de la derecha contiene los dados que deben lanzarse. Si el terreno es adyacente a un hexágono con un río o un lago, obtienes 1d3 adicional a la tirada.

Tipo de terreno	Tirada de impuestos
Bosque	2d8
Bosque profundo	1d6
Cenagal	2d6
Colinas	2d8
Desierto	1d6
Erial	1d8
Llanura	2d8
Montañas	2d6
Páramo helado	1d6
Selva	2d6

## ESTRUCTURAS

Una vez se ha establecido el dominio, es necesario construir la estructura principal del mismo, el lugar donde vivirán y desarrollarán su actividad los personajes.

Existen seis tipos de estructuras principales, cada una con sus requisitos, costes y propiedades: el monasterio, la fortaleza, la guarida oculta, la torre de magos, el refugio del bosque y la bóveda bajo las montañas.

### MONASTERIO

**Seguidores:** cuando se establece atrae 1d6 ciudadanos —acólitos— de nivel 1 y 1d6 clérigos de niveles 1 a 3.

Es la estructura principal de los clérigos. Consta de una serie de edificaciones autosostenibles donde viven los seguidores de la orden religiosa del personaje.



Habitualmente, los monasterios están preparados para llevar una vida austera y autosostenida.

El coste para construir un monasterio depende de su tamaño, y puede verse a continuación:

Monasterio	Coste
Pequeño	7.500 mo
Medio	11.000 mo
Grande	15.000 mo
Enorme	20.500 mo

## FORTALEZA

**Seguidores:** cuando se establece atrae 1d4 ciudadanos de nivel 1 y 1d6 guerreros de niveles 1 a 3.

Es la estructura principal de los guerreros, un castillo con una muralla exterior que otorga una buena protección contra invasiones.

El coste para construir una fortaleza depende de su tamaño, y puede verse a continuación:

Fortaleza	Coste
Pequeña	15.000 mo
Media	22.000 mo
Grande	30.000 mo
Enorme	40.000 mo

Si la fortaleza está en una región civilizada y el personaje ha jurado lealtad a un monarca, este recibirá el título de **Barón** —o **Baronesa**—. Conforme su dominio prospere puede obtener títulos nobiliarios mayores, como **Conde/Condesa** o **Duque/Duquesa**.

## GUARIDA OCULTA

**Seguidores:** cuando se establece atrae 2d6 ladrones de nivel 1.

Es la estructura principal de los ladrones. Suele tener la apariencia de una casa grande, pero contiene en su interior unas extensas mazmorras.

El coste para construir una guarida oculta depende de su tamaño, y puede verse a continuación:

Guarida oculta	Coste
Pequeña	13.000 mo
Media	20.000 mo
Grande	28.000 mo

Cuando un personaje crea su guarida, también tendrá su propia hermandad de ladrones. Estos serán completamente leales y seguirán el código y leyes que se estipulen para la hermandad.

## TORRE DE MAGOS

**Seguidores:** cuando se establece atrae 2d6 ciudadanos —aprendices— de nivel 1 y 1d3 magos de nivel 1.

Es la estructura principal de los magos. Suele tratarse de una alta torre con un subterráneo asociado. Es habitual que entre sus salas se encuentren aulas y bibliotecas.

El coste para construir una torre de magos depende de su tamaño, y puede verse a continuación:

Torre de magos	Coste
Pequeña	15.000 mo
Media	22.000 mo
Grande	30.000 mo
Enorme	40.000 mo

## REFUGIO DEL BOSQUE

**Requisito:** debe establecerse en un terreno salvaje de bosque, bosque profundo o selva. También cerca de alguna región o ciudad dominada por elfos.

**Seguidores:** cuando se establece atrae 2d6 elfos de nivel 1.

Es la estructura principal de los elfos y está formada por multitud de puentes colgantes entre casas y atalayas que se construyen sobre los árboles

El coste para construir un refugio del bosque depende de su tamaño, y puede verse a continuación:

Refugio del bosque	Coste
Pequeño	13.000 mo
Medio	20.000 mo
Grande	28.000 mo

Todos los animales del bosque —pájaros, conejos, ardillas, zorros, osos, etc.— a 6 millas (9,6 km) del refugio del bosque son amistosos hacia los elfos que vivan en él y pueden avisar sobre la aproximación de extraños, traer noticias de lugares cercanos o ser usados como correo. En contrapartida por sus servicios, los animales esperan la protección de los habitantes del dominio.

## BÓVEDA BAJO LAS MONTAÑAS

**Requisito:** debe establecerse bajo tierra en un terreno salvaje de colinas, montañas o alta montaña. También cerca de alguna región o ciudad dominada por enanos.

**Seguidores:** cuando se establece atrae 2d6 enanos de nivel 1.

Es la estructura principal de los enanos. Suele componerse de enormes

galerías de piedra pulida y gigantescas salas subterráneas.

El coste para construir una bóveda bajo las montañas depende de su tamaño, y puede verse a continuación:

Bóveda bajo la montaña	Coste
Pequeña	20.000 mo
Media	30.000 mo
Grande	40.000 mo
Enorme	50.000 mo

## POBLACIÓN

Alrededor de la estructura principal se establecerán los hogares de los trabajadores y los pioneros que han decidido vivir bajo la protección del personaje.

Estos primeros pobladores serán de la misma especie que su protector y se organizan en familias con un tamaño medio de cinco personas.

Tipo de dominio	Familias iniciales
Civilizado pequeño	7d6 x 10
Civilizado medio	8d6 x 10
Civilizado grande	10d6 x 10
Civilizado enorme	12d6 x 10
Fronterizo pequeño	2d6 x 10
Fronterizo medio	3d6 x 10
Fronterizo grande	5d6 x 10
Fronterizo enorme	7d6 x 10
Salvaje pequeño	1d3 x 10
Salvaje medio	2d3 x 10
Salvaje grande	4d3 x 10
Salvaje enorme	6d3 x 10



Una vez la estructura principal esté protegida y si el personaje y sus seguidores garantizan su seguridad, las familias empezarán a proporcionar impuestos mensuales.

Para obtener la cantidad de dinero que el personaje gana en un mes gracias a los impuestos se debe multiplicar el valor de Riqueza de la región por el número de familias que viven en ella.

## SEGUIDORES

Conforme se construya la estructura principal y su fama comience a extenderse, los personajes recibirán progresivamente la visita de seguidores. Estos seguidores actuarán de forma libre y voluntaria, deseando aprender del personaje. Por tanto, su puntuación de moral será 2 puntos más alta de lo habitual.

Además, es posible contratar especialistas y profesionales —aunque no será necesario tener un dominio— para desempeñar labores concretas. Su coste puede comprobarse en la tabla de la derecha.

## CRECIMIENTO

Conforme pase el tiempo, el dominio crecerá, su población aumentará, el personaje encontrará vasallos... O todo lo contrario.

Cada mes, el personaje debe tirar 2d10. El primero de los dados indicará cuántas familias nuevas se han establecido y el segundo cuántas se han marchado. Un 10 en cualquiera de estas tiradas puede volver a tirarse tantas veces como sea necesario, acumulando los resultados.

Si el dominio posee más de 1.000 familias, deben realizarse dos de estas

Seguidor	Precio
Abogado	10 mo/día
Arquitecto	4 mo/día
Artesano	1 mo/día
Cazador	2 mo/día y nivel
Cocinero	6 mc/día
Escriba	1 mo/día
Guardia	2 mo/día y nivel
Escudero*	1 mo/día y nivel
Jornalero	50 pc/día
Ladrón	1 mo/día y nivel
Mensajero	5 mo/cada 6 millas
Mercenario*	5 mo/día y nivel
Profesor	1 mo/día
Sabio	2 mo/día
Sanador*	10 mo/día y nivel

*\* Estos seguidores podrían participar en expediciones y mazmorras, pero costarán el doble de su precio habitual.*

tiradas al mes. Sin embargo, si el dominio tiene menos de 100 habitantes, la tirada se realizará con 2d6 —los resultados de 6 no se vuelven a tirar—.

Cada mes, el personaje puede gastar dinero para realizar inversiones en el dominio que resulten atractivas para nuevas familias. Por cada 1.000 mo que se gasten, llegarán 1d10 nuevas familias.

Los personajes que sean especialmente famosos o cuyo dominio tiene fama de ser tranquilo y próspero pueden atraer entre 2 y 6 familias al mes, en función de su reputación.

Un dominio no puede tener más de 800 familias por hexágono.

## MANTENIMIENTO

Administrar un dominio tiene cierta complejidad. Hace falta pagar unos costes de mantenimiento para la estructura principal, los guardias, posibles impuestos, etc.

Cada mes, un dominio debe pagar:

- El 5% de su coste total de construcción para el mantenimiento de su estructura principal.
- Si es un dominio civilizado, 2 mo por familia en concepto de mantenimiento militar y un 20% de los impuestos que irán a parar al señor de las tierras.
- Si es un dominio fronterizo, 3 mo por familia en concepto de mantenimiento militar.
- Si es un dominio salvaje, 4 mo por familia en concepto de mantenimiento militar.
- Si debe pagar un diezmo a alguna religión, el 10% de los impuestos irán a parar a la orden religiosa correspondiente.

## DESCONTENTO

Al igual que sus habitantes, todos los dominios tienen una moral. Cada mes, cuando un dominio es azotado por hambrunas, enfermedades, mala gestión de los impuestos, inseguridad ciudadana o cualquier otra situación impopular el personaje debe realizar una tirada de Carisma.

Cada vez que se falla esta tirada, aumenta un nivel de descontento. El descontento solo puede disminuir si se ataja la causa del mismo.

## NIVEL 0: POBLACIÓN LEAL

Todo va bien. Se aplican las reglas contenidas en este capítulo.

## NIVEL 1: APATÍA

La población ve a su gobernante como un noble más. No le tienen especial aprecio, pero tampoco tienen intención de cambiarlo.

## NIVEL 2: PESIMISMO

Una gran parte de la población piensa que el gobernante es corrupto o inútil. Cada mes se marchan 1d10 familias adicionales.

## NIVEL 3: AGITACIÓN

La población está muy descontenta. Hay disturbios y es necesario reforzar la guardia o acabará en rebelión. Cada mes se deben pagar 2 mo adicionales por cada familia para reforzar la seguridad. Además, se marchan 2d10 familias más.

## NIVEL 4: REBELIÓN

La población se rebela contra su gobernante. Mientras se dé esta situación, no llegarán nuevas familias y se perderán 3d10 familias al mes. Además, la cantidad recaudada por los impuestos se reducirá a la mitad.

Por cada 200 familias en la región hay un 10% de posibilidades de que surja un líder de la revolución —un guerrero de entre nivel 5 y nivel 9— que se enfrentará al personaje.



SEGUNDA PARTE: REGLAS DEL JUEGO  
**MAGIA Y CONJUROS**



En el presente capítulo se ofrece todo lo necesario para aprender y lanzar conjuros, así como un exhaustivo compendio con cientos de ejemplos.

Se recomienda a los Árbitros crear nuevos y excitantes hechizos para sus campañas.

## MEMORIZAR CONJUROS

Cada mañana, valiéndose de la meditación y el estudio, un lanzador de conjuros debe memorizar los conjuros que va a lanzar durante el día. Puede memorizar un conjuro en cada uno de sus espacios para conjuro —consulta el apartado de las clases para saber cuántos espacios de conjuros corresponden a un personaje en cada nivel—.

Cada espacio de conjuro puede contener un conjuro de nivel igual o inferior a su nivel.

Cuando un conjuro se usa, se olvida hasta que vuelva a ser memorizado. Es posible memorizar el mismo conjuro varias veces para poder lanzarlo en más de una ocasión por día.

## CONOCER CONJUROS

Los clérigos pueden memorizar cualquier conjuro de su lista de entre los que pueden lanzar debido a su nivel. Los magos y los elfos tienen un número limitado de conjuros conocidos, de entre los que tendrán que memorizar los que deseen.

Así, estas clases conocen cuatro conjuros que pueden memorizar a nivel 1, y cada nivel aprenden dos nuevos conjuros.

Además, pueden aprender nuevos conjuros estudiando libros y pergaminos antiguos, requiriendo tantos días de estudio concienzudo como nivel tenga el conjuro.

## LANZAR UN CONJURO

Algunos conjuros no requieren tirada para ser lanzados, pero en otros —aquellos en los que pueda existir una oposición— se pide una **tirada de conjuro**. La tirada de conjuro utiliza un atributo diferente en función de la clase del conjurador. Los magos utilizan la Inteligencia, los clérigos la Sabiduría y los elfos el Carisma.

Algunos conjuros pueden afectar a una o varias criaturas, en cuyo caso deben ser tratados como el resto de ataques a efectos de modificadores, ventajas o desventajas, etc.

## TIEMPO DE LANZAMIENTO

Todos los conjuros tienen un tiempo de lanzamiento concreto, un número de asaltos —o intervalos— durante los que el lanzador debe concentrarse y elaborar el conjuro.

Durante el tiempo de lanzamiento de un conjuro, el lanzador no puede realizar ninguna otra acción —ni siquiera moverse—. Si la realiza, el conjuro se interrumpe y el lanzador olvida el conjuro que estuviera intentando lanzar.

## CONJUROS EN COMBATE

En la página 56 se detallan los requisitos para lanzar un conjuro en combate.

## CONJUROS DE ENEMIGOS

Cuando una criatura lanza un conjuro sobre un personaje, este puede realizar una tirada de reacción para evitar el conjuro. El atributo utilizado dependerá de la naturaleza del mismo, tal y como se explica en la página 49.

En el caso de que un personaje pretenda lanzar un conjuro pernicioso sobre otro, se utilizarán las reglas de enfrentamientos de la página 51.



# LISTA DE CONJUROS DE CLÉRIGO

## NIVEL 1

Atraer muertos vivientes  
Bendición  
Curar heridas  
Detectar el Mal  
Orden  
Protección contra el Mal  
Purificar sustento  
Santuario  
Valentía

## NIVEL 2

Augurio  
Calentar metal  
Heroísmo  
Predicar  
Resistir el frío  
Resistir el fuego  
Segunda oportunidad  
Silencio

## NIVEL 3

Caminar sobre el agua  
Controlar enfermedades  
Disipar magia  
Eliminar maldición  
Maldecir  
Ropa sagrada  
Sacrificio

## NIVEL 4

Adivinación  
Curar heridas graves  
Discernir mentiras  
Lugar sagrado  
Neutralizar veneno  
Protección contra conjuros

## NIVEL 5

Curar heridas críticas  
Disipar el Mal  
Éxtasis  
Misión  
Plaga  
Visión verdadera

## NIVEL 6

Escudo antimagia  
Guía divina  
Hablar con los monstruos  
Palabra de regreso  
Sanar  
Sello divino

## NIVEL 7

Controlar el clima  
Dividir las aguas  
Palabra sagrada  
Seísmo

# LISTA DE CONJUROS DE MAGO Y ELFO

## NIVEL 1

Alterar tamaño  
 Bloquear puerta  
 Caída de pluma  
 Comprender idioma  
 Detectar magia  
 Disco flotante  
 Dormir  
 Encantamiento  
 Escudo  
 Fuego feérico  
 Identificar  
 Invocación  
 Leer magia  
 Libro parlante  
 Luz  
 Mensaje  
 Proyectil mágico  
 Remendar  
 Runa mágica

## NIVEL 2

Apertura  
 Boca mágica  
 Cerrar puertas y ventanas  
 Hablar con los animales  
 Ilusión múltiple  
 Ilusión personal  
 Ilusión sonora  
 Invisibilidad  
 Levitar  
 Luz continua  
 Nube apestosa  
 Obstáculo  
 Olvido  
 Percepción extrasensorial  
 Rayo debilitante

Runa de localización  
 Telaraña  
 Ver lo invisible  
 Volar

## NIVEL 3

Burbuja de invisibilidad  
 Celeridad  
 Clarividencia  
 Detectar ilusión  
 Disipar magia  
 Forma gaseosa  
 Guerrero legendario  
 Hablar con los muertos  
 Ocultar alineamiento  
 Página secreta  
 Paralizar persona  
 Protección contra proyectiles  
 Ráfaga de viento  
 Ralentizar  
 Respiración  
 Runa explosiva  
 Sugestión

## NIVEL 4

Anillo de llamas  
 Cavar  
 Cofre secreto  
 Confusión  
 Creación  
 Crecimiento vegetal  
 Encantar monstruo  
 Extensión  
 Globo de invulnerabilidad menor  
 Hablar con las plantas  
 Invisibilidad mejorada  
 Lugar ilusorio  
 Muro de hielo



Ojo arcano  
Polimorfia  
Protección contra las armas  
Puerta dimensional  
Siete puertas

### **NIVEL 5**

Atravesar paredes  
Burbuja  
Búsqueda arcana  
Cancerbero  
Confusión en masa  
Crear muertos vivientes  
Gema mágica  
Imbecilidad  
Impedimento  
Muro de piedra  
Nube aniquiladora  
Paralizar monstruo  
Telequinesia  
Teletransporte

### **NIVEL 6**

Barrera  
Contingencia  
Desintegrar  
Geas  
Globo de invulnerabilidad mayor  
Hablar con los monstruos  
Mitos y leyendas  
Mover tierra  
Muerte  
Ojo de cristal  
Petrificación  
Proyección ilusoria  
Recuerdo arcano  
Sugestión en masa

### **NIVEL 7**

Arte vivo  
Desvanecimiento  
Dos dimensiones  
Esfera protectora  
Espada mágica  
Estatua  
Invertir gravedad  
Mano etérea  
Palabra de poder: aturdir  
Préstamo  
Puerta de fase  
Reflejar  
Rociada de luz  
Runa de convocación  
Runa de vigilancia  
Simulacro

### **NIVEL 8**

Antipatía/Simpatía  
Clon  
Encantar personas en masa  
Exigencia  
Intercambio espiritual  
Laberinto  
Mente en blanco  
Permanencia  
Polimorfia superior

### **NIVEL 9**

Animación suspendida  
Cambio de forma  
Libertad  
Palabra de poder: matar  
Parar el tiempo  
Prisión

## COMPENDIO DE CONJUROS

A continuación se muestran todos los conjuros que pueden aprender, memorizar y lanzar los personajes.

### ADIVINACIÓN

*Nivel 4*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Meditas para obtener un conocimiento concreto a partir de una visión. Este conocimiento podría ser conocer una parte de una mazmorra, el alineamiento de enemigos concretos o lo bien protegida que está una sala. El Árbitro debe tirar en secreto por una probabilidad de 7+ para determinar si la información proporcionada es clara y veraz. Si no, la visión es confusa o contiene información falsa.

### ALTERAR TAMAÑO

*Nivel 1*

**Alcance:** 5 pies (1,5 m) por nivel

**Duración:** 1 turno por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes agrandar criaturas dentro de tu campo de visión un 20% por cada uno de tus niveles, hasta un máximo de tres veces su tamaño original. También aumentarás su fuerza, peso y daño en el mismo porcentaje. Deberás superar una tirada de conjuro si la criatura no se presta voluntaria.

Puedes agrandar objetos no mágicos dentro de tu campo de visión un 10% por cada uno de tus niveles hasta un máximo del doble de su tamaño original.

Este puede usarse al contrario para reducir objetos y criaturas en la misma. Ambos efectos se anulan entre sí.

### ANILLO DE LLAMAS

*Nivel 4*

**Alcance:** personal

**Duración:** 12 intervalos

**Tiempo de lanzamiento:** 2 asaltos

Creas un anillo de llamas a una distancia entre 20 pies (6 m) y 60 pies (18 m) de radio alrededor tuyo. Las criaturas que pasen a través del anillo de llamas sufren 3d6 puntos de daño de fuego. Este daño se duplica contra muertos vivientes. El anillo se mueve contigo.

### ANIMACIÓN SUSPENDIDA

*Nivel 9*

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Suspendes el tiempo para la criatura que toques. Para el resto, sus funciones vitales serán tan bajas que parecerán haber cesado.

### ANTIPATÍA/SIMPATÍA

*Nivel 8*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Provocas que un lugar u objeto emane vibraciones que atraigan o repelan a criaturas de un tipo o alineamiento determinado —Neutral no está permitido—. Este conjuro afectará a todas las criaturas con nivel igual o inferior al tuyo.

### APERTURA

*Nivel 2*

**Alcance:** 60 pies (18 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Ordenas a una puerta, cerradura, barrera, candado, cofre, puerta secreta o similar que se abra. Esta obedecerá, incluso aunque se encuentre bajo los efectos de Bloquear puerta.

### ARTE VIVO

*Nivel 7*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes traer al mundo real un objeto o criatura representado en una obra de arte. La calidad de la obra afecta al poder del objeto o criatura: las obras maestras darán lugar a representaciones reales perfectas, mientras que los trabajos de menos calidad seguirán siendo útiles, pero tendrán la mitad de su nivel. Los garabatos —crear uno útil necesita dos asaltos— tendrán una cuarta parte de su nivel original.

### ATRAER MUERTOS VIVIENTES

*Nivel 1*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo por cada nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Todos los muertos vivientes ignorarán a todas las criaturas excepto a ti, mientras vivas. Cada vez que alguien diferente a ti les ataque,



tienen un 7+ de posibilidades de romper los efectos de este conjuro.

Este conjuro puede utilizarse de forma alternativa para otorgarte los efectos del conjuro Invisibilidad pero solamente hacia muertos vivientes.

## ATRASESAR PAREDES

*Nivel 5*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** 3 intervalos

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un pasadizo de 10 pies (3 m) de profundidad por 5 pies (1,5 m) de diámetro a través de una pared. No se puede emplear en metal u otros elementos más duros.

## AUGURIO

*Nivel 2*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 intervalo

Realizas un ritual para descubrir si una acción concreta traerá fortuna o infortunio. Las señales resultantes del ritual pueden ser malinterpretadas con una probabilidad de 16+. El Árbitro deberá realizar esta tirada en secreto y entonces declarará la interpretación que realizas en función de los siguientes resultados:

- La acción se verá recompensada sin riesgo (fortuna).
- La acción te llevará hacia tu objetivo (fortuna).
- La acción será recompensada pero hay riesgo (fortuna).
- Hay riesgo pero no recompensa (infortunio).
- Hay recompensa pero con un gran riesgo (infortunio).
- La acción te aleja de tu objetivo (infortunio).

## BARRERA

*Nivel 6*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** 3 asaltos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 2 asaltos

Creas una pared de zarzas de acero de hasta 20 pies (6 m) de largo por nivel o un anillo que te rodea a una distancia de 5 pies (1,5 m) de radio por cada dos niveles. La altura de la protección no superará nunca los 20 pies (6 m). Cualquier criatura que quiera pasar por la pared recibirá 1d6 puntos de daño por cada uno de tus niveles —máximo 15d6— si supe-

ras una tirada de conjuro o la mitad si no.

Si lanzas la barrera donde hay criaturas, estas deben apartarse o recibirán el daño como si intentaran cruzarla.

Los ataques que se realicen a través de la barrera tienen desventaja y evitarlos otorga ventaja.

## BENDICIÓN

*Nivel 1*

**Alcance:** toque

**Duración:** hasta el próximo amanecer o hasta agotar la reserva de puntos

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Concedes el favor de tu deidad a un personaje humano, enano o mediano. Este personaje obtendrá una reserva con tantos puntos como 1d6 + tu nivel. Podrá gastar estos puntos en las tiradas que realice —excepto daño y Absorción— para aumentar el resultado natural del dado. Debe declararse el uso de estos puntos antes de realizar la tirada.

## BLOQUEAR PUERTA

*Nivel 1*

**Alcance:** 10 pies (3 m)

**Duración:** 2d6 intervalos

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Bloqueas mágicamente una puerta, portal, ventana o similar como si estuviera cerrada de forma segura por medios normales. Este conjuro puede eliminarse con Disipar magia o Apertura.

## BOCA MÁGICA

*Nivel 2*

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente o hasta que el mensaje sea transmitido

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Con este hechizo podrás guardar un mensaje en un objeto. Cuando se cumplan las condiciones que hayas impuesto, una boca aparecerá en el objeto transmitiendo tu mensaje.

## BURBUJA

*Nivel 5*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una burbuja con una atmósfera respirable en un medio acuático. Puedes escoger el tamaño de la burbuja, que siempre tendrá entre 10 pies (3 m) y 20 pies (6 m) de radio. La burbuja se mueve contigo.

## BURBUJA DE INVISIBILIDAD

Nivel 3

Alcance: personal

Duración: 1 intervalo por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Creas una burbuja que hace invisible a todas las criaturas en un área de 10 pies (3 m) de radio. Funciona de la misma forma que el hechizo individual, pero se disipará si cualquiera de las criaturas de su interior ataca o comete un acto violento. La burbuja se mueve contigo.

## BÚSQUEDA ARCANA

Nivel 5

Alcance: personal

Duración: instantánea

Tiempo de lanzamiento: 1 intervalo

Cierras los ojos y te concentras durante todo el tiempo de lanzamiento para entrar en comunión con las fuerzas arcanas y del infinito. Puedes realizar cuantas preguntas desees. Por cada una de ellas obtendrás una respuesta, que será falsa con 15+ de posibilidades. Tras recibir la respuesta, independientemente de su veracidad, debes superar una tirada de conjuro. Si la fallas, no podrás realizar más preguntas, y una incomprensible entidad del infinito poseerá tu cuerpo durante un número de semanas igual a las preguntas que hayas realizado.

## CAÍDA DE PLUMA

Nivel 1

Alcance: 10 pies (3 m) por nivel

Duración: hasta aterrizar

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Puedes hacer que un objeto o criatura caiga suavemente hasta aterrizar. No recibirá daño y caerá de pie.

## CALENTAR METAL

Nivel 2

Alcance: 40 pies (12 m)

Duración: 7 asaltos

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Calientas todos los objetos de metal que lleve encima tu objetivo. El calor que aplicas será progresivo. En la tabla de la derecha podrás ver sus efectos en el tiempo.

Si el metal está en contacto con alguna prenda o material inflamable arderá ocasionando 1d4 adicional.

## CAMBIO DE FORMA

Nivel 9

Alcance: personal

Duración: 1 intervalo por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Adoptas la forma de cualquier criatura —excepto la de criaturas inmortales, semidioses o demonios mayores—. Conservas la misma Salud, pero adquieres todos los rasgos, incluyendo los ataques y habilidades especiales. Tu mente sigue siendo la misma, por lo que no adquieres los conocimientos o habilidades mentales de la criatura. Puedes cambiar de forma una vez por asalto mientras dure el conjuro.

## CAMINAR SOBRE EL AGUA

Nivel 3

Alcance: toque

Duración: 1 intervalo por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Haces caminar sobre el agua u otro tipo de líquido a un objetivo. Esto no evita el daño si se intenta caminar sobre lava, ácido o similares. Puedes cancelar el hechizo cuando desees.

## CANCERBERO

Nivel 5

Alcance: 10 pies (3 m)

Duración: 1 asalto por nivel o hasta que te alejes a un máximo de 30 pies (9 m) de la zona protegida

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Invocas el espíritu de un can protector —Absorción 1d6, nivel 10, 3d6 daño, inmune a armas no mágicas— que solo tú podrás ver. Custodiará el lugar que le indiques y detectará cualquier criatura física, invisible o incorpórea que entre en el ella, aunque lo haga usando otras dimensiones. Cuando detecte a alguien, el cancerbero aullará y lo intentará atacar por sorpresa.

ASALTO	TEMPERATURA	DAÑO
1	Templada	-
2	Caliente	1d4
3-5	Abrasadora	2d4
6	Caliente	1d4
7	Templada	-



## CAVAR

*Nivel 4*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes remover o excavar áreas de hasta 10 pies (3 m) cúbicos de tierra, barro o arena. La tierra sobrante será movida junto al área excavada. No afecta a áreas compuestas de piedra sólida. Puedes cavar en la forma que desees, desde crear un pozo de 5 pies (1,5) de lado y una profundidad de 40 pies (12 m) sobre una criatura del tamaño de un humano —caería instantáneamente— a sondear superficialmente un área de 5 pies (1,5 m) de profundidad en 13 pies (3,9 m) de diámetro.

## CELERIDAD

*Nivel 3*

**Alcance:** 60 pies (18 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Concedes una mayor rapidez a tantas criaturas como tu nivel. Mientras dure el conjuro se podrán realizar el doble de acciones normales —no incluido el lanzamiento de conjuros— y se gana la iniciativa de forma automática. Estos efectos no son acumulables. Si se lanza sobre una criatura con *Ralentizar*, ambos conjuros se disiparán.

## CERRAR PUERTAS Y VENTANAS

*Nivel 2*

**Alcance:** personal

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 3 asaltos

Lanzas el conjuro Bloquear puertas sobre todas las puertas y ventanas de la edificación donde te encuentres.

## CLARIVIDENCIA

*Nivel 3*

**Alcance:** ilimitado, pero debes poder ver el lugar o, al menos, debe serte familiar

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes ver y oír lo que sucede en un lugar concreto.

## CLON

*Nivel 8*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un duplicado perfecto de una criatura viva. Para realizar este conjuro necesitas un laboratorio de, al menos, 15.000 mo y un pelo o trozo de carne de la criatura. El proceso de gestación del clon dura 2d4 meses, que se reducirán a 1d4 semanas si las empleas a tiempo completo. Tras finalizar el tiempo de gestación, se lanzará este conjuro para dotarle de la conciencia original.

Alguien que conozca al original tiene un 20+ de posibilidades de detectar que se trata de un clon.

## COFRE SECRETO

*Nivel 5*

**Alcance:**

**Duración:** 60 días

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un cofre en una dimensión de bolsillo. Mientras dure el conjuro puedes traer ante ti el cofre cuantas veces lo desees. El cofre tiene una capacidad igual a la carga de tres personas por cada cinco niveles que poseas. Si en el cofre se introduce un ser vivo, hay un 6+ de probabilidades de que el cofre se pierda entre dimensiones y el conjuro se disipe —lo que le sucederá al ser vivo lo determina el Árbitro— cada vez que se vuelva a convocar al plano material. El cofre desaparecerá cuando la duración del conjuro termine, dejando en el plano material todo su contenido o, si estaba en la dimensión de bolsillo, esparciendo todo su contenido por un sin fin de dimensiones.

## COMPRENDER IDIOMA

*Nivel 1*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes entender otro idioma, tanto de forma oral como escrita. Sin embargo, no podrás hablarlo ni escribirlo.

## CONFUSIÓN

Nivel 4

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Afectas a la mente de una criatura viva a tu alcance. Al inicio del asalto, debes realizar una tirada de conjuro. Un fallo permite a la criatura actuar con normalidad, mientras que un éxito determinará de forma aleatoria su comportamiento, en función de la siguiente tabla:

1d4	EFFECTO
1	Te ataca a ti o a tus aliados
2	Ataca a sus propios aliados
3	Deambula sin rumbo un asalto
4	Ataca a la criatura más cercana

## CONFUSIÓN EN MASA

Nivel 5

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Afectas a las criaturas en un área de 30 pies de radio del punto que escojas con los efectos del conjuro Confusión.

## CONTINGENCIA

Nivel 6

**Alcance:** personal

**Duración:** permanente, hasta que lances de nuevo Contingencia o hasta que se desencadene el conjuro almacenado

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes almacenar otro conjuro de alcance personal en ti mismo. Quedará programado para que se lance automáticamente cuando se cumplan los parámetros que hayas establecido previamente. Dar instrucciones o parámetros complejos puede hacer que este conjuro falle.

## CONTROLAR EL CLIMA

Nivel 7

**Alcance:** personal

**Duración:** 4d12 horas

**Tiempo de lanzamiento:** 1 intervalo

Controlas el clima de una zona. Tras lanzar el conjuro, los cambios en el clima se harán presentes en 1d4 intervalos. Puedes controlar el clima de forma global, pero no controlar la dirección de un tornado o el lugar en el que cae un rayo. Tampoco puedes hacer que se de una situación climática imposible —como que llueva en un cielo despejado de nubes—. Cuando las propiedades del clima que se crean son impropios de la región, la duración del conjuro se reduce a la mitad.

## CONTROLAR ENFERMEDADES

Nivel 3

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Si consigues superar una tirada de conjuro, podrás elegir una de las siguientes opciones: Eliminas todas las enfermedades, la licanthropía y la maldición provocada por las momias que posea una criatura.

Si usas este conjuro contra un cieno, puedes causarle 1d6 puntos de daño por cada uno de tus niveles.

El uso más terrible de este conjuro es inocular una enfermedad mortal en una víctima, que morirá en 2d12 días. Mientras la víctima esté enferma, la sanación mágica no surtirá efecto en ella y la curación natural reducirá su efectividad a la mitad. Además, obtendrá un penalizador de -2 a las tiradas de ataque que realice.

## CREACIÓN

Nivel 4

**Alcance:** personal

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1d4 asaltos

Creas un objeto a partir de un trozo de materia vegetal o inorgánica, el tamaño del objeto no puede exceder 1 pie de lado (30 cm) por cada uno de tus niveles. El objeto creado será del mismo material que el trozo utilizado.



## CREAR MUERTOS VIVIENTES

*Nivel 5*

**Alcance:** 10 pies (3 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 2 asaltos

Animas restos humanos para que actúen como si estuvieran vivos y bajo tu control. Los cadáveres responden mejor a órdenes sencillas, interpretandolas siempre de la forma más violenta posible. Los cuerpos permanecen animados hasta que sean destruidos.

Por cada uno de tus niveles, puedes otorgar un nivel a un muerto viviente. Así, es posible crear zombis, necrófagos o esqueletos.

Estos muertos vivientes permanecen animados hasta que son destruidos.

## CRECIMIENTO VEGETAL

*Nivel 4*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Haces crecer descontroladamente la vegetación en un área de 20 pies (6 m) cuadrados por cada nivel que poseas. Las criaturas que intenten abrirse paso verán reducido su movimiento a 10 pies (3 m), 20 pies (6 m) en criaturas grandes. No puedes afectar a criaturas de tipo planta u origen vegetal.

## CURAR HERIDAS CRÍTICAS

*Nivel 5*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

La criatura recupera  $6d6 +$  tu nivel puntos de Salud actual. En lugar de sanar a tu objetivo, puedes utilizar este conjuro para eliminar una condición adversa temporal que le afecte, como pueda ser parálisis, aturdimiento, ceguera o sordera.

Si lo deseas, puedes utilizar este conjuro para infligir  $4d6 +$  tu nivel daño a una criatura, pero para ello tendrás que superar una tirada de conjuro.

## CURAR HERIDAS GRAVES

*Nivel 4*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

La criatura recupera  $4d6 +$  tu nivel puntos de Salud actual. En lugar de sanar a tu objetivo, puedes utilizar este conjuro para eliminar una condición adversa temporal que le afecte,

como pueda ser parálisis, aturdimiento, ceguera o sordera.

Si lo deseas, puedes utilizar este conjuro para infligir  $4d6 +$  tu nivel daño a una criatura, pero para ello tendrás que superar una tirada de conjuro.

## CURAR HERIDAS

*Nivel 1*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

La criatura recupera  $1d6 +$  tu nivel puntos de Salud actual. En lugar de sanar a tu objetivo, puedes utilizar este conjuro para eliminar una condición adversa temporal que le afecte, como pueda ser parálisis, aturdimiento, ceguera o sordera.

Si lo deseas, puedes utilizar este conjuro para infligir  $1d6 +$  tu nivel daño a una criatura, pero para ello tendrás que superar una tirada de conjuro.

## DESINTEGRAR

*Nivel 6*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Destruyes a una criatura, objeto o superficie de 10 pies (3m) cúbicos sin dejar ninguna evidencia de que alguna vez existió. Este conjuro no puede afectar a criaturas con nivel 5 o superior, salvo que se encuentren inconscientes o derrotadas.

## DESVANECIMIENTO

*Nivel 7*

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 3 asaltos

Teletransportas un objeto que puedas llevar encima a una dimensión de bolsillo dejando en su lugar una ilusión. Mientras dure el conjuro, puedes utilizar 3 asaltos para hacer aparecer el objeto en tus manos. Tras un intervalo, volverá a la dimensión de bolsillo.

Disipar magia trae de vuelta el objeto original a su lugar de origen.

## DETECTAR EL MAL

*Nivel 1*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Detectas objetos, lugares y criaturas de alineamiento caótico o maligno dentro de tu línea de visión.

En lugar de esto, puedes elegir lanzar este conjuro para detectar el alineamiento legal y los seres benígnos.

## DETECTAR ILUSIÓN

*Nivel 3*

**Alcance:** personal

**Duración:** 3 asaltos + 2 asaltos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes detectar las ilusiones en un radio de 10 pies (3 m) por cada nivel que poseas. Puedes tocar a una criatura para que pueda ver a través de las ilusiones mientras dure el contacto.

## DETECTAR MAGIA

*Nivel 1*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes detectar los objetos, lugares y criaturas mágicas dentro de tu línea de visión. Los magos y los elfos no son detectados por este conjuro, pero sí se detectará cualquier criatura que esté bajo los efectos de un conjuro. Los objetos ocultos, tapados o invisibles no son detectados por Detectar magia.

## DISCERNIR MENTIRAS

*Nivel 4*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 3 asaltos

Puedes saber si algo de lo que te han dicho en la última hora era verdad o mentira. No detectas como mentiras los errores involuntarios ni las falsedades dichas por criaturas poseídas o encantadas, ya que no son conscientes de la mentira.

## DISCO FLOTANTE

*Nivel 1*

**Alcance:** 20 pies (6 m)

**Duración:** 6 turnos

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un disco flotante que levita a un máximo de 5 pies (1,5 m) del suelo. Puedes viajar en él o transportar una carga igual o inferior a la que podría llevar cuatro personajes.

## DISIPAR EL MAL

*Nivel 5*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Por cada demonio, familiar o elemental de un nivel inferior a 10 a 30 pies (9 m) de ti debes realizar una tirada de conjuro. Un éxito destruye a la criatura. Incluso si no tienes éxito para destruirlas, obtienes ventaja en la tirada para evitar ataques de estas criaturas en los próximos 6 asaltos.

Tus aliados no clérigos que tengan conjuros preparados deben superar una tirada de conjuro por cada uno de ellos o lo gastarán.

## DISIPAR MAGIA

*Nivel 3*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Eliminas cualquier tipo de magia o efecto mágico en un área de 20 pies (6 m) cúbicos durante 2d6 intervalos. Para afectar a una criatura dentro del área de efecto debes realizar una tirada de conjuro. Si lanzas este conjuro tocando un objeto mágico, o un objeto de un único uso —como pociones o pergaminos— perderá sus cualidades para siempre.

Disipar Magia también retrasa los efectos de maldiciones y enfermedades de origen mágico durante 2d6 intervalos.

## DIVIDIR LAS AGUAS

*Nivel 7*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Separas las aguas abriendo un camino de 10 pies (3 m) de ancho y un máximo de 120 pies (36 m) de largo. Puedes cancelar los efectos de este conjuro antes de que finalice.



## DORMIR

### Nivel 1

**Alcance:** 30 pies (9 m) + 10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** 1d4 intervalos

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Tira 6d8. Debes repartir esos puntos entre las criaturas enemigas que menos Salud actual tengan. Cuando cubras todos los puntos de Salud actual que posea una criatura, esta se quedará dormida y podrás pasar a la siguiente que menos puntos de Salud actual tenga. Los elfos, fatas, muertos vivientes y constructos no pueden ser afectados por este conjuro.

## DOS DIMENSIONES

### Nivel 7

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Te conviertes en un ser de dos dimensiones tan delgado como una hoja de papel. No se te puede atacar por el flanco, pasas desapercibido si estás de perfil y puedes pasar por huecos estrechos. Sin embargo, tu fragilidad hace que recibas el triple de daño.

## ELIMINAR MALDICIÓN

### Nivel 3

**Alcance:** toque

**Duración:** instantáneo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, eliminas inmediatamente una maldición de una criatura. No sirve para suprimir las maldiciones almacenadas en objetos, pero sí elimina los efectos de las personas afectados por ellos.

## ENCANTAR PERSONA

### Nivel 1

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Enamoras a un humanoide —no elfo— de *Nivel 4* o inferior si superas una tirada de conjuro. Mantendrá su personalidad, pero estará desesperado por complacer tus deseos y cumplirá automáticamente las peticiones que no vayan en contra de sus intereses. Las peticiones contrarias a estos, implican que superes una tirada de conjuro, salvo que prometas al humanoide algo que desee.

Si maltratas al humanoide, debes superar una nueva tirada de conjuro, con desventaja.

Fallar cualquiera de las tiradas de conjuro de Encantar persona implica que el conjuro se disipe. En ese momento, la víctima sabrá que ha sido afectado por el conjuro.

## ENCANTAR PERSONAS EN MASA

### Nivel 8

**Alcance:** 5 pies (1,5 m) por nivel

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Aplicas el conjuro Encantar persona a tantos humanoides como el doble de tu nivel.

## ENCANTAR MONSTRUO

### Nivel 4

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Enamoras a un monstruo —no muerto viviente— si superas una tirada de conjuro. Mantendrá su personalidad, pero estará desesperado por complacer tus deseos y cumplirá automáticamente las peticiones que no vayan en contra de sus intereses. Las peticiones contrarias a estos, implican que superes una tirada de conjuro, salvo que prometas al monstruo algo que desee.

Solo puedes encantar a un monstruo si este tiene *Nivel 5* o superior, mientras que si es inferior, puedes llegar a encantar 3d6 monstruos.

Si maltratas al monstruo, debes superar una nueva tirada de conjuro, con desventaja.

Fallar cualquiera de las tiradas de conjuro de Encantar monstruo implica que el conjuro se disipe. En ese momento, si el monstruo es inteligente, sabrá que ha sido afectado por el conjuro.

## ESCUDO

### Nivel 1

**Alcance:** toque

**Duración:** 2 intervalos

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Otorgas +3 de Absorción a un aliado o a ti mismo.

## ESCUDO ANTIMAGIA

### Nivel 6

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un escudo que anula toda la magia en un radio de 10 pies (3 m). El escudo es estático y no se mueve contigo.

## ESFERA PROTECTORA

*Nivel 7*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Conjuras a tu alrededor una esfera opaca e inmóvil que te protege de todos los ataques. La esfera desprende una luz cegadora que afecta a todas las criaturas con nivel inferior a 8.

Las criaturas que intenten atacarte o atravesar tu esfera, sufrirán 1d6 de daño que se irá acumulando —1d6 el primer ataque que te realicen, 2d6 el segundo, 3d6 el tercero, etc— o la mitad si fallas una tirada de conjuro. Cualquier ataque que te realicen o conjuro que lancen sobre ti mientras te protege esta esfera tiene una probabilidad de 7+ de no tener efecto alguno.

## ESPADA MÁGICA

*Nivel 7*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Invocas una espada mágica en tu mano con la que puedes infligir 1d12 de daño en cada ataque y realizar críticos con 19 y 20 naturales.

## ESTATUA

*Nivel 7*

**Alcance:** toque

**Duración:** 6 intervalos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Mientras dure el conjuro, puedes convertirte en una estatua de piedra o volver a tu forma original empleando un asalto. En forma de estatua puedes ver, oír y oler a tu alrededor. Puedes usar este conjuro sobre una criatura voluntaria.

## EXIGENCIA

*Nivel 8*

**Alcance:** ilimitado

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, puedes conectar mentalmente con el dueño de un objeto o resto corporal, enviándole un mensaje o lanzando el conjuro Sugerencia sobre él.

## ÉXTASIS

*Nivel 5*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Te sintonizas con tu divinidad. Si el Árbitro considera que no has sido fiel a la fe, puede obligarte a superar una tirada de conjuro. Si la fallas, serás arrojado a un purgatorio reservado para los herejes y apóstatas, el conjuro no te otorgará ningún beneficio y, al regresar a tu cuerpo habrás envejecido 1d10 años.

Si has sido fiel o superas la tirada, traspasarás las puertas del paraíso, donde el tiempo y el conocimiento son uno. Podrás plantear tres preguntas, que pueden responderse con sí y no.

Si usas el conjuro una segunda vez en menos de una semana, tu tirada de conjuro tendrá desventaja. Realizarás esta tirada incluso aunque seas fiel y devoto. Si fallas en este último caso, te quedarás por siempre en el paraíso, un lugar que no querrás abandonar jamás.

## EXTENSIÓN

*Nivel 4*

**Alcance:** ilimitado

**Duración:** especial

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Duplicas la duración de otro conjuro que hayas lanzado durante el último intervalo o que tengas activo en ese momento.

## FORMA GASEOSA

*Nivel 3*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Te transformas en niebla. Flotas a una velocidad de 10 pies (3 m) y puedes pasar por lugares estrechos. No puedes tocar ni ser tocado, tampoco lanzar hechizos. Un viento que sople fuerte puede arrastrarte con facilidad.

## FUEGO FEÉRICO

*Nivel 1*

**Alcance:** 80 pies (24 m)

**Duración:** 2 saltos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Rodeas a una criatura con una llamativa luz de colores que la hace resaltar. Cualquiera que la ataque obtiene una bonificación de +2 a la tirada. Puedes afectar con Fuego Feérico a un humanoide por cada uno de tus niveles en un radio de 40 pies (12 metros).



## GEAS

*Nivel 6*

**Alcance:** toque

**Duración:** hasta que se realiza el encargo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Realizas una tirada de conjuro para obligar a una criatura a hacer algo para ti. Puedes encargarle cualquier cosa, desde recogerte la cena a que te traiga una escama del último dragón multicolor. Si la criatura se muestra reacia a realizar lo que le has pedido, el conjuro le impondrá una maldición de tu elección. Esta solo podrá eliminarse culminando con éxito la misión que le has encomendado, momento en el que todos los efectos del conjuro se disiparán.

## GEMA MÁGICA

*Nivel 5*

**Alcance:** 10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** permanente o hasta que regreses a tu cuerpo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Depositas tu alma en una gema, dejando atrás tu cuerpo en coma. Desde ella podrás poseer a cualquier criatura viva en un área máxima de 120 pies (36 m) tras superar una tirada de conjuro. Adquirirás las características físicas de tu nuevo cuerpo pero las habilidades sociales y mentales continuarán siendo las tuyas.

Puedes ser expulsado del cuerpo que ocupas con Disipar magia. Cuando posees un cuerpo, el alma de la criatura se guarda en la gema. Si el cuerpo que ocupas es destruido, no morirás, tu alma regresará a la gema.

Si destruyen tu cuerpo en coma y la gema, morirás. Si destruyen tu cuerpo original pero no la gema, puedes aguardar en ella hasta que se acerque una criatura que poseer.

## GLOBO DE INVULNERABILIDAD MAYOR

*Nivel 6*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Te rodeas de una esfera luminosa de 20 pies (3 m) de radio que anula todos los hechizos de nivel 5 e inferiores dirigidos hacia ti o las criaturas en su interior. La esfera es estática, no se moverá contigo. Puede ser eliminada con Disipar magia.

## GLOBO DE INVULNERABILIDAD MENOR

*Nivel 4*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Te rodeas de una esfera luminosa de 10 pies (3 m) de radio que anula todos los hechizos de nivel 3 e inferiores dirigidos hacia ti o las criaturas en su interior. La esfera es estática, no se moverá contigo. Puede ser eliminada con Disipar magia.

## GUERRERO LEGENDARIO

*Nivel 3*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Conviertes a alguien en un guerrero legendario. Cada asalto en el que el guerrero legendario no mueva, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los oponentes que tenga a su alcance.

## GUÍA DIVINA

*Nivel 6*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Tú —o una criatura de tu elección— eres capaz de sentir cuál es la dirección correcta hacia un determinado destino. No importa si la ubicación está oculta o protegida mágicamente.

Guía divina también puede utilizarse para hacer que otro confunda el camino, impidiéndole llegar a su destino.

## HABLAR CON LAS PLANTAS

*Nivel 4*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes comunicarte con las plantas y criaturas vegetales. Aunque puedas comunicarte, esto no supone que vayan a ser más amistosos contigo, ni que te vayan a obedecer.

## HABLAR CON LOS ANIMALES

Nivel 2

Alcance: personal

Duración: 2 asaltos por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Puedes comunicarte con los animales de un tipo específico. Sin embargo, esto no supone que vayan a ser más amistosos contigo, ni que te vayan a obedecer.

## HABLAR CON LOS MONSTRUOS

Nivel 6

Alcance: 30 pies (9 m)

Duración: 1 asalto por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Puedes comunicarte con las criaturas del tipo que escojas. Aunque puedas comunicarte, esto no supone que vayan a ser más amistosas contigo, ni que te vayan a obedecer.

## HABLAR CON LOS MUERTOS

Nivel 3

Alcance: 10 pies (3 m)

Duración: 1 intervalo o hasta que han respondido sus preguntas

Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos

Puedes hablar con el espíritu de un difunto humano trayéndolo de vuelta a su antiguo cuerpo —es necesario que el cadáver conserve su boca y lengua intactas—. El idioma y las respuestas están limitadas a lo que sabía en vida. Su forma de hablar es parca en palabras, repetitiva y, frecuentemente, críptica.

Puedes realizar tres preguntas a un muerto reciente, dos a un cadáver podrido y una única pregunta a aquellos que lleven muertos más de un año. No puedes utilizar para este conjuro los cadáveres que han sido convertidos en muertos vivientes.

## HEROÍSMO

Nivel 2

Alcance: toque

Duración: 1 asalto por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Concedes al objetivo 1d6 puntos de Salud total y le otorgas ventaja en sus tiradas mientras dure el conjuro.

## IDENTIFICAR

Nivel 1

Alcance: toque

Duración: instantánea

Tiempo de lanzamiento: durante un descanso de 8 horas

Mientras descansas, entras en un estado de trance en el que te sintonizas con el objeto. Al final de ese tiempo habrás sido capaz de averiguar una de sus propiedades mágicas. Los objetos malditos no son reconocidos como tales por este conjuro.

## ILUSIÓN MÚLTIPLE

Nivel 2

Alcance: personal

Duración: 1 asalto por nivel o hasta que desaparezcan todas las copias

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Creas 1d4 réplicas perfectas de ti mismo. Cuando recibas un ataque, tienes un 7+ de posibilidades de que impacte a una copia. Cuando una copia recibe daño se evapora.

## ILUSIÓN PERSONAL

Nivel 2

Alcance: personal

Duración: 1 intervalo por nivel

Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos

Alteras tu propia apariencia, con la ilusión de un humanoide que puede variar tu altura en 1 pie (30 cm). Es una ilusión meramente visual, no afecta a tu voz.

## ILUSIÓN SONORA

Nivel 2

Alcance: 60 pies (18 m) + 10 pies (3 m) por nivel

Duración: 1 asalto por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Creas una ilusión sonora procedente de cualquier lugar dentro del alcance. Por cada criatura que pueda ser engañada, debes superar una tirada de conjuro o se darán cuenta de la ilusión.

## IMPEDIMENTO

Nivel 5

Alcance: 10 pies (3 m) por nivel

Duración: 1 asalto por nivel o hasta que su Salud llegue a cero

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Convocas una fuerza mística entre tú y tu oponente. La fuerza posee Absorción 1d6 y la misma Salud que tú e impedirá que la criatura escogida se acerque a ti. Las criaturas que pesen más de una tonelada pueden intentar pasar a la fuerza pero moverán la mitad mientras la fuerza permanezca activa.



## INTERCAMBIO ESPIRITUAL

*Nivel 6*

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 3 asaltos

Intercambias el espíritu de dos seres de la misma especie. Si intentas realizar este conjuro sin consentimiento de una de las criaturas, deberás superar una tirada de conjuro. Si no tienes el consentimiento de ninguna de las dos criaturas, este conjuro no tendrá efecto alguno.

Las criaturas intercambiadas mantendrán sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, pero obtendrán las características físicas, la clase y la experiencia del nuevo cuerpo que ocupen.

## INVERTIR GRAVEDAD

*Nivel 7*

**Alcance:** 5 pies (1,5 m) por nivel

**Duración:** 1 asalto

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Inviertes la gravedad en un área de 30 pies (9 m) cuadrados. Todas las criaturas y objetos que no estén firmemente agarrados al suelo caerán hacia arriba hasta 20 pies (6 m). Si en esa distancia se encuentran con un objeto sólido se golpearán contra él como si cayeran contra el suelo. Cuando el conjuro finaliza, caerán de nuevo contra el suelo.

## INVISIBILIDAD

*Nivel 2*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Te haces invisible —o haces invisible a una criatura que toques—. Todo lo que llesves contigo, incluso la luz, se hacen invisible. Si coges un objeto también se hará invisible. La única forma de perder la invisibilidad es atacar o realizar alguna acción violenta.

## INVISIBILIDAD MEJORADA

*Nivel 4*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Como el conjuro Invisibilidad pero no se pierde la invisibilidad por atacar o realizar acciones violentas.

## INVOCACIÓN

*Nivel 1*

**Alcance:** 10 pies (3 m)

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 intervalo

Convocas a un habitante de otro plano al plano en el que te encuentras. Debes realizar una tirada de conjuro. Si fallas, convocarás a una criatura con el triple de tu nivel y estará fuera de tu control durante tantos intervalos como tu nivel, para después volver a su plano de origen. Si logras superar la tirada, debes escoger el nivel de la criatura invocada, que no puede ser superior al doble de tu nivel. Las estadísticas y habilidades especiales de la criatura deberán acordarse con el Árbitro.

Tras finalizar la duración del conjuro, la criatura tiene un 16+ de probabilidades de descontrolarse y atacarte. De lo contrario, volverá a su plano de origen. Tras un intervalo sin control, la criatura volverá a su plano de origen.

## LABERINTO

*Nivel 8*

**Alcance:** 5 pies (1,5 m) por nivel

**Duración:** 1d4 asaltos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Destierras a un laberinto mágico a un objetivo, si superas una tirada de conjuro.

## LEVITAR

*Nivel 2*

**Alcance:** 20 pies (6 m)

**Duración:** permanente o hasta perder la concentración

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes levitar o hacer que una criatura u objeto floten. Se puede levitar hasta 20 pies (6 m) del suelo. Si intentas hacer levitar a una criatura sin su consentimiento necesitarás superar una tirada de conjuro.

## LIBERTAD

*Nivel 9*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 4 asaltos

Eliminas todas las protecciones mágicas, sellos y runas que se encuentren en un radio de 60 pies (18 m). Los efectos afectados incluyen, entre otros, los de los conjuros Runa explosiva, Lugar sagrado, Obstáculo, Sello divino o Prisión.

## LIBRO PARLANTE

### Nivel 1

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Tocas un libro y lo animas, dotándole de la posibilidad de hablar y responder a una pregunta por asalto. El libro conoce únicamente lo que está escrito en su interior. Si cualquiera que no seas tú pregunta algo al libro, se pasará todo un asalto completo gruñendo en lugar de responder.

## IMBECILIDAD

### Nivel 5

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, anulas la mente de tu objetivo, convirtiéndolo en un inválido mental. Si fallas, beneficiarás al objetivo otorgándole los efectos del conjuro Celeridad durante un asalto por cada uno de tus niveles.

Los efectos de tu hechizo solo pueden deshacerse con Dispar Magia o Eliminar Maldición.

## LEER MAGIA

### Nivel 1

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes descifrar toda clase de inscripciones mágicas sin activar efectos malignos. Además, una vez has leído un tipo de inscripción o código desconocido, lo reconocerás siempre, sin necesidad de lanzar este conjuro. Cada vez que lanzas este conjuro puedes leer 1d4 objetos.

## LUGAR ILUSORIO

### Nivel 4

**Alcance:** 240 pies (72 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes reproducir de forma ilusoria sobre un terreno el aspecto, el sonido y los olores de otro lugar. Puedes enmascarar de esta forma un área de 10 pies (3 m) cuadrados por cada uno de tus niveles.

## LUGAR SAGRADO

### Nivel 4

**Alcance:** 240 pies (72 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una zona de protección de 20 pies (6 m) de radio en un punto a tu alcance. Cualquier criatura dentro de la zona se vuelve más resistente a las criaturas malvadas o de alineamiento caótico y a sus ataques. Las criaturas afectadas tendrán un bonificador a sus tiradas igual a la mitad de tu nivel contra las criaturas caóticas y malignas. Este bonificador no se aplica al Daño y la Absorción.

Al inicio del turno de una criatura malvada o de alineamiento caótico que se encuentre en el área, debes realizar una tirada de conjuro. Si la superas, la criatura no podrá actuar ese turno.

## LUZ

### Nivel 1

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 3 intervalos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Invocas una luz equivalente a una antorcha en un área u objeto. La luz puede apagarse cuando desees.

Alternativamente, puedes crear un área de oscuridad mágica de 10 pies (3 m) de radio en el que ni siquiera las criaturas con visión apropiada pueden ver. También puedes usar el conjuro directamente sobre los ojos de una criatura para cegarla, pero deberás superar una tirada de conjuro.

## Luz CONTINUA

### Nivel 2

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 1 día

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Este conjuro imita los efectos del conjuro Luz y sus usos alternativos, pero prolonga su duración a un día.

## MALDECIR

### Nivel 3

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Si superas una tirada de conjuro maldices a una criatura con un infortunio. El infortunio puede tener toda clase de efectos negativos que deben consensuarse con el Árbitro.



Como límites, la maldición puede otorgar desventaja a tiradas o reducir una habilidad a la mitad, pero se aconseja que se busquen usos creativos y trasfondísticos interesantes.

## MANO ETÉREA

*Nivel 7*

**Alcance:** 10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Convocas una enorme mano etérea para que atrape a un enemigo. Como la mano es una fuerza espiritual, es posible atacar a la víctima sin problemas —con ventaja—. Mientras dure el conjuro, la mano se moverá dónde desees a una velocidad de 60 pies (18 m).

## MENSAJE

*Nivel 1*

**Alcance:** 60 pies (18 m) +10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Murmuras un mensaje que recibirá la criatura que tengas en mente como un susurro al oído. Recibirás la respuesta de la misma forma. Nadie más podrá escucharlos.

## MENTE EN BLANCO

*Nivel 8*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Te proteges —o a tu objetivo— contra todo tipo de detección, lectura mental o intento de influenciar y afectar sus emociones y pensamientos.

## MISIÓN

*Nivel 5*

**Alcance:** toque

**Duración:** hasta que se realiza el encargo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Realizas una tirada de conjuro para obligar a una criatura a hacer algo para tí. Si la criatura se muestra reacia a realizar lo que le has pedido, el conjuro le impondrá una maldición de tu elección. Esta solo podrá eliminarse culminando con éxito la misión que le has encomendado, momento en el que todos los efectos del conjuro se disiparán.

## MITOS Y LEYENDAS

*Nivel 6*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 2d6 intervalos si posees un objeto relacionado o estás en el lugar de los hechos, 1d10 días si tienes algo de información o 2d6 semanas si solo posees rumores vagos

Accedes al conocimiento de toda clase de mitos, leyendas y hechos del pasado. Durante el tiempo de lanzamiento sólo podrás realizar acciones rutinarias como comer o dormir.

## MOVER TIERRA

*Nivel 6*

**Alcance:** 240 pies (72 m)

**Duración:** instantánea

Puedes mover 50 pies (15 m) cúbcos de suelo por turno dentro del rango del hechizo de la misma forma que el conjuro Cavar.

## MUERTE

*Nivel 6*

**Alcance:** 10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, matas a una criatura viva. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes, gólems y seres con nivel 8 o superior.

## MURO DE HIELO

*Nivel 4*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 12 intervalos

**Tiempo de lanzamiento:** 2 asaltos

Creas un muro de hielo de un máximo de 1200 pies (365 m) cuadrados con la forma que desees. Tu muro es impenetrable para las criaturas con nivel inferior a 4. Aquellas que puedan pasarlo recibirán 2d6 de daño de escarcha cuando intenten pasar. Este daño se duplica contra criaturas relacionadas con el fuego o acostumbradas al calor.

## MURO DE PIEDRA

*Nivel 5*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 3 asaltos

Creas un muro de piedra de un máximo de 1000 pies (304 m) cuadrados con la forma que desees. Para que este hechizo funcione debes emplearlo en un lugar despejado de criaturas y objetos.

## NEUTRALIZAR VENENO

*Nivel 4*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Eliminas inmediatamente todo tipo de veneno de una criatura u objeto. No puedes restaurar la Salud perdida a causa del veneno, pero sí usar este hechizo en los tres asaltos siguientes a la muerte por veneno de una criatura para devolverla a la vida.

## NUBE ANIQUILADORA

*Nivel 5*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una nube de gas venenoso de 10 pies (3 m) de radio. Cada turno, puedes moverla 10 pies (3 m) en la dirección que escojas —pero no podrás realizar otra acción—. Cualquier criatura de nivel 3 o inferior que se encuentre en el área de la nube al inicio de su turno muere si superas una tirada de conjuro.

## NUBE APESTOSA

*Nivel 2*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un banco de niebla apestosa en 20 pies (6 m) cúbicos en cualquier lugar dentro de tu alcance. Los seres vivos dentro de la nube sufren fuertes náuseas. El malestar continúa 2d4 asaltos tras abandonar la niebla.

## OBSTÁCULO

*Nivel 2*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 1 intervalo por nivel o hasta que se pierda la concentración

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una pared de fuerza mística que impide el paso a toda criatura con menos de nivel 6. Debes mantener la concentración en todo momento para que no desaparezca. Solo los proyectiles mágicos pueden atravesar la pared.

## OCULTAR ALINEAMIENTO

*Nivel 3*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Enmascaras tu verdadero alineamiento. Hasta que el hechizo finalice parecerás Neutral.

## OJO ARCANO

*Nivel 4*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un ojo invisible con el que puedes ver hasta 60 pies (18 m) incluso en la oscuridad. Puedes moverlo en cualquier dirección a una velocidad de 120 pies (36 m) cada turno. No puedes atravesar paredes o superficies sólidas pero sí pasar a través de rendijas o agujeros.

## OJO DE CRISTAL

*Nivel 6*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una ventana invisible de 3 pies (90 cm) en una pared. Podrás observar lo que hay al otro lado sin ser visto. Puedes emplear un asalto para cambiar la ventana a otra pared. También puedes crear la ventana para otras criaturas.

## OLVIDO

*Nivel 2*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Borras la memoria de una criatura. Comienzas por los recuerdos del asalto inmediatamente anterior + 1 asalto por cada 3 de tus niveles. Puedes aplicar este hechizo hasta a 4 criaturas. Debes realizar una tirada de conjuro por cada una de ellas. Si se afecta a más de una criatura, tiras con desventaja.

## ORDEN

*Nivel 1*

**Alcance:** 10 pies (3 m)

**Duración:** 1 asalto

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Das una orden simple a una criatura viva. Esta debe obedecerla de la forma más eficiente dentro de sus posibilidades. Ordenar al objetivo que se muera le deja inconsciente durante 1 asalto. Si la criatura es inteligente o tiene un nivel superior a 5, se debe superar una tirada de conjuro.



## PÁGINA SECRETA

Nivel 3

Alcance: toque

Duración: permanente

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Creas una ilusión para ocultar una página de un libro, las inscripciones de una tumba, un cuadro o cualquier cosa similar. Tan solo tú puedes verlo.

## PALABRA DE REGRESO

Nivel 6

Alcance: personal

Duración: instantánea

Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos

Al lanzar este conjuro, te transportas inmediatamente hacia el lugar donde has memorizado el conjuro esa mañana. No puedes transportar a nadie contigo, pero sí todas tus pertenencias.

## PALABRA DE PODER: ATURDIR

Nivel 7

Alcance: 5 pies (1,5 m) cada dos niveles

Duración: 2d6 asaltos si la criatura tiene una Salud actual de 30 puntos o 1d6 asaltos si tiene una Salud actual mayor

Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos

Pronuncias una única y poderosa palabra que aturde instantáneamente a un objetivo de tu elección. Mientras dure el conjuro, la víctima no podrá atacar y todos los ataques contra ella tienen ventaja. Además, no podrá moverse más de la mitad de su movimiento ordinario.

Las criaturas con una Salud actual superior a 70 puntos no se ven afectadas.

## PALABRA DE PODER: MATAR

Nivel 9

Alcance: 5 pies (1,5 m) cada dos niveles

Duración: instantánea

Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos

Pronuncias una poderosa palabra y matas a una criatura con una Salud actual inferior a 61 puntos o a todas las criaturas con Salud actual inferior a 10 en un radio de 10 pies (3 m) de ti.

## PALABRA SAGRADA

Nivel 7

Alcance: personal

Duración: instantánea

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Empleas el verdadero nombre de tu deidad para desterrar a las criaturas invasoras hasta sus planos de origen. De forma colateral, aquellos que no sean celestiales, sacerdotes, clérigos o fieles devotos de tu deidad y estén a un máximo de 60 pies (18 m) de ti cuando uses la Palabra sagrada, morirán si tienen nivel inferior a 4. Si tienen nivel 4 o superior, quedarán ensordecidos 1d4 turnos, tendrán desventaja al atacar y podrán mover solo la mitad de su movimiento ordinario.

## PARALIZAR MONSTRUO

Nivel 5

Alcance: 120 pies (36 m)

Duración: 1 asalto por cada nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Haz una tirada de conjuro para paralizar a un monstruo con nivel igual o inferior al tuyo, impidiéndole siquiera hablar. Puede afectar también a 1d4 criaturas cercanas.

## PARALIZAR PERSONA

Nivel 3

Alcance: 120 pies (36 m)

Duración: 2 asalto por cada nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Haz una tirada de conjuro para paralizar a un humanoide —no funciona sobre elfos o sobre criaturas con mayor nivel que el tuyo— impidiéndole siquiera hablar. Puede afectar también a 1d4 humanoides cercanos.

## PERCEPCIÓN EXTRASENSORIAL

Nivel 2

Alcance: 60 pies (18 m)

Duración: 1 intervalo

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Puedes percibir los pensamientos de una criatura dentro de un área de 60 pies (18 m). No puede usarse si la criatura está al otro lado de una pared de piedra de 2 pies (61 cm) de grosor o superior, ni de cualquier cantidad de plomo.

## PARAR EL TIEMPO

Nivel 9

Alcance: personal

Duración: 1d4+2 asaltos

Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos

Puedes parar el tiempo para todos excepto para ti, que puedes actuar de forma normal.

## PERMANENCIA

*Nivel 8*

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes hacer que los efectos de otro conjuro de mago o elfo sean permanentes. Puede emplearse en objetos, áreas o incluso en criaturas. Tras usar este conjuro, envejeces 1d4 años.

## PETRIFICACIÓN

*Nivel 6*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 2 asaltos

Puedes transformar a una criatura en una estatua de piedra si superas una tirada de conjuro. Alternativamente, puedes utilizar este conjuro para eliminar la petrificación de una criatura.

## PLAGA

*Nivel 5*

**Alcance:** 360 pies (108 m)

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Reúnes un enjambre de moscas, langostas o cucarachas voladoras bajo tu control. El enjambre tiene un tamaño de 30 pies (9 m) de radio y todas las criaturas de nivel 8 o inferior que pasen por el mismo deberán superar un chequeo de desmoralización para no huir. Mientras permanezcan en el lugar, moverán la mitad y las tiradas contra ellas se realizarán con ventaja. Este conjuro necesita que mantengas la concentración para que el enjambre no se disuelva.

## POLIMORFIA

*Nivel 4*

**Alcance:** 60 pies (18 m)

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Transformas a un ser vivo en otro. Este hechizo no sirve para clonar identidades, pero sí puedes elegir el tipo de criatura que adoptará la criatura. El nuevo cuerpo debe ser de una criatura con un nivel comprendido entre el nivel de la criatura original y la mitad de dicho nivel.

Si la criatura no se presta voluntariamente a la polimorfia, deberás superar una tirada de conjuro.

Se mantienen la Inteligencia, la Sabiduría, el Carisma y la Salud original, pero cambian todos sus características físicas, ataques y capacidades mágicas. Este hechizo puede eliminarse con Disipar Magia.

## POLIMORFIA SUPERIOR

*Nivel 8*

**Alcance:** 60 pies (18 m)

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Este conjuro es igual que Polimorfia, pero eres capaz de polimorfar objetos no vivos en seres vivos y viceversa. El único límite es no superar el triple de la masa original. El conjuro puede detectarse, ya que deja un aura mágica en su objetivo.

## PREDICAR

*Nivel 2*

**Alcance:** 100 pies (30 m)

**Duración:** hasta dejar de hablar, perder la atención del público o si este recibe daño.

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Tu voz adquiere un poderío divino atrayendo la atención de cualquier criatura que no sea hostil en un área de 100 pies (30 m) y pudiendo influenciarla con sus palabras. Puedes hacer una tirada de conjuro para persuadir sobre una acción contraria a su naturaleza, intereses o principios. Fallar puede dar lugar a una turba enfurecida, ten cuidado.

## PRÉSTAMO

*Nivel 7*

**Alcance:** toque

**Duración:** hasta que los conjuros son usados o siete días después de la muerte del beneficiario

**Tiempo de lanzamiento:** 1 intervalo

Transfieres temporalmente uno o varios de tus conjuros a un personaje cualquiera —aunque no tenga habilidades mágicas—. Este personaje podrá lanzar los conjuros prestados utilizando para ello su propio nivel y la Inteligencia como característica para conjuros.

Mientras los conjuros no se lancen, no puedes usar sus espacios de conjuro asociados.



## PRISIÓN

*Nivel 9*

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Realizas una tirada de conjuro y tocas a una criatura para encerrarla dentro de una esfera mágica que la mantendrá en animación suspendida. Puedes ocultar la esfera en cualquier lugar, como las profundidades de la tierra.

Esta prisión es indetectable por cualquier medio de adivinación.

## PROTECCIÓN CONTRA CONJUROS

*Nivel 4*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Haces más resistente a los conjuros y habilidades mágicas al objetivo de este hechizo. Obtiene un bonificador de +6 a sus tiradas de reacción contra conjuros de nivel 3 o inferior, un bonificador de +4 a las tiradas de reacción contra conjuros de entre nivel 4 y nivel 6 y un bonificador de +2 a las tiradas de reacción contra conjuros de entre nivel 7 y nivel 9.

## PROTECCIÓN CONTRA EL MAL

*Nivel 1*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

La criatura que toques se vuelve especialmente resistente a las criaturas malignas y caóticas como los demonios o los muertos vivientes. La criatura protegida tendrá un bonificador a sus tiradas contra las criaturas caóticas o malignas igual a la mitad de tu nivel. Este bonificador no se aplica al daño y la Absorción.

## PROTECCIÓN CONTRA LAS ARMAS

*Nivel 4*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Proteges a una criatura del daño de cualquier tipo de arma no mágica.

## PROTECCIÓN CONTRA PROYECTILES

*Nivel 3*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Proteges a una criatura del daño de cualquier tipo de proyectiles no mágicos, tales como saetas, flechas o virotes.

## PROYECCIÓN ILUSORIA

*Nivel 6*

**Alcance:** 10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** 1 asalto por nivel o hasta que sea tocada o impactada por un ataque cuerpo a cuerpo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una versión ilusoria de ti mismo. Tiene tu mismo aspecto, voz y olor, pero es intangible. A través de la ilusión puedes lanzar conjuros como si estuvieras allí.

## PROYECTIL MÁGICO

*Nivel 1*

**Alcance:** 60 pies (18 m) +10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Lanzas proyectiles de energía arcana que reanudarán 1d4 puntos de daño por cada uno de tus niveles. A partir de nivel 2, puedes decidir si hacer todo el daño a una criatura o distribuirlo entre las que tengas a tu alcance.

## PUERTA DIMENSIONAL

*Nivel 4*

**Alcance:** 10 pies (3 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes transferir de forma instantánea a una criatura a un lugar conocido a una distancia máxima de 360 pies (108 m). Si la criatura no acepta la transferencia voluntariamente, debes superar una tirada de conjuro para obligarla. Si el lugar de destino ya está ocupado por cuerpo sólido el conjuro fallará.

## PUERTA DE FASE

*Nivel 7*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo cada 2 niveles

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas para ti un pasadizo etéreo e invisible a otros de 10 pies (3 m) de profundidad y 5 pies (1,5 m) de diámetro. Si lo deseas puedes ampliar su uso a un acompañante. No puede usarse sobre metal.

## PURIFICAR SUSTENTO

*Nivel 1*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** instantáneo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Este conjuro elimina toda la putrefacción, deterioro y los venenos presentes en el agua y la comida. Puede purificarse tanto sustento como el que puedan comer trece personas.

## RÁFAGA DE VIENTO

*Nivel 3*

**Alcance:** 10 pies por nivel

**Duración:** 1 asalto

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Invocas un poderoso vendaval capaz de apagar las llamas que no estén protegidas, arrastrar pequeñas criaturas voladoras a una distancia de 1d6 x 10 pies (3 m) y detener el movimiento de todas las criaturas del tamaño de un humano o inferior.

## RALENTIZAR

*Nivel 3*

**Alcance:** 60 pies (18 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Ralentizas a tantas criaturas como tu nivel. Mientras dure el conjuro su movimiento y ataques se reducirá a la mitad. El tiempo de lanzamiento de conjuros se reducirá a la mitad. Estos efectos no son acumulables. Si se lanza sobre una criatura con Celeridad, ambos conjuros se disiparán.

## RAYO DEBILITANTE

*Nivel 2*

**Alcance:** 20 pies (6 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Lanzas un rayo que impacta en un objetivo. Si superas una tirada de conjuro, reduces a la mitad el daño de los ataques cuerpo a cuerpo de la criatura.

## RECUERDO ARCANO

*Nivel 6*

**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Vuelves a tener disponible y listo para lanzar un conjuro de nivel 5 o inferior que hayas gastado en el último día.

## REFLEJAR

*Nivel 7*

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Todos los conjuros y habilidades mágicas que te tengan como objetivo directo, toman como objetivo al lanzador. Debes ser el objetivo directo del conjuro, si estás dentro del

área de un conjuro o habilidad mágica te afectará de la forma habitual.

## REMENDAR

*Nivel 1*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Reparas un objeto no mágico que puedas llevar y que esté roto.

## RESISTIR EL FRÍO

*Nivel 2*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Vuelve invulnerable al frío a una criatura. Protege de los efectos del clima extremadamente frío y de la lluvia. Duplica la Absorción y otorga ventaja en las tiradas para evitar ataques, conjuros y alientos de escarcha.

## RESISTIR EL FUEGO

*Nivel 2*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 intervalo por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Vuelve invulnerable al fuego a una criatura. Protege de los efectos del clima extremadamente cálido. Duplica la Absorción y otorga ventaja en las tiradas para evitar ataques, conjuros y alientos de fuego.

## RESPIRACIÓN

*Nivel 3*

**Alcance:** toque

**Duración:** 10 asaltos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Haces crecer a tu objetivo branquias que le permiten respirar bajo el agua. Puedes utilizar este conjuro para permitir a una criatura acuática respirar aire.



## ROCIADA DE LUZ

Nivel 1

Alcance: 60 pies (18 m)

Duración: instantánea

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

De tus manos brota un abanico de luz que daña a las criaturas que alcanza. El efecto que produce en cada criatura es aleatorio, y se establece según la siguiente tabla:

1d6	EFEECTO
1	2d6 de daño o la mitad si fallas tirada de conjuro
2	3d6 de daño o la mitad si fallas tirada de conjuro
3	4d6 de daño o la mitad si fallas tirada de conjuro
4	Muerte por veneno si superas tirada de conjuro
5	Petrificación si superas tirada de conjuro
6	Dos de las anteriores

## ROPA SAGRADA

Nivel 3

Alcance: toque

Duración: 1 intervalo por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Endureces los ropajes que toques y otorgas a quien los porte +1 a la Absorción por cada tres de tus niveles. No se acumula ninguna otra fuente de Absorción, como armaduras, escudos, encantamientos u objetos mágicos de protección.

## RUNA EXPLOSIVA

Nivel 3

Alcance: toque

Duración: permanente o hasta que se activa

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Grabas una runa explosiva para proteger un escrito, que al ser leída se activa realizando 2d6 puntos de daño en un radio de 10 pies (3 m). Deberás realizar una tirada de conjuro por cada criatura en el área. En caso de fallar reciben solamente la mitad del daño. Tras detonar, el contenido protegido sobre el que se escribió la runa se borra.

Tu runa puede ser eliminada con Disipar Magia. Los magos pueden detectar la runa con una tirada de Inteligencia, mientras que el resto de personaje solo lo harán con un 19+ de probabilidades.

## RUNA DE CONVOCACIÓN

Nivel 7

Alcance: ilimitado

Duración: permanente

Tiempo de lanzamiento: 1 intervalo

Marcas un objeto que puedas portar con una runa de convocación para que acuda a ti cuando lo llames. En cualquier momento, si pronuncias el nombre del objeto y te concentras durante un asalto, este aparecerá en tus manos. Si el objeto se encuentra en un lugar que no permita las invocaciones o protegido mágicamente, no podrás convocarlo, aunque la runa continúe grabada en él.

## RUNA DE LOCALIZACIÓN

Nivel 2

Alcance: ilimitado

Duración: permanente

Tiempo de lanzamiento: 1 intervalo

Marcas un objeto que puedas portar con una runa de localización. En cualquier momento, si pronuncias el nombre del objeto y te concentras durante un asalto, conocerás su localización. Si el objeto se encuentra en un lugar que no permita las invocaciones o protegido mágicamente, no podrás localizarlo, aunque la runa continúe grabada en él.

## RUNA DE VIGILANCIA

Nivel 7

Alcance: toque

Duración: 1 intervalo por nivel desde que se activa

Tiempo de lanzamiento: 1 intervalo

Marcas un objeto que puedas portar con una runa de vigilancia. La runa se transferirá a la primera criatura que toque el objeto —esta runa es indetectable salvo por métodos mágicos—. Podrás saber cuándo se activa la runa y, mientras dure el conjuro, experimentarás todo lo que la víctima sienta o capte a través de sus sentidos. También podrás realizar conjuros a través de la víctima.

## RUNA MÁGICA

Nivel 1

Alcance: toque

Duración: permanente

Tiempo de lanzamiento: 1 intervalo

Marcas un objeto ordinario que puedas portar con una runa mágica. El objeto parecerá mágico ante conjuros como Detectar magia o similares. Si se marca un objeto mágico, este parecerá ser un objeto ordinario ante estos conjuros.

## SACRIFICIO

*Nivel 3*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantáneo

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Transfieres cualquier cantidad de puntos de Salud actual a un aliado.

## SANAR

*Nivel 6*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Curas 2d12 puntos de daño y eliminas todas las enfermedades, venenos y maldiciones del objetivo. También le curas la ceguera, la sordera, el agotamiento y los efectos de Imbecilidad.

## SANTUARIO

*Nivel 1*

**Alcance:** toque

**Duración:** 2 asaltos por nivel o si el objetivo ataca o realiza cualquier tipo de acción violenta

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Cuando una criatura intente atacar al objetivo de este conjuro tiene un 7+ de probabilidad de no hacer nada este turno.

## SEGUNDA OPORTUNIDAD

*Nivel 2*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Tocas a un personaje que haya sido envenenado en las últimas 24 horas y le permites volver a tirar la tirada de reacción para resistir los efectos del veneno.

## SEÍSMO

*Nivel 7*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 1 asalto

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Convocas un seísmo de 3 pies (1,5 m) de radio por cada uno de tus niveles. Las criaturas en el área no podrán moverse, lanzar conjuros ni atacar. El seísmo puede tener efectos adicionales dependiendo del lugar:

- **Acantilado:** desmoronas el acantilado creando un alud de tierra. Las criaturas que arrolle reciben 7d6 puntos de daño.

- **Exteriores:** creas fisuras en el suelo. Cada criatura en el área tiene un 13+ de probabilidades de caer por una de estas fisuras y morir.
- **Subterráneos:** hundes el techo provocando 7d6 puntos de daño a todas las criaturas bajo el mismo.
- **Terreno edificado:** Las estructuras de los edificios sufren 5d12 puntos de daño. Si son de madera se derrumban. Todas las criaturas de su interior reciben 7d6 puntos de daño.

## SELLO DIVINO

*Nivel 6*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Proteges un área cuadrada de 60 pies (18 m). No se podrá salir o acceder a ella a través de cambios de plano y hechizos de teletransporte. Tampoco se podrá invocar a nadie hacia ni desde su interior.

## SIETE PUERTAS

*Nivel 4*

**Alcance:** 6 millas (10 km)

**Duración:** 4d6 intervalos

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Enlazas siete puertas que desees en una distancia igual al alcance del conjuro. Numera cada una de ellas. Cada vez que alguien cruce una de esas puertas debe tirar 1d8 y viajará a la puerta cuyo número ha obtenido. Si obtiene un 8, quedará atrapado entre planos durante 1d6 intervalos, o hasta que finalice el conjuro. Tú puedes tirar dos dados y elegir la puerta que más te convenga de las dos.

## SILENCIO

*Nivel 2*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 2 asaltos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Un área de completo silencio envuelve un área de 20 pies (6 m) de radio centrado en un punto de tu elección. En el interior del aura no es posible producir ningún sonido. Tampoco es posible lanzar ningún conjuro.

Puedes escoger como objetivo a una criatura, en cuyo caso tendrás que superar una tirada de conjuro, pero el área le seguirá. Con un fallo, el aura de silencio permanecerá en el mismo sitio.



## SIMULACRO

*Nivel 7*

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas un duplicado de una criatura de la que poseas algún trozo de uña o pelo. El duplicado estará a tus órdenes, tiene la mitad de Salud y un tercio de la memoria del original. Nunca podrá subir de nivel ni mejorar sus características. Si llegan a Salud 0 se deshacen en un montón de líquidos similares al agua sucia. El simulacro irradia un aura mágica y puede ser descubierto con facilidad por alguien con visión verdadera.

## SUGESTIÓN

*Nivel 3*

**Alcance:** 30 pies (9 m)

**Duración:** permanente o hasta que se desencadena

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto.

Si superas una tirada de conjuro, implantas una instrucción oculta en la mente de una criatura con la que estés conversando. Esta instrucción se llevará a cabo cuando suceda una condición que establezcas. La víctima no sabrá lo que sucede, salvo que sea un mago o un elfo. Este conjuro puede establecer cambios en el comportamiento o rasgos de personalidad.

## SUGESTIÓN EN MASA

*Nivel 6*

**Alcance:** 10 pies (3 m) por nivel

**Duración:** permanente o hasta que se desencadena

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto.

Puedes usar el conjuro Sugestión sobre varias criaturas con las que estés conversando. La sugestión debe ser la misma para todas ellas, aunque es necesario superar una tirada de conjuro para cada una.

## TELARAÑA

*Nivel 2*

**Alcance:** 5 pies (1,5 m) por nivel

**Duración:** 2 intervalos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Lanzas telarañas por la boca en un área de 20 pies (6 m) cuadrados. Las criaturas del área no podrán moverse. Es posible romper la red empleando 2d4 asaltos.

## TELEQUINESIA

*Nivel 5*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Mientras dure este conjuro, puedes mover objetos y criaturas con la mente, concentrándose en ellos como única acción. Las criaturas no voluntarias necesitan de una tirada de conjuro para ser movidas. No puedes mover nada que sea más grande que un ser humano corpulento.

## TELETRANSPORTE

*Nivel 5*

**Alcance:** toque

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes teletransportarte una distancia máxima igual a 100 millas (160 km) por cada uno de tus niveles. Puedes llevar contigo hasta dos criaturas del tamaño de un humano y todo lo que puedan llevar encima. Si las criaturas no son voluntarias debes superar una tirada de conjuro contra ellas.

Si no has estado nunca en el lugar al que pretendes realizar la teletransportación, tienes un 15+ de probabilidades de acabar en un lugar lejano y desconocido determinado por el Árbitro. Si esto sucede, no podrás volver a lanzar teletransporte, aunque lo tengas memorizado, recuperes el conjuro o utilices un pergamino.

## VALENTÍA

*Nivel 1*

**Alcance:** toque

**Duración:** 1 asalto por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Elimina los efectos del miedo producidos por conjuros o por fallar chequeos de desmoralización. Además, el objetivo superará automáticamente todos los chequeos de desmoralización y tiradas para evitar el miedo mágico mientras dure el conjuro.

## VER LO INVISIBLE

*Nivel 2*

**Alcance:** personal

**Duración:** 5 asaltos por nivel

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Puedes ver criaturas y objetos invisibles dentro de un radio igual a 10 pies (3 m) por cada nivel que poseas.

**VOLAR***Nivel 3***Alcance:** toque**Duración:** 1 intervalo por nivel**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Adquieres la maravillosa capacidad de volar a una velocidad máxima de 120 pies (36 m) por asalto.

**VISIÓN VERDADERA***Nivel 5***Alcance:** toque**Duración:** 1 asalto por nivel**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Otorgas al objetivo del conjuro la capacidad de ver a través de la oscuridad normal y mágica, conocer las puertas secretas, identificar las ilusiones, ver criaturas invisibles y observar la forma verdadera de las criaturas y objetos polimorfados, alterados o transmutados.











TERCERA PARTE:

# AVENTURAS Y PELIGROS



TERCERA PARTE: AVENTURAS Y PELIGROS  
**CRIATURAS**



## CREANDO UN MONSTRUO

Crear una criatura en Dungeon Hack es especialmente fácil. Para ello debes seguir los siguientes pasos:

1. Decide por qué representa una amenaza para los personajes.
2. Determina su Nivel.
3. Calcula la Salud.
4. Establece su Moral.
5. Elige su Daño y Absorción.
6. Añade habilidades especiales.

### PASO 1: LA AMENAZA

Antes de comenzar a anotar las estadísticas de la criatura debes pensar los motivos por los que esta supone una amenaza para los jugadores: ¿expulsará un terrible ácido por la boca? ¿Tendrá cuatro brazos? ¿Será casi imposible de atacar debido a su intangibilidad?

Lo que determines en este paso te ayudará a tener claro todos los demás.

### PASO 2: NIVEL

Este paso es el que determina el nivel de poder que tiene la criatura. En otros juegos OSR es el equivalente a los Dados de Golpe (DG).

El nivel de tu criatura puede ser cualquiera que desees, desde 0 a 100 —recuerda que los personajes mortales tienen solamente 36 niveles—. Para conocer un poco mejor cómo ponderar el nivel que tiene tu criatura, deberías echar un vistazo a las criaturas del compendio.

### PASO 3: SALUD

La Salud puede calcularse de dos formas diferentes. El método común asu-

me que la Salud es la suma de los resultados en una tirada de tantos d8 como niveles tiene la criatura.

Otra opción, más rápida, es asignar un valor aproximado al valor que se indica en la tabla **Valores Promedio por Nivel**, en la página siguiente.

### PASO 4: MORAL

La Moral de una criatura se determina en función de lo cobarde o valiente que esta sea. Los muertos vivientes y los gólems no suelen tener puntuación de Moral, ya que son inmunes a las tiradas de desmoralización.

Puedes utilizar la tabla siguiente para decidir qué puntuación de Moral debe tener tu criatura:

Criatura	Moral
Cobarde o instintiva	5 o 6
Equilibrada o en sus cabales	7 u 8
Agresiva o demente	9 o 10
Inquebrantable	11 o 12

### PASO 5: DAÑO Y ABSORCIÓN

El Daño y la Absorción de una criatura no tienen porque depender de su nivel, aunque las criaturas más dañinas y resistentes suelen tener puntuaciones más elevadas.

A la hora de determinar el Daño debes establecer un valor fijo en función de la peligrosidad que quieras dar a la criatura. Guíate por la tabla **Valores Promedio por Nivel**, de la página siguiente.

Ten en cuenta que si tienes pensado que tu criatura vaya a tener habilidades especiales poderosas deberías reducir el daño de sus ataques.



## VALORES PROMEDIO POR NIVEL

Nivel	Salud	Daño mínimo	Daño máximo	Absorción media	
0	4	1	3	0	
1	8	2	10	2	
2	12				
3	16	3	25		
4	20				
5	24				
6	28	6	35	3	
7	32				
8	36				
9	40	9	45		
10	44		4		
11	48				
12	52	12		50	
13	56				
14	60				
15	64	15	55	5	
16	68				
17	72				
18	76	18	60		
19	80		6		
20	84				
21	88	21		65	
22	92				
23	96		7		
24	100	24		70	
25	104				
26	108				
27	112	27	75	7	
28	116				
29	120				
30	124	30	80		
31	128		9		
32	132				
33	136	33		85	
34	140				
35	144				
36	148	36	90	9	
37	152				
38+	+4				+1

Pregúntate cuántos **ataques** realizará la criatura —lo habitual suele ser entre uno y seis— y divide el valor total de daño que has obtenido entre estos ataques. Fíjate que una criatura con múltiples ataques es capaz de atacar a diferentes objetivos, mientras que una con solo uno concentrará su daño de forma demoledora, por lo que será más difícil de absorber para los personajes.

Para definir la **Absorción** de tu criatura debes preguntarte acerca de la dureza de su piel. Después escoge un valor entre 0 y 15 y guíate por la tabla de **Valores Promedio por Nivel**, en la página anterior.

Muchas de las criaturas humanoides pueden usar armas y armaduras, por lo que es recomendable usar los valores de Absorción y daño correspondientes a dicho equipo.

## PASO 6: HABILIDADES

En este paso ya has creado los rasgos principales de tu criatura y resta lo que hará que sea un reto excitante y único: las habilidades especiales.

Piensa en cómo lucharía la criatura en la ficción, si tiene algo especialmente característico —acude al paso 1 si es necesario— y añade algún ataque o propiedad especial.

Este paso es el que provocará que la criatura sea memorable, así que no tengas miedo en meter varias habilidades especiales... ¡Sobre todo si creas algunas perjudiciales!

## ESTADÍSTICAS DE UNA CRIATURA

Tanto los monstruos que el Árbitro cree como los que se presentan un poco más adelante en este capítulo tienen los mismos rasgos:

- **Nivel.** Indica el nivel, el grado de poder más representativo.
- **Alineamiento.** L (Legal), N (Neutral) o C (Caótico).
- **Moral.** La puntuación contra la que tiene que enfrentarse la tirada de desmoralización.
- **Movimiento.** El movimiento no se representa en las estadísticas de la criatura. El movimiento base de todas ellas son 30 pies (9 m), mientras que el movimiento base de las criaturas que vuelen alcanzan los 50 pies (15 m). Algunos seres especialmente veloces —determinado por la ficción— pueden tener valores mayores, así como los más lentos pueden tener valores menores. Corresponde al Árbitro juzgar qué criaturas —y en qué situaciones— aplican a estos casos.
- **Ataque.** Los ataques que realiza la criatura cada turno. Es posible que existan algunas criaturas que repitan un mismo ataque.
- **Daño.** El daño realizado por cada ataque. A este daño debe restarse la absorción de los personajes. En los ataques que se realicen varias veces se repetirá siempre el daño.
- **Absorción.** Es el daño que absorbe en cada ataque recibido.
- **Salud.** Representa la Salud total.

## PLANTILLA DE MONSTRUO

Nivel [Nivel] ([Alineamiento]). Moral [Moral].

Ataques: [Ataque] ([Daño]).

Absorción [Absorción]. Salud [Salud].



## ESTADÍSTICAS REDUCIDAS

Existe una forma de representar las criaturas de manera mucho más directa y reducida. Este formato es ideal para introducir monstruos sencillos en aventuras y anotaciones.

### PLANTILLA REDUCIDA

[Nombre] ([Nivel], [Alineamiento]):  
AB[Absorción], S[Salud], AT[Daño]/  
[Daño], M[Moral].

### EJEMPLO: CANGREJO GIGANTE

En lugar de:

Nivel 3 (N). Moral 7.

Ataques: 2 pinzas (9).

Absorción 2. Salud 16.

Tenemos:

Cangrejo gigante (3, N): AB2, S16,  
AT9/9, M7.

## HORDAS

Además de las criaturas que se presentan en este capítulo —o las que puedas crear— es posible utilizar las criaturas en **hordas**.

Las hordas nos permiten agilizar los combates sin tener que disponer multitud de enemigos. Para ello, tan solo es necesario tomar las estadísticas de una

criatura y aplicarle las siguientes modificaciones:

- **Nivel.** El nivel de la criatura aumentará en función de su tamaño al convertirse en horda. Esto incrementará necesariamente su Salud, pero no su Daño ni Absorción.
- **Ataques.** Cuando se combate con una horda, cada personaje recibe los ataques de la criatura entre una y tres veces.
- **Moral.** La moral de una criatura aumenta cuando forma parte de una horda... ¡Siendo muchos será cosa fácil!
- **Combate.** Cuando se combate con una horda, se considera que todos los personajes que permanezcan en la distancia indicada en la tabla están cuerpo a cuerpo y serán objetivo de la horda.

En la tabla inferior se muestran las modificaciones de la horda comentadas anteriormente, que variarán en función del tamaño de la misma.

### EJEMPLO: HORDA DE CANGREJOS GIGANTES

El perfil anterior, en una horda de tamaño mediana, quedaría:

Nivel 9 (N). Moral 9.

Ataques: 4 pinzas a cada enemigo (9) en un área de 60 pies (18 m) de radio.

Absorción 2. Salud 40.

Tamaño	Nivel	Salud	Ataques	Distancia	Moral
Pequeña	+3	+12	x1	30 pies (9 m)	+1
Mediana	+6	+24	x2	60 pies (18 m)	+2
Grande	+9	+36	x3	120 pies (36 m)	+3

## COMPENDIO DE CRIATURAS

A continuación se presenta un buen número de criaturas clásicas que puedes incluir en tus aventuras. Cada una de ellas incluye sus rasgos y habilidades básicos, pero te invitamos a que las personalices modificando su nivel y añadiendo tus propias habilidades especiales.

### ABEJA ASESINA

Este insecto es una enorme abeja de un pie de alto que ataca a cualquiera que se acerque a su colmena.

Estas colmenas suelen estar construidas en cuevas situadas cerca de llanuras, ruinas y bosques. En ellas hay siempre un mínimo de diez de estas criaturas, además de la abeja reina. Allí dentro, generan algo de miel mágica que, al ser consumida en su totalidad por una criatura, puede sanar 1d8 puntos de daño.

#### ABEJA ASESINA

Nivel 0 (N). Moral 9.

Ataques: Picadura (3).

Absorción 1. Salud 4.

Esta criatura muere tras atacar con éxito una vez.

#### ABEJA REINA

Nivel 2 (N). Moral 10.

Ataques: Picadura (8).

Absorción 1. Salud 12.

### ACECHADOR INVISIBLE

Se trata de un monstruo de forma humanoide que ha sido invocado desde el plano elemental del aire con el objetivo de seguir o asesinar a los enemigos del conjurador.

Nivel 8 (N). Moral 12.

Ataques: Soplido (10).

Absorción 3. Salud 36.

El acechador invisible puede emboscar a otras criaturas con 4+, salvo que puedan ver lo invisible, en cuyo caso lo hará con 8+.

Además, mientras esté en su propio plano, esta criatura puede lanzar Percepción extrasensorial y cambiar su forma a voluntad.

### ARAÑA GIGANTE

No son más que versiones enormes y mortalmente peligrosas de las arañas más tradicionales.

#### TARÁNTULA

Nivel 4 (N). Moral 8.

Ataques: Mordisco (8).

Absorción 3. Salud 16.

Cuando la tarántula muerde a una víctima, esta tiene que superar una tirada de Constitución o comenzará a tener fuertes espasmos —que le otorgarán desventaja en todas las tiradas que realice—. Este efecto mágico dura 2d6 asaltos. Cuando se recupere del efecto, la víctima perderá un punto de energía.

#### VIUDA NEGRA

Nivel 3 (N). Moral 8.

Ataques: Mordisco (9).

Absorción 2. Salud 16.

La telaraña de esta criatura debe ser considerada de la misma forma que el conjuro Telaraña.

Cualquier criatura que sea mordida por una viuda negra debe superar una tirada de Constitución o morirá en un asalto.



## ARPÍA

Estas criaturas, mitad águilas gigantes mitad mujeres salvajes, hacen sus nidos en colinas y montañas cercanas a rutas comerciales y pasos fronterizos.

Se alimentan de los viajeros que consiguen atraer con sus cánticos.

**Nivel 3 (C). Moral 7.**

**Ataques:** 2 garras (4) y arma (6).

**Absorción 1. Salud 16.**

En lugar de atacar, una arpía puede encantar mediante la melodía de una canción a todas las criaturas que la escuchan y no superen una tirada de Carisma. Las víctimas deberán acercarse lo máximo posible hasta la arpía y no podrán realizar ninguna acción que no sea moverse hacia ella.

Las arpías más poderosas podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

## BABUINO DE LAS ROCAS

Estos babuinos son más grandes e inteligentes que los demás. Prefieren alimentarse de ovejas, ciervos y cabras, pero, de ser necesario, son capaces incluso de comer humanoides.

Se agrupan en manadas de hasta treinta miembros, en torno a un macho dominante.

### BABUINO DE LAS ROCAS

**Nivel 2 (N). Moral 8.**

**Ataques:** Clava (6) o mordisco (3).

**Absorción 2. Salud 12.**

### BABUINO MACHO DOMINANTE

**Nivel 6 (N). Moral 9.**

**Ataques:** 2 clavas (8) y un mordisco (6).

**Absorción 3. Salud 28.**

## BALLENA ASESIONA

Esta ballena de 25 pies (7,5 m) de longitud habita aguas frías, cazando todas

las criaturas que se encuentra en su camino.

**Nivel 6 (N). Moral 10.**

**Ataques:** Mordisco (15).

**Absorción 1. Salud 28.**

Cuando una de sus víctimas obtiene un 1 en su tirada de Destreza para evitar el mordisco de la ballena asesina, es tragada. Cuando una criatura es tragada, perderá 2d6 de daño por asalto —este daño no se puede absorber, salvo por métodos mágicos—. Cuando la Salud de la criatura tragada llega a 0, es completamente digerida por la ballena asesina y, por tanto, muere.

## BASILISCO

Este monstruoso reptil de 10 pies (3 m) de longitud es especialmente brillante y llamativo.

Por lo general, es fácil detectar dónde hay una guarida de basiliscos: suelen dejar a las víctimas de su mirada petrificadas en el bosque y cerca de las cavernas.

**Nivel 6 (N). Moral 9.**

**Ataques:** Mordisco (10).

**Absorción 3. Salud 28.**

Cuando el basilisco logra impactar con su mordisco, la víctima debe superar una tirada de Sabiduría o quedará petrificada —¡junto con todo el equipo que porte!— por su mirada. Si la víctima intenta no mirar al basilisco, tendrá desventaja en la tirada de Destreza para evitar el mordisco y ventaja en la tirada de Sabiduría para evitar la petrificación. Mirar directamente al basilisco tiene el mismo efecto.

## CABALLO

Estas criaturas herbívoras suelen adiestrarse como monturas para la mayoría de los humanoides.

**CABALLO DE GUERRA****Nivel 3 (N). Moral 9.****Ataques:** 2 pezuñas (6).**Absorción 4. Salud 16.**

Son caballos especialmente bravos y fuertes, así que cuando carga sobre sus enemigos, su jinete puede hacer el doble de daño si va equipado con lanza.

**CABALLO DE MONTA****Nivel 2 (N). Moral 7.****Ataques:** 2 pezuñas (4).**Absorción 1. Salud 12.**

Son las monturas perfectas para recorrer largas distancias. La mayoría de los caballos salvajes son de este tipo.

**CABALLO DE TIRO****Nivel 3 (N). Moral 6.****Ataques:** Mordisco (3).**Absorción 1. Salud 16.**

Este caballo es más resistente de lo habitual y suele ser usado para tirar de carros. Esta criatura no combatirá, si es atacada, huirá.

**PONI****Nivel 2 (N). Moral 7.****Ataques:** 2 pezuñas (4).**Absorción 2. Salud 12.**

Es un pequeño caballo que suele utilizarse como montura por niños, medianos y enanos.

**CAMALEÓN CORNUDO**

Se trata de un reptil de gran tamaño que cambia su color confundándose con el entorno.

**Nivel 5 (N). Moral 7.****Ataques:** Mordisco (6) y cornada (6).**Absorción 1. Salud 24.**

Es capaz de emboscar a otras criaturas con 4+.

En lugar de realizar mordisco, puede lanzar su lengua pegajosa a una criatura a 10 pies (3 m) o menos. De conseguirlo causará 8 puntos de daño.

Si no realiza su ataque cornada, puede sacudir un coletazo a un enemigo. Este ataque no causa daño, pero impide a la víctima actuar en su siguiente turno.

**CAMELLO**

Estos herbívoros de dos jorobas son utilizadas como animales de monta y tiro en lugares áridos o desérticos, donde predominan altas temperaturas.

Un camello bien hidratado es capaz de aguantar hasta dos semanas sin beber agua.

**Nivel 2 (N). Moral 7.****Ataques:** Mordisco (1) y pezuña (4).**Absorción 1. Salud 12.****CAN ESPECTRAL**

Estos perros fantasmales proceden del vacío que existe entre todos los planos. Son incansables rastreadores, motivo por el que han sido convocados innumeradas veces a otros planos.

**Nivel 5 (C). Moral 12.****Ataques:** Mordisco (9).**Absorción 6. Salud 24.**

Este monstruo es inmune a los conjuros basados en fuego y escarcha y al daño de armas que no sean de plata ni mágicas.

Las criaturas mordidas por un can espectral deben superar una tirada de Inteligencia o comenzarán a desvanecerse gradualmente: 24 horas después, la víctima se volverá traslúcida y fantasmal y será incapaz de interactuar con cualquier cosa o criatura que no sea también espectral.

Se puede revertir esta situación mediante el conjuro Puerta dimensional.



## CAN INFERNAL

Este monstruo rojizo es similar a un perro del tamaño de un poni. Se trata de una criatura especialmente inteligente y perceptiva que tiende a vivir en volcanes, cavernas y montañas, allí donde pueden encontrarse otras criaturas afines al fuego.

**Nivel 7 (C). Moral 9.**

**Ataques:** Mordisco (6) o aliento (24)

**Absorción 3. Salud 32.**

Esta criatura tiene siempre presentes los efectos del conjuro Ver lo invisible y no reciben daño del fuego normal.

El can infernal lanzará su aliento de fuego a una criatura que tenga cuerpo a cuerpo si supera una tirada de 14+ al inicio de su turno, de lo contrario, empleará como ataque su mordisco. Si la víctima consigue evitar el aliento, recibe la mitad del daño.

## CANGREJO GIGANTE

Estos animales gigantes alcanzan los 8 pies de diámetro (2,5 m) y pueden encontrarse en ríos y zonas anegadas.

Son muy violentos y atacarán y se comerán todo lo que vean que se mueve.

**Nivel 3 (N). Moral 7.**

**Ataques:** 2 pinzas (9).

**Absorción 2. Salud 16.**

## CENTAURO

Se trata de un humanoide con las cuatro piernas de un caballo. Tienen una inteligencia similar a la de los seres humanos y viven en pequeñas tribus asentadas en bosques y colinas.

**Nivel 4 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 pezuñas (6) y lanza (6).

**Absorción 2. Salud 20.**

Los centauros más poderosos podrían lanzar conjuros como magos de hasta nivel 8.

## CÍCLOPE

Este raro y solitario gigante de unos 20 pies (6 m) de alto tiene un único ojo central en su cabeza.

**Nivel 13 (C). Moral 9.**

**Ataques:** Clava de madera (20).

**Absorción 3. Salud 56.**

Los personajes que intenten esquivar un ataque del cíclope tienen ventaja.

Cuando un cíclope aparezca en el juego, tiene un 20+ de posibilidades de conocer el conjuro Maldecir.

Los cíclopes más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 4 o como magos de hasta nivel 2.

## CIEMPIÉS GIGANTE

Se trata de un insecto de un pie de longitud (30 cm) que habita en lugares oscuros y húmedos. No es especialmente agresivo, aunque atacará si es molestado.

**Nivel 0 (N). Moral 7.**

**Ataques:** Mordisco (1).

**Absorción 0. Salud 4.**

Las víctimas de su mordisco deben superar una tirada de Constitución o caen enfermas durante 10 días. Durante este tiempo, moverán la mitad y no podrán desempeñar labores físicas tales como atacar, trepar o correr. La enfermedad es mortal contra criaturas pequeñas, como pájaros o insectos.

## CIENO DE LAVA

Este cieno parece un charco de roca fundida que vive en lugares volcánicos o de altas temperaturas. No es una criatura inteligente y atacará al primer ser vivo que vea.

**Nivel 9 (C). Moral 12.**

**Ataques:** 3 seudópodos (15).

**Absorción 2. Salud 40.**

Es inmune al fuego y a los ataques mentales. Es vulnerable a la escarcha —doble de daño—.

Sus ataques pseudópodos son capaces de alcanzar criaturas que estén a 15 pies (4,5 m) y tras dañar a una víctima dejan una capa de sustancia ardiente que causa 12 puntos de daño durante 1d4 asaltos. Múltiples ataques sobre una misma criatura no acumularán el daño causado, pero sí la duración del mismo.

### CIEÑO GRIS

Cuando este cieno se encuentra sobre la roca puede confundirse con un pequeño charco sobre la misma.

**Nivel 3 (N). Moral 12.**

**Ataques:** Pseudópodo (12).

**Absorción 2. Salud 16.**

Es inmune al fuego y la escarcha.

Su ataque pseudópodo es ácido y derrite la armadura de sus víctimas —por cada ataque que absorba pierde una categoría de DU, excepto si es mágica—. Una vez consigue dañar a una criatura, se adhiere a ella dañándola directamente cada turno. Es posible quitarse de encima el cieno gris superando una tirada de Fuerza.

Cada vez que se le ataque con un arma no mágica hay un 9+ de posibilidades de que ese arma quede completamente destruida. Si el arma es mágica, las posibilidades disminuyen a 17+.

### COCATRIZ

Esta criatura bípeda tiene la apariencia de una serpiente y la cabeza, alas y piernas de un gallo.

**Nivel 5 (N). Moral 7.**

**Ataques:** Picotazo (6).

**Absorción 2. Salud 24.**

Cualquier criatura que toque o sea picada por la cocatriz debe superar una

tirada de Constitución o se convertirá en piedra instantáneamente.

### COCODRILLO

Estos peligrosos reptiles suelen encontrarse en pantanos y ríos. Suelen atacar a las criaturas dentro del agua, preferiblemente a las que sangran o se mueven de forma violenta.

**Nivel 2 (N). Moral 7.**

**Ataques:** Mordisco (8).

**Absorción 2. Salud 12.**

### COCODRILLO PREHISTÓRICO

Este cocodrilo mide más de 50 pies (15 m) y es capaz de devorar pequeñas embarcaciones.

**Nivel 15 (N). Moral 9.**

**Ataques:** Mordisco (16).

**Absorción 4. Salud 64.**

### COMADREJA GIGANTE

Se trata de una comadreja de casi 10 pies (3 m) de largo que posee un vistoso pelaje blanco o marrón.

Suele cazar en grupos de entre cuatro y seis miembros.

**Nivel 4 (N). Moral 8.**

**Ataques:** Mordisco (6).

**Absorción 1. Salud 20.**

Esta criatura puede emboscar con 8+.

Cuando muerde a una víctima, la sujeta y bebe su sangre —soltarse requiere una acción y superar una tirada de Fuerza—. Cada turno en el que permanezca bebiendo, causa 6 puntos de daño.

### CUBO GELATINOSO

Este monstruo tiene el aspecto de un cubo de gelatina transparente de 10 pies (3 m) de lado. Suele habitar en mazmorras, en solitario o en grupos de



hasta cuatro miembros, limpiando toda la materia que se encuentra tirada y atacando todos los seres vivos con los que se cruza.

**Nivel 4 (N). Moral 12.**

**Ataques:** Engullir (6).

**Absorción 1. Salud 20.**

Cuando está quieto en una mazmorra o sitio cerrado es imposible de ver, con lo que emboscará sin tirada.

Es inmune a la escarcha y el rayo.

Su ataque provoca que las criaturas queden paralizadas en su interior —se puede evitar con una tirada de Constitución—. La parálisis dura 2d4 asaltos y causa 6 de daño adicional por turno.

## **DELFIN**

Los delfines son amistosos mamíferos acuáticos de gran inteligencia que se ven obligados a salir del agua cada 15 minutos para respirar.

**Nivel 3 (L). Moral 10.**

**Ataques:** Cabezazo (6).

**Absorción 1. Salud 16.**

Puede comunicarse telepáticamente con otros delfines y lanzar el conjuro Detectar magia a voluntad.

## **DIENTES DE SABLE**

Estos tigres son los felinos más peligrosos y feroces. Toman su nombre de sus inmensos dientes.

**Nivel 8 (N). Moral 10.**

**Ataques:** 2 garras (8) y mordisco (12).

**Absorción 2. Salud 36.**

## **DINOSAURIO**

Al igual que otras criaturas gigantes que se presentan en este compendio —el tigre dientes de sable o el cocodri-lo prehistórico—, estas criaturas vienen de un mundo perdido.

Suelen destacar por su enorme tamaño, adecuados a una escala mucho mayor que la del resto de criaturas.

## **PLESIOSAURIO**

**Nivel 16 (N). Moral 9.**

**Ataques:** Mordisco (15).

**Absorción 2. Salud 68.**

Este dinosaurio acuático posee un largo cuello y cuatro inmensas aletas. Es una criatura muy agresiva.

## **PTERANODÓN**

**Nivel 5 (N). Moral 8.**

**Ataques:** Picotazo (12).

**Absorción 2. Salud 24.**

Es un enorme reptil volador con enormes alas y una gran agresividad. Es capaz de llevar una criatura tan grande como un humano.

## **PTERODÁCTILO**

**Nivel 1 (N). Moral 7.**

**Ataques:** Picotazo (3).

**Absorción 2. Salud 8.**

Es una versión más pequeña del pteranodón.

## **PTEROSAURIO**

**Nivel 10 (N). Moral 9.**

**Ataques:** Picotazo (12).

**Absorción 2. Salud 44.**

Es una versión más grande del pteranodón, capaz de llevar una criatura tan grande como un elefante.

Cuando ataca tras emboscar, su daño aumenta a 24.

## **TIRANOSAURIO REX**

**Nivel 20 (N). Moral 11.**

**Ataques:** Mordisco (21).

**Absorción 4. Salud 84.**

El rey de los dinosaurios es el depredador más grande de todos ellos. Puede medir más de 20 pies (6 m) de alto y pesar más de 8 toneladas.

Si un personaje obtiene un 1 o un 2 al realizar una tirada de Destreza para evitar ser mordido por un tiranosaurio

rex, será tragado. Dentro de la criatura, recibe 6 puntos de daño no absorbibles por armadura. Cuando su Salud llega a 0, muere digerido por la bestia.

### TRICERATOPS

**Nivel 20 (N). Moral 9.**

**Ataques:** 3 cornadas (12).

**Absorción 7. Salud 84.**

Este dinosaurio herbívoro anda sobre cuatro patas y posee un enorme armazón en su cabeza.

Cuando carga realiza el doble de daño con su primera cornada.

### DJINN

Un djinn es una bondadosa criatura del plano elemental del aire que tiende a ser convocada al plano material vinculándose a objetos. Cuando muere, su espíritu regresa a su plano de origen.

### DJINN

**Nivel 7 (C). Moral 12.**

**Ataques:** Puñetazo (12).

**Absorción 2. Salud 32.**

Solo puede ser dañado por magia o armas mágicas. En el plano elemental de aire, también son inmunes a los conjuros de nivel 1 y a todos los ataques basados en agua.

Puede volar.

Puede utilizar cada uno de sus poderes tres veces al día:

- Puede crear comida y agua.
- Crear objetos metálicos —si son de hierro duran un intervalo, mientras que si son de oro tardan 24 horas en desaparecer—.
- Crear productos blandos y objetos de madera de forma permanente.
- Volverse invisible.
- Adoptar Forma gaseosa.
- Crear ilusiones que afectan a la vista y al oído. Desaparecen cuando son tocadas o son objetivo de Disipar magia.

- Convertirse en un torbellino —un cono de 70 pies (21 m) de alto y 15 pies (4,5 m) de diámetro—. Tarda cinco asaltos en transformarse. Cuando lo hace, todo aquel que se cruza en su camino recibe 9 puntos de daño y todas las criaturas de nivel 2 o inferior son absorbidas y aniquiladas si no superan una tirada de Fuerza.

Los djinn más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 4 o como magos de hasta nivel 6.

### DJINN BAJÁ

**Nivel 15 (C). Moral 11.**

**Ataques:** 2 puñetazos (20).

**Absorción 3. Salud 64.**

Los bajá suelen ser los gobernantes de entre los djinn. Son algo más grandes y considerablemente más poderosos.

Solo puede ser dañado por magia o armas mágicas. En el plano elemental de aire, también son inmunes a los conjuros de nivel 1 y a todos los ataques basados en agua.

Puede volar.

Puede utilizar los siguientes poderes a voluntad:

- Puede crear comida y agua.
- Crear objetos metálicos —si son de hierro duran un intervalo, mientras que si son de oro tardan 24 horas en desaparecer—.
- Crear productos blandos y objetos de madera de forma permanente.
- Volverse invisible.
- Adoptar Forma gaseosa.
- Crear ilusiones que afectan a la vista y al oído. Desaparecen cuando son tocadas o son objetivo de Disipar magia.
- Convertirse en un torbellino —un cono de 120 pies (36 m) de alto y 30 pies (9 m) de diámetro—. Tarda un salto en transformarse. Cuando lo hace, todo aquel que se cruza



en su camino recibe 24 puntos de daño y todas las criaturas de nivel 5 o inferior son absorbidas y aniquiladas si no superan una tirada de Fuerza.

Además, pueden utilizar los siguientes poderes una vez al día:

- Conceder a otro un deseo.
- Lanzar Nube aniquiladora.
- Convertir el agua en gas.
- Lanzar Controlar el clima.

Estas criaturas no pueden ser invocadas y, por lo general, suelen aparecer en el plano material para proteger a los djinn maltratados.

Los djinn bajá más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 12.

## **DOPPLEGANGER**

Estos cambiaformas humanoides son tan inteligentes como malignos. Suelen adoptar las formas de los humanoides que matan, para suplantarles. Cuando mueren, vuelven a su forma original.

**Nivel 4 (C). Moral 8.**

**Ataques:** Mordisco (12).

**Absorción 2. Salud 20.**

Pueden adoptar la forma de otros humanoides y establece un vínculo limitado con ellas, hasta el punto de poder responder detalladamente a preguntas personales —si está presente la víctima imitada—.

Son inmunes a los conjuros Dormir y Encantar monstruo.

Aunque son extremadamente raros, hay algunos doppelganger que pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

## **DRAGÓN**

Las leyendas más épicas suelen tener como antagonistas —o protagonistas— a estos enormes lagartos alados.

Estas poderosas criaturas viven en lugares alejados de las civilizaciones: las Tierras Salvajes. Gracias a esto, en muchos mapas suelen identificarse las Tierras Salvajes con la frase «Aquí encontrarás dragones». Eso no implica que sea un lugar donde realmente vivan estos seres: simplemente que son regiones donde pueden encontrarse los mayores peligros.

Hay diferentes tipos de dragón en función del color de sus escamas: azul, blanco, dorado, negro, rojo y verde. Independientemente de su color, todos ellos nacen de huevos, son carnívoros e inteligentes, poseen poderosos alientos y aman los tesoros.

### **DRAGÓN AZUL, ADULTO**

**Nivel 13 (N). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (10) y mordisco (24).

**Absorción 6. Salud 56.**

### **DRAGÓN AZUL, ANCIANO**

**Nivel 18 (N). Moral 10.**

**Ataques:** 2 garras (13) y mordisco (28).

**Absorción 7. Salud 76.**

### **DRAGÓN AZUL, JOVEN**

**Nivel 9 (N). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (7) y mordisco (20).

**Absorción 5. Salud 40.**

### **DRAGÓN BLANCO, ADULTO**

**Nivel 9 (N). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (7) y mordisco (16).

**Absorción 4. Salud 40.**

### **DRAGÓN BLANCO, ANCIANO**

**Nivel 12 (N). Moral 10.**

**Ataques:** 2 garras (10) y mordisco (20).

**Absorción 5. Salud 52.**

### **DRAGÓN BLANCO, JOVEN**

**Nivel 6 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (14).

**Absorción 3. Salud 28.**

**DRAGÓN DORADO, ADULTO**

Nivel 16 (L). **Moral** 10.

**Ataques:** 2 garras (8) y mordisco (25).

**Absorción** 7. **Salud** 68.

**DRAGÓN DORADO, ANCIANO**

Nivel 22 (L). **Moral** 11.

**Ataques:** 2 garras (10) y mordisco (29).

**Absorción** 8. **Salud** 92.

**DRAGÓN DORADO, JOVEN**

Nivel 11 (L). **Moral** 10.

**Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (21).

**Absorción** 6. **Salud** 48.

**DRAGÓN NEGRO, ADULTO**

Nivel 10 (C). **Moral** 9.

**Ataques:** 2 garras (8) y mordisco (19).

**Absorción** 5. **Salud** 44.

**DRAGÓN NEGRO, ANCIANO**

Nivel 14 (C). **Moral** 10.

**Ataques:** 2 garras (11) y mordisco (23).

**Absorción** 6. **Salud** 60.

**DRAGÓN NEGRO, JOVEN**

Nivel 7 (C). **Moral** 8.

**Ataques:** 2 garras (5) y mordisco (15).

**Absorción** 4. **Salud** 32.

**DRAGÓN ROJO, ADULTO**

Nivel 15 (C). **Moral** 10.

**Ataques:** 2 garras (8) y mordisco (24).

**Absorción** 6. **Salud** 64.

**DRAGÓN ROJO, ANCIANO**

Nivel 20 (C). **Moral** 11.

**Ataques:** 2 garras (10) y mordisco (28).

**Absorción** 7. **Salud** 84.

**DRAGÓN ROJO, JOVEN**

Nivel 10 (C). **Moral** 10.

**Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (20).

**Absorción** 5. **Salud** 44.

**DRAGÓN VERDE, ADULTO**

Nivel 12 (C). **Moral** 9.

**Ataques:** 2 garras (7) y mordisco (20).

**Absorción** 5. **Salud** 52.

**DRAGÓN VERDE, ANCIANO**

Nivel 16 (C). **Moral** 10.

**Ataques:** 2 garras (7) y mordisco (20).

**Absorción** 6. **Salud** 68.

**DRAGÓN VERDE, JOVEN**

Nivel 8 (C). **Moral** 9.

**Ataques:** 2 garras (7) y mordisco (20).

**Absorción** 4. **Salud** 36.

**Aliento**

Tres veces al día, un dragón puede lanzar un aliento. El área que afecta y el tipo de aliento que es, depende del color y la edad del dragón, como puede verse en la tablas de arriba.

El aliento provoca a cada criatura en el área tanto daño como **Salud** actual tenga el dragón. Las criaturas afectadas que superen una reacción recibirán solamente la mitad del daño. La reacción también depende del color del dragón.

Un aliento en **cono** cubre un ángulo de 90° desde la cabeza del dragón. La distancia especificada indicará la longitud de cada uno de sus laterales.

Un aliento en **línea** abarca 5 pies (1,5 m) de anchura y la longitud indicada.

Un aliento de **nube** rodea al dragón en un área de un radio igual al indicado.

Color	Área	Daño	Salvación
Azul	Línea	Rayo	Constitución
Blanco	Cono	Escarcha	Destreza
Dorado	Cono	Fuego	Destreza
Negro	Línea	Ácido	Constitución
Rojo	Cono	Fuego	Destreza
Verde	Nube	Veneno	Constitución

Edad	Cono	Línea	Nube
Joven	20 pies	30 pies	15 pies
Adulto	40 pies	60 pies	30 pies
Anciano	60 pies	90 pies	45 pies



## Conjuros

Un dragón dorado siempre puede lanzar conjuros como un mago de su nivel. El resto de dragones podrán lanzar conjuros con un 9+ de posibilidades.

### DRAGÓN TORTUGA

Estos seres están compuestos por el cuerpo de un dragón y un duro e inmenso caparazón de tortuga. Viven en las aguas más profundas y son tan grandes que se confunden con pequeños islotes.

**Nivel 30 (C). Moral 10.**

**Ataques:** 2 garras (8) y mordisco (33).

**Absorción 6. Salud 124.**

Tres veces al día, un dragón tortuga puede lanzar un aliento de vapor caliente en un cono de 50 pies (15 m) de longitud. El aliento hace a cada criatura en el área tanto daño como Salud actual tenga el dragón tortuga. Las criaturas afectadas que superen una tirada de Constitución recibirán solamente la mitad del daño.

### DRAGÓN ZOMBI

Los nigromantes con suficiente poder como para capturar a un dragón son capaces de realizar algunos extraños rituales con los que convertirlo en un muerto viviente a su disposición.

Estos dragones renacen como dragones zombi, unas inmensas y esqueléticas criaturas animadas por el frío de la muerte y un hambre voraz.

**Nivel 34 (C). Moral -.**

**Ataques:** 2 garras (14) y mordisco (28).

**Absorción 5. Salud 140.**

Tres veces al día, un dragón zombi puede lanzar un aliento helado en un cono de 60 pies (18 m) de longitud. Este causa a cada criatura tanto daño como Salud actual tenga el dragón zombi. Las crea-

turas afectadas que superen una tirada de Constitución recibirán solamente la mitad del daño.

## DRÍADA

Estas fatas de los bosques son tan tímidas y pacíficas como desconfiadas. Su existencia está ligada a la del árbol del cual nacen y no pueden alejarse más de 300 pies (90 m) de él sin morir.

**Nivel 2 (N). Moral 6.**

**Ataques:** Golpe (6).

**Absorción 2. Salud 12.**

En lugar de atacar, puede usar el conjuro Encantar monstruo a voluntad. Las víctimas de tal conjuro tendrán desventaja. Además, las dríadas más poderosas podrían lanzar conjuros como magos de hasta nivel 4.

## DRÓLEM

Se trata de un gólem con el aspecto de un dragón. No es más que un constructo animado por magia. No posee inteligencia alguna y obedecerá todas las órdenes de su creador.

**Nivel 20 (N). Moral -.**

**Ataques:** 2 garras (9) y mordisco (20).

**Absorción 7. Salud 84.**

El drólem puede Ver lo invisible y es inmune al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir. También es inmune al fuego, a la escarcha y a todo tipo de gases nocivos, así como a todas las armas no mágicas y a los conjuros de nivel 1, 2, 3 y 4.

Tres veces al día, un drólem puede lanzar una nube de veneno en un radio de 20 pies (6 m). El aliento hace que cada criatura en el área que no supere una tirada de Constitución muera.

## ELEFANTE

Este gran mamífero de cuatro patas es muy peligroso cuando es asustado o atacado, a pesar de ser herbívoro.

**Nivel 9 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 colmillos (6) y pisotón (20).

**Absorción 2. Salud 40.**

## ELEMENTAL

Estas mágicas criaturas viven en los planos de existencia elementales. Están especialmente relacionados con los cuatro elementos: agua, aire, fuego y tierra.

- Los elementales de **agua** tienen el aspecto de una gran ola de agua.
- Los elementales de **aire** son similares a un espectacular torbellino.
- Los elementales de **fuego** forman enormes pilares de llamas y ascuas.
- Los elementales de tierra tienen el aspecto de gigantescas figuras humanoides de tierra.

## ELEMENTAL INFERIOR

**Nivel 10 (N). Moral 10.**

**Ataques:** Puñetazo (12).

**Absorción 4. Salud 44.**

Solo pueden ser dañados por magia y armas mágicas.

## ELEMENTAL SUPERIOR

**Nivel 16 (N). Moral 10.**

**Ataques:** Puñetazo (16).

**Absorción 5. Salud 68.**

Solo pueden ser dañados por magia y armas mágicas.

## SEÑOR ELEMENTAL

**Nivel 80 (N). Moral 11.**

**Ataques:** 4 puñetazos (especial).

**Absorción 11. Salud 324.**

Solo pueden ser dañados por magia y armas mágicas.

Cualquier criatura dañada por un señor elemental debe superar una tirada de Constitución o muere inmediatamente. Todos los objetos y equipo que llevara la criatura quedan destruidos con un 3+ de probabilidades por objeto —5+ si es un objeto mágico—.

## Afinidad elemental

Todos los elementales tienen una afinidad elemental. Cada vez que se les ataca con un ataque basado en un elemento, este les realizará un daño aumentado o disminuido en función de la tabla de abajo:

- **Doble daño de:** significa que tras absorber el daño correspondiente, este se multiplica por dos.
- **Daño normal de:** implica que se causa el daño de la forma habitual.
- **Daño mínimo de:** supone que, si tras la absorción se causa daño, solo se recibirá un punto de daño.

**TABLA DE AFINIDAD ELEMENTAL**

Elemento	Doble daño de	Daño normal de	Daño mínimo de
Agua	Aire	Agua, Tierra	Fuego
Aire	Tierra	Aire, Fuego	Agua
Fuego	Agua	Aire, Fuego	Tierra
Tierra	Fuego	Agua, Tierra	Agua



## ESCARABAJO GIGANTE DE FUEGO

Estos escarabajos de 3 pies (90 cm) de longitud suelen vivir bajo tierra. Poseen dos glándulas bajo sus ojos con las que iluminan todo a su alrededor. Cuando estos escarabajos mueren, sus glándulas continúan brillando 1d6 días más.

**Nivel 1 (L o N). Moral 7.**

**Ataques:** Mordisco (6).

**Absorción 4. Salud 8.**

## ESCORPIÓN GIGANTE

Es un agresivo escorpión del tamaño de un caballo pequeño.

**Nivel 4 (N). Moral 11.**

**Ataques:** 2 garras (10) y picadura (4).

**Absorción 3. Salud 20.**

Ataca con todos sus ataques al mismo objetivo, primero con sus garras y luego con su picadura.

Si logra dañar con sus garras a su víctima, esta tendrá desventaja en la tirada de Destreza para evitar la picadura.

Las víctimas a las que logre impactar la picadura deben superar una tirada de Constitución o morirán a causa del veneno.

## ESFINGE

Una esfinge es un monstruo enorme y alado con el cuerpo de un león y la cabeza de un humanoide.

Cualquier personaje puede evitar el combate contra estas terribles criaturas si supera el puzzle o acertijo que esta le plantea.

**Nivel 12 (L, N o C). Moral 10.**

**Ataques:** 2 garras (12) y mordisco (12).

**Absorción 4. Salud 52.**

Esta criatura es inmune a todos los con-

juros de niveles 1, 2 y 3, así como a todas las armas no mágicas.

Las esfinges mujer pueden lanzar conjuros como clérigos de nivel 12, mientras que las esfinges hombre pueden hacerlo como magos de nivel 12. Todas las tiradas realizadas para resistir la magia de estas criaturas deben realizarse con desventaja.

Dos veces por día, una esfinge puede sustituir sus ataques por un rugido. Todas las criaturas a 120 pies (36 m) que no superen una tirada de inteligencia quedarán aturcidas —moverá la mitad y no podrá lanzar conjuros ni atacar durante 1d6 turnos—. Si, además, se encontraban a 10 pies (3 m) o menos, recibirán 27 puntos de daño.

## ESQUELETO

Este muerto viviente se compone del esqueleto animado de un humanoide. Suelen ser guardianes al servicio de nigromantes y magos de alto nivel.

**Nivel 1 (C). Moral -.**

**Ataques:** Espada deteriorada (5).

**Absorción 1. Salud 8.**

Es inmune al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir.

## ESTATUA VIVIENTE

Se trata de estatuas animadas por poderosos magos. Mientras permanecen quietas, parecen estatuas ordinarias.

### ESTATUA VIVIENTE DE CRISTAL

**Nivel 3 (L). Moral 11.**

**Ataques:** 2 golpes (6).

**Absorción 3. Salud 16.**

Es inmune al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente.

**ESTATUA VIVIENTE DE HIERRO****Nivel 4 (N). Moral 11.****Ataques:** 2 golpes (8).**Absorción 4. Salud 20.**

Es inmune al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente.

Cuando se le ataca con un arma no mágica, hay un 13+ de probabilidades de que dicha arma se fusione con parte del cuerpo de la estatua. No será posible sacarla hasta que la estatua muera.

**ESTATUA VIVIENTE DE PIEDRA****Nivel 5 (C). Moral 11.****Ataques:** 2 golpes (9).**Absorción 3. Salud 24.**

Es inmune al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente.

Estas estatuas están rellenas de lava. Cuando logran impactar uno de sus ataques, la víctima tiene un 15+ de posibilidades de que parte de esta lava caiga sobre su cuerpo y le cause 9 puntos de daño.

**ESTIRGE**

Estas criaturas aladas atacan a sus víctimas con su picos, mediante los cuales absorben su sangre.

**Nivel 1 (N). Moral 9.****Ataques:** Picotazo (3).**Absorción 1. Salud 8.**

Cuando consigue dañar a una criatura con su picotazo, se queda bebiendo de su sangre. En cada turno posterior, si sigue sobre su víctima le causa 3 puntos de daño que no se pueden absorber.

**FANTASMA**

Los fantasmas son almas que no han logrado encontrar descanso. Por lo general, suelen encontrarse en los lugares donde sus cuerpos murieron, intentando evitar la luz en lo posible.

**Nivel 14 (L, N o C). Moral 10.****Ataques:** Toque o mirada.**Absorción 6. Salud 60.**

Solo puede ser dañado por armas mágicas y afectado por conjuros que afecten a los seres malignos.

Su ataque de toque envejece a sus víctimas 1d4x10 años —los elfos ignoran el efecto de los primeros 200 años de envejecimiento, los enanos los primeros 50 y los medianos los primeros 20—. Estos efectos son permanentes y acumulativos.

Su ataque de mirada paraliza a una criatura a 60 pies (18 m) si no supera una tirada de Inteligencia.

**FÉNIX**

Procedentes del plano elemental del fuego, estas criaturas parecen enormes águilas de fuego. Son criaturas raras y no suelen atacar salvo que se las ataque primero.

**FÉNIX MAYOR****Nivel 18 (N). Moral 10.****Ataques:** 2 garras (9) y mordisco (15).**Absorción 7. Salud 76.**

Es inmune a todos los tipos de fuego, a las armas no mágicas y a los efectos de encantamiento y parálisis.

Todas las criaturas cuerpo a cuerpo con un fénix mayor reciben 21 de daño de fuego por asalto.

Cuando es destruido, desaparece en una explosión de fuego de 20 pies (6 m) de radio que causa 100 puntos de daño o la mitad si se supera una tirada de Destreza. Un intervalo después, el fénix reaparece totalmente sanado, para huir de la zona.



## FÉNIX MENOR

Nivel 9 (N). Moral 9.

Ataques: 2 garras (6) y mordisco (9).

Absorción 5. Salud 40.

Es inmune a todos los tipos de fuego, a las armas no mágicas y a los efectos de encantamiento y parálisis.

Todas las criaturas cuerpo a cuerpo con un fénix menor reciben 12 de daño de fuego por asalto.

Cuando es destruido, desaparece en una explosión de fuego de 20 pies (6 m) de radio que causa 50 puntos de daño o la mitad si se supera una tirada de Destreza. Un intervalo después, el fénix reaparece totalmente sanado, para huir de la zona.

## GÁRGOLA

Son constructos mágicos creados por los conjuradores como guardianes. Son criaturas humanoides con cuernos, garras, colmillos y alas de murciélago. Su personalidad es tan paciente como territorial.

Nivel 4 (C). Moral -.

Ataques: 2 garras (3), mordisco (6) y cuernos (4).

Absorción 5. Salud 20.

Solo puede ser dañada por magia y armas mágicas y es inmune a Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente.

## GELATINA OCRE

Es una ameba gigante que se encuentra en cavernas y ruinas. Es especialmente temible para los aventureros que no se hayan enfrentado nunca a ella, pues algunos ataques provocan que se divida y multiplique.

### GELATINA OCRE

Nivel 5 (N). Moral 12.

Ataques: Seudópodo (9).

Absorción 2. Salud 24.

Solo puede ser dañada por fuego o escarcha. Destruye toda la madera, cuero y tela que toca.

Cuando se le ataca con ataques de rayo o con armas, se crean 1d4+1 divisiones de gelatina ocre.

### DIVISIÓN DE GELATINA OCRE

Nivel 2 (N). Moral 12.

Ataques: Seudópodo (4).

Absorción 2. Salud 12.

## GIGANTE

Como su nombre indica, los gigantes son criaturas de enorme tamaño y aspecto humanoide.

### GIGANTE DE FUEGO

Nivel 11 (C). Moral 9.

Ataques: Arma (18).

Absorción 3. Salud 48.

Los gigantes de fuego tienen la piel roja y el pelo y la barba de color negro. Miden 16 pies (4,8 m) de altura y suelen portar armaduras de cobre, latón o bronce.

Tienden a vivir cerca de volcanes y otros lugares de altas temperaturas. Sus castillos están hechos de obsidiana y hierro.

En ellos pueden encontrarse también 1d3 hidras o 3d6 canes infernales.

Hay algunos gigantes de fuego que pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

Estas criaturas son inmunes a los ataques de fuego.

### GIGANTE DE HIELO

Nivel 10 (C). Moral 9.

Ataques: Arma (15).

Absorción 3. Salud 44.

Estos gigantes de 18 pies (5,4 m) de altura tienen formas estilizadas, piel pálida y pelo rubio o celeste.

Suelen tener largas barbas y vestir armaduras de cuero y metal. Viven en

castillos situados sobre las cimas de las montañas más elevadas.

Custodiando estos castillos suele haber 6d6 lobos o 3d6 osos polares.

Hay algunos gigantes de hielo que pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

Estas criaturas son inmunes a los ataques de escarcha.

### **GIGANTE DE LA TORMENTA**

**Nivel 15 (L). Moral 10.**

**Ataques:** Puñetazo (27).

**Absorción 5. Salud 64.**

Estos son los gigantes más grandes, pudiendo superar los 22 pies (6,7 m) de altura. Tienen la piel bronceada y el pelo rojo o amarillo.

Son capaces de crear tormentas con una acción. Cuando hay una tormenta, pueden lanzar una descarga de rayos cada 5 asaltos. Este conjuro realizará un daño igual a la Salud actual del gigante. Viven en castillos situados en cimas de montañas, sobre las nubes o en las profundidades del océano.

Hay algunos gigantes de la tormenta que pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 10 o como magos de hasta nivel 10.

Estas criaturas son inmunes a los ataques de rayo.

### **GIGANTE DE LAS COLINAS**

**Nivel 8 (C). Moral 8.**

**Ataques:** Arma (12).

**Absorción 3. Salud 36.**

Estos gigantes son especialmente estúpidos. Miden 12 pies (3,6 m) de altura, visten pieles animales y portan enormes clavos con las que aplastan a sus enemigos.

Suelen vivir en cuevas cerca de poblaciones humanoides, de las que se alimentan.

Hay algunos gigantes de las colinas que pueden lanzar conjuros como clérigos

de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

### **GIGANTE DE LAS MONTAÑAS**

**Nivel 16 (N). Moral 9.**

**Ataques:** Arma (30).

**Absorción 6. Salud 68.**

Su apariencia es similar a la de los gigantes de las colinas y miden entre 12 (3,6 m) y 20 pies (6 m) de altura.

### **GIGANTE DE LAS NUBES**

**Nivel 13 (N). Moral 10.**

**Ataques:** Arma (21).

**Absorción 4. Salud 56.**

Los gigantes de las nubes tienen la piel y el pelo blancos o grises, visten ropas claras y miden hasta 20 pies (6 m) de altura.

Son especialmente perceptivos y solo pueden ser sorprendidos con desventaja. Viven en castillos junto a las montañas o contruidos sobre densas nubes. Los acompañan 1d6 rocs o 6d6 lobos.

Hay algunos gigantes de las nubes que pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 10 o como magos de hasta nivel 10.

### **GIGANTE DE PIEDRA**

**Nivel 9 (N). Moral 9.**

**Ataques:** Arma (15).

**Absorción 3. Salud 40.**

Estas criaturas de piel como la piedra miden 14 pies (4,2 m) de altura y utilizan estalactitas como armas.

Con una probabilidad de 11+, en su caverna les acompañarán 1d4 osos negros.

Hay algunos gigantes de piedra que pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.



## GNOLL

Estos feroces y bobos humanoides tienen una apariencia a medio camino entre la de los humanos y la de las hienas. Suelen utilizar armas que roban a los humanos.

### GNOLL

**Nivel 2 (C). Moral 8.**

**Ataques:** Arma robada (7).

**Absorción 5. Salud 12.**

Los gnolls más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

### LÍDER GNOLL

**Nivel 3 (C). Moral 9.**

**Ataques:** Arma robada (9).

**Absorción 5. Salud 16.**

Los gnolls más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

## GOBLIN

Son pequeños y feos humanoides de piel verdosa —y grisácea—, orejas puntuagudas y ojos rojos. Viven en cavernas y pueden ver en la oscuridad.

### GOBLIN

**Nivel 1 (C). Moral 7.**

**Ataques:** Daga oxidada (4).

**Absorción 1. Salud 8.**

Cuando un goblin ataca bajo la luz del día, sus víctimas obtienen +1 a la efectividad para absorber el daño del ataque. Los goblins más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

### GUARDAESPALDAS GOBLIN

**Nivel 2 (C). Moral 7.**

**Ataques:** Espada corta (6).

**Absorción 2. Salud 12.**

Los goblins más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

## REY GOBLIN

**Nivel 3 (C). Moral 9.**

**Ataques:** Mandoble roto (7).

**Absorción 2. Salud 16.**

El rey goblin siempre va acompañado de una comitiva de 2d6 guardaespaldas goblin.

Todos los goblins que estén junto a su rey, tienen Moral 9.

Los goblins más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

## GÓLEM

Los gólems son constructos mágicos animados por poderosos lanzadores de conjuros. Se suelen distinguir por los materiales con los que son construidos.

### GÓLEM DE ÁMBAR

**Nivel 10 (N). Moral -.**

**Ataques:** 2 garras (9) y mordisco (15).

**Absorción 2. Salud 44.**

Estas criaturas suelen tener la forma de felinos gigantes. Como tales, tienen los sentidos mejorados —desventaja a las tiradas para emboscarlas— y pueden detectar las criaturas invisibles en 60 pies (18 m).

Son inmunes al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento, parálisis o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir.

Además, solo pueden ser dañadas por conjuros y armas mágicas.

### GÓLEM DE BARRO

**Nivel 8 (N). Moral -.**

**Ataques:** Aprisionar (9).

**Absorción 1. Salud 36.**

Los gólems de barro pueden bucear o andar por superficies pantanosas o arenosas sin deshacerse.

Si consigue aprisionar a una criatura, le causará 12 puntos de daño por turno.

Estos gólems son inmunes al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que

implique un encantamiento, parálisis o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir. Además, solo pueden ser dañadas por conjuros y armas mágicas.

### **GÓLEM DE BRONCE**

**Nivel 20 (N). Moral -.**

**Ataques:** Puñetazo (14).

**Absorción 7. Salud 84.**

Estas criaturas tienen un aspecto y un tamaño similar al de los gigantes de fuego. Su cuerpo es de bronce y su sangre es lava.

Cuando consiguen impactar con su puñetazo, causan 10 puntos de daño de fuego adicional.

Cualquiera que consiga atacar cuerpo a cuerpo a un gólem de bronce recibe 12 puntos de daño fuego debido a la lava que brota de las heridas de la criatura. Este daño se puede evitar superando una tirada de Destreza.

Son inmunes al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento, parálisis o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir.

Además, solo pueden ser dañadas por conjuros y armas mágicas. Son inmunes a los ataques basados en fuego.

### **GÓLEM DE HUESOS**

**Nivel 6 (N). Moral -.**

**Ataques:** 4 golpes (6).

**Absorción 6. Salud 28.**

Estos gólems están creados por huesos humanos. Tienen cuatro brazos que suelen portar diferentes armas.

Estas criaturas son inmunes al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento, parálisis o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir.

Además, solo pueden ser dañadas por conjuros y armas mágicas. Son inmunes a los ataques basados en el fuego, la escarcha y el rayo.

### **GÓLEM DE OBSIDIANA**

**Nivel 6 (N). Moral -.**

**Ataques:** Puñetazo (6).

**Absorción 4. Salud 28.**

Estos gólems, formados de obsidiana, pueden hablar, aunque no tienen una gran inteligencia.

Son inmunes al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento, parálisis o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir.

Además, solo pueden ser dañadas por conjuros y armas mágicas.

### **GORGÓN**

Los gorgones son similares a toros cubiertos con escamas de metal.

**Nivel 8 (C). Moral 8.**

**Ataques:** Cuernos (9) o aliento (petrificación).

**Absorción 6. Salud 36.**

Su aliento es una nube de vapor de 20 pies (6 m) de radio que convertirá en piedra a todo aquel que no supere una tirada de Constitución.

Son inmunes a cualquier ataque o conjuro que petrifique.

### **GORILA BLANCO**

Estos gorilas han perdido su color después de vivir en cuevas durante generaciones. Son herbívoros nocturnos y no atacarán salvo que sean acorralados —su instinto les anima a salir huyendo— o atacados en su guarida.

**Nivel 4 (N). Moral 7.**

**Ataques:** 2 garras (4) o lanzar rocas (6).

**Absorción 2. Salud 20.**

### **GRIFO**

Estas bestias tienen la cabeza, alas y garras de un águila y el cuerpo de un león. Sus presas naturales son los caballos y tendrán que superar un chequeo



de desmoralización cada vez que vean uno para no atacarlo—.

Un grifo adiestrado mientras es una cría puede ser utilizado como montura, en cuyo caso aumenta dos puntos su puntuación de Moral.

**Nivel 7 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (12).

**Absorción 2. Salud 32.**

Puede volar y llevar en su lomo hasta a 1d4 criaturas del tamaño de un humano.

## GUSANO PÚRPURA

Estas viscosas y enormes monstruosidades pueden superar los 100 pies (30 m) de longitud y los 10 pies (3 m) de diámetro.

Viajan bajo tierra, excavando túneles y galerías que se conectan con la superficie en los puntos donde detectan a sus víctimas.

**Nivel 15 (N). Moral 10.**

**Ataques:** Mordisco (12) y picadura (8).

**Absorción 2. Salud 64.**

Si el mordisco logra causar más de 8 puntos de daño a un personaje, dicho personaje será engullido por el gusano púrpura. Cada turno que permanezca en el interior de la criatura, sufrirá 12 puntos de daño.

Si la picadura consigue causar daño, la víctima debe superar una tirada de Constitución o morirá debido al letal veneno que contiene la cola de la criatura.

Cuando el gusano púrpura intenta sorprender a sus víctimas emergiendo del suelo, la cola tardará 1d4+1 asaltos en salir a la superficie. No podrá realizar su ataque de picadura hasta entonces.

## HIDRA

Una hidra es una monstruosidad con el cuerpo de un dragón y entre 5 y 12 cabezas serpentinadas.

**Nivel 5-12 (N). Moral 11.**

**Ataques:** Mordisco (10) por cada cabeza.

**Absorción 3. Salud 40-96.**

Puedes determinar el número de cabezas de una hidra tirando 1d8+4.

Por cada cabeza, esta criatura tiene un nivel y 8 puntos de salud. Cada 8 puntos de daño que reciba, perderá una de sus cabezas.

Algunas hidras pueden realizar mordiscos venenosos o soltar alientos de fuego —con daño 8—. Otras pueden poseer alas o regenerar sus cabezas a razón de 3 puntos de Salud por turno.

## HIPOGRIFO

Los hipogrifos poseen el cuerpo de un caballo y la cabeza y alas de un águila gigante.

Su alimentación es carnívora y odian de forma instintiva a los pegasos —tendrán que superar un chequeo de desmoralización cada vez que vean uno para no atacarlo—.

Un hipogrifo adiestrado mientras es una cría puede ser utilizado como montura, en cuyo caso aumenta dos puntos su puntuación de Moral.

**Nivel 3 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (10).

**Absorción 2. Salud 16.**

Puede volar y llevar en su lomo hasta a dos criaturas del tamaño de un humano.

## HOBGOBLIN

Son los parientes mayores de los goblin. Viven bajo tierra y suelen salir a cazar al exterior.

### HOBGOBLIN

Nivel 1 (C). Moral 8.

Ataques: Espada corta (6).

Absorción 2. Salud 8.

Los hobgoblins más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

### GUARDAESPALDAS HOBGOBLIN

Nivel 4 (C). Moral 8.

Ataques: Espada corta (6).

Absorción 2. Salud 20.

Los hobgoblins más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

### REY HOBGOBLIN

Nivel 5 (C). Moral 10.

Ataques: Espada corta (8).

Absorción 2. Salud 24.

El rey hobgoblin siempre va acompañado de una comitiva de 1d4 guardaespaldas hobgoblin.

Todos los hobgoblins que estén junto a su rey, tienen Moral 10.

Los hobgoblins más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 6.

## HOMBRE LAGARTO

Se trata de un humanoide con cabeza de lagarto, escamas, cola y garras. Suelen asentarse en lugares húmedos como pantanos, ríos o en la costa.

Se organizan en sociedades tribales que intentan capturar otros humanoides para realizar sacrificios rituales y copiosos festines.

Nivel 2 (N). Moral 12.

Ataques: Lanza (9).

Absorción 2. Salud 12.

Uno de cada diez hombres lagarto puede hablar el idioma común.

Los hombres lagarto más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

## HORMIGA, GIGANTE

Las hormigas gigantes tienen una longitud cercana a los 6 pies (1,8 m), son omnívoras y atacarán a cualquier ser vivo con el que se encuentren, para llevar su cuerpo muerto hasta su nido.

Cada nido está protegido por 4d6 hormigas gigantes, albergando 10d6 más, que están fuera recolectando comida. En la profundidad del nido, guardando los huevos, hay una hormiga reina.

### HORMIGA GIGANTE

Nivel 4 (N). Moral 7.

Ataques: Mordisco (9).

Absorción 3. Salud 20.

Una vez en combate, una hormiga gigante atacará hasta la muerte, sin afectarle la desmoralización.

### HORMIGA REINA GIGANTE

Nivel 7 (N). Moral 9.

Ataques: Mordisco (13).

Absorción 4. Salud 32.

Mientras se encuentre en el nido junto a sus crías, es inmune a la desmoralización.

## ÍFRIT

Un ífrít es una irritable criatura ligada al plano elemental del fuego. Suele adoptar la forma de una nube de humo, condensada en un humanoide de gran tamaño, de cuya piel brotan llamas. Cuando muere, su espíritu regresa a su plano de origen.



## ÍFRIT

**Nivel 10 (C). Moral 12.**

**Ataques:** Puñetazo (12).

**Absorción 3. Salud 44.**

Solo puede ser dañado por magia o armas mágicas.

Puede utilizar cada uno de sus poderes tres veces al día:

- Puede crear comida y agua.
- Volverse invisible.
- Crear ilusiones que afectan a la vista y al oído. Desaparecen cuando son tocadas o son objetivo de Disipar magia.
- Lanzar Muro de fuego.
- Convertirse en un pilar de llamas que prenderá todos los objetos a 5 pies (1,5 m). Dura tres asaltos. En esta forma añade 6 puntos de daño a sus ataques.

Algunos ífrit son capaces de lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 4 o como magos de hasta nivel 6.

## ÍFRIT SUPERIOR

**Nivel 20 (C). Moral 11.**

**Ataques:** 2 puñetazos (20).

**Absorción 8. Salud 84.**

Estos ífrit son los que gobiernan al resto de miembros de su especie. Son algo más grandes y considerablemente más poderosos.

Solo pueden ser dañados por magia o armas mágicas.

Al inicio de su turno regeneran 2 puntos de Salud actual.

Son capaces de volar.

Pueden utilizar los siguientes poderes cada vez que lo deseen:

- Puede crear comida y agua.
- Volverse Invisible.
- Crear ilusiones que afectan a la vista y al oído. Desaparecen cuando son tocadas o son objetivo de Disipar magia.
- Lanzar Muro de fuego.

- Convertirse en un pilar de llamas que prenderá todos los objetos a 15 pies (4,5 m). En esta forma añade 12 puntos de daño a sus ataques.
- Entrar o salir del plano espiritual.

Además, pueden utilizar los siguientes poderes una vez al día:

- Conceder a otro un deseo.
- Lanzar una bola de fuego de 8d6 puntos de daño en un radio de 30 pies (9 m).

## JABALÍ

Estos omnívoros de mal carácter suelen poblar áreas boscosas, aunque podrían llegar a encontrarse prácticamente en todas las Tierras Salvajes.

**Nivel 3 (N). Moral 9.**

**Ataques:** Colmillo (6).

**Absorción 1. Salud 16.**

En lugar de atacar pueden cargar moviendo 20 pies (6 m) y causar el doble de daño del habitual.

## KOBOLD

Estos malvados y pequeños humanoides tienen la piel escamosa y algunos rasgos que pueden recordar a los reptiles o a los perros —en función de su lugar de origen—. No poseen pelo alguno.

Habitan en guaridas subterráneas, agrupándose en clanes que pueden superar el medio centenar de miembros.

Odian a los gnomos y, al verlos, los atacarán con furia.

## KOBOLD

**Nivel 0 (C). Moral 6.**

**Ataques:** Arma (6).

**Absorción 1. Salud 4.**

Puede ver en la oscuridad en un radio de 90 pies (27 m).

Los kobolds más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

**JEFE KOBOLD****Nivel 3 (C). Moral 8.****Ataques:** Arma (7).**Absorción 1. Salud 16.**

Puede ver en la oscuridad en un radio de 90 pies (27 m).

Siempre le acompañan 1d6 kobolds y todos aquellos que estén presentes en el mismo combate que el jefe adoptan temporalmente su puntuación de Moral.

Los kobolds más poderosos podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

**LAGARTO GIGANTE**

Estos enormes lagartos están a medio camino entre las iguanas y los sapos.

**Nivel 6 (N). Moral 6.****Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (9).**Absorción 3. Salud 28.**

Pueden ver en la oscuridad en un radio de 90 pies (27 m).

**LEÓN**

Son felinos que suelen vivir en climas cálidos. Son agresivos y cazan en manada.

**Nivel 5 (N). Moral 9.****Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (10).**Absorción 2. Salud 24.****LICÁNTROPO**

Los licántropos son humanos que pueden cambiar su forma a la de un híbrido con un tipo de bestia concreto —excepto en el caso de los hombres rata, que originalmente son ratas y adoptan forma pseudohumanoide—.

La licantrópía es una enfermedad. Cualquier personaje humano que pierda más de la mitad de su Salud en combate contra un licántropo se convertirá en una criatura del mismo tipo en 2d12

días. Esta enfermedad mata a otros humanoides no humanos, como los elfos, los enanos o los medianos.

**HOMBRE LOBO****Nivel 4 (C). Moral 8.****Ataques:** Mordisco (6).**Absorción 2. Salud 20.**

Al igual que los animales a los que se asemejan, cazan en manadas. Un grupo de 5 o más miembros tendrá un líder de nivel 6 con 28 puntos de Salud y daño 8. Solo pueden ser dañados por armas mágicas, armas de plata o conjuros.

Pueden invocar 1d2 lobos que llegarán en 1d4 asaltos.

**HOMBRE OSO****Nivel 6 (N). Moral 10.****Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (12).**Absorción 4. Salud 28.**

Son especialmente inteligentes y prefieren vivir como ermitaños, rodeados de la naturaleza o de algunos osos. Suelen comportarse de forma amistosa aunque, si es necesario, se defenderán con ferocidad.

Si las dos garras impactan al mismo enemigo, pueden aprisionarlo entre sus brazos causándole 16 puntos de daño por turno —tendrán que renunciar a sus ataques—. Las criaturas que intenten liberarse con una tirada de Fuerza, lo harán con desventaja.

Solo pueden ser dañados por armas mágicas, armas de plata o conjuros.

Pueden invocar 1d2 osos negros que llegarán en 1d4 asaltos.

**HOMBRE RATA****Nivel 3 (C). Moral 8.****Ataques:** Mordisco (4) y daga (4).**Absorción 1. Salud 16.**

Son criaturas inteligentes que pueden hablar común en sus dos formas. Suelen ser sigilosas y emboscan con 7+.

Solo pueden ser dañados por armas mágicas, armas de plata o conjuros.



Pueden invocar 1d2 ratas gigantes que llegarán en 1d4 asaltos.

### HOMBRE TIGRE

**Nivel 5 (N). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (9).

**Absorción 3. Salud 24.**

Son curiosos y peligrosos. Encontrarán automáticamente el rastro de sus presas mientras permanezcan en parajes naturales —salvo que se oculte mágicamente— y pueden emboscar con 7+.

Solo pueden ser dañados por armas mágicas, armas de plata o conjuros.

Pueden invocar 1d2 tigres que llegarán en 1d4 asaltos.

### LICHE

Un liche es un poderoso y antinatural muerto viviente que una vez fue un malvado nigromante —de nivel 21 o superior—. Tiene la apariencia de un esqueleto engalanado con finas ropas.

Suelen construir sus propios refugios en catacumbas, mazmorras y criptas. Los pueblan con todo tipo de defensas, entre las que se incluyen trampas mágicas y un gran número de muertos vivientes.

**Nivel 30 (C). Moral -.**

**Ataques:** Toque (10) o un conjuro.

**Absorción 5. Salud 124.**

Puede lanzar los mismos conjuros que tuviera en vida, bien fuera un mago o un clérigo —el Árbitro debe elegirlos cuando los incluya en su campaña—.

Además, la simple mirada de un liche causa miedo en cualquier personaje por debajo de nivel 5.

Su ataque de toque puede paralizar durante 1d100 días a su víctima, si esta no supera una tirada de Constitución.

Tiene inmunidad a los conjuros Encantar monstruo, Dormir, Imbecilidad, Polimorfia y a todos los conjuros de

nivel 3 o inferior o que impliquen daño de escarcha, rayo o la muerte directa.

No suelen salir de su guarida sin 1d4+1 objetos mágicos que deberá determinar el Árbitro y que utilizará en caso de que surjan problemas.

Por último, un liche es capaz de invocar hordas de muertos vivientes con la mera voluntad —aunque no surgirán hasta haber pasado al menos 1d10 intervalos—. Para conocer la criatura que ha conseguido invocar, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla. Tira de nuevo si la criatura ha sido invocada ya ese día:

1d6	Muerto viviente
1	2d4 fantasmas
2	1d6 vampiros
3	1d4 momias
4	2d4 necrófagos
5	2d6 zombies
6	2d8 esqueletos

### LOBO

Estos inteligentes depredadores cazan en manadas y se pueden encontrar con frecuencia en las Tierras Salvajes.

Algunos lobos pueden ser adiestrados como si fuesen perros —no es algo fácil ni habitual, por lo que el Árbitro debe aprobarlo—, pero su naturaleza agresiva no desaparecerá nunca.

### LOBO

**Nivel 2 (N). Moral 7.**

**Ataques:** Mordisco (6).

**Absorción 3. Salud 12.**

### LOBO SALVAJE

**Nivel 4 (N). Moral 8.**

**Ataques:** Mordisco (6).

**Absorción 5. Salud 20.**

**MAMUT**

Se trata de una criatura similar a un elefante, pero más grande y peluda.

**Nivel 15 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 colmillos (9) y pisotón (20).

**Absorción 3. Salud 64.**

**MANTA RAYA**

Son criaturas acuáticas cuyos cuerpos destacan por tener dos amplias aletas que utilizan de forma similar a la que las aves mueven sus alas.

**Nivel 4 (N). Moral 7.**

**Ataques:** Coletazo (8).

**Absorción 2. Salud 20.**

Su coletazo paraliza con su veneno a las víctimas que no superen una tirada de Constitución.

Cuando están en la arena del fondo del océano, son completamente invisibles.

**MANTÍCORA**

Estas horribles criaturas, oriundas de las montañas, poseen el cuerpo de un león, las alas de un murciélago, una cola llena de pinchos y la cara de un humano con largos colmillos.

Suelen rastrear, acechar y cazar humanos, esperando al momento en el que están descansando o durmiendo para acabar con ellos rápidamente.

**Nivel 6 (C). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (6) o 6 espinas (6).

**Absorción 3. Salud 28.**

La cola de la mantícora tiene 24 espinas, que pueden lanzar a sus enemigos de seis en seis. Cada día, regeneran dos de estas espinas.

**MEDUSA**

En apariencia es una mujer humana con serpientes en lugar del pelo de su cabeza.

Aunque muchas medusas son malignas, otras son eruditas que pueden guiar a los personajes en sus misiones.

**Nivel 4 (C). Moral 8.**

**Ataques:** Mordisco de serpiente (6) y lanza (8).

**Absorción 1. Salud 20.**

El mero hecho de mirar directamente a una medusa es peligroso: todas las criaturas que no superen una tirada de Constitución se convertirán en piedra. El reflejo en un espejo o en el agua no causarán este efecto, salvo si ella misma es quien se ve reflejada.

El mordisco de las serpientes inocula un veneno que puede matar a todo aquel personaje que no supere una tirada de Constitución.

Las medusas más inteligentes podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 8 o como magos de hasta nivel 8.

**MINOTAURO**

Los minotauros son similares a grandes y corpulentos humanos con la cabeza, piel y temperamento de un toro.

Son poco inteligentes, extremadamente agresivos y se alimentan de humanos

**Nivel 6 (C). Moral 12.**

**Ataques:** Cornada (6) y mordisco (6) o martillo de guerra (10).

**Absorción 2. Salud 28.**

Algunos minotauros podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 4 o como magos de hasta nivel 2.



## MOMIA

Estos muertos vivos fueron una vez humanos y conservan su forma original envuelta en vendas.

Su creación ritual es muy frecuente en las sociedades del desierto, cuando es necesario guardar los tesoros de las pirámides y catacumbas de los más poderosos reyes y hechiceros.

**Nivel 5 (C). Moral 12.**

**Ataques:** Toque (12).

**Absorción 3. Salud 48.**

Todos los personajes que vean una momia deben superar una tirada de Sabiduría o quedarán paralizados por el miedo hasta que la pierdan de vista.

Su ataque de toque, además del daño, provoca una maldición que impide la curación mágica y reduce a la mitad la curación natural.

Las momias solo pueden ser dañadas por magia, fuego o armas mágicas y poseen el doble de Salud de la que su nivel les otorga. Además, son inmunes a Dormir, Encantar monstruo y a los conjuros que implican parálisis.

## MULA

Es un cruce entre un caballo y un burro. Su labor principal es el transporte de mercancías. No pueden ser adiestradas para atacar, aunque lo harán si son molestadas.

**Nivel 2 (N). Moral 8.**

**Ataques:** Patada (4) o mordisco (3).

**Absorción 1. Salud 12.**

## MURCIÉLAGO GIGANTE

Se trata de criaturas nocturnas de tamaño gigante. Son incapaces de ver, poseen un radar natural y se alimentan de la sangre de otras criaturas.

**Nivel 2 (N). Moral 8.**

**Ataques:** Mordisco (4).

**Absorción 2. Salud 12.**

Su ecolocalización les permite detectar con precisión al resto de criaturas. El conjuro Silencio impide el uso de este radar.

## NECRÓFAGO

Los necrófagos son muertos vivos de apariencia humanoide. Su imagen desgarrada y salvaje, unida a su maligna y eterna hambre, hacen que su mera visión sea un auténtico horror.

No pueden hablar. Tampoco tienen memoria de lo que una vez fueron.

Cuando no cazan, suelen encontrarse en cementerios y tumbas. Odian el sol.

**Nivel 2 (C). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (3) y mordisco (3).

**Absorción 2. Salud 12.**

Los ataques del necrófago paralizan a toda criatura de tamaño igual o inferior a un ogro salvo que supere una tirada de Constitución. La parálisis dura 2d4 asaltos.

Una vez un enemigo es paralizado, el necrófago buscará otro oponente.

Es inmune al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir.

## OGRO

Son temibles criaturas de entre 8 y 10 pies (entre 2,4 y 3 metros) de altura. Son codiciosos y primitivos. Suelen portar pieles y vivir en cavernas.

**Nivel 4 (C). Moral 10.**

**Ataques:** Gran Clava (10).

**Absorción 2. Salud 20.**

Los ogros con algo de inteligencia podrían lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 4 o como magos de hasta nivel 2.

**ORCO**

Estas belicosas y feas criaturas parecen toscos humanos con rasgos bestiales, entre los que destacan sus colmillos.

Son omnívoros nocturnos que viven bajo tierra.

**ORCO**

**Nivel 1 (C). Moral 8.**

**Ataques:** Hacha de guerra (8).

**Absorción 2. Salud 8.**

La moral de todos los orcos cuyo jefe haya sido derrotado desciende a 6.

Un personaje que se enfrente a un orco tiene ventaja en su tirada para evitar los ataques si ambos se encuentran bajo la luz del sol.

Algunos orcos pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

**JEFE ORCO**

**Nivel 3 (C). Moral 9.**

**Ataques:** Hacha de guerra (10).

**Absorción 4. Salud 16.**

Un personaje que se enfrente a un orco tiene ventaja en su tirada para evitar los ataques si ambos se encuentran bajo la luz del sol.

Algunos orcos pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

**OSGO**

Estos goblins gigantes y peludos se mueven silenciosamente para emboscar a sus víctimas.

Suelen vivir en comunidades de hasta dos docenas de miembros y se alimentan de los animales, el grano y los frutos que consiguen saquear.

**Nivel 3 (C). Moral 9.**

**Ataques:** Lucero del alba (12).

**Absorción 2. Salud 16.**

Pueden emboscar a 11+.

Algunos osgos pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 6 o como magos de hasta nivel 4.

**OSO**

Los osos son animales que se encuentran habitualmente al viajar o aventurarse en las Tierras Salvajes. Son agresivos y suponen un problema considerable para los grupos de aventureros más inexpertos.

**OSO NEGRO**

**Nivel 4 (N). Moral 7.**

**Ataques:** 2 garras (3) y mordisco (6).

**Absorción 2. Salud 20.**

Si las dos garras impactan al mismo enemigo, pueden aprisionarlo entre sus brazos causándole 12 puntos de daño por turno —tendrán que renunciar a sus ataques—.

**OSO POLAR**

**Nivel 6 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (10).

**Absorción 2. Salud 28.**

Si las dos garras impactan al mismo enemigo, pueden aprisionarlo entre sus brazos causándole 16 puntos de daño por turno —tendrán que renunciar a sus ataques—. Las criaturas que intenten liberarse con una tirada de Fuerza, lo harán con desventaja.

**PANTERA**

Son felinos de pelaje oscuro que suelen encontrarse en llanuras y bosques. Son rápidos y pueden alcanzar cualquier presa.

**Nivel 4 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (8).

**Absorción 2. Salud 20.**



## PEGASO

Los pegasos son caballos alados e inteligentes. Son salvajes, aunque pueden domesticarse y servirán voluntariamente a los personajes de alineamiento legal que consideren dignos. Son enemigos naturales de los hipogrifos.

**Nivel 2 (L). Moral 8.**

**Ataques:** 2 pezuñas (6).

**Absorción 2. Salud 12.**

Pueden volar.

## PUDÍN NEGRO

Es un cieno de entre 5 y 30 pies (1,5 y 9 metros) de diámetro. Siempre tienen hambre y atacarán a todas las criaturas con las que se crucen.

**Nivel 10 (N). Moral 12.**

**Ataques:** Seudópodo (16).

**Absorción 2. Salud 44.**

Su ataque puede corroer el metal y disolver la madera.

Pueden pasar por lugares estrechos, moldeando su forma.

Solamente les afecta el fuego. Cualquier otro ataque crea pequeños clones de nivel 2 y daño 8.

## QUIMERA

La quimera es una desafortunada combinación entre una cabra—las patas—, un león —torso— y un dragón —las alas—. Posee tres cabezas, una de cada una de las tres criaturas.

Es una criatura rara, solitaria y muy territorial.

**Nivel 9 (C). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (4) y 3 mordiscos (9).

**Absorción 3. Salud 40.**

Tres veces por día, en lugar de morder, la cabeza de dragón puede expulsar fuego en un cono de 20 pies (6 m), causando 16 puntos de daño.

## ROC

Los rocs son enormes aves que adoran la soledad. Son semejantes a las águilas.

**Nivel 6 (L). Moral 8.**

**Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (9).

**Absorción 3. Salud 28.**

Puede volar.

## SALAMANDRA

Son lagartos con cuerpo de serpiente y escamas rojizas o anaranjadas. Proceden del plano elemental del fuego y viven cerca de volcanes o en lugares con altas temperaturas.

**Nivel 8 (N). Moral 8.**

**Ataques:** 2 garras (4) y mordisco (8).

**Absorción 4. Salud 36.**

Son inmunes a las armas no mágicas y al fuego.

Todas las criaturas en un radio de 20 pies sufren 6 puntos de daño cada turno.

## SAPO GIGANTE

Es un sapo del tamaño de un caballo que puede camuflarse en los bosques.

**Nivel 2 (N). Moral 6.**

**Ataques:** Mordisco (4).

**Absorción 4. Salud 12.**

En bosques y pantanos, es capaz de emboscar con 13+.

Si su víctima es del tamaño de un enano o inferior y obtiene un 1 cuando intenta evitar su mordisco, es engullida por el sapo gigante. En el interior del sapo, sufre 6 puntos de daño cada turno.

## SOMBRA

Se trata de unas criaturas incorpóreas e inteligentes que se pueden encontrar en lugares oscuros y subterráneos.

**Nivel 2 (C). Moral 12.**

**Ataques:** Toque (4).

**Absorción 1. Salud 12.**

Solo pueden ser dañadas por magia y armas mágicas.

Pueden emboscar con 5+.

Cada vez que una sombra impacta a un personaje, aumenta su puntuación de Fuerza 1 punto.

Es inmune al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente. No tiene Moral, siempre luchará hasta morir.

## TIGRE

Los tigres viven en climas agradables donde sus pelajes atigrados les otorgan algo de camuflaje.

**Nivel 6 (N). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (9).

**Absorción 2. Salud 28.**

Pueden emboscar con 7+.

## TROLL

Estas criaturas son humanoides con algo de inteligencia y una gran cantidad de ferocidad. Su alimento favorito son los humanos.

**Nivel 6 (C). Moral 9.**

**Ataques:** 2 garras (6) y mordisco (10).

**Absorción 3. Salud 28.**

Al inicio de cada turno, un troll regenera 1d4 puntos de su Salud actual. No puede regenerar de esta forma el daño de fuego o ácido. Nunca morirá hasta ser destruido con estas fuentes de daño, siempre se regenerará.

## VAMPIRO

Los vampiros son los muertos vivientes más temibles y poderosos que existen. Cazan humanos para beber su sangre.

**Nivel 9 (C). Moral 11.**

**Ataques:** Toque (10).

**Absorción 4. Salud 40.**

Empleando un turno, pueden tomar la forma de un humano, un lobo salvaje, un murciélago gigante o una nube gaseosa.

El toque del vampiro drena dos niveles de experiencia a las víctimas que no superen una tirada con su atributo preferido.

Cualquier personaje asesinado por un vampiro volverá a la vida tres días después, como un vampiro.

Cada turno, los vampiros regeneran 3 puntos de su Salud actual. No pueden regenerarse bajo la luz del sol. Si la Salud de un vampiro llega a cero, se convierte en una nube de gas y vuelve a su ataúd.

Son inmunes a las armas no mágicas, al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente. No tienen Moral, siempre lucharán hasta morir.

Algunos vampiros pueden lanzar conjuros como clérigos de hasta nivel 9 o como magos de hasta nivel 9.

Los vampiros no pueden acercarse a más de 10 pies (3 m) de un símbolo sagrado purificado.

Un vampiro solo puede ser destruido si se le clava una estaca en el pecho mientras descansa en su ataúd.

## ZOMBI

Son descerebrados cadáveres humanos que han sido animados por un nigromante.

**Nivel 2 (C). Moral -.**

**Ataques:** Garra (6) o mordisco (8).

**Absorción 0. Salud 12.**

Pierden automáticamente cualquier tirada de Iniciativa.

Son inmunes al conjuro Dormir y a cualquier otro conjuro que implique un encantamiento o afecte a la mente. No tienen Moral, siempre lucharán hasta morir.



TERCERA PARTE: AVENTURAS Y PELIGROS  
**OBJETOS MÁGICOS**



Durante las aventuras y desventuras de los personajes, estos se encontrarán con multitud de objetos maravillosos e interesantes.

Estos objetos suelen encontrarse en mazmorras y en propiedad de enemigos formidables. No obstante, es posible comprar o vender alguno de estos artefactos por precios que oscilan entre 1000 y 2000 mo para los objetos mágicos raros y entre 2000 y 5000 mo para los objetos mágicos épicos.

En este capítulo se compendian algunas de estas reliquias, aunque se aconseja a los Árbitros que creen sus propios objetos mágicos singulares y especiales.

## COMPENDIO DE OBJETOS MÁGICOS

### AGUA SAGRADA

Esta pequeña cantidad de agua, contenida en un vial cristalino, brilla permanentemente. Si se vierte contenido de este agua sobre un muerto viviente, un demonio o un diablo, le causará 1d10 de daño. Su DU es d8.

### ANILLO DE LA VIDA

Este sencillo anillo de oro otorga a su portador inmunidad a todo tipo de venenos.

### ANILLO DE REPARACIÓN

Se trata de un anillo que permite reparar un nivel de deterioro de un arma o armadura. Solo puede utilizarse una vez al día.

### ANILLO DE RESISTENCIA AL FUEGO

Este anillo carmesí reduce a la mitad todo el daño causado por fuego y fuego mágico.

## OBJETOS MÁGICOS RAROS

d100	Objeto
01-05	Agua sagrada
06-08	Anillo de resistencia al fuego
09-13	Antorcha eterna
14-18	Antorcha flotante
19-23	Amuleto de detección
24-26	Amuleto de rectitud
27-29	Arco de explorador
30-32	Armadura de explorador
33	Armadura de fortaleza
34-37	Botas de araña
38-41	Botas de velocidad
42-47	Brazal de huesos
48-50	Capa de resistencia
51-53	Capa del cazador
54-56	Coraza irrompible
57-60	Faz del terror
61-65	Daga aturdidora
66-70	Espada de huesos
71-74	Falange esquelética
75-76	Hoja del asesino
77-80	Hoja del ladrón
81-83	Icono del guardián
84-86	Icono del sacerdote
87-89	Libro de bestias
90	Libro de conocimiento arcano
91	Moneda de la suerte
92-94	Perdición del goblin
95-97	Piel del lobo invernal
98-00	Vela infinita

### ANTORCHA ETERNA

Esta antorcha casi nunca se acaba. Tiene un DU de 1d12 y solo disminuye con resultados de 1.



## OBJETOS MÁGICOS ÉPICOS

dl00	Objeto
01-03	Anillo de la vida
04-05	Anillo de reparación
06-10	Arco del caminante del bosque
11-12	Arco élfico
13-16	Armadura de bránquias
17-19	Botella de sombras
20	Brújula de anhelos
21-24	Capa de invisibilidad
25-28	Capa de rapiñador
29-32	Capa de salvaguardia
33-36	Capa de sombras
37-41	Carcaj infinito
42-46	Corona de encantos
47-50	Corona de supremacía
51-54	Corona del búho
55-58	Corona del lobo
59-62	Cinturón de fortaleza del toro
63-66	Cinturón de fuerza de gigante
67-70	Cinturón de gracia felina
71-76	Escama de dragón
77-80	Escudo del protector
81-83	Espada de leyendas
84-86	Flecha mágica
87-91	Hacha de brutalidad
92-94	Piedra de descanso
95-96	Rosa del amante
97	Tiara del Inmortal
98-00	Yelmo de la ira

## ANTORCHA FLOTANTE

Cuando se activa esta antorcha, flota junto a su propietario durante 1 hora. Solo se puede encender una vez al día.

## AMULETO DE DETECCIÓN

Este colgante, creado a partir de un zafiro, otorga a su portador dos usos diarios del conjuro Detectar magia.

## AMULETO DE RECTITUD

Un medallón de plata con una perla blanca en el centro que permite a su portador utilizar dos veces al día Detectar el Mal.

## ARCO DE EXPLORADOR

Este arco largo otorga un +1 a las tiradas de Destreza para impactar y al daño causado.

## ARCO DEL CAMINANTE DEL BOSQUE

Este arco largo otorga un +2 a las tiradas de Destreza para impactar y al daño causado.

## ARCO ÉLFICO

Se trata de un arco largo construido de madera noble que otorga un +3 a las tiradas de Destreza para impactar y al daño causado.

## ARMADURA DE BRÁNQUIAS

Se trata de una armadura de escamas doradas que se considera una cota de mallas mágica con efectividad 3. Además, el portador puede respirar bajo el agua durante 1d6 intervalos al día.

## ARMADURA DE EXPLORADOR

Este conjunto de piezas de armadura de cuero posee efectividad 2 y otorga al portador un +1 cuando hace una tirada de Destreza para moverse sigilosamente en la naturaleza.

## ARMADURA DE FORTALEZA

Puede ser cualquier tipo de armadura. Añade +1 a la efectividad de una armadura ordinaria del mismo tipo.

## BOTAS DE ARAÑA

Con este calzado, el portador puede trepar a velocidad normal como parte de su movimiento durante 1d6 asaltos por día.

## BOTAS DE VELOCIDAD

Este par de botas permiten a su portador moverse 5 pies (1,5 m) adicionales por asalto.

## BOTELLA DE SOMBRAS

Esta botella parece contener tinta negra. Destapándola ejecuta el conjuro Luz para crear oscuridad. No se puede utilizar más de una vez al día.

## BRAZAL DE HUESOS

Este brazalete de huesos brilla cuando hay un muerto viviente al menos a media milla del portador.

## BRÚJULA DE ANHELOS

Una brújula de intrincados diseños que otorga a su portador la capacidad de encontrar lo que su corazón desea. Siempre señala la dirección en la que se encuentra su mayor anhelo.

## CAPA DE INVISIBILIDAD

Una capa gris que puede volver a su portador totalmente transparente. Permite usar dos veces al día el conjuro Invisibilidad.

## CAPA DE RAPIÑADOR

Esta amplia capa parece ayudar a su portador a conservar sus recursos.

Cuando el portador usa un objeto con DU, tan solo reducirá la categoría si obtiene un 1 —en lugar de un 1 o un 2—.

## CAPA DE RESISTENCIA

Esta capa marrón otorga a su portador un +1 a las tiradas de Inteligencia para resistir conjuros y efectos mágicos.

## CAPA DE SALVAGUARDIA

Esta capa permite al portador, si es un mago, utilizar el conjuro Disipar magia dos veces por día.

## CAPA DE SOMBRAS

Una capa de profunda oscuridad que parece emanar sombras. El portador puede utilizarla dos veces al día para lanzar el conjuro Luz para crear oscuridad.

## CAPA DEL CAZADOR

Esta capa verdosa otorga a su portador +1 a las tiradas de Sabiduría para rastrear un objetivo.

## CARCAJ INFINITO

Este carcaj parece tener flechas infinitas. No posee DU, pero no permite guardar en su interior flechas mágicas.

## CORAZA IRROMPIBLE

Esta coraza no se puede romper de ningún modo y, por tanto, no aplica las reglas del DU.

## CORONA DE ENCANTOS

Otorga a su portador un -1 a su valor de Carisma.

## CORONA DE SUPREMACÍA

El portador de esta ornamentada corona no aplica la regla "Enemigos superiores".



## **CORONA DEL BÚHO**

Otorga a su portador un -1 a su valor de Inteligencia.

## **CORONA DEL LOBO**

Otorga a su portador un -1 a su valor de Sabiduría.

## **CINTURÓN DE FORTALEZA DE TORO**

Este cinturón de cuero negro disminuye un punto el valor de Constitución del portador.

## **CINTURÓN DE FUERZA DE GIGANTE**

Este enorme cinturón de metal disminuye un punto el valor de Fuerza del portador.

## **CINTURÓN DE GRACIA FELINA**

Este cinturón de cuero disminuye un punto el valor de Destreza del portador.

## **DAGA ATURDIDORA**

Se trata de una daga que esconde en su filo un veneno mágico. Cuando el portador obtiene un 18+ en una tirada de Fuerza para atacar a una criatura con la daga, la aturde hasta su próximo turno.

## **ESCAMA DE DRAGÓN**

Se trata de una escama de dragón a partir de la que se ha creado un brazalete y otorga +2 a la Absorción contra los ataques basados en el fuego.

## **ESCUDO DEL PROTECTOR**

Este viejo escudo de armas se coloca en una fortaleza o edificación. Mientras

el escudo permanezca en pie, dicha construcción no puede ser derruida en forma alguna, ni siquiera mágicamente.

## **ESPAÑA DE LEYENDAS**

Esta legendaria espada larga otorga un +3 a las tiradas de Fuerza para atacar con ella y a las tiradas de daño. Además, tiene efectividad 2.

## **ESPAÑA DE HUESOS**

Esta espada corta está creada a partir del hueso de un poderoso y antiguo guerrero. Otorga +2 al daño cuando se ataca con ella a un muerto viviente.

## **FALANGE ESQUELÉTICA**

Se trata de un dedo esquelético unido a un collar. Otorga un +1 a la tirada de Sabiduría para Expulsar muertos vivos.

## **FAZ DEL TERROR**

Esta horrenda máscara provoca que todos los enemigos a 30 pies (9 m) posean un -1 a la Moral a efectos de las tiradas de desmoralización.

## **FLECHA MÁGICA**

Esta flecha causa un daño adicional de 1d8 cuando es disparada. Cada flecha mágica tiene un nombre. Si quien dispara la flecha pronuncia dicho nombre, esta regresará a su carcaj, para lo que empleará un asalto completo.

## **HACHA DE BRUTALIDAD**

Esta poderosa arma es un hacha de dos manos que garantiza al portador un +4 a las tiradas de Fuerza para atacar con ella.

**HOJA DEL ASESINO**

Este cuchillo de hoja ondulada otorga un +2 al daño cuando se ataca con él a un personaje sorprendido.

**HOJA DEL LADRÓN**

Este cuchillo de hoja ondulada otorga un +1 al daño cuando se ataca con él a un personaje sorprendido.

**ICONO DEL GUARDIÁN**

Es una figurita de madera que representa un caballero y que puede encajarse en una armadura. Mientras permanezca unido a ella, otorga +1 a la Absorción del personaje que la porte.

**ICONO DEL SACERDOTE**

Se trata de un símbolo sagrado especial que otorga +2 a la cantidad sanada por tus conjuros de sanación.

**LIBRO DE BESTIAS**

Este libro incluye grandes conocimientos acerca de los monstruos que habitan el mundo. Otorga un +1 a las tiradas de Inteligencia para recordar información útil sobre un monstruo.

**LIBRO DEL SENCILLO  
Y ARCANO CONOCIMIENTO**

Cuando el portador lanza un conjuro de nivel 1, tiene un +1 a la tirada de Inteligencia, Sabiduría o Carisma.

**MONEDA DE LA SUERTE**

Una moneda de oro que permite repetir cualquier tirada —y quedarse con el mejor resultado— una vez por sesión.

**PERDICIÓN DEL GOBLIN**

Esta hacha de una mano otorga +2 a la efectividad cuando se ataca con ella a un trago, osgo, hobgoblin o goblin.

**PIEDRA DE DESCANSO**

Esta pequeña piedra negra puede proporcionar a su portador la capacidad de descansar con extremada rapidez. Sujetando la piedra y cerrando los ojos durante media hora, es posible obtener todos los beneficios de un descanso. Tiene un DU de d6.

**PIEL DEL LOBO INVERNAL**

Esta capa de pelaje de lobo blanco otorga un +2 a las tiradas de Constitución para resistir el frío.

**ROSA DEL AMANTE**

Este par de pendientes de plata con forma de rosa otorga un +1 a las tiradas de Carisma cuando se interactúa contra alguien que pueda sentirse atraído por el portador.

**TIARA DEL INMORTAL**

Por cada 24 horas que pase un personaje con esta tiara puesta, pierde permanentemente 2d6 de su Salud total. Al llegar a 0 o menos, el personaje se vuelve inmortal. Si le es arrebatada la tiara, se convierte en polvo y muere.

**YELMO DE LA IRA**

El portador de este casco obtiene un +2 al daño cuando su Salud actual está a menos de la mitad de su Salud total.

**VELA INFINITA**

Funciona como una antorcha, pero nunca se apaga, siempre está encendida.



TERCERA PARTE: RECURSOS DE JUEGO

# AVENTURAS



# LA VERGÜENZA DEL HÉROE

Esta es una aventura iniciática para 3-5 jugadores de nivel 1 a 3 en la que visitarán una sombría villa, la casa en la que vivió un recordado héroe. Mientras lo hacen, irán descubriendo la oscura verdad de Terión, la esperanza de Ham.

## COMIENZO

Los personajes se han desplazado a **Ham**, una villa aislada y venida a menos, atraídos por las noticias en las que se asegura que los vecinos han reunido una buena bolsa de oro para contratar mercenarios.

Las casas están muy deterioradas y las gentes son pálidas figuras ensombrecidas. En el centro del pueblo, junto a la fuente, una estatua de grandes dimensiones representa un guerrero señalando al infinito mientras sostiene un halcón con las alas extendidas.

Un vecino, Tobías, ofrecerá en nombre de los vecinos, 300 mo por asegurar la zona del Otero de Terión, limpiarla de alimañas y hacerla transitable.

Tobías añadirá que ayudarles en esa empresa devolverá la vida a Ham, recuperando el control de una zona rica en recursos —el río— y devolviendo el orgullo perdido a sus habitantes.

## INFORMACIÓN DISPONIBLE

Si los personajes desean saber algo más sobre Ham, Terión o lo que les espera en la zona del otero, puedes usar la tabla de la derecha. Parte de estos rumores son falsos o engañosos.

RUMORES DE HAM	
d10	Rumor
1	Ham nunca fue tenida en cuenta a ojos de su señor, hasta que Terion regresó de la guerra convertido en un héroe.
2	Los bosques que rodean Ham ya no están transitados como antes: los lobos campan a placer.
3	Terión era todo cuanto un Hameniense debía ser: fuerte, orgulloso, duro, justo y osado. Todo el mundo lo amaba, y él devolvía el amor con protección.
4	En el Otero de Terión se encuentra la casa del héroe. Una construcción modesta, elevada sobre el terreno y con el río a sus pies. Terion se propuso vivir allí para asegurar el futuro de la villa, pese a los peligros del bosque.
5	Al regresar de la guerra, Terión, gran amante de las mujeres, se casó con tres jóvenes de la villa. Se llamaban Felisa, Antia y Sonya. Para sus familias fue todo un orgullo.
6	Se rumorea que Terión no solo construyó sobre el otero, sino que también construyó bajo él. Era un hombre precavido. Quizá intuía el funesto futuro.
7	Terión y sus esposas desaparecieron de un día para otro. Alguien o algo los mató, y todavía está allí. Por eso nadie se atreve a internarse en los bosques.
8	Terión no murió. Está escondido junto a sus esposas en un lugar secreto de su casa, esperando el momento de salir. Hay que retomar ese lugar.
9	Se han avistado luces sobre el Otero de Terión.
10	Fueron las esposas de Terión quienes le mataron. No soportaban el hecho de compartirlo, ni sus familias tampoco.



## TRASFONDO

Terión nunca fue el dechado de virtudes que los vecinos aseguran. Fue un héroe de guerra y su fama ayudó a que Ham prosperara, pero también era un hombre trastornado por la batalla y muy violento con las mujeres. Todos lo sabían y todos lo justificaban. Al fin y al cabo, era su héroe.

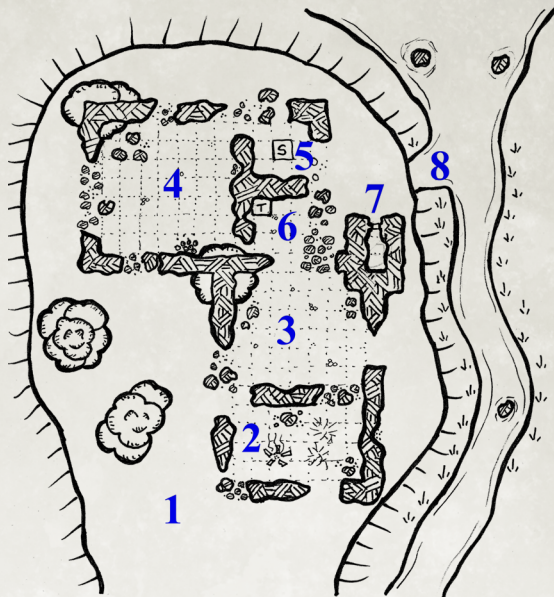
Sus obsesiones se vieron representadas en la construcción de una red de galerías subterráneas bajo el otero, pues temía que la guerra lo alcanzase algún día. Allí encerraba y abusaba de sus esposas. Una de ellas, Sonya, lo apuñaló en el cuello con un guijarro afilado, hiriéndolo de muerte.

Las jóvenes, encerradas en sus celdas, no tardaron en acompañarlo al otro lado. Ahora, sus espíritus vagan por los pasillos, enloquecidos de dolor. Solo si se revela la verdad acerca de Terión, lograrán el descanso eterno.

## HACIA EL OTERO DE TERIÓN

El viaje al otero puede completarse en dos días a través de un frondoso bosque. Tira una vez durante el día o por la noche, mientras los aventureros descansan —a elección del Árbitro—. El grupo puede acelerar el paso, lo que reducirá el tiempo de viaje a un día, pero se deberá tirar dos veces en la tabla en lugar de una.

Id4	Encuentro
1	Ciervos, aves o un jabalí.
2	<b>Trampa natural:</b> 6 puntos de daño a quien no supere una tirada de Destreza.
3	1d4 lobos salvajes.
4	1d4+2 goblins patrullando.



## EL OTERO DE TERIÓN

Se trata de una elevación de terreno de diez metros en suave pendiente, coronada por las ruinas de una gran casa. Un río discurre por el lado oriental.

- 1. Superficie del otero:** hay un 15+ de probabilidades de que dos goblins estén vigilando la zona. Darán la alarma ante cualquier avistamiento.
- 2. Estancia en ruinas:** 1d4 goblins estarán acampados aquí —1d4+2 si la patrulla no está fuera—. Habrá hogueras encendidas si es de noche —para alejar a los lobos—.
- 3. Salón en ruinas:** hay restos de muebles y un cuadro en relativo buen estado. En él puede verse a Terión, sentado en un taburete, rodeado de sus esposas. Una tirada exitosa de Sabiduría puede revelar un ligero detalle: Terión sostiene la mano de Felisa, que parece acongojada, mientras Sonya observa de soslayo.

4. **Estancia ruïnosa:** un cangrejo gigante hambriento se esconde entre los escombros a la espera de encontrar un goblin distraído. Los personajes parecen un buen sustitutivo.
5. **Habitación de Terion:** la estancia presenta los restos de lo que parecían unos aposentos. Debajo de la alfombra cubierta de polvo y tierra puede observarse una trampilla que conduce a los niveles inferiores.
6. **Cuarto privado:** Terion guardaba aquí un gran surtido de armas y armaduras. Si los personajes buscan un arma en particular, hay un 15+ de probabilidades de que encuentren una en buen estado. Todas las armas tienen un 11+ de probabilidades de estar envenenadas, pues el héroe temía que sus esposas las cogieran. Cualquiera que tome un arma envenenada debe superar una tirada de Constitución o sus manos conservarán los restos de un veneno. El personaje dispone de un DU de 10, el cual debe tirar siempre que realice una acción física. Cuando se agote el DU, sufrirá diarreas descontroladas y fiebre que lo llevarán a la muerte si no se encuentra el antídoto que Terion guardaba en los niveles inferiores. Cada vez que el DU descienda un nivel, un nuevo síntoma aparecerá —proceso febril o erupciones en las manos, por ejemplo—.
7. **Cuarto de herramientas:** en este cuarto exterior se guardaban unas pocas herramientas. Escondido en un doble fondo hay tres pociones de curación y 80 mo.
8. **Paso subterráneo:** siguiendo el curso del río en su parte occidental, puede hallarse un paso subte-

rráneo oculto que conduce a la **estancia alargada** (habitación 11 del nivel inferior).

## **LOS NIVELES INFERIORES**

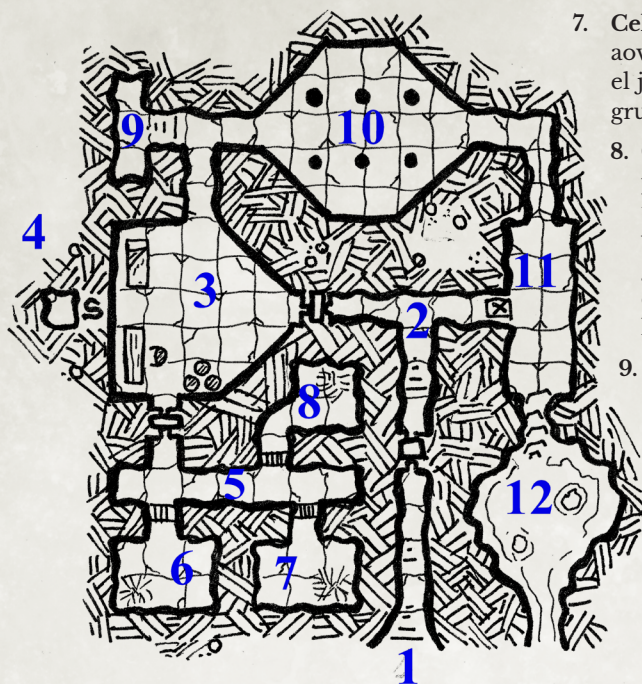
Terion construyó estos subterráneos para alimentar su obsesión sobre la guerra y para poder llevar a cabo sus excesos. Son unas galerías de suelo, paredes y techo húmedos y cavernosos. Los ecos de las gotas que caen resuenan por toda la red de galerías.

Tira 1d6 cada intervalo —revisar exhaustivamente una estancia o un pasillo consume un intervalo—. Con un resultado de uno, tira en la siguiente tabla:

1d6	Encuentro
1-2	Ciempíes gigante.
3	1d4+2 goblins exploradores que han encontrado el paso subterráneo.
4	Felisa.
5	Antia.
6	Sonya.

1. **Pasillo que desciende:** una pesada puerta impide el paso. Es necesario superar una tirada de Destreza para poder forzar la cerradura.
2. **Cruce:** la puerta occidental requiere superar una tirada de Destreza para forzar la cerradura. El foso del lado oriental está oculto por una baldosa suelta que provoca a quién la pise una caída de seis metros, causando 8 puntos de daño que no pueden ser absorbidos por armadura.
3. **Estancias de Terion:** el héroe está tumbado en un camastro, convertido en un **necrófago** decadente y hambriento. En su escritorio





guarda la llave maestra de todas las puertas de los subterráneos y el antídoto del veneno del cuarto privado. Dentro de los barriles hay comida y agua envenenada. La puerta sur está cerrada con llave.

4. **Habitación secreta:** aquí Terion escondía dos viales de elixir de curación y sus armas mágicas: Una espada mágica +1 al impacto y al daño y un escudo +1.
5. **Mazmorras:** Terion encerraba aquí a sus esposas. La puerta de las celdas requieren la llave maestra o una tirada de Destreza para abrirse.
6. **Celda de Sonya:** El cadáver de Sonya permanece retorcido sobre un jergón de paja podrida. Las paredes tienen marcas similares a las que haría alguien que contara el tiempo transcurrido.

7. **Celda de Antia:** El cadáver yace aovillado en una esquina. Sobre el jergón hay un viejo cepillo de gruesas cerdas.

8. **Celda de Felisa:** El cuerpo permanece inmóvil en el centro de la celda, abrazado a una vieja muñeca de trapo desfigurada. Las paredes muestran dibujos de campos y flores hechos con carboncillo.

9. **Estancia del cieno gris:** Terion encontró durante las excavaciones un **cieno gris** atrapado en esta estancia. El cieno no puede subir por la húmeda y resbaladiza rampa, pero muchos aventureros de tiempos pretéritos cayeron aquí. Entre los restos puede encontrarse: una pieza de ámbar por valor de 100 mo; un brazal de huesos y una daga aturdidora.

10. **Gran estancia:** esta estancia soportada por columnas tiene el aspecto de un santuario. Una tirada de Inteligencia podría revelar que, efectivamente, fue un santuario dedicado a una deidad antigua, olvidada y... ¡Maligna!. Tira en la tabla de encuentros.

11. **Estancia alargada:** Sin interés.

12. **Caverna anegada:** El agua cubre hasta la cintura de un hombre adulto. Si se cruza, hay un 11+ de probabilidades de que los aventureros sean atacados por una serpiente de agua —nivel 2, Salud 12, Absorción 1, su ataque causa 5 puntos de daño y la muerte si no se supera una tirada de Constitución—.

## ANTIA

Este fantasma se presenta como una atractiva joven. Sus encantos no logran suavizar a Terión, que llegó a desfigurarle el rostro. Intentará llevarse a algún personaje para consumirlo y solo luchará si se la ataca.

Su ficha es la de una **sombra**, pero puede encantar a una criatura durante 1 intervalo si esta no supera una tirada de Carisma. Durante el encantamiento, la víctima seguirá y obedecerá todas las órdenes de Antia. Para encantar o controlar a una criatura, Antia necesita emplear una acción.

## FELISA

Un pasado lleno de baja aceptación social había convertido a esta mujer en alguien de débil carácter. Su fantasma se presentará a los personajes en camión y portando una vieja y desfigurada muñeca de trapo. Actuará temerosa y esquiva. Si se la derrota, regresará 1d6 horas después.

Su ficha es la de una **sombra**, pero puede ser afectada por armas normales, siempre que no tengan filo.

## SONYA

Esta dama de largo cabello y sobrios ropajes fue la primera esposa de Terion, y la más luchadora. Perdió un ojo al intentar proteger a Felisa e incluso fue quien puso fin a la vida del falso héroe. Atacará a cualquiera que perturbe el lugar con su presencia.

Su ficha es la de una **sombra**, pero puede ser afectada por armas normales, siempre que tengan filo.

## EL FINAL

Si la verdadera historia de Terion saliera a la luz, Ham probablemente no volvería a recuperarse. Sus habitantes se sumirían en la vergüenza, puesto que el orgullo es lo que alimentaba su esperanza. Las familias de las esposas desaparecerán para no volver y, poco después, se derribará la estatua de Terion.

## EL BIEN MAYOR

Esta es una aventura de exploración en las Tierras Salvajes para 4-8 jugadores de nivel 5 a 10.

La región de **Arristan** se ubica entre las Montañas Olvidadas y el Lago del Sol y la Luna, separados por aproximadamente 120 kilómetros de norte a sur y de este a oeste. Son tierras salvajes nortañas y los emplazamientos de seres inteligentes se reducen a la ciudad de **Prindel** al sur, el **Cenagal** más al norte y los **dominios de los elfos de los bosques** en las faldas de las montañas. Es una región peligrosa e indómita, donde criaturas malvadas asaltan las ciudades y los animales defienden sus dominios con fiereza.

## PRINDEL

Ciudad del norte del continente que posee al menos 1000 habitantes. Sobre vive gracias al comercio de madera con las ciudades sureñas, ya que «el norte no da qué comer».

La mayoría de la población trabaja en el aserradero y ofreciendo alojamiento y otros servicios a los viajeros, comerciantes y mercenarios que pasan por la zona. La ciudad está gobernada por el alcalde **Temper**, elegido por el rey, y defendida por unos 50 montaraces.



## EL CENAGAL

En el Cenagal vive una tribu formada por unas 30 familias humanas, aisladas completamente del resto de la civilización.

Son gentes desconfiadas y esquivas que adoran ídolos antiguos. Se alimentan del exiguo cultivo en los cenagales, la caza y la pesca.

La tribu está gobernada por el concilio de ancianos, y defendida por cualquier cazador y pescador que pueda usar una lanza. **Ozmi-od** es el Brujo de la tribu, a quien todos piden consejo

## LOS ELFOS DE LOS BOSQUES

Solo los habitantes del Cenagal conocen de la existencia de los elfos de los bosques. La realidad es que el rey **Elial El Verde** gobierna sobre unas 50 familias, ocultas en la espesura. Sus hogares se encuentran entre las ramas más altas y resistentes de los árboles, escondidas a la vista.

Sus dominios están defendidos por 25 arqueros elfos, encargados de la vigilancia y protección de los bosques, y de la frontera con las montañas.

## LA AVENTURA

Los personajes se encuentran en Prindel, después de un largo viaje lleno de aventuras. Podrán leer en carteles o escuchar en boca de los bardos el siguiente ofrecimiento para aventureros o mercenarios:

Los trabajadores del aserradero se niegan a dar un paso más al norte. Seis trabajadores han desaparecido cerca del lago y un explorador regresó a Prindel con una pierna cercenada: una bestia horrible se ha instalado en el norte.

El alcalde Temper quiere comenzar a expandir el negocio, por lo que ofrece

1000 mo y tierras al grupo que sea capaz de traer el cuerpo de la bestia.

Guido, el explorador mutilado, todavía vive: «Apareció entre la espesura, enorme, como una sombra verde y marrón. Al instante, me encontré huyendo a rastras, dejando mi pierna atrás, mientras los demás gritaban y pedían ayuda». Algunos montaraces aseguran haber descubierto rastros de trolls al noroeste de la región.

## LO QUE ESTÁ OCURRIENDO

Thindal el errante, audaz elfo de gran poder y abiertamente contrario a los humanos y su ambición, contactó en uno de sus viajes a las montañas con un ente que le aseguró ser más antiguo que los bosques o los elfos y ser el origen de todo lo que crece.

Llegaron a un acuerdo: si Thindal lo liberaba, los bosques jamás volverían a peligrar. Así, el poder de los elfos liberó un ser que tomó la forma de una bestia cuadrúpeda, con raíces retorcidas en lugar de carne y cubierto de hojas y flores en lugar de pelo.

Lo que los elfos nunca sospecharon fue lo que aquel ser sería capaz de hacer para proteger el bosque.

## EL VIAJE

No existen mapas de las Tierras Salvajes del norte. Se debe tirar una vez por el día y otra por la noche, en función del tipo de terreno:

Región	Día	Noche
Bosque (BO)	15+	13+
Bosque profundo (BP)	11+	7+
Lago (LA)	16+	14+
Montañas (MO)	12+	10+
Pantano (P)	11+	9+

Si tiene lugar un encuentro, debe tirarse en una de las siguientes tablas:

1d20	Bosque
1	La criatura arbórea.
2+	1d4 cocatrices.
4+	2d4 osgos.
8+	2d4 hormigas gigantes.
12+	1d6 basiliscos.
16+	2d6 lobos.
19+	1d8 lagartos gigantes.

1d20	Bosque profundo
1	La criatura arbórea.
2+	2d10 estirges.
4+	2d6 gnolls.
8+	1d6 canes espectrales.
12+	1d6 basiliscos.
16+	2d6 lobos.
19+	1d8 lagartos gigantes.

1d20	Lago
1+	Cocodrilo prehistórico
3+	3d6 hombres lagarto.
6+	2d6 cocodrilos.
10+	2d8 cangrejos gigantes.
14+	2d6 abejas asesinas.
18+	1d12 sapos gigantes.

1d20	Pantano
1+	La criatura arbórea.
3+	Supervivientes de la ciénaga.
6+	3d12 estirges.
9+	2d8 necrófagos.
12+	4d6 zombis.
15+	1d8 espectros.
18+	3d8 esqueletos.

1d20	Montañas
1	Dragón.
2+	La criatura arbórea.
4+	1d8 trolls.
9+	1d4 gorgones.
13+	1d6 gigantes de piedra.
17+	1d8 gigantes de las colinas.

## **LOCALIZACIONES**

Las localizaciones presentadas en esta aventura utilizan el mapa de la página siguiente. Aunque el sistema de exploración de Dungeon Hack permite mucho más detalle en los mapas, en este caso hemos optado por señalar de forma clara y directa las localizaciones que contienen algo para el interés concreto del módulo.

Se aconseja a los Árbitros que quieran desarrollar sus campañas en las Tierras Salvajes que creen algo único y especial para cada una de las zonas del mapa, y que las amplíen en función de sus gustos y los de su grupo de juego.





Bosque



Bosque prof.



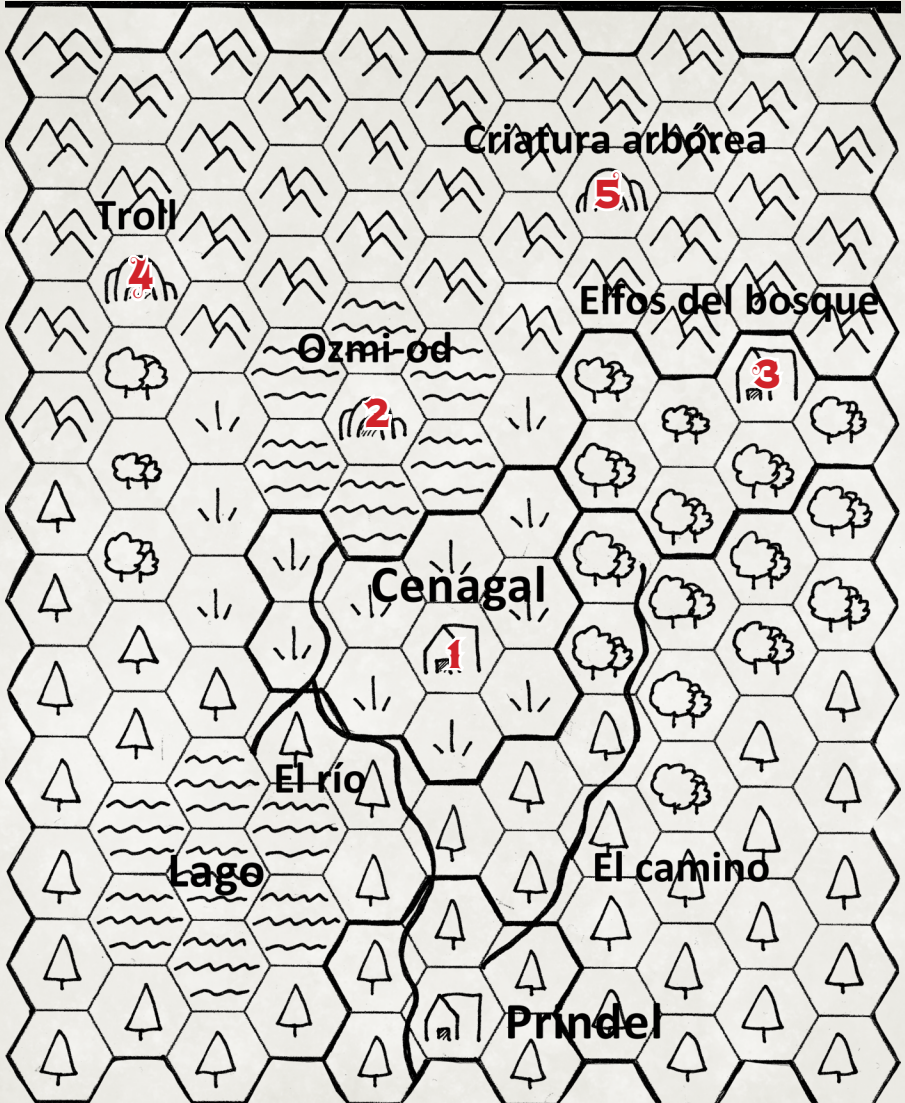
Lago



Montañas



Pantano



## LA ALDEA DEL CENAGAL (1)

La gente de la aldea ha sido masacrada. Los cuerpos de hombres, mujeres y niños flotan en las charcas o permanecen parcialmente hundidos en el barro, desmembrados o aplastados. Una tirada de Sabiduría puede revelar restos de flores, hojas y ramitas entre el barro.

1d6 personas siguen con vida. Tira en las siguientes tablas por cada superviviente para determinar su edad, género y la gravedad de su estado:

1d8	Edad y género
1	Niña
2	Niño
3	Chica joven
4	Chico joven
5	Mujer adulta
6	Hombre adulto
7	Anciana
8	Anciano

1d4	Heridas
1	Leves. Se recuperará tras un descanso.
2	Graves. Limita su movilidad.
3	Muy graves. No puede moverse y morirá si no recibe atención.
4	Críticas. La muerte es inminente.

Los supervivientes explicarán, si pueden, que el mismo bosque los atacó, señalando en dirección este —el bosque frondoso—. También indicarán que el brujo de la tribu, **Ozmi-od**, que vive en la casa del lago, podría ayudarles. Si revisan la aldea, los personajes podrían

encontrar comida, agua y artículos propios del lugar, como 2d4 dosis de hierbas Teena. Estas hierbas, al masticarse, tienen la mitad de efecto que una posición de curación. Si buscan armas, encontrarán lanzas y cuchillos. Si los personajes deciden ir a ver al brujo, en la orilla del lago disponen de canoas.

## LA CASA DEL BRUJO OZMI-OD (2)

La casa del brujo se encuentra en un pequeño islote ubicado en el centro de un lago. Más que una casa, es un montón de cañas y ramas unidas con barro seco. Fuera les espera un anciano decrepito, de cabellos grises largos y ralos, dientes podridos y uñas largas, retorcidas y negras.

Se trata de un clérigo de noveno nivel que parece muy cansado y consumido. Ofrece a los personajes 1d4 hierbas Teena. En cuanto a las preguntas sobre lo ocurrido en la aldea, invita a los personajes a que le acompañen en sus visiones, aunque «lo que he visto puede llevaros a la locura o, incluso, a la muerte».

Si los personajes aceptan, inhalarán en el interior de la cabaña todo tipo de vapores, creados a base de las mezclas repugnantes del brujo, y ganarán 1000 puntos de experiencia.

Los personajes que superen una tirada de Carisma, durante un viaje lleno de sueños y alucinaciones, presenciarán momentos importantes de su vida, pasados y futuros, donde se les revelarán secretos de sus trasfondos de personaje. Si se concentran en la región de Arristan, observarán el tiempo retroceder en una espiral irresistible, hasta divisar el origen de la vida.

Desde ahí viajarán de nuevo al presente, hasta divisar a la criatura, bella y



terrible a la vez, en el interior de una caverna en las montañas al noreste, descansando entre plantas y flores de vivos colores. Los personajes que hayan fallado las tiradas de Carisma sufrirán una fobia a determinar por la siguiente tabla:

Id4	Fobia
1	<b>Cleptomanía.</b> Una vez al día, debe superar una tirada de Carisma o intentará robar un objeto a su alcance.
2	<b>Adicción.</b> A discreción entre jugador y Árbitro.
3	<b>Paranoia.</b> Si conoce a una persona nueva, debe superar una tirada de Carisma o sospechará de él.
4	<b>Insomnio.</b> Recupera la mitad de Salud y energía por descanso.

### EL PUEBLO ELFO (3)

Elial el Verde piensa castigar a Thindal por haberle engañado para liberar a esa bestia sanguinaria, pero no piensa poner en peligro a su pueblo dejando testigos de la relación de los elfos con la criatura arbórea. Al principio, Elial



se mostrará hospitalario con los personajes pero, una vez descubra la información que poseen, los arrojará a una celda hasta que consiga solucionar el asunto con Thindal y la bestia.

Las celdas se encuentran en el interior de un enorme roble hueco, vigiladas por dos elfos.

### EL HOGAR DE LOS TROLLS (4)

Una familia de tres trolls vive aquí. Entre la inmundicia pueden encontrarse 300 mo esparcidas por el suelo y una espada larga +1, +3 contra trasgos. La forma del guardamanos representa un murciélago con las alas extendidas.



### LA CAVERNA DE LA CRIATURA ARBÓREA (5)

- Entrada.** Un aroma fragante inunda la estancia, que permanece cubierta de flores, hierbas y plantas que parecen nacer de la roca viva. La vegetación oculta el paso. Derramando el agua de manantial de la estancia sobre las plantas adecuadas provocará que estas se



abran, revelando un pasillo natural. Esa misma agua cura todas las enfermedades y actúa como una poción de curación de cuyos efectos se puede beneficiar cualquiera una vez al día.

2. **Caverna superior.** 2d4 elfos vigilan el paso inferior.
3. **Caverna inferior.** Un gólem de ámbar vigila la estancia. Cuando los personajes intenten avanzar, les interrogará. Si las respuestas incluyen dañar la flora —incluido la criatura arbórea—, atacará. A sus pies descansan diversos tesoros naturales:

**Cuerno de la explosión.** Si se sopla, provoca 2d6 de daño en un cono de 30x6 metros. Las víctimas, además, deben superar una tirada de Constitución o quedarán ensordecidas durante un turno. El cuerno puede destruir objetos, desde derribar una choza de madera de un soplo, hasta un muro de piedra soplando tres veces.

**Varita de frío.** Una varita de sauce que crea un cono 18x9 metros, provocando 6d6 de daño o la mitad si se falla una tirada de Destreza.

4. **Trampa de enredaderas.** Atraerán hacia sí a cualquiera a menos de 4 metros. Debe superarse una tirada de Destreza o el personaje se verá engullido por la floresta. El agua del manantial también actúa sobre estas enredaderas.

5. **Estancia final.** Thindal permanece aquí. De su cuerpo parecen brotar flores y hojas, —formando parte de la naturaleza como nunca antes ha conseguido un elfo— asegura. Hay un 12+ de probabilidades de que la criatura arbórea también se encuentre aquí. Los personajes pueden intentar influir en Thindal y hacerle recuperar el sentido, superando una tirada de Carisma con desventaja. En ese caso Thindal ayudará a los personajes.

## **PERSONAJES**

- **Exploradores de Prindel.** Nivel 2, Salud 12, Absorción 1, usan arcos largos —daño 6—.
- **Hombres del cenagal.** Nivel 2, Salud 12, Absorción 1, usan lanzas envenenadas —daño 5, 8 si no se supera una tirada de Constitución—.



- **Elfos de los bosques.** Elfos de nivel 3, cuyas flechas son difíciles de evitar —desventaja en la tirada para evitar ser impactado—.
- **Elial.** Elfo de nivel 9.
- **Thindal.** Elfo de nivel 7.
- **Criatura arbórea.** Nivel 9. Salud 40. Mordisco 2d10 de daño. Absorción 4. Puede hacer hasta tres ataques de enredaderas que salen de su cuerpo haciendo 7 de daño cada una. Puede usar conjuros como un clérigo de nivel 13.

## CONCLUSIÓN

Matar a la criatura supone la certeza de estar destruyendo una belleza sin parangón. Aunque sea derrotado, Thindal nunca llegará a ser juzgado. Morirá marchitándose con la rapidez de una flor recién cortada.

Temper entregará a los personajes terrenos suficientes en el lugar que los personajes decidan, mientras prepara la incursión al norte. Puede ser un momento perfecto para que los personajes empiecen a gestionar sus dominios, si poseen el nivel adecuado.

## LA ENCRUCIJADA ELEMENTAL

Esta aventura llevará a los personajes a través de diferentes planos con el objetivo de salvar el multiverso de una amenaza cósmica. Por lo tanto es aconsejable abordarla con personajes de nivel 15 o superior.

## ANTECEDENTES

**Cultur** es un poderoso navegante y conquistador procedente de más allá del multiverso. Su afán de conoci-

miento sobre la creación le ha llevado a descubrir los planos elementales y las fuerzas que los gobiernan. Un mal funcionamiento hizo que su nave cayera en un lugar desconocido.

Gracias a su poder cósmico ha conseguido conectar los planos mediante agujeros de gusano y, a su vez, los ha unido al lugar donde se encuentra, pretendiendo aunar el poder los planos elementales para reparar su nave y devolverle la enorme cantidad de energía que precisa. Para ello, piensa consumir la energía vital de las criaturas más poderosas, abordándolas en su propio plano.

## GANCHOS

Si en el grupo hay algún personaje mago, habrá detectado la aparición de un vórtice con un funcionamiento anómalo. Mientras Cultur creaba los agujeros de gusano para conectar los Planos Elementales con su refugio, cierto poder residual se perdió formando vórtices en diferentes planos —incluido el de los personajes—. El vórtice cambia de color aleatoriamente, mostrando su naturaleza entrópica.

Si el grupo no tiene un mago en su grupo, habrá de ser un mago controlado por el Árbitro —puede que algún antiguo aliado— el que los advierta del suceso.

## CRUZANDO EL VÓRTICE

Al cruzar el vórtice, los personajes deberán escoger uno de los cuatro destinos que corresponden a cada uno de los planos elementales: Fuego, Agua, Aire o Tierra.

## LOS PLANOS ELEMENTALES

Cuando los personajes lleguen al lu-

gar de destino del plano elemental, determina su situación actual:

- Hay un 15+ de probabilidades de que Cultur haya visitado el lugar, consumiéndolo (\*).
- Hay un 15+ de probabilidades de que Cultur este visitando el lugar en este momento (#).

Cultur está reuniendo el poder de los elementales en un dispositivo similar a una mochila. Observa el apartado estadísticas de los personajes para conocer su evolución.

## FUEGO

Se trata del pequeño hogar de un gran Ífrit y sus sirvientes elementales.

Es necesaria protección mágica para sobrevivir en este plano —crear aire, supervivencia, etc—. Los hechizos de ataque basados en agua provocan el doble de daño, y los de tierra, el mínimo.

1. **Entrada:** el grupo aparece ante una entrada iluminada por una luz rojiza y que emana un calor sofocante. Las paredes están hechas de fuego ardiente, y el suelo es un empedrado abrasador. Este plano no cuenta con aire respirable y su atmósfera está afectada por un calor insoportable para un humano que no haya tomado precauciones. 1d6 elementales de fuego se encuentran vigilando las entradas desde los agujeros de gusano.

(\*) Las paredes parecen moribundas ascuas, y pequeñas llamas salpican el lugar. El humo flota en el ambiente, como de un fuego extinguido.

2. **Sala del núcleo:** una brecha incandescente de 2 metros cruza la estancia de lado a lado. Cada 2 tur-

nos emergerá un nuevo elemental de fuego. De un salto puede superarse fácilmente la brecha, pero los vapores invisibles de su interior provocarán 20 puntos de daño de fuego a todo el que cruce la brecha.

(\*) De la brecha ahora solo emerge un humo negro espeso, como si el núcleo se hubiera consumido. El daño por fuego se reduce a 15 de daño.

(#) Hay un 15+ de probabilidades de que Cultur se encuentre en esta sala consumiendo el núcleo y el poder de este lugar.

3. **La forja:** un gigante de fuego permanece prisionero del Ífrit, encadenado en fuego sólido. Su nombre es Abrás y ofrecerá información de lo que ocurre si le liberan. Ha escuchado hablar a los elementales y ha llegado a la acertada conclusión de que se han conectado con los planos elementales entre sí y con algo más. Augura la llegada de un visitante a través de los agujeros de gusano.

(\*) El gigante de fuego agoniza de dolor mientras el calor y las llamas le abandonan. Una criatura venida de muy lejos está consumiendo este lugar, conectando los planos elementales.

(#) Hay un 15+ de probabilidades de que Cultur esté consumiendo o interrogando al gigante de fuego.

4. **La estancia del Ífrit:** El Ífrit se mostrará violento y poco dado a recibir visitas: «¡Arrojadlos a las llamas!» —ordenará a los 3 elementales que le acompañan—. Para ser escuchados, los personajes deberán superar una tirada de Carisma con desventaja. Sin embargo, aun



creyendolos, se mostrará desafiante ante la anomalía planar.

(\*) Los personajes hallarán el cadáver del Ífrit convertido en una estatua de cenizas.

(#) Si no lo han encontrado antes, Cultur estará aquí, luchando contra el Ífrit. Si Cultur se ve superado —con el Ífrit ayudando por los personajes—, huirá con el hechizo de teleportación hasta la boca de agujero de gusano que lo lleva al nexo. En la sala dejará el Talismán Mayor que llevaba encima.

### AIRE

Esta zona está formada por un laberinto donde una joven djinn de nombre Bejgaz juega a esconderse de un grupo de elementales de aire que tienen órdenes de capturarla.

Es necesaria protección mágica para sobrevivir en este plano —crear aire, supervivencia—. Los hechizos de ataque tierra provocan el doble de daño, y los de agua, el mínimo. Las paredes de este lugar parecen nubes solidificadas que parecen moverse con lentitud. Cuando los personajes entren, quedarán separados en laberintos nubosos que ahogan el sonido del exterior.

Divide a los personajes y asígnales un resultado de la tabla de la derecha. Si hay más personajes que resultados, asigna el mismo resultado a tantos personajes como necesites.

(\*) El ambiente está cargado y resulta opresivo. Las paredes de nubes se desgarran con el roce. Bejgaz se descomponen como el humo. «Esa criatura... su poder... acabará con todos» —dice, antes de desaparecer—.

(#) Cultur estará en un laberinto al azar, y luchará hasta verse superado.

1d4	El laberinto
1	El personaje tiene un dado de uso de d10 que deberá tirar por cada fallo en una tirada de Inteligencia para salir del laberinto. Si el dado se agota, el personaje se perderá para siempre.
2	Una vez recorrido el laberinto —tirada de Inteligencia—, el personaje puede ver entre las nubes el camino del resto del grupo, y unirse al laberinto que escoja.
3	3d4 elementales de aire persiguen a la djinn, pues la aman y odian por igual. Ofrecerán cualquier tipo de ayuda si les entregan a la joven y atacarán si los personajes ayudan a Bejgaz. Para salir de este laberinto es necesario superar una tirada de Inteligencia.
4	Una sinuosa figura se advierte entre las nubes, mientras una voz joven y dulce llega al personaje. Necesitará superar una tirada de Sabiduría para alcanzar a la djinn. Si la alcanza, se verá afectado por el conjuro Hechizar persona. Bejgaz se mostrará amorosa y esperanzada con su nuevo amor. Si se le habla de la anomalía, podrá ayudar al personaje con un carcaj con 20 flechas mágicas que al dispararse sobre un aliado le sanan 4 puntos de Salud actual.

Entonces huirá con el hechizo Teletransporte hasta el agujero de gusano que le lleva al nexo.

## **AGUA**

Al llegar al final del agujero de gusano los personajes se encuentran con una niebla espesa que no permite ver más allá de 10 pies (3 m) y que comporta desventaja en las tiradas de Sabiduría relacionadas con la vista. Si los personajes penetran en la niebla avanzarán a través de una estancia rodeada por muros helados y salpicada por estatuas de hielo de múltiples formas y tamaños, fabricadas por un Cangrejo elemental de nivel 24 —es inmune a armas no mágicas, tiene afinidad con el elemento agua, posee Absorción 8, Moral 11 y sus dos pinzas causan 24 puntos de daño cada una—.

Es necesaria protección mágica para sobrevivir en este plano. Los conjuros de ataque compuestos de aire provocan el doble de daño, y los de fuego, el mínimo.

1. **La puerta oculta.** Los personajes observan un muro que atraviesa la estancia. Más o menos a la mitad hay una puerta oculta, sin pomo ni marcas. Un hechizo de aire podría remover la niebla, haciéndola pasar a través de los resquicios casi imperceptibles de la puerta encajada en el muro.

(\*) El muro presenta un agujero de gran tamaño.

(#) Hay un 15+ de probabilidades de que Cultur esté abriendo una brecha en el muro.

2. **Puesto de guardia.** El señor del lugar es un malvado Cangrejo elemental obsesionado por construir y velar las estatuas de hielo. Nota

la proximidad del plano del aire, y eso le ha hecho construir 1d6 elementales de hielo, apostándolos aquí.

(#) 15+ de probabilidades de que Cultur esté enfrentándose a los elementales. Si se ve superado, usará el hechizo Teletransporte.

3. **Trampa.** Entre diversas estatuas, los personajes observan lo que parece ser un cofre de hielo. Cualquiera que toque el cofre deberá superar una tirada de Constitución o se convertirá en una estatua de hielo. Sólo destruyendo al cangrejo elemental podrán liberar a la víctima.

4. **El cangrejo gigante.** Acusará a los personajes de la anomalía y les atacará sin pensárselo. Solo se detendrá si se le amenaza con destruir las estatuas. Si el cangrejo gigante es derrotado, los personajes podrán adueñarse de una de sus pinzas de hielo. Usado como objeto, permite acumular un +3 si se ataca con ellas —como una espada—, y defenderse con otro +3 —como un escudo—. Además, permite cortar cualquier metal —como una cadena por ejemplo— superando una tirada de Fuerza.

(\*) El cangrejo gigante ha sido atacado y convertido en una masa casi líquida.

(#) 15+ de probabilidades de que Cultur esté atacando al cangrejo gigante. Si se ve superado, se teletransportará.

## **TIERRA**

Una estructura de piedra y tierra, familiar para los personajes salvo por la atmósfera de polvo que flota a su alre-



dedor, se encuentra ocupada por una horda de hormigas gigantes, encerrada aquí por seres humanoides de este plano. La prisión se encuentra protegida por un enigma.

Es necesaria protección mágica para sobrevivir en este plano —crear aire, supervivencia—. Los hechizos de ataque basados en fuego provocan el doble de daño, y los de aire, el mínimo.

1. **Entrada.** Una gran puerta de piedra cierra el paso a las estancias. La puerta tiene grabados que representan figuras, algunas humanoides, algunas de objetos o construcciones. La puerta está cerrada mágicamente, y cualquiera que la toque será absorbido por la puerta, salvo tirada de Fuerza, empezando por la parte del cuerpo en contacto con su superficie. Tras 1d4 asaltos, el personaje quedará fusionado con la puerta, y su imagen grabada en la superficie.
2. **La sala de la primera balanza.** En el centro de la estancia hay dos bandejas de piedra sobre unos pedestales. Si se presiona una de ellas, la otra se elevará, revelando que se trata de una balanza. A un lado hay 8 piedras perfectamente esféricas. En cada bandeja cabe un máximo de 3 piedras.
3. **La sala de la segunda balanza.** Igual que en (2), pero aquí no hay piedras.
4. **Sala de la bandeja.** Una única y pequeña bandeja —con espacio para una sola piedra—, permanece en el centro de la estancia, sobre un pedestal donde reza la palabra «liviana».

**El enigma.** La puerta secreta a (5) se revelará si se coloca sobre el pe-

destal de (4) la piedra más liviana de las 8 que se encuentran en la sala (2). La piedra es imperceptiblemente más ligera al tacto o a una balanza corriente. Determina primero cuál es la piedra que abrirá la sala. Los personajes no lo saben, pero solo disponen de 2 pruebas de pesaje para adivinar cuál es la piedra especial. Tras cada 2 pruebas de pesaje, las balanzas de piedra no funcionarán durante 1 semana. Una posible solución sería realizar el primer pesaje, con 3 piedras en cada bandeja. Si pesan lo mismo, el segundo pesaje se hará con las 2 piedras restantes, donde se adivinará cuál es la más liviana. Si el contenido de una bandeja se revela como más liviano, el segundo pesaje debe hacerse con dos de esas piedras, dejando una fuera. Así se descubrirá cuál es la más ligera.

5. **La horda.** La horda lleva demasiado tiempo encerrada, por lo que atacará tan pronto como la puerta se abra. No hay posibilidad de razonar ni negociar.

(\*) Cultur ha conseguido abrir la puerta secreta, destruyendo y absorbiendo el poder de la horda de hormigas gigantes.

(#) Cultur se encuentra en alguna de las salas, tratando de adivinar cómo revelar la puerta secreta.

## EL NEXO

Una construcción cónica de metal bruñido se alza impresionante ante los personajes, plagada de luces parpadeantes de variados colores.

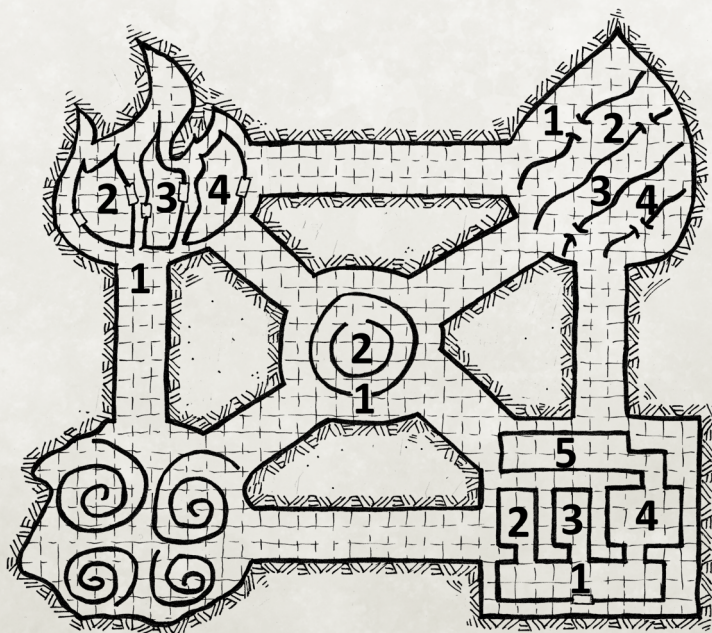
1. **Pasillo circular.** 1d3 androides atacarán a los personajes si los en-

cuentran en los pasillos. Parecen pequeñas armaduras cubiertas de luces que levitan sobre el suelo en vez de caminar sobre piernas o patas.

2. **Sala principal.** Hay un 6+ de probabilidades de que Cultur se encuentre aquí, intentando reparar su nave con la energía extraída de los 4 planos. Es un humanoide de más de dos metros de altura, cubierto por una brillante armadura extrañamente dúctil y casco transparente como el cristal. Tras él puede verse un rostro azulado, imberbe y similar al de un renacuajo en sus primeras fases. En su espalda carga con una extraña mochila que parece conectada a su traje a través de unos tubos. Si Cultur ha conseguido absorber la energía de los 4 planos intentará acelerar la reparación de su nave para escapar —1d4 turnos—. Si se ve superado y no ha conseguido su propósito,

huirá —con teleportación— hasta el agujero de gusano que le lleve al próximo plano elemental.

Nombre	Habilidades
Androide de seguridad	Nivel 15. Recibe el doble de daño por electricidad. Usa pequeños cañones láser que causan 3d8 en una línea recta de 30 pies (9 m).
Cultur	Nivel 30. Cada elemento absorbido le otorga 3 niveles extra. Conoce todos los hechizos elementales y puede alterar su naturaleza a cualquier elemento que haya acumulado en su mochila. Usa el mismo cañón láser que los androides.





TERCERA PARTE: RECURSOS DE JUEGO  
**PERMUTACIONES**



Existen muchos juegos compatibles con **Dungeon Hack**. De todos ellos pueden tomarse reglas para adaptar el juego a las necesidades de cada grupo de jugadores.

Es común encontrar en las comunidades *online*, contenido publicado por terceros —bien sean editoras, grupos creativos o usuarios particulares— en el que cada vez se expande más el mundo de juego.

Así, no es raro encontrar reglas y clases nuevas, conjuros con un tono diferente y ambientaciones muy diversas.

En esta sección vamos a revisar algunas de las reglas opcionales que pueden utilizarse. Más que como alternativas, deberían servir como ejemplo de cómo puede adaptarse el juego a los gustos personales de cada uno.

## BAJA MORTANDAD

La muerte en **Dungeon Hack** puede ser algo cruel y dura, incluso para los personajes más veteranos. Aquellas mesas que deseen un nivel de fantasía más heroico pueden utilizar estas reglas.

Cuando un personaje desciende de cuatro puntos de Salud actual, debe tirar 2d6 y consultar el resultado en la tabla de la derecha.

## CONJUROS OLVIDADOS

Existen algunos conjuros clásicos que **Dungeon Hack** deja de lado, con el objetivo de establecer un claro y marcado estilo de juego. Sin embargo, su naturaleza implica que muchas mesas de juego requieran de los mismos.

Para usarlos, tan solo es necesario unirlos a la lista de conjuros correspondiente.

2d6	Resultado
2	El personaje muere.
3-4	El personaje queda inconsciente hasta el final del combate, tras el cual recuperará 1 punto de Salud. Sin embargo, recibe una herida permanente que le otorga +1 a sus puntuaciones de Fuerza, Destreza, Constitución y Carisma.
5-8	El personaje queda inconsciente hasta el final del combate, tras el cual recuperará 1 punto de Salud. Sin embargo, recibe un +2 a sus puntuaciones de Fuerza, Destreza, Constitución hasta recibir atención médica y recuperar toda su Salud.
9-12	El personaje queda inconsciente hasta el final del combate, tras el cual recuperará 1 punto de Salud.

## BOLA DE FUEGO

*Nivel 3 Mago y Elfo*

**Alcance:** 240 pies (72 m)

**Duración:** instantánea

**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una bola de fuego que estalla en un punto visible y dentro del alcance. Todas las criaturas en un radio de 40 pies (12 m) de radio reciben un número de d6 de daño igual a tu nivel o la mitad si no superas la tirada de conjuro.

## RESURRECCIÓN

*Nivel 3 Clérigo*

**Alcance:** 120 pies (36 m)

**Duración:** especial

**Tiempo de lanzamiento:** 1 intervalo

Resucitas una criatura que haya muerto en menos de 4 días cuyo cuerpo tengas al alcance —vuelve con 1 punto de Salud—. Todas sus puntuaciones de característica aumentan 2 puntos.



Todo el contenido de este manual es parte del **Game Content** y está bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**, exceptuando los diseños e ilustraciones, que se consideran **Product Identity** y pertenecen a sus autores.

#### LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**1. Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, 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, Inc. System Reference Document 5.0 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.

*Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic* © 2013 LotFP, autor James Edward Raggi IV.

*The Black Hack* © 2016, David Black.

*The Item Hack* © 2017, Nathan Carmen.

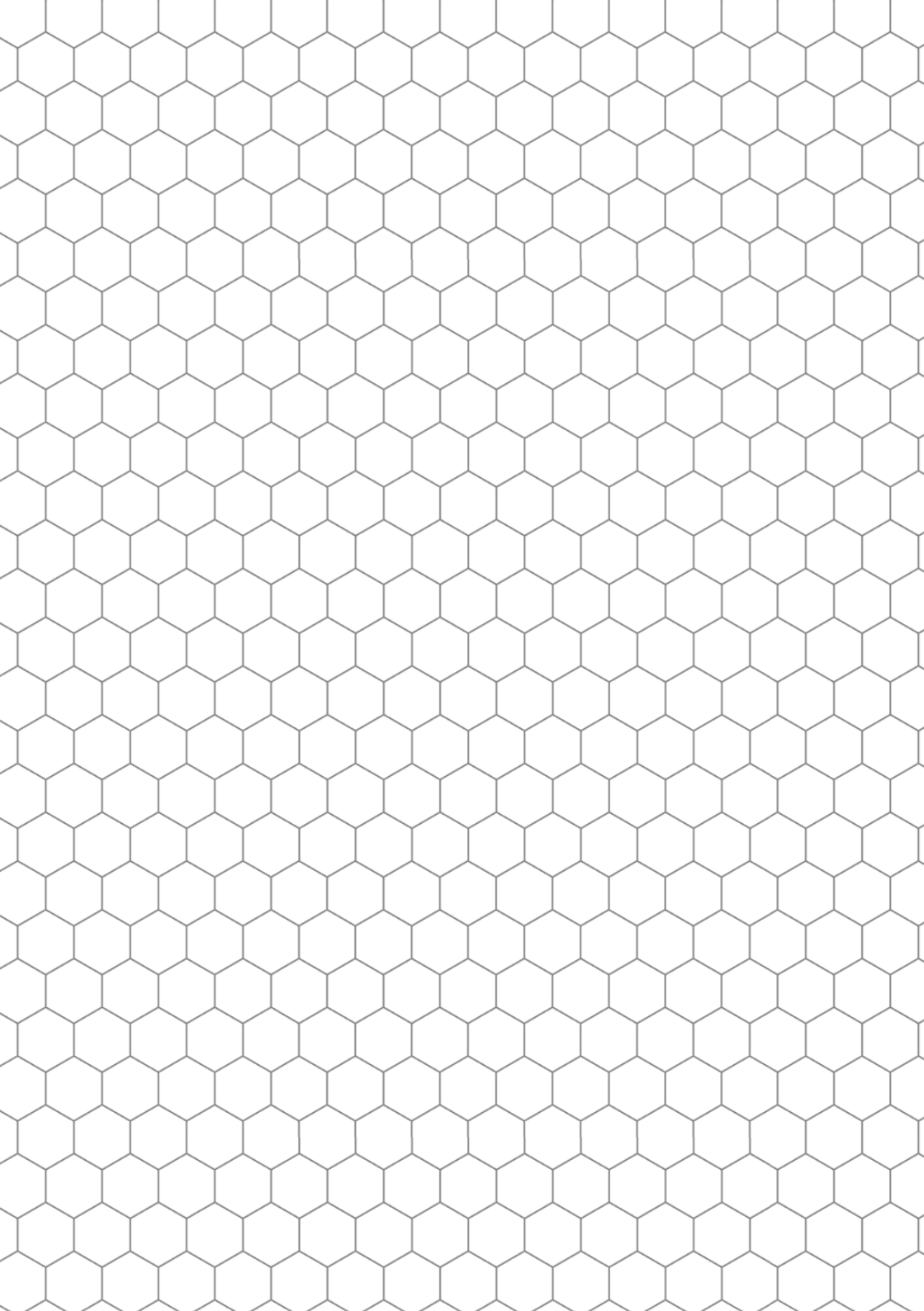
*Estrellas Errantes* © 2017, Carlos Julián del Cerro.

*Dungeon Hack* © 2018, Yipikayei ediciones, autor Carlos Julián del Cerro.

END OF LICENSE







NOMBRE

CLASE Y NIVEL

DESCRIPCIÓN

# DUNGEON HACK

JUGADOR/A

ALINEAMIENTO

EXPERIENCIA

## CARACTERÍSTICAS



■ FUE



■ DES



■ CON



■ INT



■ SAB



■ CAR

## OTROS RASGOS

SALUD

ENERGÍA

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ARMAS

DAÑO

DU

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PROTECCIONES

ABSORCIÓN

DU

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## COMPETENCIAS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## EQUIPO Y RIQUEZAS

OBJETO

DU

OBJETO

DU

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

MC

MP

ME

MO

MPT

GEMAS



**¡ENFRÉNTATE A LOS  
SECRETO DEL UNIVERSO!**

**¡EXPLORA LA GALAXIA!**

JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL  
**ESTRELLAS  
ERRANTES**

**Yipika|Yei**