

GOBLINS, GOBLINS Y GOBLINS

UN JUEGO DE ROL DONDE LAS CRIATURAS
MÁS PEQUEÑAS SON EL MAYOR DESAFÍO

INDICE

PREFACIO	3	GUÍA DEL DJ	67
INTRODUCCIÓN	4	LA VIGILIA DEL GUARDIÁN	67
¿QUÉ ES GOBLINS, GOBLINS Y GOBLINS?	4	CÓMO TOMAR UNA DECISIÓN	68
¿CÓMO SE JUEGA A ESTO?	4	TIPOS DE PARTIDAS	69
CÓMO USAR ESTE LIBRO	5	DIRIGIENDO LA AVENTURA	69
ETIQUETA EN MESA	5	CREAR UNA AVENTURA	70
CREACIÓN DE AVENTURERO	6	DIFICULTAD DE AVENTURAS	71
RAZA	6	EXPLORACIÓN	71
CLASE	14	CLIMA	71
EQUIPO	22	INTERACTUANDO CON OTROS	72
MAGIA	27	COMBATE	72
EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJES	45	LOS AVENTUREROS	74
UN PAR DE CONSEJOS	45	PERSONAJES SECUNDARIOS	74
REGLAS	46	EL GREMIO DE AVENTUREROS	75
TOMA DE DECISIONES	46	HERRAMIENTAS DEL DJ	74
TIEMPO	46	MAZMORRAS DE EJEMPLO	80
TIRADA DE DADOS	46	LA CAVERNA TRAS LA CASCADA	81
TIRADAS ENFRENTADAS	47	EL TEMPLO ABANDONADO	84
REPETIR TIRADAS FALLIDAS	47	LA GUARIDA DEL GRAN COMANDANTE	88
BONIFICADORES Y PENALIZADORES	47	AGRADECIMIENTOS	92
ATRIBUTOS	47	HOJA DE PERSONAJES	93
CARACTERÍSTICAS	48		
ALTURA	49		
TAMAÑO	49		
RANGO	49		
VELOCIDAD	49		
DAÑO	50		
ENTORNO	52		
RANGO Y DISTANCIAS	52		
INTERPRETANDO A TU PERSONAJE	52		
COMBATE	54		
ENEMIGOS	57		
GOBLINS INFERIORES	57		
HOBGOBLINS	60		
GRAN COMANDANTE GOBLIN	61		
MAZMORRAS	62		
ZONAS INEXPLORADAS	62		
CARTOGRAFIAR UNA MAZMORRA	64		
ELEMENTOS DE UNA MAZMORRA	64		
TRAMPAS DE EJEMPLO	65		

PREFACIO

NUNCA ME HA LLAMADO LA IDEA DE crear mi propio sistema de rol. He hecho algunos módulos que están perdidos por la red, he creado campañas que han probado mis amigos, he añadido reglas cuando las he visto necesarias durante una partida y en general me he sentido atraído a escribir y a crear material para rol, pero no le he visto nunca el sentido a crear un juego cuando ya existe una biblioteca tan grande y trabajada.

Goblins, Goblins y Goblins nació más por necesidad y suerte que por iniciativa propia. La primera vez que se me pasó la idea por la cabeza fue un día que quedé con un amigo. No sé cómo, pero de pronto apareció en la mitad de la conversación el primer capítulo de un anime que habían estrenado hace unas semanas, Goblin Slayer. Sí, hay mucho de lo que hablar sobre esa serie y tiene muchos puntos criticables, pero aun así nos pasamos un buen rato hablando sobre el primer grupo de aventureros, la forma en la que actuaron, la aparición de Goblin Slayer y cómo creíamos que se desarrollaría la serie. La idea de un veterano que solo se enfrentaba a unos enemigos tan simples y que sale triunfante de los encuentros gracias a la experiencia y la preparación previa me gustaba e incluso nos preguntamos cómo podíamos adaptarlo a una partida de rol. Obviamente no vas a tener problemas para matar a un debilucho, pero tres pueden ser un desafío y seis una muerte casi segura. Estuve pensando sobre esto durante mucho tiempo hasta que finalmente apareció la oportunidad.

Había quedado para jugar a una partida de Shadows of the Demon Lord con unos amigos, pero por desgracia surgió un contratiempo y mi grupo se redujo tanto que era imposible jugar al módulo que tenía preparado. Empezamos a discutir sobre qué podíamos hacer ya que estábamos juntos y de pronto se me ocurrió sacarle provecho a la situación. Rápidamente me descargué el mapa de una mazmorra, coloqué en ella algunas trampas, señuelos y goblins, diseñé un par de personajes de nivel 1, pensé en cómo podía desarrollar la historia y empezamos a jugar. La primera partida no salió muy bien, y los mismos que creyeron que iban a arrasar todo lo que encontraban a su paso no duraron ni veinte minutos.

Sin embargo, parece que les picó el gusanillo y me dijeron que querían probar otra vez. Y así fue como con una nueva mazmorra improvisada y una composición más equilibrada volvimos a la carga. De veinte minutos pasamos a media hora, de media hora a una hora y, con muchas muertes y algún que otro triunfo, estuvimos jugando toda la tarde en busca de acabar de una vez por todas con aquellos malnacidos verdes. En un par de minutos había improvisado un sistema de partidas cortas, llenas de peligro y preparado para ser un festival de sorpresas.

Quizás con estas palabras parezca uno de esos directores de juego que les gusta maltratar a sus jugadores a más no poder y se divierten con sus fracasos, pero tampoco he sido nunca un fan de los PVE. Goblins, Goblins y Goblins tiene esa capacidad de hacer sentir a sus jugadores que sus actos tienen consecuencias. Si te separas de tus compañeros, mueres. Si te metes en terreno inexplorado, mueres. Si encuentras un atajo y no estás seguro de que vaya a funcionar, mueres. El mensaje es simple: si quieres vivir tienes que aprender de tus errores, mantener la cabeza fría, estar atento a todo lo que te rodea, preocuparte de la salud de tus compañeros tanto como de la tuya y estar seguro de no dejar nada a la suerte. Un error puede ser la diferencia entre la vida y la muerte, y en este sistema no hay segundas oportunidades.

Tengo que reconocer que estoy nervioso, no sé si le gustará a la gente o si este sistema pasará sin pena ni gloria. Esta es la primera vez que hago algo a una escala tan grande y nunca he tenido demasiada confianza en que lo que hago le guste a los demás. Supongo que tengo el mismo problema que muchos otros, tengo esos pequeños diablillos dentro de mí que aprovechan la mínima oportunidad para torturarme, pero espero que esta vez no tomen el control de la situación.

En fin, creo que ya he dicho todo lo que quería decir y decir más solo serviría para repetirme. Con un año de cambios dentro del sistema, unas cuantas notas y un miedo increíble, espero que salga algo bueno. Si, soy ese tipo de personas que lo primero que escriben es el prefacio, ya sé que soy raro.

Felices partidas y pasadlo bien.

Fausto Losilla Rodríguez, "Roleros con Sombrero"
Septiembre de 2019

INTRODUCCIÓN

DESDE LAS MONTAÑAS MÁS ALTAS DEL norte hasta los océanos más profundos del sur, el mundo ofrece imágenes hermosas y horrores por igual. Prados de amapolas en los que descansan huidizos quasits, verdes pastos que los dragones utilizan como coto de caza, violentos trolls que arrasan los campos... Hay peligros por todas partes pero, por suerte, también existen los héroes.

El Gremio de aventureros nació como escudo todos esos peligros muchos siglos atrás. Su función es la de gestionar las misiones de los aventureros afiliados y suministrarles el equipo y los medios necesarios para asegurar la victoria. Hay todo tipo de aventureros: buscadores, de fortunas, purgadores de demonios, maestros alquimistas...

Tú y tus compañeros os habéis unido al gremio en busca de aventuras, tesoros y gloria, pero sois demasiado novatos para aceptar las misiones de mayor rango. Vas a tener que entrenar mucho ese brazo si quieres ensartar el corazón de una quimera, y tus conocimientos de lo arcano no te darán una oportunidad frente al más débil de los ogros. Por suerte, el gremio tiene preparada para gente como vosotros una misión muy importante. ¿De qué se trata, preguntáis? De matar goblins, obviamente. Se suele decir que los goblins son unos debiluchos y la recompensa parece prometedora. Al fin y al cabo, no pueden ser una amenaza tan horrible, ¿no?

¿QUÉ ES GOBLINS, GOBLINS Y GOBLINS?

Goblins, Goblins y Goblins es un juego de rol cooperativo en el que se cuenta una historia de fantasía, terror y aventuras. Para jugar necesitarás algunos compañeros, tantos como quieras, pero recomendamos que el número de personas se encuentre entre tres y cinco. Uno de vosotros será el director de juego (DJ) y los demás serán los jugadores.

EL DIRECTOR DE JUEGO (DJ)

El DJ es el narrador principal y árbitro de la aventura. Se encarga de decidir los obstáculos que encontrarán los jugadores, hace que la historia avance, describe los elementos que los aventureros descubren y explica lo que ocurre, no ocurre u ocurrirá durante la partida.

El DJ decide los enfrentamientos de los jugadores. También es el encargado de decidir las trampas que hay en el camino o cómo es el terreno. Puede parecer que el DJ es más un enemigo que un aliado, pero no es así, el DJ es un compañero más y debe ayudar a sus jugadores.

A algunos DJ les gusta añadir a sus partidas un toque personal como imitar voces o utilizar efectos de sonido. Cada uno es diferente y todos están en la mesa para pasarlo bien, así que no tienes que compararte con otro DJ. Esto es un juego y lo más importante es que os lo paséis bien.

LOS JUGADORES

Los jugadores interactúan con el juego gracias a sus aventureros. El DJ puede darte un aventurero o puedes crear el tuyo propio con las reglas de este libro. En cualquier caso, tienes el control de tu personaje y de las decisiones que tome. Durante la partida, eres la personificación de tu aventurero y debes actuar como él lo haría.

Como jugador eres libre para actuar y comportarte como este al hablar y describir tus acciones. Esto suele ayudar a meterte dentro de la partida y mejora en parte la experiencia, pero si no quieres no tienes que preocuparte por ello.

EL JUEGO

Para jugar, los jugadores hablan entre sí. El DJ es el encargado de presentar situaciones y conflictos. Los jugadores describen lo que su aventurero hace en consecuencia y el DJ actúa acorde. El DJ debe usar el sentido común al tomar decisiones, pensar las consecuencias de cada acción o consultar las reglas si no sabe cómo actuar.

LA HISTORIA

En Goblins, Goblins y Goblins los jugadores encarnan un grupo de aventureros que entran en una zona desconocida con el fin de acabar con los goblins que la ocupan. La historia se crea en conjunto, por lo que el trabajo en equipo es fundamental. Sin embargo, eso no significa que todos deban actuar de la misma forma ante un problema.

Cada jugador ha creado una historia para su aventurero. Quizás un jugador está deseoso de meterse en combate sin importar el riesgo, mientras que otro decide que es más sabio huir y esperar otra oportunidad. En este juego puedes ser quién quieras y como quieras, así que no debes frenar tu creatividad o tus ideas a la hora de jugar.

Aquellos que solo confían en solo confían en su propia fuerza puede que fallezcan ante lo que parecía o puede que hasta el grupo de aventureros más coordinado se enfrenten a una amenaza a la que no pueden derrotar. Goblins, Goblins y Goblins debe hacer que sus jugadores sientan que cada peligro es mortal, que una mala decisión puede llevar a la muerte de sus compañeros.

¿CÓMO SE JUEGA A ESTO?

Como cualquier otro sistema de rol, Goblins, Goblins y Goblins utiliza un conjunto de reglas que influyen y complementan la historia. Estas reglas presentan soluciones ante los desafíos que aparecen durante la partida. También indican cómo se pueden resolver conflictos en los que no sabes si una acción ocurre o no, como por ejemplo cuando se ataca a un enemigo o cuando se intenta saltar un obstáculo.

LOS DADOS

A la hora de decidir si algo ocurre o no, la suerte es el factor más importante a tener en cuenta. Por ello, Goblins, Goblins y Goblins requiere de un set de dados para poder jugar. Necesitarás al menos un dado de veinte caras (d20), un dado de diez caras (d10), un dado de ocho caras (d8), un dado de seis caras (d6) y un dado de cuatro caras (d4). Los dados físicos son mejores para jugar y se pueden encontrar en la mayoría de tiendas físicas y online. También puedes utilizar aplicaciones de ordenador, teléfono o Tablet si juegas online, entre las que recomendamos Roll20, Dadiños y diversos bots de Discord y Telegram.

EXPRESIONES DE DADOS

A la hora de lanzar los dados, el sistema lo expone utilizando la nomenclatura "xdy". La "x" representa el número de dados que se tiran y "dy" indica el tipo de dado que se debe tirar.

Si las reglas te piden que tires 3d6, significa que debes lanzar tres dados de seis caras y sumar sus resultados. Si la regla te piden que lances 1d6+5 significa que debes tirar un dado de seis caras y sumarle 5 a su resultado.

MATERIAL ADICIONAL

Junto al manual y los dados mencionados anteriormente, necesitarás material de escritura y una copia de tu ficha. Puedes imprimir una ficha ya rellena o escribirla en una hoja de papel, pero es importante que tengas acceso a ella durante la partida. Del mismo modo, Goblins, Goblins y Goblins permite el uso de miniaturas y mapas de las mazmorras durante el juego. Sin embargo, esto no es más que una herramienta adicional para mejorar la inmersión del juego, por lo que no es necesario para el desarrollo de una partida normal.

CÓMO USAR ESTE MANUAL

Antes de jugar es recomendable que los jugadores hayan leído el manual y tengan una idea general de este. Sin embargo, es muy difícil que todos los jugadores puedan leer el manual entero antes de una partida, por lo que os ofrecemos unos consejos con las partes fundamentales a leer.

Para los DJ, se debe empezar con la creación de personajes del capítulo 1. Una vez familiarizados con esto, será más fácil la creación de aventureros y podrás ayudar a tus jugadores al crear el suyo propio. Tras esto, debes pasar al capítulo 2 donde se explican reglas y el capítulo 5 donde se presentan diversas ayudas para los DJ.

A pesar de que los jugadores no tienen que leer todo el manual para jugar, se recomienda que lean la creación de aventureros del capítulo 1 y las reglas del capítulo 2 para saber cómo crear personajes y qué pueden hacer en Goblins, Goblins y Goblins.

El DJ puede explicar las reglas antes y durante una partida para aquellos jugadores que no las hayan leído. Esto no significa que deba recaer toda la responsabilidad de que las normas sean conocidas por todos en el DJ. Todos los jugadores son responsables del buen desarrollo de la partida, por lo que estos deben prestar atención durante las explicaciones.

ETIQUETA EN MESA

Goblins, Goblins y Goblins es un juego de rol cooperativo en el que todos deben pasarlo bien. Hay veces que surgen problemas en mesa que pueden estropear esa diversión o que quitan las ganas de jugar. Por ello, nos gustaría daros un par de puntos que no deben ser tomados como reglas, sino como consejos para que todos disfruten del juego.

- No intentes ser el centro de atención. Durante una partida un jugador puede que grite más de lo normal, pise los turnos de los demás o hable en representación de otro sin que este se lo haya pedido. El DJ debe asegurarse de que toda la mesa interactúe en el juego y de que se respeten las acciones de los demás, por lo que sería conveniente dar un toque de atención a este tipo de jugadores.

-Lo que pasa en la mesa se queda en la mesa. Hay veces que un plan sale mal o tu compañero es incapaz de ayudarte cuando estabas en apuros, lo cual puede desencadenar en una mala atmósfera durante la partida. Las cosas no siempre salen como uno quiere, pero eso no significa que debas pagarlo con los demás. Cuando te sientas frustrado o enfadado, intenta calmarte y olvida lo que ha pasado, no dejes que una metedura de pata arruine la partida.

-Respetar al resto de jugadores. Aunque exista plena libertad para interpretar a tu personaje tal como querías, debemos tener en cuenta que no somos los únicos jugadores. Un chiste que te hace gracia a otra persona pueda molestarle. Antes de una partida es recomendable hablar entre los jugadores para conocer aquellos temas que se prefieran obviar y durante la partida los jugadores deben mantener el respeto para con los demás.

CAPÍTULO 1. CREACIÓN DE TU AVENTURERO

Para jugar a Goblins, Goblins y Goblins necesitas un aventurero, un personaje que interpretas mientras juegas. El DJ puede darte un aventurero, pero tú puedes crear el tuyo propio. Al crear a tu aventurero puedes elegir su apariencia, su personalidad, su forma de hablar y cómo se ajusta al mundo que te rodea. Estas decisiones te pueden ayudar a la hora de interpretar a tu aventurero durante la partida.

RAZA

Lo primero que debes hacer al crear a tu aventurero es elegir tu raza. La raza indica de dónde vienes, tu cultura, tu visión del mundo y tu apariencia. También indica qué áreas se le dan mejor y peor a tu aventurero.

Las siguientes razas son las más comunes en el mundo de Goblins, Goblins y Goblins, pero podéis crear las vuestras propias o adaptarlas de otros sistemas.

- **Elfos.** Una raza antigua que viven en comunión con la naturaleza. Los elfos son conocidos por ser grandes exploradores y magos.
- **Enanos.** Una raza antigua que habita en las profundidades de las montañas y en minas. Los enanos son conocidos por ser grandes guerreros y clérigos.
- **Humanos.** La principal raza del mundo, cubren un amplio espectro de culturas y etnicidades. Los humanos son competentes en las áreas que decidan.
- **Lupinos.** Una raza proveniente del Bosque Rojo fruto del amor entre humanos y los espíritus del bosque. Los lupinos son conocidos por ser grandes clérigos y paladines.
- **Medianos.** La mayoría habitan las colinas fértiles del este, pero muchos las han abandonado a favor de la comodidad de las grandes ciudades. Los medianos son conocidos por ser grandes artistas marciales y exploradores.
- **Saurios.** Habitan en las más extensas selvas del sur y no suelen abandonar su hogar. Solo unos pocos sienten la llamada de la aventura y deciden probarse ante sus ancestros al unirse al Gremio de aventureros. Los saurios son conocidos por ser grandes bárbaros y guerreros.
- **Tieflings.** Convocados hace mucho tiempo a este mundo desde otro plano, han conseguido vivir en paz con el resto de las razas tras una guerra que duró décadas. Los tieflings son conocidos por ser grandes magos y paladines.

BENEFICIOS DE CADA RAZA

Cada raza ofrece ayudas para definir la personalidad e historia de tu aventurero al igual que sus atributos iniciales.

HISTORIA DE CADA RAZA

En cada raza encontrarás diferentes sugerencias para elegir su personalidad, pero no es necesario seguirlas a rajatabla. Un enano no tiene por qué ser una persona reservada, un tiefling no tiene por qué ser un extrovertido carismático y un elfo no tiene que sentirse superior a nadie.

ESTADÍSTICAS DE CADA RAZA

La estadística sirve para conocer las capacidades de tu aventurero. Cada raza tiene un valor definido para una estadística, las cuales incluyen:

ATRIBUTOS

Existen cuatro atributos principales de un aventurero: Fuerza, Destreza, Inteligencia y Sabiduría. Por cada atributo, tienes una puntuación de atributo y un modificador. Para saber más, consulta el capítulo 2 de Reglas.

PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Una puntuación es un valor entre 1 y 20. La gente normal suele tener una puntuación de 10. Las puntuaciones de cada atributo dependen de tu raza, pero puedes reducir en 1 la puntuación de un atributo para aumentar en 1 otro.

MODIFICADORES

Tu puntuación de atributo determina tu modificador de cada atributo, el cual es igual a tu puntuación menos 10. Si tienes un 11 en Fuerza tienes un modificador de +1 y si tienes una inteligencia de 8 tienes un modificador de -2.

CARACTERÍSTICAS

Junto a los atributos, tu aventurero tiene diversas características que incluyen Vida, Defensa, Percepción, Altura y Velocidad. Tu raza indica los valores iniciales para cada característica. Puedes encontrar más información en el capítulo 2 de Reglas.

TABLAS DE HISTORIA

Cada raza incluye un conjunto de tablas que permiten seleccionar el trasfondo, personalidad y posesión especial del aventurero. Puedes elegir las opciones que se ajusten más a tu idea de tu aventurero o tirar un dado y elegir aleatoriamente.

ELFO

Se dice que los elfos nacieron de los Árboles del Inicio antes del nacimiento de cualquier otra raza. Los elfos suelen habitar los bosques más profundos y viven de la caza con sus extrañas flechas de obsidiana y de las frutas que hacen crecer de los árboles con su magia innata.

- **Una melena orgullosa:** Los elfos suelen ser altos, esbeltos, de pieles que varían desde el albino al moreno intenso y tienen unas largas y puntiagudas orejas. Los elfos que viven en el bosque tienen largas melenas que no cortan jamás, pero la cual rapan al cero una vez abandonan los árboles, simbolizando el inicio de una nueva vida. Los elfos son adultos a los 30 años y suelen vivir 200 años.
- **El susurro de los bosques:** Los elfos son sigilosos seres que se mueven entre las ramas de los árboles como el viento, capaces de matar a un ciervo silvestre de un solo flechazo a más de 200 pasos. Viven y cazan en grupos pequeños, y una vez tienen una pareja no la abandonan de por vida.
- **Curiosos y estoicos:** La naturaleza tiene muchas maravillas que mostrar, pero a los elfos le resultan mucho más interesantes las cosas que para nosotros son mundanas. Del mismo modo, los elfos no suelen mostrar abiertamente sus emociones, ya que ellos consideran la sutileza y el lenguaje no verbal un símbolo de habilidad y control sobre uno mismo.
- **Nombres más comunes:** Aen 'Dall, Airen, Eibor, Eillenor, Iorwerth, Iliranth, Yorveth, Yavrilliah.

CREANDO A UN ELFO

Puntuaciones de atributos iniciales. Fuerza 9, Destreza 11, Inteligencia 10, Sabiduría 10.

Percepción. Igual que tu puntuación de Inteligencia+1 (ven en la oscuridad).

Defensa. Igual a tu puntuación de Destreza +1. Si llevas armadura ligera, tu Defensa es igual a la Defensa de la armadura +1.

Vida. Igual que tu puntuación de Fuerza.

Altura. De 6 a 7 pies. **Velocidad.** 30 pies.

PERSONALIDADES ELFICAS

3d6 Personalidades

- 3 Miedoso. No sabes que encontrarás allí afuera.
- 4 Huidizo. Lo mejor es replegarse y esperar.
- 5-6 Flecha en la mano. Ataquemos antes que ellos.
- 7-8 Respeto en la muerte. Toda muerte es una pérdida.
- 9-12 Sonriente. Doy gracias por ver un día más el sol.
- 13-14 Estoico. La vida es un río, no puedes moldearlo.
- 15-16 Preciso. Siempre busco la mejor forma de actuar.
- 17-18 Paciente. Actuaré en el momento oportuno.

POSESIÓN ESPECIAL

3d6 Posesión especial

- 3 La daga con la que mataste a tu primer ciervo.
- 4 Un tatuaje con el símbolo de tu pueblo.
- 5-6 Un carcaj hecho con la piel de un toro salvaje.
- 7-8 Un adorno de pelo hecho con plumas exóticas.
- 9-12 Un arco hecho de ébano.
- 13-14 Un mechón de pelo de tu alma gemela.
- 15-16 Una flecha silbante.
- 17-18 Unas hojas que huelen como tu hogar.

TRASFONDO DE ELFOS

3d6 Tránsito

- 3 Luchaste en una guerra contra los humanos.
- 4 Abandonaste tu bosque por un crimen que no cometiste.
- 5 Viviste bajo la sombra de tu propio hermano.
- 6 Nadie se atrevía a ir de caza contigo.
- 7 Tu alma gemelo murió bajo el ataque enemigo.
- 8 Nunca te has sentido a gusto entre los árboles.
- 9 Tu nombre es recordado en los bosques de tu hogar.
- 10 Unos humanos te salvaron de un incendio que asoló tu hogar.
- 11 Has tenido una vida simple y tranquila.
- 12 Tu pueblo te expulsó cuando desobedeciste los ritos antiguos.
- 13 Tu pierna no ha sido la misma desde aquel día.
- 14 Tu alma gemela disfruta o disfrutaba al escuchar tu flauta.
- 15 Expulsaste a un grupo de cazadores furtivos tú solo.
- 16 El chamán de tu pueblo vio en ti un gran poder.
- 17 Silenciaste a alguien que presenció lo que hiciste.
- 18 Nadie se acercaba a ti por la marca de nacimiento de tu rostro, un símbolo de malos presagios.

ENANO

Los enanos suelen vivir bajo las montañas en elaboradas estructuras subterráneas en grupos reducidos, y solo lo más valientes se atreven a romper la tradición y abandonan sus hogares. La vida en la mina entrena sus cuerpos, y la tradición chamánica forma una parte fundamental en sus vidas.

- **De barba densa:** Los enanos son bajitos, de complexión fuerte y poseen una gruesa capa de grasa que protege sus músculos. La barba es su símbolo de fuerza y, cuando un enano cumple los 50, este puede trenzarla y colocar anillos en esta según sus proezas, por lo que aquellos más ancianos y venerados suelen tener el rostro cubierto de oro. Los enanos son adultos a los 20 años y suelen vivir de 100 a 300 años según el tiempo que hayan pasado en las minas.
- **Pequeño pero matón:** Los enanos prefieren hacerse notar mientras actúan y jamás desaprovechan la oportunidad de ganar algo de prestigio con una pelea, ya sea en las mazmorras más oscuras o en una taberna cualquiera. Del mismo modo, no suelen tener mucha paciencia y siempre actúan en cuanto una idea se le pasa por la cabeza.
- **Irascible pero gentil:** Los enanos no suelen aceptar las sutilezas y la etiqueta de otras razas y prefieren decir las cosas de la forma más clara y directa. La gente suele confundir su comportamiento con el desagrado, pero los enanos son de las razas más amables y fieles una vez los conoces.
- **Nombres más comunes:** Boli, Bianca, Ivaldi, Ivalia, Thorin, Thiria, Wolnir, Wydia.

CREANDO A UN ENANO

Puntuaciones de atributos iniciales. Fuerza 10, Destreza 9, Inteligencia 10, Sabiduría 10.

Percepción. Igual que tu puntuación de Inteligencia+1 (ven en la oscuridad).

Defensa. Igual a tu puntuación de Destreza.

Vida. Igual que tu puntuación de Fuerza+2.

Altura. De 3 a 5 pies. **Velocidad.** 25 pies.

PERSONALIDADES ENANOS

3d6 Personalidades

- 3 Irascible. No aguanto las tonterías de los demás.
- 4 Práctico. Ayudo a los míos, aunque haga mal a otro.
- 5-6 Gracioso. Me sé un chiste para todo.
- 7-8 Serio. Uno tiene que hacer lo que tiene que hacer.
- 9-12 Pragmático. A veces los sacrificios son necesarios.
- 13-14 Borracho. No hay nada mejor que la cerveza fría.
- 15-16 Avaricioso. Poder y dinero, eso es lo que quiero.
- 17-18 Leal. Se lo debo todo a mi pueblo.

POSESIÓN ESPECIAL

3d6 Posesión especial

- 3 Un anillo con el emblema familiar.
- 4 Un brazalete con forma de serpiente.
- 5-6 Un hacha con runas antiguas.
- 7-8 Una calabaza de aguardiente montañesa.
- 9-12 Un casco que le quitaste a un cadáver.
- 13-14 Una capa de más de cincuenta años.
- 15-16 Unas botas con punta de hierro.
- 17-18 Un rubí que conservas desde pequeño.

TRASFONDO DE ENANOS

3d6 Tráfico

- 3 Pasaste una semana atrapado en una mina.
- 4 Todos conocen tu nombre en las arenas de combate.
- 5 Una pelea se te fue de las manos.
- 6 Unos malnacidos te afeitaron de joven.
- 7 Un accidente hizo que tus compañeros murieran.
- 8 Tus brazos han sufrido por los años usando el pico.
- 9 Los chamanes dijeron que estabas destinado a grandes cosas.
- 10 Tu pueblo sufrió un terremoto titánico.
- 11 Salvaste tu vida cuando te hiciste amigo de los bandidos que te secuestraron.
- 12 Trabajaste como mercenario antes de unirse al gremio.
- 13 La gente del gremio tiene miedo de que les partas los dientes.
- 14 Tienes una familia que te quiere y espera tu regreso.
- 15 Tus padres te apoyaron cuando decidiste abandonar el pueblo.
- 16 Tu pico ha atravesado más cráneos que piedras.
- 17 Tienes un par de reliquias de tu época de minero.
- 18 Te faltan muchos dientes tras tantas peleas.

HUMANOS

En cualquier parte del mundo uno puede descubrir vestigios de la existencia de humanos. Hay incontables etnicidades y civilizaciones diferentes sobre la tierra, y todas ellas convierten a los humanos en una raza plagada de matices.

- **Etnias dispares:** Los humanos abarcan un extenso grupo de pueblos y culturas. Algunos tienen distintos tonos de piel, color de pelo, ojos y demás características que suelen compartir los miembros de una misma raza. Los humanos son adultos a los 15 y suelen vivir 70 años.
- **Trabajo en equipo:** Mientras que otras razas prefieren actuar en solitario, los humanos suelen buscar la compañía de humanos y otras razas inteligentes cuando se asientan en un nuevo lugar.
- **Personalidades dispares:** Malvados o buenos, avariciosos o derrochadores, glotones o abstemios... Los humanos acaparan un gran espectro de personalidades y naturalezas que hacen a cada humano único y especial.
- **Nombres más comunes:** Alexander, Arya, Cormac, Fiona, Robert, Rose, Simon, Sarah, Zhandar, Zhayre.

CREANDO A UN HUMANO

Puntuaciones de atributos iniciales. Fuerza 10, Destreza 10, Inteligencia 10, Sabiduría 10. Elige un atributo e incrementalo en 1.

Percepción. Igual que tu puntuación de Inteligencia.

Defensa. Igual a tu puntuación de Destreza.

Vida. Igual que tu puntuación de Fuerza.

Altura. De 5 a 7 pies. **Velocidad.** 30 pies.

PERSONALIDADES HUMANAS

3d6 Personalidades

- 3 Sádico. Disfrutas del sufrimiento ajeno.
- 4 Oportunista. Siempre buscas una oportunidad.
- 5-6 Fiel. El orden trae la paz.
- 7-8 Egoísta. Tú eres el más importante.
- 9-12 Amable. Tus amigos y tú por siempre.
- 13-14 Gracioso. Un buena risa lo es todo.
- 15-16 Honorable. Siempre ayudas al débil.
- 17-18 Santo. Estás en este mundo por el bien.

POSESIÓN ESPECIAL

3d6 Posesión especial

- 3 Una reliquia familiar que aun conservas.
- 4 Un colgante con el retrato de tu madre.
- 5-6 Una bolsa de polvos de colores.
- 7-8 Una bota hasta arriba de vino de moras.
- 9-12 Una flauta o una lira talladas a mano.
- 13-14 Una efigie religiosa gastada por el uso.
- 15-16 Un recuerdo de aquella horrible noche.
- 17-18 Un objeto que perteneció a aquel que buscas.

TRASFONDO DE HUMANOS

3d6 Tráfico

- 3 Estuviste a punto de morir debido a una enfermedad.
- 4 Un héroe local te entrenó antes de unirse al gremio.
- 5 Te reformaste tras los años que pasaste en la cárcel.
- 6 Una pelea callejera te marcó con una gran cicatriz.
- 7 Un héroe local te regaló algo que aun conservas.
- 8 Has pasado la mayor parte de tu vida sin amigos.
- 9 Has viajado a lo largo y ancho del mundo.
- 10 Una persona importante te adoptó y te crio.
- 11 Has tenido una feliz vida antes de unirse al Gremio.
- 12 Te uniste al Gremio sin el apoyo de tus padres.
- 13 Ayudaste en una expedición para matar a un goblin.
- 14 Sobreviviste al ataque de una bestia horrible.
- 15 Tienes una relación estable o acabó bien.
- 16 Fuiste educado por los mejores en su campo.
- 17 Has tenido que matar a alguien por necesidad.
- 18 No puedes irte a dormir sin recordar tu mayor error.

LUPINOS

Descendientes de los espíritus de los Bosques Rojos y humanos, los lupinos se asemejan a lobos antropomórficos cuyas características suelen diferir. Pueden tener características similares a los humanos o a los lobos según su genealogía, aunque la mayoría son altos y delgados.

- **Dos naturalezas:** Los lupinos suelen vivir en la naturaleza en manadas, pero muchos de ellos deciden explorar el mundo exterior para así eliminar el mal que acecha al mundo. Los lupinos son adultos a los 100 años y viven desde los 80 años hasta los 200 según su linaje.
- **De diversas formas:** Los lupinos son la raza más dispar del mundo. Algunos tienen el cuerpo cubierto de pelo, hocico y cola, mientras que otros cuyo rasgo más significativo son unas simples orejas lobunas o unas garras afiladas. Cada lupino es diferente, y por ello no suelen juzgar a los demás por su apariencia.
- **Gentil como un río:** Los lupinos son amables y tranquilos. Siempre que pueden intentan evadir el conflicto y solo actúan cuando lo ven necesario.
- **Nombres más comunes:** Bralf, Breital, Crach, Crimnar, Horth, Hulga, Lugh, Leinara.

CREANDO A UN LUPINO

Puntuaciones de atributos iniciales. Fuerza 10, Destreza 10, Inteligencia 9, Sabiduría 11. Incrementa una puntuación de un atributo en 1.

Percepción. Igual que tu puntuación de Inteligencia+1.

Defensa. Igual a tu puntuación de Destreza.

Vida. Igual que tu puntuación de Fuerza.

Altura. De 5 a 7 pies. **Velocidad.** 35 pies.

PERSONALIDADES LUPINAS

3d6 Personalidades

- 3 Salvaje. Vivo como si aún me viviese en el bosque.
- 4 Tranquilo. Es mejor tomarse las cosas con calma.
- 5-6 Irascible. Hay un instinto incontrolable en mí.
- 7-8 Amable. Solo sobreviviremos si estamos juntos.
- 9-12 Pensador. Hay que meditar ante una decisión.
- 13-14 Protector. Mientras viva nadie nos hará daño.
- 15-16 Sabio. Los años me han dado experiencia y saber.
- 17-18 Seguro. Mis elecciones siempre son correctas.

POSESIÓN ESPECIAL

3d6 Posesión especial

- 3 Un ornamento hecho de madera de tu bosque.
- 4 Una bufanda tejida por alguien importante para ti.
- 5-6 Una rama de cedro que decora tus ropas.
- 7-8 Un arma que le quitaste un invasor.
- 9-12 Una tela roja, símbolo de honor y respeto.
- 13-14 Una cantimplora llena con el agua de tu tierra.
- 15-16 Un sombrero que tapa sus rasgos más animales.
- 17-18 Una túnica de sabio.

TRASFONDO DE LUPINOS.

3d6 Tráfico

- 3 Los humanos siempre te han temido por tu apariencia.
- 4 Un grupo de forajidos vivieron en tu bosque y te trataron mejor de que el resto de humanos.
- 5 Solo hace falta que enseñes tus dientes para que alguien calle.
- 6 La gente siempre te ha considerado adorable.
- 7 Todos saben que no hay mejor rastreador que tú.
- 8 Unos druidas te acogieron y te enseñaron todo lo que sabes.
- 9 Has visto a muchos de los tuyos morir en batallas fútiles.
- 10 Poca gente puede reconocerte como un lupino.
- 11 Todos saben que pueden recurrir a ti si necesitan ayuda.
- 12 Fuiste raptado y esclavizado de pequeño.
- 13 Tu pueblo te acogió cuando tus padres fallecieron.
- 14 Tus padres te apoyaron cuando abandonaste tu hogar.
- 14 La gente suele tomar demasiadas confianzas contigo.
- 15 El gremio te tiene en alta estima y espera que hagas grandes cosas.
- 16 Tu pueblo te desterró después de que profanaras a la naturaleza que te crio.
- 17 Defendiste a unos inocentes de la ira de tu pueblo.
- 18 Has vivido más como una bestia que como una persona.

MEDIANOS

La mayoría creen que los fuertes son los que más probabilidades tienen de sobrevivir, pero los medianos siempre han preferido la rapidez. De pequeña estatura y escurridizos, los medianos prefieren evitar el conflicto y atacan solo cuando es necesario.

- **Pequeños problemas:** Los medianos suelen ser pequeños, regordetes y de melenas recortadas. Los medianos suelen vivir en colonias pequeñas junto a las colinas, y suelen buscar la compañía de los suyos al llegar un nuevo asentamiento o ciudad. Los medianos son adultos a los 30 años y suelen vivir 90 años.
- **Pies grandes pero sigilosos:** Los medianos son capaces de moverse sin generar casi ruido, y sus pies son tan rápidos que pueden mantener el ritmo con muchas otras razas de mayor altura.
- **Amigos de sus vecinos:** A los medianos les gusta llevarse bien con los demás y harán todo lo posible para ganarse la amistad de alguien.,.
- **Nombres más comunes:** Bilbo, Belladona, Frodo, Freida, Odo, Odelia, Willem, Wanda

CREANDO A UN MEDIANO

Puntuaciones de atributos iniciales. Fuerza 9, Destreza 11, Inteligencia 11, Sabiduría 10.

Percepción. Igual que tu puntuación de Inteligencia +1 (ven en la oscuridad).

Defensa. Igual a tu puntuación de Destreza.

Vida. Igual que tu puntuación de Fuerza.

Altura. De 3 a 5 pies. **Velocidad.** 25 pies.

PERSONALIDADES MEDIANAS

3d6 Personalidades

- 3 Tranquilo. Nada es capaz de alterarme.
- 4 Perspicaz. Me fijo en los pequeños detalles.
- 5-6 Avaro. El tesoro es para quien lo encuentre.
- 7-8 Alerta. Todos quieren hacerme daño.
- 9-12 Goloso. Siempre hay tiempo para un tentempié.
- 13-14 Excéntrico. La mejor solución suele ser una locura.
- 15-16 Reservado. Prefiero no destacar entre la multitud.
- 17-18 Casero. Nada mejor que un té caliente en casa.

POSESIÓN ESPECIAL

3d6 Posesión especial

- 3 Una pipa llena de Hierba de las Colinas.
- 4 Un bote lleno de mermelada casera.
- 5-6 Un juego de ganzúas muy elaboradas.
- 7-8 Una cesta de bocadillos de pimientos fritos.
- 9-12 Un anillo cubierto de runas.
- 13-14 Un chaleco con estampados florales.
- 15-16 Una vara de pedernal y otra de acero
- 17-18 Una pequeña bolsa llena de pólvora.

TRASFONDO DE MEDIANOS

3d6 Tráfico

- 3 Huiste de unos matones tras darles una patada en la espinilla.
- 4 Te hiciste famoso cuando le robaste parte de su tesoro a un noble local.
- 5 Los miembros del gremio de ladrones de tu ciudad te siguen buscando.
- 6 Todos te consideran un vago porque nunca ayudabas en los cultivos.
- 7 El gremio cierra todos sus cajones con llave cuando te ven entrar.
- 8 Insultaste a un noble local y tuviste que huir de tu hogar.
- 9 Viajaste por todo el mundo antes de convertirte en un aventurero.
- 10 El mejor ladrón de tu ciudad te enseñó a abrir cerraduras.
- 11 Abandonaste tu hogar cuando los campos se pudrieron.
- 12 Has vivido mucho tiempo en las calles, pero jamás pasaste hambre.
- 13 Tus antiguos compañeros están deseando que vuelvas a cocinar para ellos.
- 14 Tus antiguos compañeros murieron en un golpe que salió mal.
- 15 Nadie sabe que fuiste tú el que robó parte del tesoro de la comarca.
- 16 Pasaste algunos años en la cárcel después de que te pillaran.
- 17 Los magos de la comarca ya no te dejan utilizar pólvora sin supervisión.
- 18 Robaste un tesoro y se lo diste a alguien que lo necesitaba.

SAURIOS

Las selvas del sur están plagadas de misterios y peligros en cada uno de sus rincones. Vestigios de una raza tan antigua como los árboles más ancianos, los Saurios viven como seres primitivos que prefieren el hueso al acero y que sienten el máximo placer cuando se colocan sus máscaras ceremoniales y salen de caza.

- **Escamas duras:** Los saurios son imponentes criaturas que luchan sin miedo, armados con las armas que han heredado de generación en generación y protegidos por sus duras escamas. La mayoría de saurios son azules o verdes, pero hay diversos clanes que varían su pigmentación. Los saurios son adultos a los 10 años y suelen vivir hasta los 150 años, pero pocos mueren de vejez.
- **Grandes y bien formados:** La vida en la selva hace que los saurios desarrollen una figura digna de un auténtico guerrero, lo cual unido a sus afilados músculos y sus portentosas colas crean una imagen terrorífica en el corazón de sus enemigos.
- **Naturaleza Salvaje:** Los saurios prefieren vivir en solitario y solo se juntan con otros saurios cuando el conflicto llama o necesitan ayuda a la hora de cazar.
- **Nombres más comunes:** Kilard, Kaelia, Korr, Korwan, Rhorgh, Rhulwar, Thumm, Tresha.

CREANDO A UN SAURIO

Puntuaciones de atributos iniciales. Fuerza 11, Destreza 9, Inteligencia 10, Sabiduría 10.

Percepción. Igual que tu puntuación de Inteligencia.

Defensa. 13 (sin armadura).

Vida. Igual que tu puntuación de Fuerza.

Altura. De 7 a 8 pies. **Velocidad.** 30 pies.

PERSONALIDADES SAURIAS

3d6 Personalidades

- 3 Irascible. La ira abre más caminos que la cortesía.
- 4 Melancolía. Echo de menos mi tierra.
- 5-6 Desprecio. Mi tribu no comprende su ignorancia.
- 7-8 Egoísmo. Solo me preocupo de mí mismo.
- 9-12 Odio. El mundo civilizado está corrupto.
- 13-14 Hedonismo. El mundo está lleno de placeres.
- 15-16 Innovador. Quiero ver los inventos del exterior.
- 17-18 Solitario. Soy un extraño en este mundo.

POSESIÓN ESPECIAL

3d6 Posesión especial

- 3 La máscara que te dieron en tu primera cacería.
- 4 Un trofeo de una antigua cacería.
- 5-6 Un colgante hecho con el diente de un tigre.
- 7-8 Una capa de piel de la mejor calidad.
- 9-12 Un silbato señuelo de aves.
- 13-14 Un brazalete de bronce arañado.
- 15-16 Un tatuaje con pigmentos rojos y negros
- 17-18 Una garra que perteneció a alguien a quien amabas.

TRASFONDO DE SAURIOS

3d6 Tránsito

- 3 Siempre recordarás la presa que no pudiste atrapar.
- 4 Perdiste el control durante una cacería y atacaste a tus amigos.
- 5 Un miembro de tu tribu te desafió y dejó en tu brazo una gran marca con sus garras.
- 6 Las hogueras se llenan con las canciones de tus hazañas.
- 7 El líder de tu tribu te expulsó por miedo a que le destronases.
- 8 Los chamanes predijeron que morirías de una muerte horrible.
- 9 Atacaste al chamán de tu tribu después de que te insultase.
- 10 El gremio de aventureros desconfía de ti tras lo sucedido hace unas semanas.
- 11 Una bestia acabó con la mitad de tu clan.
- 12 Los humanos talaron vuestros árboles y os expulsaron de vuestro hogar.
- 13 Tu nombre ha sido borrado de las canciones de tu clan.
- 14 Tu hijo será un digno sucesor algún día.
- 15 Tus colmillos y garras se han desafilado tras tantas batallas.
- 16 Perdiste un ojo debido a un cazador celoso.
- 17 Rajaste la garganta del último saurio que te desafió.
- 18 Solo la muerte limpiará tus pecados.

TIEFLINGS

El universo está lleno de conexiones con otros planos que pueden ser controladas por poderosos magos. Los tieflings vinieron a este mundo hace milenios y desencadenaron una guerra de la que aún quedan resquicios en el mundo por su cruel uso de la magia.

- **Hijos del demonio:** Los tieflings son esbeltos, altos y con un atractivo innato. Su rasgo más distintivo es su piel rojiza con tonalidades azuladas y sus grandes cuernos similares a los de los machos cabrios. Saben cómo hacerse notar, y les gusta recibir esa atención. Lo tieflings suelen vivir 90 años.
- **Maldiciones andantes:** Los tieflings no son los más fuertes o rápidas, pero lo compensan con su capacidad para controlar la magia y alterarla a voluntad propia.
- **Hedonistas incontrolables:** Los tieflings disfrutan de los placeres de la vida. El vino, la fruta y el amor plagan sus vidas del mismo modo que el arte o la música son capaces de dibujar una sonrisa en sus miradas.
- **Nombres más comunes:** Arkzer, Afwure, Guecis, Glee, Morthos, Morthoreias, Thynexes, Torment.

CREANDO A UN TIEFLING

Puntuaciones de atributos iniciales. Fuerza 9, Destreza 9, Intendencia 12, Sabiduría 11.

Percepción. Igual que tu puntuación de Intendencia+1 (ven en la oscuridad).

Defensa. Igual a tu puntuación de Destreza.

Vida. Igual que tu puntuación de Fuerza.

Altura. De 6 a 7 pies. **Velocidad.** 30 pies.

PERSONALIDADES TIEFLINGS

3d6 Personalidades

- 3 Sáptico. No hay mayor placer que herir a los demás.
- 4 Oportunista. Pronto lo tuyo sea mío.
- 5-6 Culpabilidad. Mi pueblo ha herido a esta tierra.
- 7-8 Platónico. Busco la belleza en su prístina esencia.
- 9-12 Melómano. La música dibuja una sonrisa en mí.
- 13-14 Egoísmo. Solo me preocupo de mí mismo.
- 15-16 Romántico. Puedo ver la belleza de este mundo.
- 17-18 Narcisista. Nadie puede compararse a mí.

POSESIÓN ESPECIAL

3d6 Posesión especial

- 3 Un laúd en perfecto estado.
- 4 Dos anillos gemelos de cornamenta.
- 5-6 Un colgante que refulge como el fuego.
- 7-8 Una túnica de seda muy elaborada.
- 9-12 Un recuerdo de tu antiguo amor.
- 13-14 Un jubón de cuero negro con un fénix dibujado.
- 15-16 Tu libro de poesía favorito.
- 17-18 Unas tijeras para cortar el pelo.

TRASFONDO DE TIEFLINGS.

3d6 Tráfico

- 3 Atacaste con una magia salvaje al matón que intentó robarte.
- 4 El teatro local no empieza la función hasta que te ven entrar.
- 5 Has tenido tantos amantes que no puedes ni contarlos.
- 6 Nadie te ayudó cuando quedaste huérfano.
- 7 Aprendiste a tocar el laúd sin ayuda de nadie.
- 8 Has escrito un libro de poesía, pero no te atreves a publicarlo.
- 9 Solo utilizas la magia para beneficio propio y por ello los magos no suelen verte con buenos ojos.
- 10 Perdiste uno de tus cuernos cuando unos matones te atacaron.
- 11 Has querido abandonar tu hogar y su odio desde que eras pequeño.
- 12 Solo has tenido un amante en tu vida, y no quieres tener más.
- 13 Hay miembros del Gremio con los que sería raro volver a encontrarte.
- 14 Has matado a más gente de la que estás dispuesto a reconocer.
- 15 Tu hogar nunca sufrió ataques xenófobos y confías en los demás.
- 16 Algún miembro del Gremio ha intentado algo contigo, pero no son de tu tipo.
- 17 Nunca te has sentido atraído por nadie, ni crees que lo sentirás nunca.
- 18 Te has vengado de aquellos que hicieron tu vida un infierno.

CLASE

Antes de que vuestros aventureros se entrenaron en el combate o estudiaron las artes académicas, ya sea por voluntad propia o porque la vida les impuso ese camino. Las clases representan los caminos que un aventurero ha tomado a lo largo de su vida y le ha llevado a ser quien es. Cualquiera raza puede escoger la clase que prefiera. Lo mejor es elegir una clase que corresponda a la experiencia y a los atributos de su raza, pero no hay nada malo en elegir una clase que no tenga nada que ver con su historia.

Cada clase incluye una historia que explica el entrenamiento que has seguido hasta ese momento. Puedes tirar un dado para elegir ese camino o, por el contrario, puedes escoger el entrenamiento que más te guste. Si no hay ningún entrenamiento que te resulte atractivo, siempre puedes crear el tuyo propio.

BENEFICIOS DE CLASE

Cada clase ofrece ciertos beneficios para tu aventurero:

- **Atributos:** Cada clase te permite incrementar la puntuación de tus atributos según esté estipulado.
- **Características:** Cada clase incrementa tus características según venga estipulado.
- **Equipo inicial:** Cada clase te ofrece un equipo inicial sin coste previo.
- **Magia:** Ya sea por tu fe o tu conocimiento arcano, algunas clases te permiten utilizar la magia. Ciertas clases te otorgan un número de hechizos y de espacios de conjuros definido. En Goblins, Goblins y Goblins no existen niveles de espacios de conjuros puesto que solo pueden acceder a los conjuros más básicos.
- **Talentos:** Cada clase ofrece un número de talentos que están disponibles para tu aventurero. Algunos talentos te permiten realizar acciones desconocidas para otros, mientras que otros talentos aumentan la precisión o la fuerza de tus acciones normales.

TABLA DE CLASES.

Clase	Descripción
Artista Marcial	Rápidos como el viento y duros como la piedra, capaces de enfrentarse a incontables enemigos con las manos desnudas. Necesitan una alta Destreza para destacar en su campo.
Bárbaro	Seres más bestias que hombre por su fuerza incomparable y unos músculos de acero. Necesitan una alta Fuerza para exceder en su campo.
Clérigo	Excelentes sanadores y protectores, nadie rechazaría la ayuda de un clérigo tras una batalla. Necesitan una alta Sabiduría para destacar en su campo.
Explorador	Expertos rastreadores y tiradores que sacan a relucir su potencial en los combates a distancia. Necesitan una alta Destreza e inteligencia para destacar en su campo.
Guerrero	Maestros de la espada y el escudo, dominan las armas como una extensión de sus brazos y las armaduras como una segunda piel. Necesitan una alta Fuerza o Destreza para destacar en su campo.
Mago	Maestros lanzadores de conjuros que tienen a su disposición diversas tradiciones mágicas, lo cual les ofrece una versatilidad incomparable. Necesitan una alta Inteligencia para destacar en su campo.
Paladín	La combinación perfecta entre defensa y lanzadores de conjuros, perfectos para proteger a sus compañeros. Necesitan una alta Fuerza y Sabiduría para destacar en su campo.

ARTISTA MARCIAL

Diestros en el camino del puño, entrenan su cuerpo y mente para convertirse en armas andantes. Tras muchos años estudiando las técnicas más letales y dominando cada centímetro de su cuerpo, son capaces de realizar golpes rápidos y letales capaces de romper rocas como si fueran de papel.

La mayoría aprenden sus artes en monasterios o academias, pero también han podido desarrollar su técnica por sí mismos o en la lucha callejera. Por ello, los artistas marciales pueden pertenecer a diferentes trasfondos, desde monjes que entrenan su cuerpo y aprenden a moverse con gracia hasta criminales que pelean en arenas ilegales por un par de monedas.

Prefieren sus puños y piernas al acero, y suplen su falta de armadura y protección con una excelente agilidad con la que pueden esquivar la mayoría de golpes con el mínimo esfuerzo.

VENTAJAS DE CLASE

Atributos. Aumenta tu puntuación de Destreza en 2.

Características. Aumenta tu vida en 2 y tu velocidad de movimiento en 5 pies.

Golpes mortales. Cuando utilices Golpe sin Armas, puedes sumarle tu bonificador de Destreza en vez de tu bonificador de Fuerza y realizas 1d4 de daño en lugar de 1. Si has atacado durante este turno con un arma simple o con Golpe sin armas, puedes utilizar tu acción adicional para realizar un segundo ataque con Golpe sin Armas sin penalizadores.

Movimientos imposibles. Cuando te mueves, puedes utilizar tu acción adicional para declarar que ese movimiento lo realizas saltando, corriendo por las paredes o escalando. Puedes esquivar los enemigos y obstáculos que haya en el camino.

Artes mixtas. Obtienes un bonificador de +2 en las tiradas enfrentadas de Agarre y Aturdir.

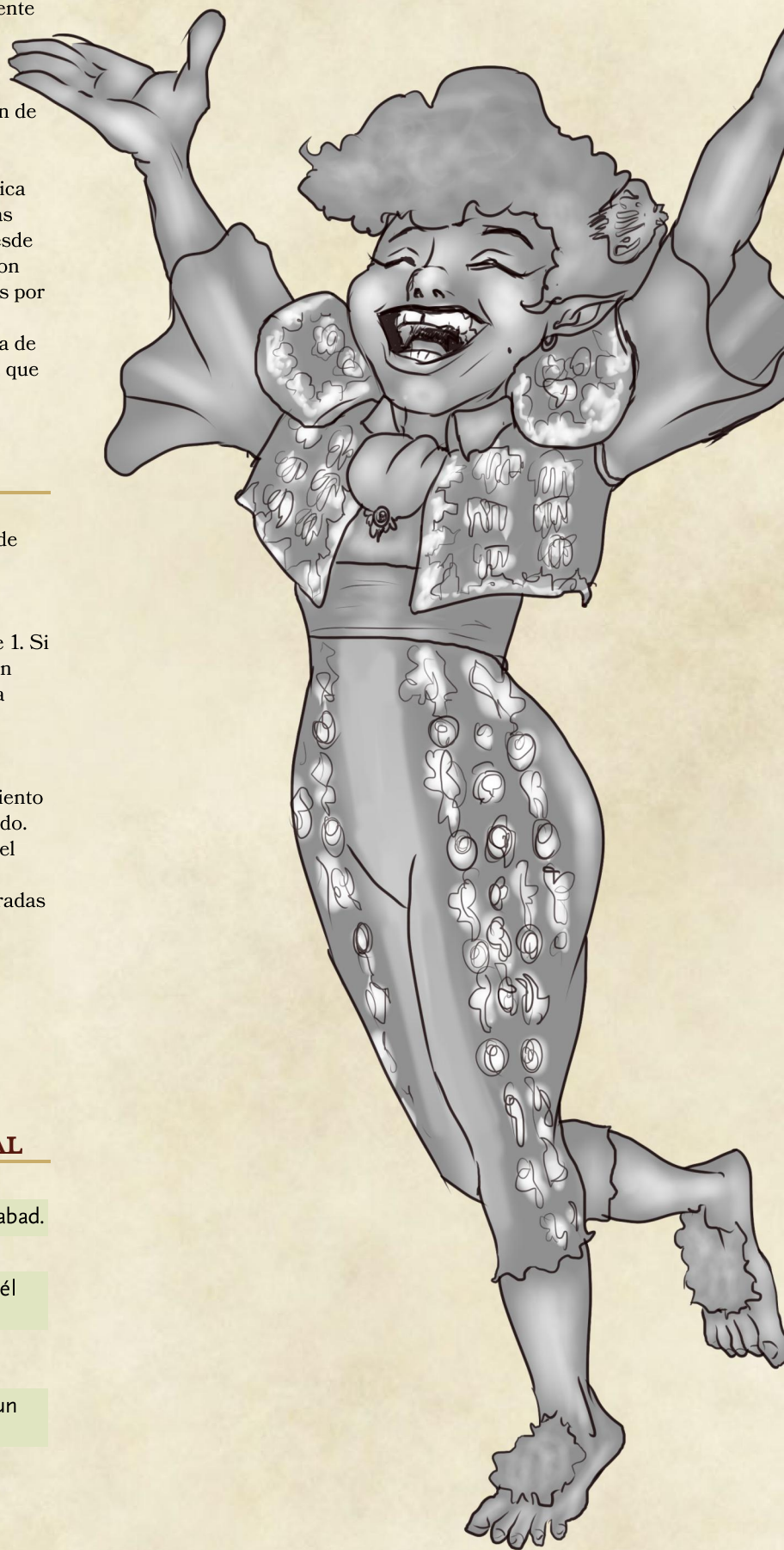
Equipo inicial. Al inicio de la aventura obtienes el siguiente equipo.

- Un bastón largo o cualquier arma simple.
- Una armadura ligera.
- Una honda con cinco proyectiles.
- Un kit de aventurero.

ENTRENAMIENTO DE ARTISTA MARCIAL

1d6 Entrenamiento

- 1 Estudiaste en un templo local bajo la mirada del abad.
- 2 Luchaste en tu juventud en arenas clandestinas.
- 3 Un héroe te tomó como discípulo y viajaste con él por todo el mundo.
- 4 Entrenaste tu cuerpo golpeando los árboles del bosque.
- 5 Te esclavizaron y luchabas diariamente por vivir un día más.
- 6 Robaste unos pergaminos con las técnicas de un prestigioso dojo y aprendiste solo.



BÁRBARO

La naturaleza salvaje es un lugar cruel donde solo aquellos más aptos se merecen el derecho a sobrevivir. Portadores de una increíble fuerza, han rechazado la mayoría de avances del mundo civilizado a favor de un estilo de vida primitivo donde el combate y la lucha toman un papel fundamental.

En todo el mundo ha habido seres que se han sentidos llamados al salvajismo y existen una extensa cantidad de tribus, comunas y asentamientos donde la ley la marca el más fuerte. Por ello, los bárbaros pueden provenir de diversas partes del mundo, desde los habitantes de reinos cubiertos eternamente por la nieve hasta las tribus que cazan panteras en las más densas junglas.

Aquellos de mayor poder portan grandes y letales armas y desprecian las armas a distancia, pues solo los seres civilizados desconfían de su propia fuerza.

VENTAJAS DE CLASE

Atributos. Aumenta tu puntuación de Fuerza en 2.

Características. Aumenta tu vida en 2.

Berserker. Una vez por día, cuando recibes daño, puedes elegir entrar en un estado de ira durante 1 minuto. Mientras te encuentras en este estado, no puedes ser asustado, controlado, dormido o paralizado, añades un bonificador de +1 a tus tiradas de ataque con Fuerza, infringes 1d4 adicional de daño cuando golpeas y obligatoriamente debes realizar una acción de ataque cada turno hasta que el efecto desaparece.

Cuerpos entrenados. Una vez por día, cuando fallas una tirada de Fuerza, puedes considerarla un éxito automáticamente.

Nacido en tierras hostiles. No recibes penalizaciones por frío o calor intensos y aumenta tu distancia recorrida en 5 pies en terreno difícil.

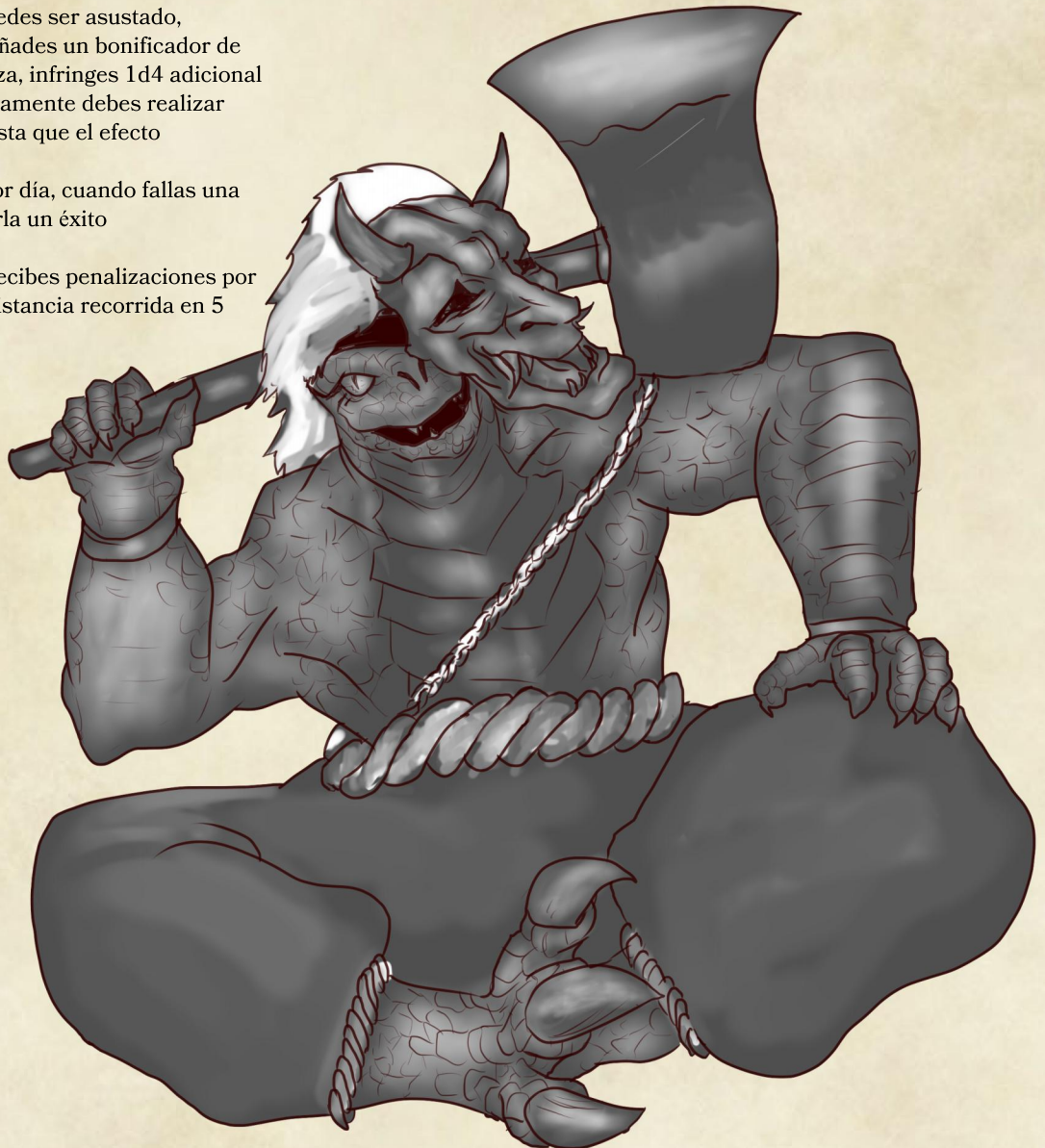
Equipo inicial. Al inicio de la aventura obtienes el siguiente equipo.

- Una bardiche o una espada de mano y media.
- Un martillo de guerra, dos armas simples o cualquier arma marcial.
- Un kit de aventurero.

ENTRENAMIENTO DE BÁRBARO

1d6 Entrenamiento

- 1 Has pasado la mayor parte de vida escalando montañas y acantilados.
- 2 Has estado en guerra constante con una tribu o reino vecino.
- 3 Has cazado bestias cada vez más grandes con el fin de probarte.
- 4 Has entrenado con tu arma para el día en el que llegase su gran batalla.
- 5 Has viajado por todo el mundo en busca del asesino de tu clan.
- 6 Has realizado saqueos para alimentarte a ti y a los tuyos.



CLÉRIGO

Sacerdotes que obtienen su magia tras orar y prometer eterno servicio a sus deidades o espíritus, sienten un deber y orgullo divinos que les insta a luchar. A diferencia de otras clases mágicas, los clérigos obtienen sus poderes mediante ritos y rezos.

El mundo está lleno de diferentes deidades, espíritus y seres sobrenaturales con su propia religión, rituales y conjuros. Solo los más aptos consiguen canalizar el poder divino y existen diferentes trasfondos que definen su devoción religiosa, desde la redención mediante la fe hasta la inculcación del culto por la orden que los crió.

Suelen realizar hechizos de apoyo y curación y se preocupan de que todos los integrantes de su grupo se encuentren en óptimas condiciones. Utilizar como armas su símbolo sagrado y protegen sus cuerpos con grandes y pesadas armaduras.

VENTAJAS DE CLASE

Atributos. Aumenta tu puntuación de Sabiduría en 2.

Características. Aumenta tu vida en 2.

Magia. Obtienes dos conjuros según tu tradición religiosa y tres espacios de conjuros iniciales. Cuando utilizas un conjuro, debes realizar un descanso corto para recuperar uno o un descanso largo para recuperarlos todos.

Realizas tus tiradas de hechizos con el atributo Sabiduría.

Rezos sanadores. Una vez por día, puedes rezar en una zona donde no se encuentren enemigos en un radio menor de diez pies y recuperar 1d6 de vida. Si un aliado te está tocando mientras rezas, este recibe la misma curación.

Bendición innata. Una vez por día, puedes rezar cuando un aliado realice una acción o un ataque para que añada 1d4 al resultado de su tirada.

Equipo inicial. Comienzas con el siguiente equipo:

- Un bastón o bastón largo con tu símbolo sagrado adornando una de las puntas.
- Una honda o un arma simple.
- Una armadura ligera y un escudo o una armadura media.
- Un kit de aventurero y los materiales necesarios para tus conjuros.

ENTRENAMIENTO DE CLÉRIGO

1d6 Entrenamiento

- 1 Te eligieron para representar a tu deidad desde muy temprana edad.
- 2 Has sentido la vocación hacia tu dios desde que tienes uso de memoria.
- 3 Te uniste al convento huyendo del hambre y la miseria.
- 4 Sentiste la llamada de tu dios en una visión.
- 5 Existe una fuerza en tí que te lleva a actuar.
- 6 Aprendiste los secretos sagrados para salvar a los tuyos.

TRADICIÓN RELIGIOSA

Religión	Tradiciones
Religión de la Diosa de la Madre Tierra.	Celestial, Vida, Naturaleza
Religión del Dios del Eterno Conocimiento.	Celestial, Canción, Rúnica
Religión de la Diosa y el Dios de la Justicia.	Celestial, Batalla, Protección
Tradición Chamánica de los Pequeños Espíritus.	Batalla, Tierra, Vida
Tradición Chamánica de la Naturaleza Salvaje.	Naturaleza, Primitiva, Necromancia
Tradición Chamánica del Fuego, el Agua y la Tierra.	Fuego, Agua, Tierra.



EXPLORADOR

Aventureros que recorren el mundo en busca de tierras desconocidas y lugares donde el hombre no ha pisado jamás. Sus vistas aguileñas y sus pasos silenciosos les permiten localizar a los enemigos sin que estos escuchen más que el viento que se levanta al correr.

Suelen ser gentes que han nacido en la naturaleza y sienten la necesidad de descubrir qué hay más allá del horizonte. Muchos son expertos cazadores y conocen el terreno como la palma de su mano, pero algunos se han especializado en el rastreo de mazmorras y ruinas antiguas.

No hay nadie que pueda superarlos en el combate a distancia, y son capaces de detectar a sus enemigos antes de que estos se den cuenta.

VENTAJAS DE EXPLORADOR

Atributos. Aumenta tu puntuación de Destreza en 1 y tu puntuación de Inteligencia en 1.

Características. Aumenta tu vida en 1 y tu Percepción en 1.

Magia Obtienes dos conjuros según tu hábitat preferido y dos espacios de conjuros iniciales. Cuando utilizas un conjuro, debes realizar un descanso corto para recuperar uno o un descanso largo para recuperarlos todos.

Realizas tus tiradas de hechizos con el atributo Inteligencia.

Siempre alerta. Los enemigos no pueden sorprenderte mientras te encuentras alerta y no requieres de una acción adicional para desenvainar un arma a distancia.

Diana Perfecta. Cuando atacas con un arma a distancia, puedes utilizar tu acción adicional para apuntar y realizar la tirada de ataque con un bonificador de +2.

Equipo inicial. Comienzas con el siguiente equipo:

- Un arco largo con diez flechas o cualquier arma a distancia con diez proyectiles.
- Dos dagas o un arma simple.
- Un tatuaje o bordado con tu canalizador arcano.
- Una armadura ligera o una rodela.
- Kit de aventurero, material de cartógrafo y los materiales necesarios para tus conjuros.

ENTRENAMIENTO DE EXPLORADOR.

1d6 Entrenamiento

- 1 Tu padre, al igual que tú, fuisteis los encargados de proteger una reserva natural.
- 2 Te uniste a un grupo de mercenarios para descubrir tierras desconocidas.
- 3 Cartografiaste los terrenos para un ejército durante una cruenta guerra.
- 4 Viajaste por el mundo solo porque lo deseabas.
- 5 Aprendiste todos los rincones de tu hogar con el fin de protegerlo.
- 6 Has vivido en la naturaleza para huir de los demás.

HÁBITAT PREFERIDO

Hábitat preferido	Tradiciones
Bosque	Naturaleza, Vida
Selva	Naturaleza, Primitivo
Desierto	Fuego, Tierra
Tundra	Aire, Tormenta
Pantano	Tierra, Agua



GUERRERO

Maestros estrategias y marciales. Sus brazos blanden el acero con fiereza y precisión, incansables hasta que sus enemigos yacen bajo sus pies.

Nobles, guardias, mercenarios o vagabundos que desean mejorar sus habilidades, los guerreros abarcan un amplio espectro de trasfondos que definen su entrenamiento.

Tanto a distancia como cuerpo a cuerpo, conocen todos los secretos que guarda el combate y saben actuar acorde a cada situación.

VENTAJAS DE CLASE

Atributos. Aumenta tu puntuación de Fuerza en 1 y tu puntuación de Destreza en 1.

Características. Aumenta tu vida en 2.

Arma predilecta. Cuando creas a un guerrero debes elegir un arma predilecta. Si atacas con ese arma, realizas las tiradas de ataque y de daño con un bonificador de +1.

Estilo de combate. Puedes elegir un estilo de combate de la tabla de estilo de combate.

Ataque continuo. Si matas a un enemigo y le infringes más daño que su daño máximo, puedes elegir a un enemigo adyacente a este e infringirle automáticamente esa cantidad de daño sobrante.

Equipo inicial. Comienzas con el siguiente equipo:

- Cualquier arma marcial o a distancia.
- Dos armas simples o una a distancia.
- Una armadura ligera y un escudo o una armadura media.
- Un kit de Aventurero.

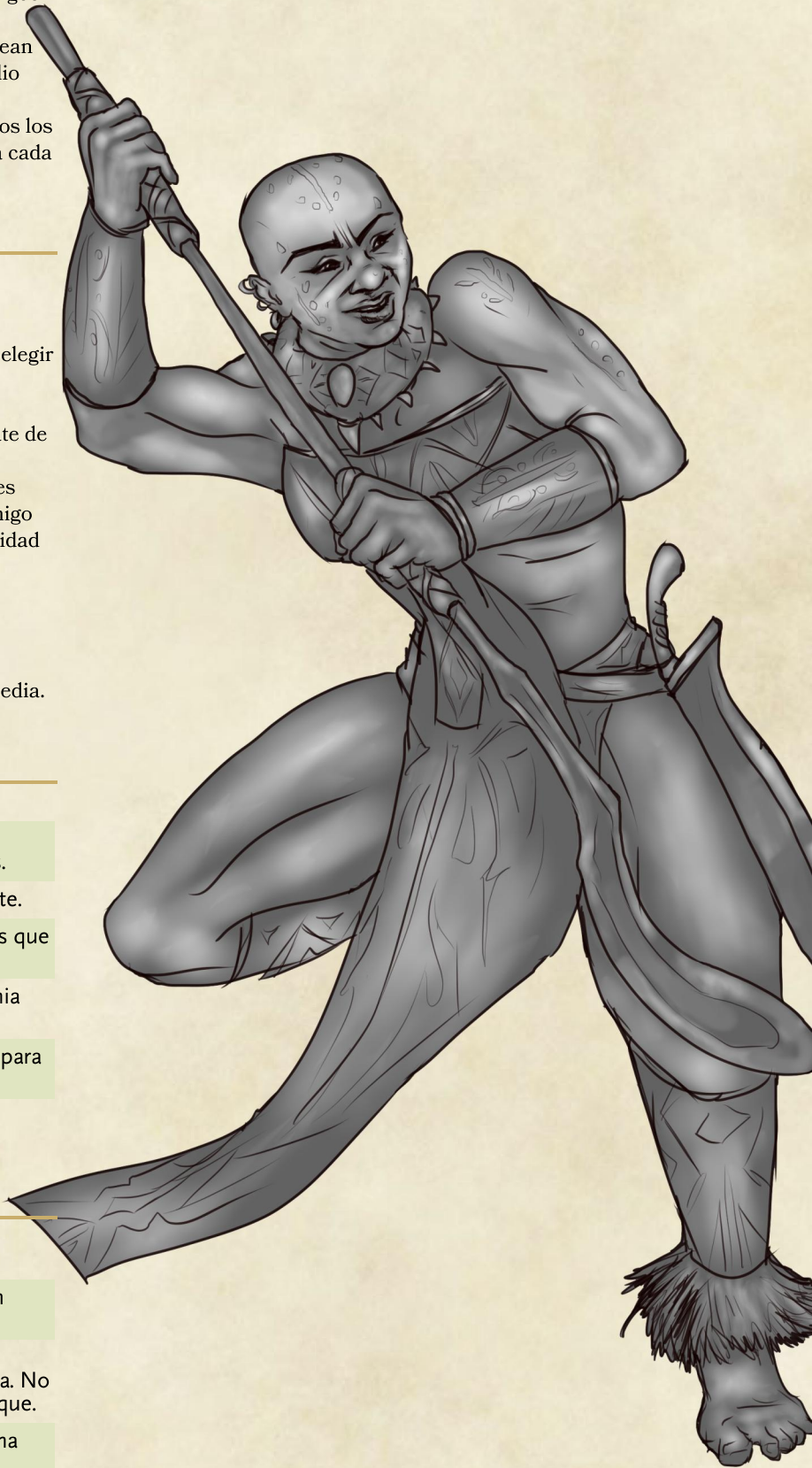
ENTRENAMIENTO DE GUERRERO

1d6 Entrenamiento

- 1 Naciste en el seno de una familia y has sido entrenado bajo la mirada de prestigiosos tutores.
- 2 Un héroe local te entrenó en su estilo de combate.
- 3 Vagas por el mundo en busca de oponentes a los que derrotar.
- 4 Te graduaste el primero de tu clase en la academia marcial de tu ciudad.
- 5 Unos bandidos te raptaron y aprendiste a luchar para ganarte tu libertad.
- 6 Te entrenaste luchando contra los bandidos que asolaban tu tierra.

ESTILO DE COMBATE

Estilo de Combate	Descripción
Defensor	Obtienes un +1 a tu defensa si tienes un arma a dos manos.
Luchador a dos Manos	Puedes atacar a dos manos con un arma principal no ligera y una secundaria ligera. No recibes penalizadores en la tirada de ataque.
Luchador improvisado	Puedes usar cualquier arma como tu arma improvisada predilecta.
Lanzador en Ráfaga	Si fallas una tirada de ataque con un arma a distancia, puedes volver a atacar automáticamente si gastas dos proyectiles.



MAGO

Domadores de las artes arcanas capaces de controlar las energías del cosmos con una facilidad incomparable. Este control solo se puede obtener tras estudiar las tradiciones mágicas, ya que solo la perseverancia llevan a la perfección.

Existen diferentes fuentes para los poderes mágicos. Ya sea por haber nacido con un talento natural para la magia, un pacto con un ser muy superior a ellos mismos o tras haber pasado toda su vida entre libros y pergaminos antiguos, los magos son unos poderosos lanzadores de conjuros que todas las razas respetan y adoran.

Se centran en todo tipo de magias, pero la mayoría prefieren utilizar la magia de forma ofensiva.

VENTAJAS DE MAGO

Atributos. Aumenta tu puntuación de Inteligencia en 2.

Características. Aumenta tu vida en 1.

Magia Obtienes tres conjuros de cualquier tradición mágica a tu elección y tres espacios de conjuros iniciales. Cuando utilizas un conjuro, debes realizar un descanso corto para recuperar uno o un descanso largo para recuperarlos todos.

Realizas tus tiradas de hechizos con el atributo Inteligencia.

Llamada arcana. Los magos pueden reconocer la magia que existe a su alrededor en un radio de 50 pies y pueden conocer su naturaleza, ya sea un libro, un enemigo o una fuente de poder.

Trucos. Junto a los conjuros aprendidos, obtienes un truco mágico que puedes utilizar sin necesidad de espacios de conjuros.

Equipo inicial. Comienzas con el siguiente equipo:

- Un bastón con tu canalizador arcano adornando una de las puntas.
- Dos dagas.
- Una armadura ligera.
- Un kit de aventurero y los materiales necesarios para tus conjuros.

ENTRENAMIENTO DE MAGO

1d6 Entrenamiento

- 1 Entraste en el Instituto de Magia gracias a tu talento natural.
- 2 Aceptaste el pacto de un ser superior que ahora vive dentro de ti.
- 3 Has sabido dominar la magia desde pequeño.
- 4 Has estudiado los libros arcanos que había en la biblioteca familiar.
- 5 Obtuviste tus poderes debido a un accidente en un laboratorio alquímico.
- 6 Un vagabundo te adoptó y te enseñó todo lo que sabía durante sus viajes.



PALADÍN

Miembros de una orden religiosa que ha jurado proteger los principios de su deidad y expulsar a la oscuridad del mundo. Muchos paladines comienzan como clérigos que, incapaces de acceder a conocimientos mágicos más elevados, compensar sus faltas con un estilo de combate defensivo.

Cada miembro de una orden puede tener diferentes visiones en cuanto a sus creencias religiosas. Muchas órdenes creen que deben eliminar toda ofensa a su mural, mientras que otros prefieren estudiar y juzgar cada situación independientemente. Cada orden tiene su propio código, y dos paladines de distintas órdenes pueden percibir una acción de distinta forma.

Aunque no son los mejores lanzadores de conjutos, son capaces de combinar combate cuerpo a cuerpo con hechizos ofensivos para acabar con los enemigos de su deidad.

VENTAJAS DE PALADÍN

Atributos. Aumenta tu puntuación de Fuerza en 1 y tu Sabiduría en 1.

Características. Aumenta tu vida en 2.

Magia Obtienes dos conjuros de una orden religiosa a tu elección y dos espacios de conjuros iniciales. Cuando utilizas un conjuro, debes realizar un descanso corto para recuperar uno o un descanso largo para recuperarlos todos.

Realizas tus tiradas de hechizos con el atributo Sabiduría.

Castigo Sagrado. Una vez por día, puedes alzar tu canalizador arcano para evocar la ayuda de tu deidad y apuntar con ella a un enemigo que se encuentre en tu rango de visión para infringirle 1d8 de daño a tu enemigo.

Proteger al débil. Una vez por combate, si un enemigo ataca a un aliado junto a ti, puedes interponerte en el ataque y convertirte en el objetivo de dicho ataque.

Equipo inicial. Comienzas con el siguiente equipo:

- Una espada de mano y media, un arco largo o una maza grabados con tu símbolo sagrado.
- Cualquier armadura media con una rodela o un escudo medio.
- Una espada de mano y media o cualquier arma simple.
- Un kit de aventurero y los materiales necesarios para tus conjuros.

ENTRENAMIENTO DE PALADÍN

1d6 Entrenamiento

- 1 Ganaste tu derecho a pertenecer a la orden tras derrotar a los demás aspirantes.
- 2 Fuiste enviado a la orden tras fallar tu entrenamiento como clérigo.
- 3 Descubriste tu fe religiosa cuando tu espada refulgió durante un combate cruento.
- 4 Eres el descendiente de un antiguo miembro de la orden.
- 5 Tu odio y resentimiento hacia lo impuro te impulsó a unirse a la orden.
- 6 Te uniste a la orden para ser como los caballeros de los que leíste en tus libros fantásticos.

ORDENES DE PALADINES

Juramento	Tradiciones	Lema
Orden de la Rosa Blanca.	Protección	Proteger al mundo y sus habitantes.
Orden del Escudo Recio.	Tierra	Defender al débil del corrupto.
Juramento de la Justicia Ciega.	Celestial	Asegurar que las leyes sean cumplidas.
Pacto de Asesinos de Males.	Batalla	Acabar con los horrores en todas sus formas.
Hermandad del Río Índigo.	Vida	Atender al necesitado.
Rompedores de Cadenas.	Prohibida	Liberar a la gente de su decadencia y perversión.



EQUIPO

Los objetos que un aventurero puede llevar durante la partida. Cuando hablamos de equipo la mayoría piensa en armas y armaduras, pero los objetos más comunes como un trozo de cuerda o una vela pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

DINERO

Aparte del equipo original de cada clase, los aventureros pueden comprar recursos y materiales de los puestos comerciales del Gremio. El mundo de Goblins, Goblins y Goblins tiene un sistema monetario basado en piezas de bronce (pb), piezas de plata (pp) y piezas de oro (po), siendo el valor de 1 po el equivalente a 10 pp, y el de 1 pp el equivalente a pb.

Cada objeto tiene un valor definido y los aventureros pueden comprarlos con su dinero. Un aventurero comienza con 1 po, 1 pp y 1 pb y también pueden vender su propio equipo a la mitad del precio normal.

LLEVAR OBJETOS

Un aventurero puede llevar un número de objetos igual a su puntuación de Fuerza mediante bolsas y bandoleras. Si un aventurero lleva más objetos de los permitidos, está sobrecargado y recibe un penalizador de -1 en las tiradas de Fuerza y Destreza.

Los objetos pequeños como un puñado de monedas y gemas no cuentan como objetos y se pueden llevar sin problemas. La ropa y armaduras ligeras se cuentan como un objeto y los objetos grandes como las armas a dos manos, armaduras medias y pesadas o cofres se consideran como dos objetos.

ARMADURAS

Ropas diseñadas para proteger al usuario de daño confeccionadas de materiales resistentes. Al llevar armadura varías tu Defensa y puedes recibir ciertos penalizadores si no estás entrenado en ellas.

- **Tipo:** Las armaduras se dividen en armadura ligera, media y pesada. Si tu puntuación de Fuerza es menor a la necesaria, recibes un penalizador de -1 en las tiradas de Fuerza y Destreza y pierdes 10 pies en tu Velocidad. También recibes un penalizador -1 en las tiradas de Fuerza y Agilidad mientras nadas con armadura media y un -2 con armadura pesada.
- **Defensa:** Cambia tu defensa por la correspondiente en la tabla de armaduras.

PONERSE Y QUITARSE ARMADURA

Puedes usar una acción para declarar que te quitas o pones armaduras. Tardas 1 minuto en quitarte una armadura ligera, 5 minutos con una armadura media y 10 minutos con una armadura pesada. Si recibes ayuda, puedes ponerte o quitarte la armadura en la mitad de tiempo.

DESCRIPCIONES DE ARMADURAS

Las siguientes descripciones son de las armaduras más conocidas. Los jugadores pueden interpretar la armadura que llevan y cambiar la apariencia de estas según sus gustos siempre que mantengan su valor de Defensa.

ROPAS NORMALES

Ropas para el día a día. No ofrecen defensa adicional y su precio queda a discreción del DJ.

ARMADURAS LIGERAS

Un peto de cuero curtido, un jubón acolchado de algodón o unas ropas con placas de metal. Una armadura que ofrece la mayor protección sin sacrificar la agilidad de su portador.

ARMADURAS MEDIAS

Un peto de cuero largo con pequeñas placas de metal, una camisa de anillas de hierro que cubre brazos, pecho y muslos o un peto de cuerpo al que se le han cosido escamas de metal. Ofrece mayor protección que la armadura ligera sin aumentar demasiado el peso.

ARMADURAS PESADAS

Una coraza de una sola pieza de acero o una armadura de placas de hierro entrelazadas para cubrir todas las partes vulnerables. Sólo los aventureros más ricos y veteranos pueden permitirse una armadura tan efectiva.

Armadura	Defensa	Precio
Ropas normales	Destreza	-
Armaduras ligeras	Destreza+2	4 pp
Armaduras medias (Fuerza 11 o más)	14	8 pp
Armaduras pesadas (Fuerza 13 o más)	16	2 po

ARMAS

De diferentes tamaños materiales y formas, las armas se agrupan en diferentes grupos donde comparten las mismas características. Si un aventurero quiere utilizar un arma que no está listada en las tablas, el DJ puede decidir qué grupo se ajusta a esta para otorgarle sus características.

Cuando realizas una tirada de ataque exitosa, lanzas el dado indicado para saber el daño que realizas a tu enemigo.

PROPIEDADES

Muchas armas tienen habilidades especiales:

- **Lanzable:** Puedes atacar con este arma lanzándola.
- **Ligera:** Un arma ligera y corta de fácil manejo.
- **Sutil:** Puedes atacar con este arma utilizando tu bonificador de Fuerza o de Destreza.
- **Rango:** Rango en pies que puede alcanzar un ataque con este arma. El primer valor es el rango en pies con el que puedes realizar un ataque sin problemas. El segundo valor es el rango pies con el que puedes realizar un ataque con un penalizador de -2 en tu tirada de ataque.
- **Largo Alcance:** Puedes atacar a criaturas que se encuentran a 10 o menos pies con este arma cuerpo a cuerpo.
- **Recarga:** Un arma a distancia que requiere estar cargada para ser disparada. Para más información, consulta el capítulo 2.
- **Protectora:** Añade un +1 a tu Defensa al usar este arma.
- **Montante:** Debes usar ambas manos al usar este arma.

MUNICIÓN

Las armas a distancia necesitan proyectiles para atacar. Puedes comprar paquetes de munición para un arma de 5 proyectiles a cambio de 5 pb. Del mismo modo, las armas que compres siempre incluyen una bolsa de munición con 5 proyectiles.

CONTROL DE MUNICIÓN

El uso de munición suele depender de cada DJ, por lo que se debe discutir previamente al inicio de la aventura. Alguno DJ asumen que los aventureros siempre tienen munición suficiente, pero otros prefieren que los aventureros deban recuperar su munición.

LISTA DE ARMAS

ARMAS BÁSICAS

Nombre	Daño	Propiedades	Precio
Bastón	1d6	Sutil, ligera	1 pp
Bastón largo	1d6+1	Sutil, montante	1 pp
Cadena	1d3	Ligera, lanzable, rango (30/60)	3 pb
Daga	1d4	Sutil, ligera, lanzable, rango (20/40)	5 pb
Dardos	1	Lanzable, Rango (30/60)	1 pb
Garrote	1d6	-	5 pb
Golpe sin armas	1	Ligera	-
Hacha	1d6	Ligera	1 pp
Hoz	1d6	Ligera, sutil	5 pb
Hoz con cadena	1d6	Ligera, montante, lanzable, rango (30/60)	2 pp
Javalina	1d4	Lanzable, rango (60/150)	1 pp
Lanza	1d6	Lanzable, rango (30/60)	1 pp
Martillo	1d3	Ligera, lanzable, rango (20/40)	2 pb

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Daño	Propiedades	Precio
Abrojos	1	Inamovible, rango (20/40)	1 pb
Arco	1d6	Montante, rango (60/120)	5 pp
Arco largo	1d10	Montante, rango (100/200)	1 po
Ballesta	1d10+2	Montante, recarga, rango (100/200)	1 po
Ballesta de mano	1d6	Recarga, rango (30/90)	5 pp
Ballesta de palas de acero	2d6	Montante, lanzable, rango (60/150)	3 po
Cerbatana	1d3	Rango (30/60)	1 pp
Cóctel Molotov	1d6	Inamovible, rango (20/40)	2 pp
Honda	1d4	Ligera, rango (30/60)	3 pb
Piedra	1	Rango (20/40)	-

ARMAS DESTROZADAS

Las armas pueden romperse debido a la mala suerte. Si sacas un 1 natural en las tiradas de ataque con un arma, esta se rompe por una acción externa.

Durante la partida un jugador puede quedarse sin armas, pero este puede coger las armas de sus enemigos o intercambiarlas con sus compañeros.

Cada jugador puede actuar de forma diferente antes esta situación: el código de un paladín puede decir que no puede coger el arma de un muerto, pero este puede obviar su código si considera más importante el salvar a sus compañeros.

ESCUDOS

Nombre	Daño	Propiedades	Precio
Rodela	1	Ligera, Defensa +1	5 pb
Escudo grande (Fuerza 11 o más)	1d3	Defensa +2	1 pp
Escudo de torre (Fuerza 13 o más)	1d4	Defensa +3	5 pp

ARMAS MARCIALES CUERPO A CUERPO

Nombre	Daño	Propiedades	Precio
Alabarda, partisana, hacha danesa o bardiche	1d8	Montante	1 po
Bola con cadena	1d6	Montante, lanzable, rango (30/60)	3 pp
Espada de mano y media	1d8	-	5 pp
Espadón o Hacha de Batalla (Fuerza 13 o más)	2d6	Montante, pesada	1 po
Martillo de guerra	1d10	Montante	5 pp
Maza, mangual	1d6	-	1 pp
Pica	1d6	Montante, gran alcance	5 pp
Ropera, sable o alfanje	1d8	Sutil	5 pb
Tridente	1d6	Lanzable, rango (30/60)	1 pp
Látigo	1d3	Ligera, gran alcance	1 pp

ARMAS IMPROVISADAS

Nombre	Daño	Propiedades	Precio
Proyectiles a distancia (piedras, gemas, monedas...)	1	-	-
Armas de una mano (palos, piedras grandes...)	1d3	-	-
Armas montantes (troncos, tablones...)	1d6	-	-

ÚTILES

El Gremio ofrece un extenso catálogo de objetos y consumibles con los que realizar diferentes actividades y con los que se pueden hacer con la ventaja en los momentos más difíciles. Cada útil tiene un precio definido y el DJ puede crear cualquier útil que quiera.

ACEITE INCENDIARIO O ALCOHOL

Puedes lanzar un vial de aceite o alcohol contra un enemigo. Realiza una tirada enfrentada de Destreza contra la Destreza de tu enemigo. Si la superas, el aceite cubre al enemigo hasta que use una acción para quitárselo. Si la criatura recibe daño por fuego, el aceite se prende y recibe 1d6 de daño durante cada ronda que esté en llamas. El enemigo puede gastar una acción para extinguir las llamas.

ANIMALES PEQUEÑOS

Puedes usar animales que te permiten detectar la presencia de veneno o localizar olores. Los animales suelen estar enjaulados y huyen en cuanto se produce un conflicto.

Los más comunes son los canarios y mariposas que se alteran cuando hay trazas de venenos o gases tóxicos en el aire y las serpientes que se guían por las vibraciones.

BRÚJULA

Una aguja imantada que señala al norte protegida por una carcasa de latón con divisiones angulares. Ciertas brújulas fabricadas con magia pueden detectar enemigos o trampas.

CAPAS

Una pieza de tela que protege del frío, la lluvia y la nieve. Se pueden ocultar objetos bajo ella y sirve para crear señuelos.

CARBÓN

Puedes usar una acción menor para encender una onza de carbón que produce calor durante 1 hora. El carbón no se apaga por culpa del viento ni al caer al suelo.

Puedes colocar carbón en un trapo húmedo para utilizarlo como filtro natural de gases venenosos y malos olores.

CASCABEL

Una campanilla que tintinea cuando se mueve. Se puede colocar en una criatura para saber su localización o se puede atar a una cuerda para crear una trampa de campanilla.

CATALEJOS

Un instrumento que amplía el rango de visión hasta 150 pies.

CERILLAS

Puedes usar una acción menor para pasar una cerilla por una superficie sólida y crear una pequeña llama que abarca un área circular de 5 pies de radio durante 1 ronda.

CUERDA

Una fibra de cáñamo u otro material trenzada. Las cuerdas pueden ser gruesas para atarlas a un objeto pesado y descender o finas para atar objetos o crear trampas.

FILTRO

Una tela que elimina el veneno y las impurezas de un líquido.

INSTRUMENTO MUSICAL

Un objeto con el que puedes producir melodías sonoras.

KIT DE AVENTURERO

Una mochila que incluye un saco de dormir, herramientas de cocina, un paquete de cerillas, tres antorchas, una cuerda de 50 pies, comida y agua.

KIT DE CERRAJERÍA

Una bolsa que incluye un pie de cabra y cinco ganzúas.

KIT DE CURACIÓN

Un kit con hilo, antiséptico y medicinas simples. El kit tiene cuatro usos, y puedes utilizar un uso para realizar una tirada de Inteligencia de dificultad 10 para curar 1 punto de vida.

LINTERNA

Puedes usar una acción menor para encender una linterna de aceite y crear un área iluminada de 30 pies de radio que dura 4 horas. Puedes atar una lámpara a tu cinturón para usarse sin necesidad de sujetarla.

Existen lámparas encantadas que aumentan o disminuyen su brillo al acercarse a un objetivo a discreción del DJ.

PEDERNAL

Una vara de metal que crea chispas al golpearlo con acero.

POCIONES

Puedes usar una acción menor para beber una poción o dársela de beber a una criatura a tu alcance, o inyectarlas si los viales tienen una aguja hipodérmica.

Existen diferentes tipos de pociones:

- **Antídoto:** Cura los estados de veneno y parálisis.
- **Poción de curación:** Cura 1d4.
- **Poción de maná:** Recupera un espacio de conjuro gastado.
- **Poción de visión:** Eres capaz de ver en la oscuridad y añades un bonificador de +1 en tiradas de Percepción.

PETARDOS

Un pequeño cartucho lleno de pólvora. Puedes encenderlo y producir una explosión que alerta a las criaturas que lo escuchan. Puedes lanzarlo contra un enemigo con una tirada enfrentada de Destreza. Si la superas, infringes 1 punto de daño y aturde al enemigo durante 1 turno.

PIE DE CABRA

Una palanca con la que puedes abrir puertas, cerraduras y trampillas al superar una tirada de Fuerza.

PÓLVORA

Puedes utilizar una acción menor para encender un cartucho de pólvora que combustiona rápidamente y produce una luz cegadora que ciega a los enemigos durante una ronda. También se puede usar pólvora quemar un objeto, crear explosiones o abrir cerraduras.

RED

Puedes usar una acción para realizar una tirada de Fuerza frente a la Destreza de tu enemigo para lanzar una red cuadrada de 10 pies. Si la superas, la criatura no puede desplazarse hasta que este utilice una acción para romperla.

RELOJ DE ARENA

Un re
saber

SILBATOS

Un instrumento que produce un sonido agudo y estridente que alerta a todas las criaturas que lo escuchan.

VELA

Puedes usar una acción menor para encender una vela y crear un área iluminada de 10 pies de radio que dura 1 hora. Las velas sirven para crear luz, conocer la cantidad de oxígeno o para conocer las corrientes de viento.

Existen velas especiales que brillan más cuando entran en contacto con ciertas sustancias a discreción del DJ.

VIAL DE VENENO

Puedes utilizar una acción menor para imbuir un arma con un vial de veneno. Aquellas criaturas que reciben daño con este arma reciben el estado envenenado y reciben 1 punto de daño cada ronda durante 1 minuto.

PRECIOS DE EQUIPO DE AVENTURERO

Los aventureros que buscan aventura sin equipo están destinados a una muerte casi segura. Este listado incluye la mayoría de objetos que un aventurero puede adquirir en la tienda del gremio, pero el DJ puede decidir incluir un objeto propio con un precio específico.

Equipo	Precio
Aceite incendiario	1 pb
Brújula	5 pb
Carbón	1 pb (x unidad)
Cartucho de pólvora	1 pp
Cartucho de polvos fríos	1 pp
Cascabel	1 pb
Catalejos	1 pp
Cerillas	1 pb (x 20 uds.)
Cuerda	1 pb (x 5 pies)
Filtro	2 pb
Kit de aventurero	1 pp
Kit de cerrajería	1 pp
Kit de curación	5 pp
Instrumento	Variable
Linterna	5 pp
Pedernal	5 pb
Pociones	3 pp (x unidad)
Petardos	3 pb (x unidad)
Pie de cabra	3 pb
Relojes de arena	5 pb
Silbato	1 pb
Vela	1 pb
Vial de veneno	5 pb

MAGIA

La magia es una energía que hace posible lo imposible. Aquellos que han entrenado durante años pueden crear el resultado perfecto que imaginaban en su cabeza, pero aquellos que sobrevaloran sus capacidades pueden ser heridos e incluido pueden sufrir una muerte prematura.

Aquellos que conocen la magia del estudio y la naturaleza usan el atributo Inteligencia para lanzar conjutos, mientras que aquellos que conocen su magia gracias a su fe religiosa y al culto de su deidad lo hacen con el atributo Sabiduría.

FIELES RELIGIOSOS

Los dioses son los creadores del cosmos y han observado todos los rincones de la creación desde el inicio de los tiempos. Algunos cuidan a aquellos que piden ayuda con rezos y ritos, mientras que otros solo prestan su poder a aquellos que se han probado. Gracias a esta poder algunos seres pueden dominar la magia y crear efectos maravillosos.

Otras criaturas supernaturales, como los pequeños espíritus del bosque o las esencias naturales, ayudan a los chamanes tribales como un juego más, mientras que otros toman bajo su manto heraldos para que cumplan su voluntad.

MAESTROS ARCANOS

Lo arcano es la manifestación de la energía del cosmos en su prístina esencia. Se extiende por todo el mundo y cualquiera con talento es capaz de alterarla. A diferencia de aquellos que reciben su poder de los dioses, los maestros de lo arcano tienen un talento natural para controlar la magia.

La mayoría han aprendido tras largos años en instituciones y academias especializadas, pero también pueden nacer con este poder o drenarlo de una fuente mágica.

El control de lo arcano comenzó con el manejo de los elementos y poco a poco se fue refinando hasta crear efectos cada vez más extraños y originales.

TRADICIONES MÁGICAS

Una tradición mágica es una categoría que recoge conjuros con características parecidas. Varias clases pueden acceder a la misma tradición mágica, pero cada clase utiliza su atributo para lanzar el hechizo de una tradición.

Para aprender un conjuro, este debe pertenecer a una tradición a la que hayas accedido por tu clase. Algunas clases te permiten aprender conjuros de diferentes tradiciones, por lo que puedes aprender conjuros de varias tradiciones.

TRADICIONES POR ATRIBUTO

Agua	Aire
Arcana	Batalla
Canción	Celestial
Fuego	Ilusión
Maldita	Naturaleza
Necromancia	Primitiva
Prohibida	Protección
Rúnica	Tierra
Tormenta	Vida

CONJURO

Un conjuro es la canalización de la magia o, para ser más concretos, el resultado de un compendio de fuerzas ajenas a nuestra comprensión. Para realizar un conjuro debes seleccionar un hechizo aprendido y realizar su efecto.

LANZANDO UN HECHIZO

Puedes utilizar una acción para lanzar un hechizo o, si este lo indica su descripción, puedes utilizar una reacción o un periodo de tiempo llamado concentración.

Cuando realizas un hechizo, alzas tu símbolo sagrado o canalizador arcano y recitas las palabras que manifiestan la magia en este mundo. Si no puedes hablar o tu símbolo sagrado se ha roto, no eres capaz de lanzar tu hechizo.

Tras esto, se realiza el efecto de tu hechizo y gastas uno de tus espacios de conjuro. Debes tener al menos un espacio de conjuro libre para poder lanzar un hechizo.

RECUPERAR ESPACIOS DE CONJUROS

Recuperas un espacio de conjuro tras un descanso corto o todos los espacios de conjuro utilizados tras un descanso largo.

ESTRUCTURA DE UN CONJURO HECHIZO

Todos los conjuros listados siguen esta estructura.

NOMBRE DEL CONJURO HECHIZO O TRUCO

Requisitos: Cualquier requisito para el lanzamiento de conjuro

Objetivo: Objetivo del conjuro o área en la que actúa el conjuro

Duración: Rondas/segundos/minutos/horas.

Descripción: Descripción del efecto del hechizo y de las tiradas necesarias.

Activación: Acción, acción menor o reacción.

CÓMO REALIZAR CONJUROS

Cuando realizas un conjuro, declaras el conjuro que quieres realizar. Tras esto, si el DJ considera que cumples los requisitos necesarios y que se cumplen las condiciones de activación, debes declarar el objetivo o el área de efecto. Una vez hecho esto, el conjuro se realiza y se cumple la descripción de este al igual que cualquier condición que esta incluya.

Al interpretar el lanzamiento de conjuro muchos jugadores suelen realizar unos movimientos con los mas manos y decir unas palabras de poder. Puedes crear tus propias palabras de poder o utilizar el nombre del conjuro.

AGUA

La magia del agua permite manejar el agua, desplazarla, darle forma y cambiar su estado. Aquellos que obtienen esta tradición pueden controlar fuentes de agua naturales o crearla a partir de la humedad del ambiente.

Cuando dominas esta tradición, el agua suele alterarse mientras estás cerca, y tu pelo no termina nunca de secarse.

CONGELAR

TRUCO

Objetivo: Una criatura adyacente a tí.

Descripción: Tu mano se cubre de una fina capa de hielo. Realiza una tirada con tu atributo mágico. Si la superas, tocas al objetivo, este recibe 1d3 de daño y no puede desplazarse durante 1 ronda.

Activación: Acción.

CAMBIO DE ESTADO

TRUCO

Objetivo: Un recipiente que se encuentre entre tus manos.

Descripción: Tocas una fuente de agua líquida y esta se congela o se evapora.

Activación: Acción.

AHOGAR

HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a tí.

Descripción: Agarras la cabeza de un enemigo y de tus manos emanan dos grandes burbujas llenas de agua. Realiza una tirada de tu atributo mágico contra la Fuerza del objetivo. Si la superas, retiras las manos y la burbuja alberga su cabeza, con lo que recibe 1d6 de daño y queda inutilizado. Al final de cada ronda sigue inutilizado hasta que supere una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Fuerza. Tras fallar en su segundo intento, este muere asfixiado.

Activación: Acción.

ESTALACTITA

HECHIZO

Objetivo: Un área en forma de cono de 30 pies de altura y 5 de radio final cuya punta se origina en tí.

Descripción: Absorbes la humedad del ambiente y creas un grupo de grandes estalactitas que lanzas contra tu enemigo. El enemigo recibe 2d6 de daño o la mitad si supera una tirada de Destreza. El terreno por el que han pasado las estalactitas se vuelve difícil durante 1 ronda.

Activación: Acción.

MANANTIAL

HECHIZO

Objetivo: Un área circular de 10 pies de radio centrado en tí.

Duración: 1 minuto.

Descripción: Creas un pequeño manantial de aguas rejuvenecedoras. Cada criatura que entre en contacto con las aguas recupera 1d4 puntos de salud y produce ruido al moverse por ellas.

Activación: Acción.

AIRE

La magia del aire te permite controlar el viento y dirigir su curso. Aquellos que descubren esta tradición pueden dar golpes atronadores o empujarse y deslizarse por lugares casi imposibles de alcanzar.

Cuando dominas esta tradición, tu pelo se mueve constantemente bajo una pequeña brisa y tus palabras obtienen una tonalidad similar a las campanas de viento.

LIMPIEZA TRUCO

Objetivo: Un área esférica de 20 pies de radio centrada en ti.

Duración: 1 minuto.

Descripción: Creas una brisa ligera que limpia el aire de partículas, olores y sustancias tóxicas. También puede levantar papeles, romper la superficie del agua, alterar las llamas de un fuego y activar cascabeles y campanas de viento que se encuentren dentro del área. Aquellos enemigos que ataquen a este área con un proyectil reciben un -1 en sus tiradas de ataque.

Activación: Acción.

NUBE DE POLVO TRUCO

Objetivo: Un área esférica de 10 pies de radio cuyo centro está a 30 pies o menos de ti.

Descripción: Extiendes los brazos y de ellos salen una brisa fuerte que se arrastra por el suelo y absorbe polvo y suciedad. Cuando llega a su punto de origen, esta explota y los enemigos que se encuentren en su área de efecto comienzan a toser y cierran los ojos, incapacitándolos hasta el final de la ronda.

Activación: Acción.

GOLPE DE VIENTO HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 20 pies o menos de ti.

Descripción: Una gran masa de aire sale de tu brazo a toda velocidad contra un enemigo. Realizas una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Destreza. Si la pasas, el enemigo recibe 2d4 de daño y se desplaza 1d6x5 pies en la dirección contraria a ti. Si choca con un enemigo, este se detiene y ambos reciben 1d3 de daño.

Activación: Acción.

ALIMENTAR LAS LLAMAS HECHIZO

Objetivo: Un área en forma de cono de 30 pies de altura y 5 de radio originada en ti.

Descripción: Extiendes la mano y de esta sale un torrente de aire rico en oxígeno que, al entrar en contacto con una llama, crea un torbellino de fuego. La criatura realiza una tirada de Destreza. Si falla, recibe 2d4 puntos de daño y si la supera recibe la mitad. Si el enemigo se encontraba en llamas, este recibe 1d6 de daño adicional.

Activación: Acción.

PIES LIGEROS HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a tí o uno mismo.

Duración: 1 hora.

Descripción: Una brisa te envuelve o a un aliado al que estés tocando, reduciendo considerablemente su peso. El objetivo aumenta su velocidad en 5 pies.

Activación: Acción.

ARCANO

La magia arcana es una de las formas más antiguas del manejo del cosmos y permite la creación de objetos de pura energía. Aquellos que dominan lo arcano son capaces de crear armaduras y armas mágicas cuyo fulgor guarda secretos aún desconocidos.

Cuando dominas esta tradición, tus ojos emiten un destello azul similar al de las galaxias.

ARMADURA ARCANA

TRUCO

Requisitos: No debes llevar armadura aparte de ropas normales o ropas endurecidas.

Duración: 4 horas.

Descripción: Un manto del tejido del cosmos te envuelve y te otorga +2 a tu Defensa hasta que termine su duración. Durante este tiempo no sientes los efectos del clima ni te afectan el calor o el frío extremos aunque puedes recibir daño de estos.

Activación: Acción.

PROYECTIL ARCANO

TRUCO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Descripción: Un halo de energía sale disparada de tu dedo hacia un objetivo. El dardo siempre da al objetivo si puedes verlo aunque esté bajo cobertura en infringe 1d3 de daño.

Activación: Acción.

ESCUDO ARCANO

HECHIZO

Duración: 1 minuto.

Descripción: Invocas una barrera de energía delante tuya que dificulta a los enemigos atacarte. Tus enemigos reciben un -1 en sus tiradas de ataque con Fuerza o Destreza. Puedes utilizar tu reacción cuando eres atacado para activar inmediatamente Escudo Arcano, pero solo dura hasta el final de la ronda.

Activación: Acción, reacción.

ESPADA ARCANA

HECHIZO

Requisitos: Tener al menos una mano libre.

Duración: 1 minuto.

Descripción: Tu mano emite una extraña energía azul con forma de una gran hoja afilada. Tu ataque sin armas con esa mano infringe 1d8 de daño y le otorga la propiedad Gran Alcance.

Activación: Acción menor.

ASCUAS DE LUZ

HECHIZO

Objetivo: Varias criatura a 30 pies o menos de ti.

Descripción: Extiendes tantos dedos de las manos como quieras y de las yemas nacen unos pequeños puntos de luz azul. Por cada dedo que hayas levantado, lanzas un proyectil que automáticamente golpea un enemigo que se encuentre a tu vista. Puedes repartir los proyectiles entre tantas criaturas como veas y con la proporción que desees, infringido 1 punto de daño por cada proyectil lanzado.

Activación: Acción.

BATALLA

La magia de la batalla fue creada por magos-guerreros para acabar con grandes hordas de enemigos. Aquellos que dominan esta magia son capaces de aumentar sus capacidades físicas y su resistencia mental.

Aquellos que dominan esta tradición han pasado incontables años entrenando las artes de la guerra, aumentando su agilidad y fuerza en el proceso.

GRITO DE GUERRA

TRUCO

Descripción: Lanzas un grito que aumenta tu valor y fuerza en el combate. El próximo ataque que realices en este turno con un arma puedes usar tu atributo mágico en lugar de tu Fuerza o Destreza.

Activación: Acción menor.

JUEGO DE PIES

TRUCO

Objetivo: Uno mismo.

Descripción: Tus pies se mueven con mayor rapidez y puedes moverte al doble de tu velocidad normal durante este turno.

Activación: Acción menor.

RÁFAGA MORTAL

HECHIZO

Descripción: Tu destreza con las armas a distancia es tal que eres capaz de preparar un disparo en cuando has terminado el anterior. Los ataques a distancia este turno puedes realizarlos con tu atributo mágico en lugar de con Destreza y, si aciertas un ataque, puedes realizar otro ataque a distancia automáticamente.

Activación: Acción menor.

ARMA FLEXIBLE

HECHIZO

Descripción: El acero se guía por tus deseos y es capaz de cambiar su forma original. Puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo este turno con tu atributo mágico en lugar de Fuerza o Destreza, añades 1d6 de daño y le otorgas la cualidad Gran Alcance

• **Activación:** Acción menor.

COSER HERIDAS

HECHIZO

Descripción: Susurras unas palabras a una herida abierta y esta empieza a cerrarse sola. Te curas 1d4 de daño. Puedes utilizar esta habilidad como una reacción tras recibir daño y curar 1d4 de daño.

• **Activación:** Acción, reacción.

CANCIÓN

La magia de la canción es capaz de convertir las melodías más simples en una fuente de energía que llena a tus aliados de fuerza y esperanza. La magia de la canción requiere que el usuario cante o toque un instrumento, por lo que muchos colocan su canalizador arcano en un instrumento.

Aquellos que dominan esta tradición hablan con una sutil melodía y pueden alegrar hasta los corazones más tristes con una simple conversación.

PROYECTAR VOZ

TRUCO

Duración: 1 minuto.

Descripción: Durante la duración del conjuro cualquier criatura en un radio de 100 metros de ti puede escuchar lo que dices.

Activación: Acción menor.

SILENCIO

TRUCO

Objetivo: Un área circular de radio 20 pies contigo de centro.

Descripción: Tras tocar una nota muy baja, los enemigos no pueden escuchar ningún ruido mientras estén dentro de este área o proveniente de esta.

Activación: Acción.

HIPNOTISMO

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 20 pies o menos de ti.

Descripción: Tu canción hace que un objetivo se enamore de tu arte. Esta debe superar una tirada de Sabiduría. Si la falla, pasa a estar bajo tu control. Cada nueva ronda, durante su turno, debe realizar una tirada de Sabiduría para liberarse de tu control. Puedes ordenarle cualquier tipo de acción mientras esté bajo tu control salvo hacerse daño a sí mismo.

Activación: Acción.

DORMIR

HECHIZO

Objetivo: Un área circular de radio 20 pies contigo de centro.

Descripción: Empiezas a tocar una bella nana que hace que los enemigos se sientan dormidos. Todos los enemigos dentro de ese área deben realizar una tirada de Sabiduría. Si la fallan, estos caen dormidos durante 1d6 rondas o hasta que se despierten por un factor externo.

Activación: Acción.

INSPIRACIÓN

HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti.

Duración: Concentración 1 minuto.

Descripción: Susurras una canción de valía y la criatura objetivo siente una motivación espléndida. Durante su siguiente ataque, esta añade 1d4 a su tirada de ataque y recibe un +1 a su tirada de daño. Este efecto deja de funcionar cuando eres atacado, cuando dejas de cantar o realizas otro conjuro.

Activación: Acción.

CELESTIAL

La magia celestial es canalizar el poder y la luz de las estrellas y ciertas deidades. Aquellos que siguen esta tradición han estudiado el cielo durante mucho tiempo o tienen un fervor religioso inigualable.

Aquellos que dominan esta tradición se encuentran en un estado de paz casi imperturbable puede dominar sus emociones ante situaciones traumáticas o de mucho estrés.

LUZ TRUCO

Duración: 1 hora.

Descripción: Tocas a un objetivo y este emite una luz de 30 pies de radio con este de centro.

Activación: Acción menor.

LLAMAS DANZANTES TRUCO

Duración: 10 minutos.

Descripción: Extiendes las manos y de estas salen cuatro llamas azules que producen luz en un radio de 15 pies con estas de centro. Estas llamas puedes alejarse de ti hasta 30 pies, y puedes adherir una llama a un objeto o criatura sin coste alguno.

Activación: Acción menor.

CEGAR HECHIZO

Objetivo: Un área circular de 30 pies de radio contigo de centro.

Descripción: Un gran fulgor sale de tu canalizador mágico y crea una luz cegadora. Cualquier criatura que haya visto la luz debe realizar una tirada de Sabiduría. Si falla, esta queda cegada durante 1 ronda.

Activación: Acción .

RAYO ABRASADOR HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti que no esté tras cobertura.

Descripción: Creas un rayo de luz incandescente que avanza hacia una criatura enemiga. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra la Destreza del enemigo. Si la superas, infringe 1d6 de daño y la criatura enemiga queda cegada durante 1 ronda.

Activación: Acción.

RAYO ÁUREO HECHIZO

Duración: Un rectángulo de 10 pies de ancho y 20 pies de largo contigo en uno de los lados.

Descripción: Extiendes las manos hacia arriba y un conjunto de arcoíris llenan la zona. Cada aliado que se encuentre dentro de este área se cura 1d4 de daño.

Activación: Acción.

FUEGO

La magia del fuego te permite controlar y darles forma a las llamas de cualquier fuente de calor y aumentar la temperatura de los objetos que te rodean. Aquellos que obtienen esta tradición pueden crear llamaradas sin necesidad de combustible y de arrasar áreas enteras con temperaturas que derriten hasta la roca.

Cuando dominas esta tradición, emanas un temperatura superior a la normal y las puntas de tus dedos brillan con un color rojizo que dejan marcas de quemadura al tocar madera.

MANEJAR LAS LLAMAS

TRUCO

Objetivo: Un objeto no vivo adyacente a ti.

Descripción: Puedes apagar un objeto en llamas o encender un objeto que toques siempre que este sea combustible.

Activación: Acción menor.

ASCUA DANZANTE

TRUCO

Objetivo: Una criatura a 20 pies o menos de ti.

Descripción: Una llama nace de tu dedo y viaja hacia tu enemigo. Realiza una tirada de ataque con tu atributo mágico. Si aciertas, el enemigo recibe 1d4 de daño y se mantiene en llamas hasta que utilice una acción para apagarlas. Durante cada turno que esté en llamas, recibe 1d4 punto de daño.

Activación: Acción.

BOLA DE FUEGO

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Descripción: Una gran llama nace de tu mano y viaja hacia tu enemigo. Realiza una tirada de ataque con tu atributo mágico. Si aciertas, el enemigo recibe 2d6 de daño y se mantiene en llamas hasta que utilice una acción para apagarlas. Durante cada turno que esté en llamas, recibe 2 puntos de daño.

Activación: Acción.

RESISTENCIA AL FUEGO

HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti.

Descripción: Puedes tocar a una criatura aliada para que esta y tú no podáis prender en llamas y reducir el daño producido por fuego a la mitad. Si no tienes un aliado cerca, puedes tocarte para recibir este efecto.

Activación: Acción.

TRAMPA ÍGNEA

HECHIZO

Objetivo: Un área rectangular de cinco pies de lado cuyo centro sea un punto que hayas tocado.

Activación: Concentración 1 minuto.

Descripción: Tocas el suelo y de este nace una trampa arcana. La próxima criatura que pise dicha trampa queda en una cárcel de fuego y recibe 1d6 de daño. La prisión no puede apagarse y el enemigo puede utilizar una acción para salir de la prisión y se mantiene en llamas hasta que utilice una acción para apagarlas. Durante cada turno que esté en llamas, recibe 1d4 punto de daño.

Activación: Acción.

ILUSIÓN

La magia del ilusionismo crea imágenes de luz con una leve transparencia que suele confundir a los enemigos. Los ilusionistas son maestros del engaño y la manipulación.

Cuando dominas esta tradición, la gente percibe tus movimientos más lento de lo que tú te mueves y su vista superpone tu posición con la que tenías hace unos instantes, creando una perturbadora y engañosa imagen.

DISFRAZ TRUCO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti uno mismo.
Duración: 1 hora.

Descripción: Tocas a un objetivo que cambia su apariencia física hasta parecerse a la figura que tenías en mente. Su Fuerza, Destreza y Velocidad no cambian, pero sí su peso hasta ser el del objeto deseado. El disfraz se mantiene hasta que es detectado como un impostor o hasta que es atacado.

Activación: Acción.

ECOS EXTRAÑOS TRUCO

Objetivo: Un punto a 50 pies o menos de ti.
Duración: 1 hora.

Descripción: Susurras unas palabras que suenan con fuerza en el punto que hayas elegido y atraen a los enemigos hacia este.

Activación: Acción.

ILUSIÓN HECHIZO

Duración: 1 hora.

Descripción: Creas un objeto o una criatura que se comporta según un patrón. La ilusión es translúcida y uno puede darse cuenta tras superar una tirada de Percepción. La ilusión mantiene su patrón de movimiento o se mantiene en la posición fijada hasta que es golpeada o atravesada por un objeto sólido.

Activación: Acción.

SEÑUELO HECHIZO

Objetivo: Un área a 10 pies de ti.

Descripción: Cuando eres atacado y el enemigo acierta su tirada de ataque, puedes utilizar tu reacción para crear un clon de ti mismo y volverte invisible. El clon recibe el ataque y desaparece y tú te mueves hasta la posición deseada sin recibir daño.

Activación: Reacción.

CRIATURA HORRENDA HECHIZO

Objetivo: Un área circular de 15 pies de radio contigo de centro.

Descripción: Susurras unas palabras y en la mente de tus enemigos te conviertes en una bestia terrible. Realizas una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Inteligencia. Si la fallan, estos salen despavoridos en la dirección opuesta a ti hasta su Velocidad. Si chocan durante su huida con un objeto, estos paran de moverse y reciben 1d3 de daño.

Activación: Acción.

MALDITA

La magia maldita es una magia oscura por la que la víctima de esta magia sufre dolores indescritibles y se consume lentamente hasta su muerte. Solo las brujas y los hechiceros más oscuros utilizan este tipo de magia, y normalmente cantan sus ritos con sonrisas sardónicas en el rostro.

Cuando dominas esta tradición, tu piel empieza a secarse y toma una tonalidad grisácea. Del mismo modo, las puntas de tus dedos se vuelven negra y tu temperatura corporal baja.

MALDICIÓN

TRUCO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Duración: 1 hora.

Descripción: Susurras unas palabras que actúan en la criatura objetivo y tornan su destino hacia un camino oscuro. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Sabiduría. Si la falla, el objetivo recibe un -1 en todas sus tiradas.

Activación: Acción.

ENFERMEDAD

TRUCO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Duración: 3 rondas.

Descripción: Un insecto sale de tu palma y muerde al objetivo. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Sabiduría. Si la falla, el objetivo se cubre de pústulas y bultos y recibe 1d3 de daño por su enfermedad. Al final de cada ronda, el objetivo recibe 1 de daño.

Activación: Acción.

PESTILENCIA

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Duración: 1 ronda.

Descripción: Una niebla de miasma rodea a la criatura objetivo y llena su alrededor de un olor insoportable. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Sabiduría. Si la falla, el objetivo recibe 1d6 de daño y no puede ver hasta el final del hechizo.

Activación: Acción.

HAMBRE

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Descripción: El estómago del objetivo empieza a dolerle y vomita todo lo que contuviese. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Fuerza. Si la falla, el objetivo recibe 1d4 de daño y no puede levantarse del suelo hasta el final de la ronda.

Activación: Acción.

TORTURA

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Descripción: El objetivo siente un dolor tremendo con cada paso que da como si mil agujas se clavasen en sus pies. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Inteligencia. Si falla, por cada tres pasos que se desplace recibe 1 de daño, incluyendo los movimientos producidos por otros hechizos.

Activación: Acción.

NATURALEZA

La magia de la naturaleza permite controlar el crecimiento y el estado de plantas y animales. La mayoría de practicantes son druidas o ascetas que han huido de la civilización para ascender a un nivel espiritual superior.

Cuando dominas esta tradición, las plantas y las flores crecen hasta su máximo potencial, y la hierba y arbustos danzan al ritmo de tus movimientos.

DESPEJAR LOS PASOS

TRUCO

Objetivo: Un obstáculo de cinco pies de altura o menos.

Descripción: Puedes tocar un obstáculo de pequeño tamaño que impide tu paso y desvanecerlo. Si se trata de una roca, empiezan a aparecer plantas a su superficie que la rompen con sus raíces. Si se trata de un árbol, empiezas a absorber su esencia hasta que se marchita y muere.

Activación: Acción.

TRUCO

FLORECE

TRUCO

Objetivo: Un área circular de 5 pies de radio cuyo centro está a 20 o menos pies de ti.

Duración: 1 hora.

Descripción: Lanzas un vial lleno de fertilizante especial a un punto concreto. Las plantas y los árboles que se encuentran dentro del área de efecto empiezan a crecer de forma descontrolada hasta que se convierten en un obstáculo. Se considera terreno dificultoso y no se puede ver a través de esta.

Activación: Acción.

HIEDRA AMIGABLE

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti sin armadura o con armadura ligera.

Duración: 1 minuto.

Descripción: Tocas la tierra con una de tus manos y de esta nacen brotes de hiedra que rodean al objetivo. El objetivo recibe un +2 de Defensa y no puede ser envenenado o agarrado.

Activación: Acción.

BAYAS CURATIVAS

HECHIZO

Objetivo: Una criatura.

Descripción: Sacas unas bayas especiales de tu bolsa que brillan con un color vivo y que se mantienen frescas durante 1 hora. El objetivo que se las coma se cura 1d4 de vida.

Activación: Acción.

JABALÍ VEGETAL

HECHIZO

Duración: 4 horas.

Descripción: Lanzas una semilla al suelo y de esta nace una criatura hecha de hojas y raíces con forma de jabalí de 3 pies de altura. El jabalí vegetal no puede atacar ni detectar a los enemigos y desaparece cuando es atacado con una tirada de ataque superior a 10 o entra en contacto con fuego o electricidad. Se puede comandar al jabalí vegetal que se desplace hasta diez pasos, gruñe y coja un objeto con una acción menor, y puede cargar con hasta 6 objetos.

Activación: Acción.

NECROMANCIA

La necromancia es una de las magias más controvertidas y hoy en día se sigue debatiendo en los círculos académicos. Algunos consideran que no es más que una burla para aquellos que han muerto, mientras que otros, como los chamanes Saurios, opinan que es un arte sagrada que permite a sus ancestros lchar junto a ellos.

Cuando dominas esta tradición no sufres efectos constantes visibles, pero cada vez que utilizas un hechizo tus ojos se tornan cada vez más amarillos y tu piel pierde su color hasta que termina el encantamiento.

RECUERDOS DEL OTRO

LADO

TRUCO

Objetivo: Una criatura que haya muerto recientemente adyacente a ti.

Duración: Concentración 1 minuto.

Descripción: Tocas la cabeza de una criatura que haya fallecido recientemente para acceder a sus experiencias recientes. Recibe un punto de daño y eres capaz de observar y escuchar todo lo que ha vivido esa criatura en la última hora.

Activación: Acción.

AGARRE ESPECTRAL

TRUCO

Objetivo: Una criatura a 20 pies o menos de ti.

Descripción: Una mano espectral nace de entre las sombras y agarra la pierna del objetivo. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Inteligencia. Si la superas, recibe 1d3 de daño y reduce su velocidad en 10 pies durante 1 ronda.

Activación: Acción.

ANIMAR CADÁVER

HECHIZO

Objetivo: Un cadáver reciente adyacente a ti.

Descripción: Tocas al objetivo y, si puedes mantener el contacto durante 1 minuto, este se alza y se convierte en vuestro aliado durante 1 hora.

Activación: Acción.

SUCCIONADOR DE ALMAS

HECHIZO

Objetivo: Un objetivo a cinco pies o menos de ti.

Descripción: Agarras la cabeza de tu objetivo y empiezas a succionar su esencia. Tu objetivo recibe 1d4 de daño y te curas los mismos puntos de daño.

Activación: Acción.

MANO POSEÍDA

HECHIZO

Objetivo: Un objetivo a veinte pies o menos de ti.

Descripción: Susurras unas palabras que invocan un espíritu oscuro que entra en el interior del objetivo. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Inteligencia. Si la superas, una mano de las manos de tu objetivo pasa a estar poseída. El objetivo no puede utilizar esta mano durante 1 ronda y esta ahoga al objetivo y le infringe 1d4 de daño. Si el objetivo antes de finalizar el hechizo o se le corta la mano, la mano cobra vida propia ataca al enemigo más próximo, infringiendo 1d4 de daño si acierta una tirada de ataque con tu atributo mágico.

Activación: Acción.

PRIMITIVA

La magia primitiva altera a sus usuarios y les permite acceder a un estado similar al de bestias con una fuerza imaginable. Aquellos cuyas vidas giran en torno a la caza y al combate tribal estudian este arte para alzarse encima de sus enemigos y guiar a sus gentes en busca de la fuerza y el poder.

Cuando dominas esta tradición, tu metabolismo se acelera y tus colmillos y uñas o garras crecen.

APARIENCIA PRIMAL

TRUCO

Duración: 1 minuto.

Descripción: Evocas las fuerzas de tiempos pasados, y tu cuerpo crece en tamaño al igual que se alargan tus colmillos y uñas. Aumenta tu tamaño en 1 pie, tu velocidad en 2 pies y aumenta tu Fuerza en +2.

Activación: Acción menor.

LANZAMIENTO DE HUESOS

TRUCO

Objetivo: Una criatura a 15 pies o menos de ti.

Descripción: Tu cuerpo produce una masa ósea en la palma de tu mano que sale volando hacia tu enemigo. Recibes un punto de daño y realizas una tirada de ataque con tu atributo mágico. Si la superas, el objetivo recibe 1d6 de daño.

Activación: Acción.

GRITO TRIBAL

HECHIZO

Duración: 1 minuto.

Descripción: Sueltas un portentoso grito y tus músculos empiezan a aumentar en tamaño. Aumenta tu vida en +4 y añade 1d4 a tus tiradas de daño de ataques cuerpo a cuerpo.

Activación: Acción menor.

GARRAS DE SABLE

HECHIZO

Duración: 1 minuto.

Descripción: Tus uñas empiezan a crecer hasta asemejarse a las de una bestia salvaje. Tu golpe sin armas pasa a infringir 1d4 de daño, y puedes realizar un ataque con golpe sin armas utilizando tu acción adicional si atacaste anteriormente en este turno con golpe sin armas.

Activación: Acción menor.

AGILIDAD DE PANTERA

HECHIZO

Duración: 1 minuto.

Descripción: Tus pasos se vuelven rápidos y precisos y tu cuerpo supera sus límites de movimiento. Aumenta tu defensa en +2 y añade 1d4 a tus tiradas de daño de ataques a distancia.

Activación: Acción menor.

PROHIBIDA

Hace ya cinco décadas que las escuelas mágicas y el populacho, llevados por el miedo y el temor, quemaron la mayoría de tomos arcanos en los que se explicaba el uso de esta magia tan maligna. Hoy en día solo quedan unos pocos que conozcan sus secretos, y vagan por el mundo sin llamar la atención sobre sus artes o ellos mismos.

Cuando dominas esta tradición, tu torso, brazos y piernas se llena de pelo, pústulas y otros elementos horripilantes. Además, tu voz toma un tono gutural y tus escleróticas se vuelven rojas.

PIEL PUTREFACTA

TRUCO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti.

Descripción: Tocas a una criatura objetivo a la cual comienza a desprendérsele la piel. Este efecto dura 1d6 rondas y, al final de cada ronda, la criatura recibe 2 puntos de daño.

Activación: Acción.

ORINAR SANGRE

TRUCO

Objetivo: Una criatura a diez pies o menos de ti.

Descripción: El objetivo empieza a sentir un dolor insoportable en la entrepierna y empieza a miccionar un torrente de sangre. Recibe 1d4 de daño.

Activación: Acción.

COMANDO INAMOVIBLE

HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti.

Descripción: Unes tu mente a la de un enemigo y este debe obedecerte en todo lo que ordenes. Realiza una tirada enfrentada de tu atributo mágico contra su Sabiduría. Si la superas, tomas el control de su mente y pasa a ser tu aliado hasta que muera o se acabe el efecto. Al final de cada ronda, el objetivo puede recibir 1d6 de daño para cesar el efecto.

Activación: Acción.

VÓMITO VISCERAL

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 15 pies o menos de ti.

Descripción: Sonríes a un objetivo el cual empieza a notar un dolor de estómago profundo hasta que vomita sangre y pequeños trozos de las paredes esofágicas. Recibe 2d6 de daño y queda inmóvil durante 1 ronda.

Activación: Acción.

ARRANCAR OJOS

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 20 pies o menos de ti.

Descripción: Unos secos cánticos salen de tu garganta y entran en las orejas de tu enemigo produciéndole unas visiones horribles. El objetivo realiza una tirada de Sabiduría. Si la falla, los horrores son tales que su mente no puede soportarlos y sus ojos empiezan a llorar sangre, infiriendo 1d3 de daño y cegándolo durante 1 minuto.

Activación: Acción.

PROTECCIÓN

La magia de protección se basa en el endurecimiento de la piel y la creación de campos mágicos que evitan los ataques enemigos. Solo una mente firme es capaz de crear un escudo inamovible.

Cuando dominas esta tradición, tu piel se vuelve dura y desarrollas una cierta resistencia al dolor, por lo que pueden pincharte con una aguja sin sentirlo o mantener una mano sobre una vela encendida durante más tiempo de lo normal.

CERRAR

TRUCO

Objetivo: Un objeto que se pueda cerrar (puertas, cofres, bolsas...) adyacente a ti.

Duración: 1 minuto.

Descripción: Tocas un objeto que se cierra y nada ni nadie lo puede abrir durante la duración de este conjuro salvo tú. El objeto puede ser destruido o se le puede realizar una abertura por la que acceder a su interior.

Activación: Acción.

CAMPO DE VIGILANCIA

TRUCO

Objetivo: Un área circular de 100 pies de radio contigo de centro.

Duración: 6 horas.

Descripción: Un campo invisible nace en ti y se extiende por todo el área. Puedes notar si una criatura de 3 pies o mayor ha entrado dentro del área desde el exterior o si se encuentra en movimiento dentro del área, pero no conoces la ubicación de esta.

Activación: Acción.

CAMPO DE PROTECCIÓN

HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a tí o uno mismo.

Descripción: Un campo invisible envuelve al objetivo y le rodea con una magia protectora que se mueve junto a este. El campo tiene vida 10 y cuando el objetivo fuera a recibir daño, el escudo lo recibe por él. Cuando el daño del campo es igual o superior a su vida, este se destruye.

Activación: Acción.

BARRERA

HECHIZO

Objetivo: Un área rectangular de 20 pies de largo y 30 de alto a cuyo centro esté a 5 pies o menos de distancia a ti.

Descripción: Extiendes las manos y un campo invisible rectangular aparece perpendicular al suelo el cual no pueden atravesar los enemigos. El campo tiene vida 10, Defensa 10 y recibe daño cuando es atacado. Cuando el daño del campo es igual o superior a su vida, este se destruye.

Activación: Acción.

DESAPARICIÓN

HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a tí o uno mismo.

Duración: 1 minuto. **Descripción:** Tocas a una criatura y esta se torna invisible. Mientras se mantenga fuera de combate, nadie puede verla y no pueden conocer su localización salvo por el oído o el olfato.

Activación: Acción.

RÚNICA

La magia rúnica se basa en la canalización de poderosos hechizos mediante signos escritos. Muchas de las ruinas que se utilizan hoy en día son tan antiguas como los primeros enanos, pero cada día se investigan nuevas rúnicas y símbolos mágicos con los que contener y moldear la magia.

Cuando dominas esta tradición, las letras que escriben parecen tener un resplandor rojo como las ascuas de una fragua.

RUNA DEL VIGILANTE

TRUCO

Objetivo: Un objeto o una criatura adyacente a ti.

Duración: 1 hora.

Descripción: Tu mano arde con la marca de la runa de Thurg y la grabas en el objetivo al tocarlo. Siempre sabes la localización exacta del objetivo.

Activación: Acción.

POLÍGLOTA

TRUCO

Duración: 1 minuto.

Descripción: Eres capaz de leer cualquier idioma, ya sea moderno, antiguo u olvidado.

Activación: Acción.

RUNA DEL CARCELERO

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Duración: 1 minuto.

Descripción: La runa de Gurb se dibuja en tu mano y sale volando hacia tu objetivo al que rodea con una magia que le aplasta y le impide moverse. Mientras el hechizo esté activo, la criatura no puede moverse o realizar una acción.

Activación: Acción.

RUNA DEL CERCO

TRUCO

Objetivo: Un área circular de 15 pies de radio cuyo centro está a 50 pies o menos de ti.

Duración: 1 minuto.

Descripción: La runa de Gurb se dibuja en tu mano y se mezcla con el símbolo de Heb, tras lo cual sale volando hasta la posición deseada. Las criaturas en el interior del área de efecto no pueden salir de esta, y cada ronda reciben 1 punto de daño.

Activación: Acción.

RUNA DEL CABALLERO

TRUCO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti.

Duración: 3 rondas.

Descripción: Dibujas la runa de Thub en la espalda del objetivo, el cual se siente envuelto por un valor incommensurable. Las tiradas de ataque con armas del objetivo se realizan con un +2.

Activación: Acción.

TIERRA

La magia de la tierra permite controlar el poder de la piedra y el suelo, otorgándoles un poder y rudeza envidiados por muchos de los maestros de lo arcano. La magia de la tierra es la mezcla perfecta de ataque y defensa, pero la mayoría de chamanes y magos prefieren la especialización.

Cuando dominas esta tradición, la arena dibuja patrones circulares alrededor de tus pies y las pequeñas piedras del suelo levitan levemente con cada paso que das.

PICA DE PIEDRA

TRUCO

Objetivo: Una criatura a 10 pies o menos de ti.

Descripción: Una gran pica sale del suelo y ataca al objetivo. Realiza una tirada de ataque con tu atributo mágico. Si la superas, este recibe 1d6 de daño.

Activación: Acción.

CEDER LOS SUELOS

TRUCO

Objetivo: Un área circular de 5 pies de radio cuyo centro se encuentra a 15 pies o menos de ti.

Descripción: Lanzas unas gotas de agua al centro del área seleccionada, tras lo cual la tierra comienza a embarrarse hasta convertirse en lodo. El terreno se considera terreno desventajoso.

Activación: Acción.

FRENESÍ DE PIEDRAS

HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 20 pies o menos de ti.

Descripción: Lanzas un puño de polvo de grava al aire, tras lo cual los trozos comienzan a unirse hasta formar grandes proyectiles que salen lanzados contra el enemigo. Realizas una tirada enfrentada de atributo mágico contra la Destreza de tu objetivo. Si la superas, recibe 2d6 de daño y cae al suelo.

Activación: Acción.

ARENAS MOVEDIZAS

HECHIZO

Objetivo: Un área circular de 5 pies de radio cuyo centro se encuentra a 15 pies o menos de ti.

Descripción: Lanzas una piedra negra al centro del área, tras lo cual se hunde en el terreno. Cuando una criatura pisa el terreno, este cede y empieza a tragarlos. Cualquier criatura que entra en el área realiza una tirada de Destreza. Si la falla, queda inmóvil durante 1 ronda y recibe 1d8 de daño.

Activación: Acción.

ARMADURA ROCOSA

HECHIZO

quisitos: No llevar armadura o llevar armadura ligera.

Objetivo: Una criatura adyacente a ti o uno mismo.

Descripción: Golpeas el suelo con tu pie y cubres de tierra y piedras al objetivo. Su Defensa se vuelve 17 y se considera que lleva armadura pesada.

Activación: Acción.

TORMENTA

La magia de las tormentas permite controlar el viento, el clima, los rayos y la lluvia. Es una magia elemental poderosa, tanto que muy pocos son capaces de dominarla sin morir en el intento.

Cuando dominas esta tradición, tus dedos desprenden pequeñas descargas y tu pelo se eriza. Además, tus brazos siempre están cubiertos de un leve rocío que nunca termina de secarse

NIEBLA TRUCO

Objetivo: Un área semiesférica de 15 pies de radio centrada en ti.

Duración: 1 hora.

Descripción: Tu cuerpo emana una niebla que cubre el área e impide a aquellos que hay dentro de ella ver con claridad salvo a ti.

Activación: Acción.

DESCARGA TRUCO

Objetivo: Una criatura a 30 pies o menos de ti.

Descripción: Una chispa nace de tus dedos y sale disparada hacia el enemigo. Realiza una tirada de ataque con tu atributo mágico. Si la superas, este recibe 1d6 de daño y se mantiene inmóvil hasta el final de la ronda.

Activación: Acción.

RAYO HECHIZO

Objetivo: Una criatura a 50 pies o menos de ti.

Descripción: Un rayo cae desde arriba y golpea al objetivo. Realiza una tirada de ataque con tu atributo mágico. Si la superas, este recibe 2d6 de daño y se mantiene inmóvil durante 1 ronda.

Activación: Acción.

GRANIZO HECHIZO

Objetivo: Un área semiesférica de 15 pies de radio centrada en ti.

Duración: 10 minutos.

Descripción: Tu cuerpo emana una tormenta que cubre el área y la llena de precipitaciones de granizo. Al final de cada ronda, todas las criaturas salvo tú que se encuentren dentro del área reciben 1 punto de daño.

Activación: Acción.

VENTISCA HECHIZO

Objetivo: Un área semiesférica de 15 pies de radio centrada en ti.

Duración: 10 minutos.

Descripción: Tu cuerpo emana una tormenta que cubre el área y contiene un viento helado. Al final de cada ronda, todas las criaturas salvo tú que se encuentren dentro del área sufren los efectos de frío intenso y deben realizar una tirada de Fuerza para poder moverse.

Activación: Acción.

VIDA

La magia de la vida se basa en el cuidado, la servidumbre, la curación y la pureza. Aquellos que desean convertirse en doctores y cirujanos aprenden esta escuela de magia con las esperanzas de salvar tantas vida como puedan, un noble propósito para una noble causa.

Cuando dominas esta tradición, tu voz suena tranquilizadora y amable. La gente confía en ti aunque no sepan por qué, y sienten que hay algo en ti que les resulta familiar y querido.

CURAR ESTADOS

TRUCO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti.

Descripción: Tocas el cuerpo de un herido y de tus manos nace una luz verde que elimina los estados de envenenamiento, parálisis, inmóvil y fatiga.

- **Activación:** Acción.

PERCIBIR VIDAS

TRUCO

Objetivo: Un área circular de 30 pies de radio centrada en ti.

Duración: 1 minuto.

Descripción: Puedes notar la respiración y el pulso de todas las criaturas dentro del área, por muy leves que sean. Estas criaturas dejan de estar ocultas durante la duración del conjuro.

Activación: Acción.

CURAR

HECHIZO

Objetivo: Una criatura adyacente a ti.

Descripción: Tocas el cuerpo de un herido y de tus manos nace una luz amarilla que corta hemorragias y acelera la cicatrización. Tu objetivo se cura 2d4 puntos de daño.

Activación: Acción.

CURACIÓN PROGRESIVA

HECHIZO

- **Objetivo:** Una criatura adyacente a ti.
- **Duración:** 1 minuto.

Descripción: Tocas el cuerpo de un herido y de tus manos nace una luz índigo que sana lentamente las heridas leves. Tu objetivo se cura 2 puntos de daño durante cada ronda que está activo.

Activación: Acción.

FUENTE DE VIDA

HECHIZO

Objetivo: Un área circular de 5 pies de radio centrada en ti.

Duración: 1 minuto.

Descripción: Alzas tu símbolo arcano y este brilla con una luz roja mientras un extraña aura arcoíris os rodea a ti y a tus aliados. Reciben +3 puntos de vida durante la duración del conjuro.

Activación: Acción.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE

- **José (DJ):** Muy bien chicos, vamos a jugar una partida de Goblins, Goblins y Goblins. Aquí tenéis varios personajes que podéis coger libremente, pero ¿hay alguien que prefiera crear el suyo propio?
- **Mariola:** A mí no me apetece jugar con ninguno de los que están preparados, así que yo quiero.
- **José (DJ):** Muy bien, vamos a empezar con la raza. ¿De qué raza quieres que sea tu aventurero?
- **Mariola:** Mmm... Creo que me apetece jugar con un lupino, nunca los he probado.
- **José (DJ):** Vale, entonces apuntamos las estadísticas de los lupinos. Esta raza en concreto te permite aumentar su puntuación de atributo en 1, ¿cuál te apetece?
- **Mariola:** Destreza. Quiero que sea muy ágil y que sea más lobo que humano.
- **José (DJ):** Está bien. Ahora tienes que escoger una personalidad, una posesión especial y un trasfondo. ¿Quieres tirar dados o prefieres elegir?
- **Mariola:** Elijo. A ver... Va a ser una persona amable porque no es demasiado lobo, y las orejas que son lo más característico las tapará con un sombrero. En cuanto al trasfondo quiero que el gremio tenga altas esperanzas en ti, porque ya he hecho un par de trabajos para ello.
- **José (DJ):** ¡Estupendo, me parece una buena idea! Ahora toca elegir la clase. Los lupinos son muy buenos paladines y magos, ¿qué te apetece ser?
- **Mariola:** Mmm... Voy a salir de la norma y voy a escoger al explorador.
- **José (DJ):** Vale, entonces tienes que aumentar tus atributos y características, y tienes que escoger tu entrenamiento y tu hábitat preferido. ¿Vas a volver a elegir el entrenamiento?
- **Mariola:** No, esta vez lo voy a tirar. Un cuatro es... viaje por el mundo porque quería. Y el hábitat que voy a escoger es el bosque.
- **José (DJ):** Vale, entonces tienes que elegir dos conjuros. Como tu hábitat es el bosque, puedes coger conjuros de las tradiciones de naturaleza y vida.
- **Mariola:** Entonces... voy a escoger Curar y Jabali Vegetal.
- **José (DJ):** Entonces con esto hemos acabado. Tan solo te queda ponerle nombre y edad.
- **Mariola:** No se me ocurre ninguno. A ver... Voy a llamarla Breital y, como quiero que sea joven, le podré 20 años.
- **José (DJ):** Ya hemos acabado entonces. Gente, os presento a Breital, la exploradora lupina.

UN PAR DE CONSEJOS

Tras haber finalizado este capítulo, deberías ser capaz de crear tu propio aventurero y tendrás una idea más o menos clara de cómo funciona el sistema. Estamos seguros de que queréis lanzaros ya a la aventura y luchar con uñas y dientes por vuestra merecida recompensa, pero antes de ello nos gustaría daros un par de consejos que pueden ayudaros y crear una mejor experiencia para la mesa:

- **No pasa nada por morir:** Como ya hemos dicho anteriormente, Goblins, Goblins y Goblins puede convertirse en una trampa mortal para sus jugadores. Es muy probable que ese personaje al que tanto cariño le has tomado muera a manos de una flecha perdida o ante el fuerte mandoble de una maza. Puede ser frustrante para el jugador el que la aventura haya acabado tan pronto, peor no hay que desanimarse. Tomad las buenas experiencias que habéis vivido en mesa, aprended de vuestros errores e intentadlo de nuevo en la próxima partida. Además, si de verdad te gusta tanto ese personaje nadie te va a decir nada por repetir.
- **Prueba diversas clases y razas:** Las partidas de Goblins, Goblins y Goblins suelen ser partidas cortas en las que cada jugador se mete de lleno en la interpretación de su aventurero. Quizás te sientas cómodo con un guerrero o un paladín con un juramento específico, pero también puede ser divertido el utilizar otras clases y razas y ver qué pueden ofrecerte. Si vais a utilizar una tarde libre para jugar, os recomendamos que llevéis preparadas varias fichas de diferentes personajes que podéis probar en cada partida y que así probéis nuevas formas de jugar.
- **Cread las combinaciones que queráis:** Un grupo de aventureros suele estar formado por miembros de clases distintas, lo cual permite que haya cierta variedad y que cada uno ofrezca un punto especial a la partida. Esto no quiere decir que, por ejemplo, no pueda haber en un grupo de cuatro tres mago y un clérigo o quizás cuatro exploradores. Cada grupo es diferente a los demás, y este tipo de combinaciones pueden ser la que más diversión os traiga a la mesa.
- **No coartéis la libertad de vuestros compañeros:** Muchas veces hemos escuchado las frases de "no te hagas un clérigo, necesitamos más daño" o "¿qué haces con un explorador si no sirven para nada?". Nadie tiene el derecho a prohibirte que crees el personaje que quieras, ni siquiera el DJ, por lo que haz siempre lo que te dé la gana. Del mismo modo, hay veces que ciertos DJ o jugadores pueden tener quejas por tu elección de género, trasfondo o interpretación de tu aventurero, o a lo mejor quieren describir la ropa o forma de actuar de estos sin que tú estés de acuerdo. Esto es un juego de rol, una fantasía donde puedes ser quien quieras y como quieras, y si un jugador no está de acuerdo con tus decisiones, deberían de replantearse si el verdadero problema son ellos.

CAPÍTULO 2. REGLAS

POR FIN TIENES UN AVENTURERO CON EL que explorar el mundo y vivir historias que recordarás siempre, pero no puedes jugar a un juego sin saber sus reglas. En este capítulo os enseñamos el compendio de reglas de Goblins, Goblins y Goblins que cubren los puntos más básicos sobre cómo funciona el mundo.

Normalmente no hace falta utilizar las reglas. Durante la partida uno debe utilizar el sentido común al actuar, por lo que las actividades más simples y plausibles se realizan sin problemas, pero si el aventurero realiza una acción en la que el resultado es incierto o tienen una particularidad, el DJ revisará las reglas.

TOMA DE DECISIONES

Las acciones cotidianas ocurren sin duda alguna. Si tu aventurero pasa la tarde leyendo un libro, el DJ no interrumpirá la acción salvo que algo extraño ocurra.

Si decides realizar una acción imposible, por ejemplo levantar una montaña, el DJ te dirá que no consigues cumplir la acción y, si es necesario, te informará de las consecuencias negativas de tus acciones. Por ejemplo, el DJ puede decir que no levantas la montaña y que, debido al esfuerzo, te da un tirón en la espalda.

Finalmente, existen acciones en las que el DJ necesita juzgar si suceden o no. Las reglas existen para ayudar al DJ a tomar esta decisión, normalmente con una tirada de dados.

TIEMPO

Normalmente no es necesario controlar el tiempo dentro de una partida. Si no tienes prisa, la acción tomará el tiempo que se considere necesario y será el DJ el que decida cuánto tiempo ha pasado. Un DJ puede narrar en dos minutos una extensa temporada en el hospital del mismo modo que los intentos por abrir una puerta con una ganzúa se pueden narrar en tiempo real.

En otras ocasiones el tiempo es un factor importante. Durante un combate, una persecución o al huir, el tiempo es esencial y se debe conocer en qué turno puede actuar cada uno. Para esos casos, el DJ utilizará rondas, periodos de de 10 segundos, para saber qué hacen los aventureros y los elementos del mundo. Para más información, puedes mirar la sección de Combate más adelante en este capítulo.

TIRADA DE DADOS

El DJ y los jugadores utilizan un set de dados durante la partida. Lanzas un dado de veinte caras (d20) cuando quieras realizar una actividad cuyo resultado sea incierto. Cuando te encuentras en combate, si has superado la tirada del d20 y el ataque ha tenido éxito, tirarás los dados equivalentes al daño de tu arma o hechizo. El resultado de la tirada aumenta o disminuye en base a los diferentes modificadores, marcados con el signo de suma o resta y el valor correspondiente.

LANZANDO UN DADO D20

Cuando lanzas un d20 para saber el resultado de una acción, debes seguir los siguientes pasos:

- **Tira el dado:** Lanza el dado y apunta el resultado.
- **Añade los modificadores de tu atributo:** Añade o sustrae un valor al resultado del dado equivalente al modificador del atributo que más se ajuste a la acción.
- **Añade otros modificadores:** Añade o sustrae un valor al resultado según las circunstancias que pueda influir en la acción.
- **Comparar el resultado al valor necesario:** Una acción se realiza cuando el resultado de la tirada es igual o mayor a un valor previamente establecido por el DJ.

Para conocer la dificultad de una tirada que no se pueda comparar con un atributo o característica, se puede utilizar la siguiente tabla para establecerla:

TABLA DE DIFICULTAD

Dificultad Valor Ejemplo

Muy fácil	0	Abrir una puerta no cerrada.
Fácil	5	Abrir una puerta cerrada con una ganzúa.
Normal	10	Abrir una puerta cerrada sin una ganzúa.
Difícil	15	Abrir una puerta cerrada sin ganzúa durante un combate.
Casi imposible	20	Abrir una puerta cerrada en un incendio.

TIRADAS DE ATAQUE

Realizas una tirada de ataque cuando intentas golpear a otra criatura u objeto. Un ataque puede ser una estocada con una espada, lanzar un conjuro ofensivo o pegarle un martillazo a un jarrón. Para más información, puedes mirar la sección de Combate más adelante en este capítulo.

Cuando realizas una tirada de ataque, debes seguir los siguientes pasos:

- **Modificador:** Los ataques realizados con un arma cuerpo a cuerpo añaden tu modificador de Fuerza a las tiradas, mientras que las tiradas de ataque con armas a distancia añaden el modificador de Destreza. Las armas sutiles permiten elegir si añades el modificador de Fuerza o Destreza a la tirada.
- **Valor establecido:** Al atacar, normalmente el aventurero debe superar la Defensa del enemigo en su tirada para herirle para las tiradas con armas, pero también se pueden utilizar otras características para conocer el valor a superar o se puede realizar una tirada enfrentada donde gana el que saque un mayor resultado.
- **Éxitos y fracasos:** Al superar la tirada de ataque, infringes el resultado de la tirada de daño al objetivo. Si no supera la tirada, el objetivo evita el ataque y recibe daño o recibe una cantidad de daño reducida.

EJEMPLO DE TIRADA DE ATAQUE

- **Jose (DJ):** El goblin os enseña los dientes y suelta un grito furioso. Es el turno de Breilat.
- **Mariola:** Ataco con el arco. He sacado un 13, y le añado un +1 por mi Destreza.
- **Jose (DJ):** Consigues darle un flechazo antes de que alce el escudo. Tira daño.
- **Mariola:** He sacado un 3.
- **Jose (DJ):** La flecha vuela hasta el ojo del goblin. El daño total es 12, el goblin cae al suelo inerte con una expresión de dolor.

TIRADAS ENFRENTADAS

Realizas una tirada enfrentada cuando realizas una acción a la que se opone otra criatura y no se puede decidir el resultado solo por las acciones de una parte. Ciertas acciones sencillas pueden convertirse en odiseas cuando un enemigo se interpone en tu camino o cuando queda poco tiempo. Abrir una puerta con una ganzúa o cambiar un peso por otro es muy fácil, pero cuando te persiguen mientras intentas abrir la puerta o un individuo te quiere arrancar el objeto que tienes entre las manos, la dificultad no dependerá solo de tí. Cuando realizas una tirada enfrentada, debes seguir los siguientes pasos:

- **Modificador:** Cada criatura añade a su tirada un modificador dependiendo de la acción que quieras realizar. Cuando un enemigo y tú tiráis de los extremos opuestos de una cuerda, ambos añadís vuestro modificador de Fuerza a la tirada.
- **Éxitos y fracasos:** Una vez se han añadido los modificadores y ambos conocen el resultado final, se realiza la acción de aquel que haya obtenido un resultado superior y el que haya obtenido un resultado inferior falla.

REPETIR TIRADAS FALLIDAS

Si has fallado la tirada correspondiente a una acción, se considera fallo automático cualquier tirada de la misma bajo las mismas condiciones. Para repetir una tirada, debes cambiar alguna de las circunstancias que definían la tirada o esperar un tiempo determinado por el DJ. Si fallas al abrir un cofre sin ganzúa, deberás una ganzúa, mejorar la luz o esperar un poco antes de intentar abrirlo de nuevo.

EJEMPLO DE TIRADA DE ATAQUE

- **Jose (DJ):** Intentas leer el manuscrito, pero casi no hay luz y te es imposible.
- **Mariola:** Tengo una antorcha, ¿puedo encenderla y leerlo de nuevo bajo la luz?
- **Jose (DJ):** Hazme una tirada de inteligencia entonces. Perfecto, lees el manuscrito y este te indica la posición de las trampas en esta sala.

BONIFICADORES Y PENALIZADORES

En la mayoría de situaciones uno puede añadir un bonificador o penalizador a las tiradas para representar las condiciones que influyen en tu actividad.

Un bonificador se representa con el símbolo "+" y añades su valor a la tirada. Un penalizador se representa con el símbolo "-" y sustraes su valor a la tirada. Los bonificadores y penalizadores son acumulativos, por lo que debes sumar y restar valores hasta añadirlos todos.

Este manual incluye bonificadores y penalizadores para la mayoría de acciones, pero el DJ puede añadir los valores que considere justos.

ATRIBUTOS

Los atributos describen las capacidades básicas del aventurero: Fuerza, Destreza, Inteligencia y Sabiduría.

Algunos atributos tienen características asociadas como Vida o Defensa.

FUERZA

La fuerza describe la fuerza física, constitución, resistencia y durabilidad. La Fuerza indica el valor de tu Vida.

- **Puntuación:** Tu puntuación de Fuerza indica tu modificador de Fuerza y la dificultad para acciones que pueden hacerte daño o ejercen fuerza sobre tí, como puede ser un torrente de agua que te empuja.
- **Vida:** Indica tu habilidad para absorber daño. Tu Vida suele igual a tu puntuación de Fuerza, pero ciertas razas pueden variar este valor. Si aumenta tu puntuación de Fuerza, aumenta tu Vida. Si recibes daño igual a tu Vida, el aventurero cae inconsciente.
- **Tiradas de ataque:** Añades tu modificador de Fuerza a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y al lanzar armas simples. También añades tu modificador de Fuerza a las tiradas de agarrar, lanzar o aturdir.
- **Tiradas de d20:** Añades tu modificador de Fuerza a las tiradas en las que realizas una actividad atlética como escalar o arrancar algo. También utilizas este modificador para tus tiradas de resistencia, como son el cansancio, el frío, el calor o el veneno.
- **Levantar peso:** Tu Fuerza determina cuánto peso puedes levantar. El peso máximo que puede llevar una criatura de forma pasiva es su puntuación de Fuerza x5 kg. Para levantar objetos de forma activa, el peso máximo es su puntuación de Fuerza x10 kg.
- **Lanzar y arrastrar:** Una criatura puede lanzar un objeto si su peso es inferior al peso máximo que puede levantar de forma activa. Una criatura puede arrastrar el doble de peso que puede levantar de forma activa.

DESTREZA

La Destreza describe la agilidad, reflejos y flexibilidad de una criatura.

- **Puntuación:** Tu puntuación de Destreza indica tu modificador de Destreza y el valor establecido para acciones de las que puedes zafarte, como son los agarres.
- **Defensa:** Indica tu habilidad para defenderte del daño y esquivar golpes. Cuando no llevas armadura, es igual a tu puntuación de Destreza, aunque algunas razas pueden variar estos valores.
- **Tiradas de ataque:** Añades tu modificador de Destreza a las tiradas de ataque a distancia y con armas sutiles.
- **Tiradas de d20:** Añades tu modificador de Destreza a las tiradas en las que son necesarias la rapidez y el sigilo como esconderse, dar un gran salto o moverte por una cuerda floja. También puedes utilizar tu Destreza para esquivar trampas o explosiones.

INTELIGENCIA

La Inteligencia describe tu memoria, educación, astucia e ingenio.

- **Puntuación:** Tu puntuación de Inteligencia indica tu modificador de Inteligencia y el valor establecido para acciones que pueden confundir tu mente, sentidos o pensamientos.
- **Percepción:** Indica tu habilidad para descubrir e interactuar con lo que te rodea. Tu Percepción es igual a tu puntuación de Inteligencia, aunque algunas razas pueden variar estos valores.
- **Tiradas de ataque:** Añades tu modificador de Inteligencias a las tiradas de hechizos para magos y exploradores, al igual que para las tiradas para confundir a un enemigo.
- **Tiradas de d20:** Añades tu modificador de Inteligencia a las tiradas en las que necesitas recordar información, usar la lógica para solucionar problemas, leer un manscrito o cualquier habilidad que necesitan conocimientos o educación previas. También puedes utilizar tu Inteligencia para evitar ataques mentales.

SABIDURÍA

La Inteligencia describe tu fuerza mental, fe, pasión o disciplina.

- **Puntuación:** Tu puntuación de Sabiduría indica tu modificador de Sabiduría y el valor establecido para mantener tu fuerza mental.
- **Tiradas de ataque:** Añades tu modificador de Sabiduría a las tiradas de hechizos para clérigos y paladines, al igual que para las tiradas de persuasión e intimidación.
- **Tiradas de d20:** Añades tu modificador de Sabiduría a las tiradas en las que necesitas determinación y disciplina. También utilizas tus Sabiduría para mantener la compostura y para evitar el Terror.

CARACTERÍSTICAS

Las características de una criatura describen sus habilidades básicas.

VIDA

La Vida describe el daño máximo que una criatura u objeto puede recibir. Representan su resistencia, durabilidad, suerte y la habilidad para soportar dolor. Cuando un objeto recibe un daño igual a su tirada de vida se rompe, pero cuando una criatura recibe daño igual a su vida, queda inconsciente. Para más información, puedes mirar la sección de Combate más adelante en este capítulo.

Tu Vida es igual a tu puntuación de Fuerza más tu bonificación por clase, pero puede aumentar. Si tu puntuación de Fuerza varía, tu Vida también.

DEFENSA

La Defensa representa la resistencia de una criatura a ser herida. Salvo que tu raza varíe su valor, tu Defensa es igual a tu Destreza cuando no llevas armadura. El valor de tu Defensa varía al usar armaduras o escudos.

La mayoría de objetos tienen una armadura 5, pero el DJ puede cambiar este valor si lo ve necesario.

PERCEPCIÓN

La Percepción funciona tiene una puntuación y un modificador igual que un atributo. Una alta Percepción indica sentidos afilado y una Percepción baja indica unos sentidos agotados o pésimos.

Tu Percepción base es igual que tu puntuación de Inteligencia, pero cada raza puede aumentar este valor. Añades tu modificador de Percepción a las tiradas en la que quieres detectar trampas, escuchar sonidos, ver lo que se encuentra en la oscuridad u observar detalles.

TERROR

La mayoría de aventureros retirados viven tranquilos y disfrutan de una jubilación merecida. Otros vuelven derrotados e incapaces de seguir luchando, y aquellos que más han sufrido pasan el resto de su vida en monasterios, condenados a recordar una y otra vez las horribles escenas que presenciaron.

El Terror indica la locura a la que se ve sometido un aventurero cuando descubren algo extraño, horrible o desconcertante. Presenciar la muerte de un aliado, conocer el destino de los aldeanos raptados o ver las torturas a las que se ven sometidos producen terror.

TERROR TOTAL

Los aventureros empiezan con un terror inicial 0 y no pueden tener un valor superior a 4.

GANAR TERROR

Hay situaciones en las que un aventurero gana terror debido al miedo las cuales corresponden al juicio del DJ.

Cuando te encuentras frente a una situación horrenda, realizas una tirada de Sabiduría. Si la fallas, ganas un punto de terror y no puedes actuar durante 1 ronda.

Cuando tu puntuación de Terror llega a 4, entras en Locura.

LOCURA

Cuando te vuelves loco, tu terror vuelve a ser 0 y tiras 1d6 para conocer el efecto de este.

TABLA DE ESTADOS DE LOCURA 1d6 Estado de locura

- 1 Catatonia: Tu miedo te impide moverte y estás indefenso durante 1 minuto. Cada ronda debes realizar una tirada de Sabiduría para salir de catatonia.
- 2 Malestar: La imagen frente a tí es tan horrendas que te hace vomitar. Durante 1 minuto, tus tiradas de Fuerza y Destreza reciben un penalizador de -2.
- 3 Violencia: El miedo se apodera de ti y no sabes distinguir amigo de enemigo. Durante un minuto debes atacar cada ronda, y debes superar una tirada de Sabiduría. Si fallas, atacas a la criatura más cercana.
- 4 Pánico: El instinto te domina y solo deseas huir. Durante un minuto, debes realizar una tirada de Sabiduría. Si la fallas, sales huyendo en dirección contraria a aquello que te aterrizó con una acción.
- 5 Confusión: El horror que has presenciado te impide pensar con claridad. Durante 1 minuto, tus tiradas de Inteligencia y Sabiduría reciben un penalizador de -2.
- 6 Coraje: Te recompones y no sufres ningún efecto.

ALTURA

La altura representa la altura de una criatura. Cada aventurero puede elegir la altura que quiera para su aventura según la raza que haya escogido.

TAMAÑO

El tamaño representa el espacio que ocupa y que puede ocupar para realizar una acción. Las criaturas ocupan un área cuadrada de 5 pies de lado. El DJ decide el espacio que ocupa una criatura al realizar ciertas acciones.

RANGO

Las armas y hechizos tienen un rango definido. Un aventurero puede interactuar y atacar con armas cuerpo a cuerpo a objetos y criaturas adyacentes al espacio ocupado por su tamaño.

Las armas lanzables, a distancia y hechizos incluyen su rango dentro de la descripción.

VELOCIDAD

La Velocidad indica la rapidez con la que una criatura se mueve. Durante una ronda, una criatura puede recorrer una distancia igual a su Velocidad si usa su movimiento o el doble si usa su acción.

TIPOS DE MOVIMIENTO

- **Sigiloso:** Una criatura que se mueve silenciosamente no hace ruido y se mueve con cuidado. Mientras te mueves sigiloso, recorres la mitad de tu velocidad con tu movimiento y los enemigos reciben un penalizador de -1 en sus tiradas de Percepción.

- **Andar:** La forma básica de moverse, te mueves tu Velocidad con tu movimiento.
- **Correr:** Recorres la máxima distancia que puedes sin preocuparte de nada más. Te desplazas el doble de velocidad con tu acción. No puedes utilizar tu movimiento durante la ronda que utilices correr.

TERRENO DIFÍCIL

No todos los terrenos se pueden atravesar con la misma facilidad. Los suelos llenos de aceite, las rocas puntiagudas y las zonas llenas de obstáculo se consideran terreno difícil. Una criatura que se mueve por este terreno reduce a la mitad la distancia que puede recorrer (redondeo abajo).

Los efectos de los terrenos difíciles son acumulables. Por ejemplo, un enano con 30 pies de movimiento que se mueve por una pendiente aceitada podrá andar 7 pies. Cualquier criatura puede moverse al menos 1 pie sin importar las dificultades del terreno.

ESPACIOS REDUCIDOS

Una criatura puede moverse por espacios iguales o superiores a su Tamaño y Altura sin problemas. Para espacios inferiores, una criatura puede moverse por estos andando o sigilosos la mitad de la distancia normal.

MOVER OTRAS CRIATURAS

Una criatura puede ser movida por otra por voluntad propia o no siempre que la criatura tenga la Fuerza suficiente.

PELIGROS DEL DESPLAZAMIENTO

Si una criatura movida pudiese sufrir daño durante el movimiento, como son trampas o elementos del entorno, esta puede realizar una tirada de Destreza para evitar el daño.

MOVERSE ENTRE CRIATURAS

Una criatura no puede pasar por el espacio ocupado por una criatura viva. Sin embargo, puede atravesar el espacio ocupado por una criatura inconsciente o muerta y el espacio ocupado se considera terreno difícil.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Una criatura suele moverse al correr, escalar, deslizarse por superficies... pero también existen otras formas de movimiento.

El DJ puede permitir formas de movimientos que considera factibles dentro del sentido común, como lanzar un aliado sin sufrir los efectos de terreno difícil.

CAÍDAS

Cuando caes una distancia superior a 15 pies, recibes daño de caída. El DJ debe consultar la tabla de caída para saber la cantidad de daño. El aventurero puede realizar una tirada de Destreza para reducir a la mitad el daño recibido.

TABLA DE DAÑO POR CAÍDA

Distancia en pies	Daño en terreno sólido	Daño en terreno líquido
15-24 pies	1d6	1d3
25-34 pies	2d6	1d6
35-44 pies	4d6	2d6
45-54 pies	8d6	4d6
55-64 pies	12d6	6d6

CAER DE CULO

Cuando caes sobre el terreno, se considera que caes de culo y no te puedes levantar hasta la siguiente ronda.

CAER SOBRE UN ENEMIGO

Si caes sobre un enemigo, reduces a la mitad el daño que hubieses recibido y la criatura sobra la que caes recibe el mismo daño. Un aliado puede realizar una tirada de Fuerza para atraparte durante la caída y reducir el daño recibido a 0.

DAÑO

Existen diversas fuentes de daño a disposición de los aventureros. Las armas, hechizos, ciertas condiciones ambientales, caídas y demás pueden herir a una criatura.

El daño describe las heridas y cansancio que sufre una criatura. Este puede ser un daño fijo, el resultado de una tirada de dados o una combinación de ambos.

RECIBIR DAÑO

Cuando una criatura recibe daño, añade el valor de daño recibido a su daño total. El daño total inicial de una criatura es 0 y no puede superar su Vida.

TIRADA DE DAÑO

Realizas una tirada de daño cada vez que ataques. Si un ataque realiza daño a más de una criatura, todas las criaturas reciben el mismo daño de la tirada.

DAÑO EXTRA

En ciertas ocasiones se puede realizar un daño adicional de diversas fuentes como el estado berserk. Solo puedes añadir el daño si se supera la tirada de ataque, y todo daño extra es acumulativo.

DAÑO MÁXIMO

Una criatura que sufre daño igual o superior a su Vida se vuelve incapacitada. Si una criatura enemiga sufre daño igual a su Vida, esta muere instantáneamente. Si un objeto sufre daño igual a su Vida, este es destruido.

Ninguna criatura u objeto puede sufrir más daño que su Vida. Cualquier daño extra es ignorado inmediatamente.

MUERTE INSTANTÁNEA

Una criatura enemiga muere recibe daño igual a su Vida. Un aventurero muere instantáneamente si recibe daño igual a su Vida en un solo ataque.

Una criatura muerta cae al suelo y convierte en terreno difícil el espacio que ocupaba.

INCAPACITADO

Un aventurero cae incapacitado cuando su daño es igual a su Vida y cae al suelo inconsciente. Un aventurero se encuentra incapacitado hasta que su daño deje de ser igual a su Vida, y cualquier daño que reciba tras esto hace que muera.

Mientras estás incapacitado, pasas a estar en estado crítico y debes realizar una tirada de salvación para saber tu destino.

TIRADA DE SALVACIÓN

Una tirada de salvación define el destino de tu aventurero. Al final de cada ronda en la que te encuentres en estado crítico, lanza 1d6. Si sacas 1, mueres instantáneamente. Si sacas un 6, te recompones y te curas 1 punto de daño. Cualquier otro resultado hace que permanezcas inconsciente hasta que acaba el combate o eres curado.

CURAR DAÑO

Las criaturas pueden curarse tras descansar o al usar equipo y hechizos. Cuando una criatura se cura, reduce el daño recibido por la cantidad curada.

DESCANSAR

Un descanso es un periodo de inactividad en el que los aventureros se recuperan antes de continuar la aventura. Puedes realizar un descanso corto o un descanso largo.

Durante un descanso corto, puedes recuperar el aliento, rezar, recomponer tus poderes o tratar tus heridas. Los aventureros mágicos recuperan uno de sus espacios de conjuros gastados y todos los aventureros se curan 1d6 de daño. Un descanso corto dura 1 hora.

Durante un descanso largo, puedes dormir, meditar, realizar una sesión intensa de oración, estudiar un tomo arcano y realizar tratamientos completos de curación. Los aventureros mágicos recuperan todos los espacios de conjuro gastados y todos los aventureros se curan los puntos de daño recibidos. Un descanso largo dura 8 horas.

Si una criatura o algo interrumpe el descanso por más de un minuto, se pierde el tiempo de descanso y se debe empezar de nuevo para ganar sus beneficios.

MUERTE

Cuando una criatura muere, esta se convierte en un objeto y no puede ser curada.

Nadie sabe qué sucede realmente una vez mueres. Algunos credos como el de la Diosa de la Madre Tierra creen que las almas de los muertos ascienden hasta los jardines de oro, donde descansan eternamente. Otros como la Tradición Chamánica de los Pequeños Espíritus creen que un alma que murió de vejez o enfermedad habita el lugar que más quiso en vida, mientras que aquellas que murieron en combate se reencarnará en un arma que esta solo podrá abandonar cuando haya alcanzado la gloria.

Sea como fuere, la muerte es una constante amenaza de la que nadie puede huir sin importar tu fuerza o poder.

CREANDO UN NUEVO PERSONAJE

Si mueres, no puedes continuar la aventura y debes crear un nuevo aventurero. Sin embargo, si los demás jugadores empiezan una nueva aventura y han sacado tu cadáver del lugar donde falleciste, el DJ puede considerar que fuiste enterrado con honores y tus compañeros te entregan los objetos de tu antiguo personaje salvo armas y armaduras.

ESTADOS NEGATIVOS

Los estados negativos describen una variedad de efectos que alteran las capacidades de una criatura. El efecto define cuanto tiempo dura y qué se puede hacer para eliminarlo. Si no es especificado, el estado negativo es permanente.

AGARRADO

El estado agarrado depende de la criatura que la agarra. Si una criatura es agarrada por otra de igual altura o superior, esta no puede moverse hasta superar una tirada de Fuerza o Destreza que la libere del estado.

Si una criatura es agarrada por una criatura inferior, la criatura puede moverse con la mitad de la velocidad hasta superar una tirada de Fuerza o Destreza que la libere del estado.

ATURDIDO

Una criatura aturdida no puede moverse o usar acciones. La criatura obtiene un fallo automático en sus tiradas, y las criaturas que le ataquen añaden un +1 a sus tiradas de ataque.

CEGADO

Una criatura cegada no puede ver. Aquellas criaturas que están cegadas no pueden ver, realizan sus tiradas de ataque con un penalizador de -1, realizan sus tiradas de percepción con una penalizador de -2 y reducen su Velocidad en 10 pies.

CONTROLADO

Una criatura que es controlada deja de tener voluntad propia y sigue las órdenes de su nuevo amo.

DORMIDO

Una criatura dormida se encuentra inconsciente en el suelo. Otra criatura puede despertarla usando una acción, o puede utilizar una tirada de Percepción para despertarse si escucha o huele a un enemigo. Cuando una criatura recibe daño, se despierta.

ENFERMO

Una criatura enferma no se encuentra en las mejores condiciones físicas y realiza sus tiradas de Fuerza y Destreza con una penalización de -1.

ENSORDECIDO

Una criatura ensordecida no puede oír, ya sea porque han escuchado recientemente un fuerte ruido o porque han sufrido daños en sus oídos. El DJ decide cuando una criatura es ensordecida y cuando esta deja de estarlo. Mientras una criatura esté ensordecida, realiza sus tiradas de percepción con una penalizador de -2, y todas las criaturas enemigas que no se encuentren a la vista se consideran en sigilo.

ENVENENADO

Una criatura envenenada realiza todas sus tiradas con un penalizador de -1 y reciben el daño correspondiente al veneno.

INCAPACITADO

Una criatura incapacitada no puede moverse o realizar acciones y se encuentra entre la vida y la muerte. Para más información consulta Daño.

INDEFENSO

Una criatura indefensa no puede defenderse, ya sea por estar atada o porque ha perdido la voluntad de continuar la lucha. No puede atacar y sus tiradas resultan en fallo automático salvo las de percepción.

INMOVILIZADO

Una criatura inmovilizada tiene una velocidad 0, no puede utilizar velocidades adicionales y los ataques realizados contra ella se realizan con un bonificador de +1. Una criatura inmovilizada no puede liberarse hasta superar una tirada de Fuerza o Destreza que la libere del estado.

NAUSEA

Una criatura tiene náusea cuando se les presenta un olor desagradable que no pueden aguantar y al que no están acostumbrados. El DJ decide cuando un aventurero se encuentra en dicha situación y debe realizar una tirada de Sabiduría para aguantar. Si falla, se mantiene en el estado náusea hasta abandonar el olor. Mientras se encuentre en náusea, sus tiradas de percepción reciben una penalizador de -2 y no puede consumir alimentos o pociones.

RALENTIZADO

Una criatura ralentizada solo puede moverse andando y reduce su velocidad a la mitad.

TEMPERATURAS EXTREMAS

Una criatura bajo calor o frío extremo reduce a la mitad su velocidad y realiza sus tiradas de Destreza con un -1. No se puede salir de este estado salvo tras consumir comidas frías o calientes según el clima o tras utilizar ropas adecuadas.

MÚLTIPLES EFECTOS NEGATIVOS

Los efectos negativos son acumulativos y debes eliminarlos todos para obviar los efectos, pero solo sufres las desventajas de una fuente de efectos negativos. Por ejemplo, si eres envenenado por culpa de dos fuentes de veneno, solo sufres los efectos de un tipo de veneno pero debes eliminar ambos para dejar de estar envenenado.

ENTORNO

La partida se desarrolla en un mundo imaginario propio, lleno de criaturas, obstáculos y peligros que se ocultan o están a simple vista.

OBJETOS

Los objetos son elementos inmóviles que pueden ser dañados y destruidos al igual que una criatura.

Los atributos de un objeto son 0 y son inmunes a estados negativos y a hechizos como orinar sangre. Tampoco tienen Percepción ni Velocidad y su Defensa es 5, aunque esta puede cambiar dependiendo del material.

La Vida de un objeto depende de su Tamaño y Altura y es definida por el DJ. Un objeto del tamaño de un humano suele tener una Vida base de 10, mientras que los objetos frágiles suelen tener la mitad de Vida y los resistentes el doble.

Un objeto recibe daño igual que una criatura. Cada vez que recibe daño, pueden aparecer deformaciones, roturas o marcas de golpe. Una vez el daño es igual a su Vida, el objeto es destruido y se vuelve inútil. Ciertos materiales pueden ser inmunes a ciertas fuentes de daño a discreción del DJ. Por ejemplo, una piedra puede obviar el daño de una daga o de rayo áureo.

OBJETOS PUESTOS O CARGADOS

Los objetos que llevas puestos (armas, armaduras, collares...) y aquellos que llevas cargados (pociones, cerillas...) no suelen recibir daño salvo que sean escogidos como objetivos de un ataque.

ROMPER OBJETOS

Puedes romper un objeto para destrozarlo en lugar de dañarlo, como puede ser el caso de una puerta o una cuerda. En ese caso, realizas una tirada de Fuerza según el juicio del DJ. Si la superas, rompes el objeto inmediatamente.

ILUMINACIÓN

La iluminación es una parte imprescindible del entorno. La falta de luz dificulta la Percepción de un aventurero, del mismo modo que la niebla o la nieve pueden dañar la vista. La iluminación del entorno puede ser:

- **Iluminada:** Un área iluminada por el sol, la luna llena, una lámpara y demás formas de iluminación permiten al aventurero y las criaturas ver sin problemas el entorno.
- **Sombras:** Las sombras se forman en las áreas que unen la oscuridad y la luz. El exterior a una fuente de luz o la lluvia crean sombras. Las criaturas que observan en las sombras sin visión en la oscuridad reciben un penalizador en sus tiradas de Percepción según la sombra que exista.

TABLA DE TIPOS DE SOMBRA

Tipo de sombra	Ejemplo	Penalizador
Parcial	Precipitaciones ligeras, luna llena	-1
Media	Lluvia, nevada, luna creciente, zona exterior a una fuente de luz	-2
Oscura	Luna nueva, fuertes precipitaciones	-2

- **Oscuridad:** La oscuridad es la ausencia completa de luz. Un área en la oscuridad está completamente a oscuras y ninguna criatura puede ver en ella.

INVISIBILIDAD

Una criatura o un objeto invisible no puede ser detectado. Se considera en completa oscuridad y no puede ser detectado por enemigos. Una criatura invisible realiza sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con un bonificador de +1.

Pese a ser invisible, una criatura sigue haciendo ruido, deja huellas, mueve los líquidos por los que se mueve o desprende su aroma. El polvo y otras sustancias pueden revelar a una criatura invisible. Si a una criatura invisible se le lanza polvo o una sustancia similar, se considera que está en sombras media.

RANGO Y DISTANCIAS

Las armas a distancia y lanzables al igual que los hechizos tienen un rango definido donde se realiza el efecto.

Mientras que los hechizos incluyen el área definida de actuación, las armas incluyen dos rangos separados por una barra (x/y). El primer valor indica la distancia igual o menor a la que debe encontrarse el objetivo para realizar el ataque sin dificultad adicional. El segundo valor indica el rango máximo del ataque, por lo que los ataques que se encuentren entre ese rango y el primer valor de rango se realizan con un penalizador de -1.

Del mismo modo, existen ciertos rangos en los hechizos que se indican en la propia descripción. Si, por ejemplo, un hechizo no incluye su objetivo, indica que el hechizo se lanza sobre uno mismo o actúa según la descripción de este.

INTERPRETANDO A TU PERSONAJE

La interpretación abarca todas las decisiones que el DJ y los jugadores realizan sobre los aventureros y el entorno. Algunas decisiones pueden ser simples como abrir una puerta o más complejas como elegir si ayudar a tu compañero en apuros o asegurar la muerte de la mayor amenaza para el grupo. Estas decisiones deben ceñirse a la personalidad, trasfondo e historia de los personajes, asegurándose que es el camino que hubiera tomado tu personaje aunque el jugador no está obligado a ello.

Cada persona tiene su estilo de juego y de interpretación. A la mayoría les gusta sumergirse en el mundo y actuar. Otros prefieren describir lo que su personaje hace y dice con sus propias palabras sin imitarlos. No es necesario que una persona interprete si no está cómoda con ello, lo importante es darle esa ventana de oportunidad y permitir un ambiente en el que cualquiera puede actuar como prefiera.

TOMA DE DECISIONES

A pesar de que puedes intentar todo lo que quieras durante la partida, lo mejor es pensar cuál sería la acción que tomaría tu aventurero. Si no tienes claro cómo actuar al dirigir a tu personaje, aquí puedes encontrar ciertas ayudas:

TRASFONDOS

El trasfondo describe la historia que ha tenido tu aventurero antes de ese momento. Por ejemplo, una enana a la que le han cortado la barba sentirá desconfianza hacia otras razas o puede que no se sienta digna de la posición en la que se encuentra tras perder su símbolo de orgullo enano. Cada jugador puede interpretar un trasfondo de forma distinta y tener opiniones diferentes de cómo esto le ha afectado.

PERSONALIDAD

La personalidad indica la forma de comportarse de dicho aventurero, aunque no pasa nada por actuar fuera de tu personalidad de vez en cuando. Un tiefling sádico puede jugar con la vida del último goblin, o una saurio avara ocultará los tesoros que encuentre del resto de miembros del grupo.

POSESIONES ESPECIALES

La posesión especial puede ayudarte a definir el comportamiento de tu aventurero al igual que parte de su historia. Un mediano con una cesta de bocadillos de miel será un glotón que no se detiene ante la idea de comida, o una humana con una flecha silbante puede ser una maestra del engaño que esté acostumbrada a la ocultación.

RELACIÓN CON LOS OTROS AVENTUREROS

Es común que en los juegos de rol los aventureros hayan establecido lazos entre sí antes de la aventura. Nosotros preferimos que los jugadores no se conozcan y vayan juntos por la aventura, pero no hay ningún problema en crear un lazo previo con el resto de jugadores.

Dos aventureros pueden ser amantes si ambos están de acuerdo y ambos llevarán la interpretación de su romance hasta los puntos en los que se sientan cómodo con ello. De igual forma, dos aventureros pueden tener una rivalidad entre ellos que puede manifestarse durante la partida siempre que dicha rivalidad no se expapole fuera de la mesa.

Durante la partida es posible que estas relaciones cambien de forma drástica o que un aventurero deje de percibir a otro como antes. La frialdad de un aventurero ante la muerte de su compañero puede apagar el amor que existía entre dos amantes, y el haber sobrevivido a una experiencia cercana a la muerte puede acabar con las viejas rencillas del pasado.

Cada mesa crea su propio mundo y partida, por lo que tenéis total libertad para realizar los giros y cambios que creáis convenientes para avanzar la historia.

FORTUNA

La Fortuna es la manifestación de la suerte o la intervención divina en el mundo que habitáis y una acción que parecía predestinada a fallar puede tornarse en el último momento.

Cuando un jugador realiza una buena interpretación de su aventurero o cuando alguien tiene una idea imaginativa y excepcional o hace cualquier cosa para mejorar la experiencia de juego, el DJ puede recompensar al aventurero con Fortuna.

Cuando consigues Fortuna, puedes gastarla para:

- Convertir una tirada d20 fallida en un éxito automático.
- Añadir 1d6 a la tirada de 1d20 de un compañero.
- Convertir la tirada de daño de un arma o hechizo en su máximo automáticamente.

Una vez gastas Fortuna, dejas de tenerla y no puedes volver a usarla hasta que el DJ te recompense con ella. Varios jugadores pueden tener Fortuna a la vez, y es decisión del DJ el otorgar Fortuna a los jugadores según considere.

INTERACCIÓN SOCIAL

La interacción social en la partida se suele realizar a través de la interpretación de nuestro aventurero. Cuando hablas con otro aventurero o con algún individuo que pueda dar información importante, debes describir lo que dices o hablar como si fueses tu aventurero. Los otros jugadores y el DJ actúan de la misma forma.

COFLICTO SOCIAL

En ciertas ocasiones, cuando queremos que un personaje no jugable (PNJ) realice una acción que no está dentro de su forma de actuar, el DJ puede pedirle a los aventureros que realicen una tirada de Sabiduría o Inteligencia dependiendo del contexto. Un aventurero puede utilizar su Inteligencia para engañar a alguien para que les ayude mientras que otro puede utilizar una tirada de Sabiduría para calmar a un rehén para evitar que no delate vuestra posición.

Si realizas una tirada social en la que el resultado de la tirada es un 1 natural, tu tirada tiene el resultado opuesto al deseado. Una criatura que intentas calmar se alterará más de lo que está, una criatura a la que quieras persuadir se volverá intratable y una criatura a la que intentas intimidar no te tendrá miedo. Cualquier intento posterior de realizar la misma acción desencadenará en un fracaso o el DJ aumentará la dificultad de la tirada.

Las acciones sociales más frecuentes suelen ser:

- **Amistad:** Intentas mejorar la opinión que tiene una persona sobre ti o ayudar a alguien que se encuentra en apuros o requiere apoyo emocional. Para entablar amistad con una criatura, realiza una tirada de Sabiduría contra su Sabiduría. Si la superas, la criatura se vuelve amigable y te hace caso.
- **Engañar:** Intentar ocultar la verdad, crear un señuelo o hacer que un enemigo piense que estás malherido. Para engañar con una criatura, realiza una tirada de Inteligencia contra su Inteligencia. Si la superas, la criatura creerá que tu engaño es la verdad.
- **Intimidar:** Intentas amenazar o hacer sentir incómoda a otra criatura para que te ayude o para que salga huyendo. Para intimidar a una criatura realiza una tirada de Sabiduría (o Fuerza si infringes daño físico) contra su Sabiduría. Si la superas obtienes el resultado deseado.
- **Persuadir:** Intentas convencer a otra criatura para que revele un secreto, cuente una información que le da miedo revelar o que haga algo en contra de su voluntad. Para persuadir a una criatura, realiza una tirada de Sabiduría contra su Sabiduría. Si la superas, la criatura hará la acción que deseabas.
- **Burla:** Intentas enfurecer o alterar emocionalmente a un enemigo para convertirte en el objetivo de sus ataques o para que este deje de estar concentrado. Para burlarte de una criatura debes realizar una tirada enfrentada de Inteligencia contra su Sabiduría. Si la superas, la criatura solo te atacará a ti durante el combate o realizará sus ataques con un penalizador de -1.

COMBATE

El combate es el enfrentamiento entre una o más criatura. Puesto que aquellos que salgan perdedores del combate ponen en juego su vida, cada jugador tiene tiempo suficiente para elegir qué va a hacer durante cada ronda de combate.

EL CAMPO DE BATALLA

Antes de cada combate, el DJ describe la escena, los puntos más importantes de esta y el área donde os encontráis. El DJ puede dibujar el mapa en un trozo de papel, utilizar una pizarra con cuadrículas, usar una maqueta a escala donde podéis controlar las miniaturas o simplemente describirla.

En Goblins, Goblins y Goblins, la posición de cada aventurero y los enemigos es muy importante ya que permite conocer el rango efectivo de una criatura, pero uno puede jugar sin necesidad de conocer sus posiciones relativas y queda en manos del DJ decidir dónde os encontráis.

CONOCER LOS ALREDEDORES

La mayoría de veces las criaturas saben que van a ser atacadas. Si una criatura estaba oculta de otra, aparece de la nada o ataca a su enemigo mientras este duerme, permite que esa criatura ataque antes de iniciar un combate.

Si una criatura ataca bajo las condiciones anteriores, las criaturas enemigas realizan una tirada de Percepción. Si la fallan, son atacados antes de que se inicie el combate.

ESTRUCTURA DE UNA RONDA

El combate se divide en espacios de tiempo de 10 segundos llamados rondas. Una ronda se compone de una acción, una acción adicional, un movimiento, una reacción y una acción gratuita. Los aventureros siempre atacan antes que sus enemigos y deben decidir cómo ordenar sus turnos.

Una vez han terminado los turnos de los aventureros, los enemigos bajo el control del DJ actuarán acorde a su comportamiento y con el orden que el DJ prefiera.

Una vez que un aventurero o una criatura han terminado su turno no pueden volver a actuar hasta la siguiente ronda.

INICIO DE LA RONDA

El inicio de la ronda indica el inicio de los turnos de los aventureros y resuelve aquellos efectos que deberían terminar en este momento, como pueden ser los efectos de un hechizo que perduran hasta el final de una ronda. El combate se continúa de forma normal.

FIN DE LA RONDA

El fin de la ronda indica el fin de los turnos de los enemigos y finaliza los efectos que estaban activos y deben terminar en ese punto.

El combate finaliza cuando los enemigos o los aventureros mueren, se rinden, huyen o quedan inconscientes. Si no es así, se pasa al inicio de una nueva ronda.

ACCIÓN

Puedes utilizar tu acción para realizar una actividad, la cual puede ser:

- **Atacar:** Utilizas un arma o tus puños para atacar a un enemigo. Para más información consulta Atacar.
- **Lanzar un conjuro:** Lanzas un conjuro y realizas su efecto. Para lanzar un hechizo debes elegir al objetivo, cumplir los requisitos especificados y realizar los efectos explicados en la descripción de este.
- **Concentrarte:** Ciertos conjuros requieren de tu concentración para que el efecto no desaparezca. Si quieres continuar el efecto del hechizo, debes utilizar tu acción para centrarte en la tarea que estás realizando.
- **Terminar un efecto:** Puedes finalizar un efecto creado por un conjuro lanzado por ti y terminarlo de forma prematura.
- **Buscar:** Puedes buscar o localizar a un enemigo. Durante el combate, puedes realizar una tirada enfrentada de tu Percepción contra su Destreza. Si la superas, localizas al objetivo y deja de estar oculto para ti y tus compañeros.
- **Ocultarse:** Puedes ocultarte en medio del combate si existe una cobertura o una zona en sombras u oscuridad. Realiza una tirada de Destreza y, si la superas, pasas a estar oculto y ninguna criatura enemiga puede encontrarte hasta que te busquen. Mientras estés oculto, realizas tus tiradas de ataque con un bonificador de +1. Una criatura puede adivinar dónde te encuentras y atacar con un penalizador -3. Si el golpe da, recibes el daño correspondiente y dejas de estar oculto.
- **Recargar:** Montas el mecanismo de un arma con la propiedad Recarga con la que has atacado y colocas un nuevo proyectil para volver a atacar con ella.
- **Correr:** Te desplazas con todas tus fuerzas una distancia igual al doble de tu Velocidad. Si utilizas tu acción para correr, no puedes utilizar movimiento hasta tu turno.
- **Estabilizar:** Puedes realizar una tirada de Inteligencia sobre una criatura en estado crítico. Si la superas, tu aliado se estabiliza y no realiza su tirada de salvación.
- **Usar un objeto:** Puedes usar un objeto que lleves contigo o que esté adyacente a ti.
- **Actividades adicionales:** Puedes usar tu acción para realizar una actividad con la que esté de acuerdo del DJ.

ACCIÓN MENOR

Puedes utilizar tu acción adicional para realizar una actividad que no requiere de mucho tiempo o que sea simple como:

- **Hacer un ataque adicional:** Puedes utilizar tu acción adicional para realizar un segundo ataque. Para más información consulta Atacar.
- **Lanzar conjuros:** Ciertos conjuros te permiten lanzarlos sin necesidad de utilizar una acción completa, como son los hechizos de la tradición mágica Batalla.
- **Desenvainar y envainar un arma:** Guardas un arma y sacar otra en su vaina para usarla posteriormente.
- **Crear un obstáculo menor:** Puedes tirar al suelo un objeto o lanzar un líquido para convertir el terreno que ocupa el obstáculo en terreno difícil.
- **Actividades menores adicionales:** Puedes usar tu acción adicional para realizar una actividad poco compleja con la que esté de acuerdo el DJ.

MOVIMIENTO

Durante tu movimiento puedes moverte una distancia igual a tu Velocidad.

Durante tu movimiento puedes utilizar cualquier tipo de movimiento especial como puede ser mantener el equilibrio, escalar, saltar, andar agachado o arrastrarse.

- **Mantener el equilibrio:** Te mueves por terreno deslizante o de poca anchura. Cuando te mueves por este terreno, debes realizar una tirada de Destreza. Si fallas, dejas de moverte este turno. Si sacas un 1 natural caes al vacío.
- **Escalar:** Te desplazas por terreno vertical con tus manos o una herramienta como terreno difícil. El DJ puede pedirte una tirada de Fuerza para comprobar que puedes mantenerte agarrado a la pared, ya sea por cansancio u otras razones. Si sacas un 1 natural caes al vacío.
- **Saltar:** Te desplazas hacia otra superficie alrededor tuya sin tocar el suelo. También puedes saltar cuando quieres evitar un obstáculo sin escalar o andar. Puedes saltar hacia arriba u horizontalmente.

Puedes saltar hacia arriba una altura igual o inferior a la mitad de tu puntuación de Destreza en pies. Si quieres saltar una altura superior, el DJ puede decidir que es posible si superas una tirada de Destreza.

Puedes saltar hasta 5 pies más tu bonificador de Destreza en pies hacia delante. Si realizas una carrerilla previa, incrementa la distancia saltada en 5 pies. Si quieres saltar una distancia mayor, el DJ puede decidir que es posible si superas una tirada de Destreza.

- **Sigiloso:** Te mueve silenciosamente y con cuidado de no alertar a los enemigos. Mientras te mueves sigiloso, te mueves a la mitad de tu Velocidad y continúa reduciéndose si es terreno difícil o si el espacio es muy estrecho y los enemigos reciben un penalizador de -1 en sus tiradas de Percepción.
- **Arrastrarse:** Te mueves por el suelo sin levantar el vientre de este. Mientras te arrastras te mueves a la mitad de tu Velocidad y continúa reduciéndose si es terreno difícil o si el espacio es muy estrecho. Puedes usar una acción adicional para tirarte al suelo y otra acción adicional para levantarte. Mientras te arrastres, los enemigos reciben un penalizador de -1 al detectarte y un -1 al atacar con armas a distancia.
- **Nadar:** Te desplazas por líquidos con suficiente profundidad como si se tratasen de terreno difícil. El DJ puede pedirte una tirada de Fuerza si nadas en aguas turbulentas. Si fallas, no avanzas durante este turno, y si sacas un 1 natural, el agua te arrastra. Para más información consulta Equipo en el capítulo 1.

REACCIÓN

Una reacción se activa cuando una criatura ajena a ti realiza una acción específica. A esta acción específica se la llama desencadenante, y puede abarcar diferentes acciones.

Cuando un enemigo usa un desencadenante, puedes utilizar una acción acorde como lanzar un conjuro o usar tu ataque de oportunidad para atacar a un enemigo que intente escapar de tu rango cuerpo a cuerpo.

ACCIÓN GRATUITA

Una acción gratuita es una acción que no requiere esfuerzo al realizarla como dar un grito, hablar con tus compañeros o tirar un arma al suelo.

ATACAR

Realizas un ataque cuando intentas dañar a una criatura u objeto y se suele resolver con una tirada de ataque. Existen varios tipos de ataques.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Realizas una tirada de ataque con un arma cuerpo a cuerpo al golpear a tu enemigo con esta o al lanzársela.

ELIGE A UN OBJETIVO

Elige a la criatura objetivo del ataque. El objetivo debe encontrarse estar a 5 pies de tí o a 10 si tu arma tiene la propiedad gran alcance.

REALIZA LA TIRADA DE ATAQUE

Realiza una tirada de ataque contra la Defensa del objetivo. Normalmente añades tu modificador de Fuerza a la tirada, pero las armas sutiles pueden sustituirlo por tu modificador de Destreza.

RESULTADO DEL ATAQUE

Si tu tirada supera la Defensa del objetivo, el ataque es exitoso e infringes daño al enemigo igual a el resultado de tu tirada de daño. Si fallas, el enemigo esquiva el golpe o lo desvía. Si el resultado de tu tirada es un 1 natural, esta se parte y se vuelve inservible.

TIPOS DE ATAQUE CUERPO A CUERPO

Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo, puedes elegir una de las siguientes opciones al realizar la tirada de ataque:

- **Ataque simple:** Realizas tu ataque sin moverte y sin ninguna cualidad especial. Es el tipo de ataque que se realiza si el jugador no especifica la naturaleza del ataque.
- **Ataque en placaje:** Realizas tu tirada de ataque con un penalizador de -1. Si la superas, realizas tu ataque y tu objetivo y tú os movéis hasta una distancia igual a tu puntuación de Fuerza en pies.
- **Ataque en finta :** Realizas tu tirada de ataque con un penalizador de -1 y te desplazas 5 pies hacia atrás sin activar la reacción de tu enemigo.
- **Ataque tumbador :** Realizas tu tirada de ataque con un penalizador de -1 y, tras infringir el daño, tu enemigo realiza una tirada de Destreza. Si falla, este cae al suelo.

ATAQUES A DISTANCIA

Realizas una tirada de ataque a distancia al disparar a un enemigo con un proyectil.

ELIGE A UN OBJETIVO

Elige a la criatura objetivo del ataque dentro del rango del arma. Para más información, consulta Rangos y Distancias.

REALIZA LA TIRADA DE ATAQUE

Realiza una tirada de ataque contra la Defensa del objetivo y le añades tu modificador de Destreza a tu resultado.

RESULTADO DEL ATAQUE

Si tu tirada supera la Defensa del objetivo, el ataque es exitoso e infringes daño al enemigo igual al resultado de tu tirada de daño. Si fallas, el enemigo esquiva el golpe o lo desvía. Si el resultado de tu tirada es un 1 natural la cuerda o el mecanismo interno de esta se rompe.

TIPOS DE ATAQUE A DISTANCIA

Cuando realices un ataque a distancia, puedes elegir una de las siguientes opciones antes de realizar la tirada de ataque:

- **Ataque simple:** Realizas tu ataque sin moverte y sin ninguna cualidad especial. Es el tipo de ataque que se realiza si el jugador no especifica la naturaleza del ataque.
- **Disparo certero:** Realizas tu tirada de ataque con un penalizador de -2 pero seleccionas la parte del cuerpo donde disparas. Si la superas, el DJ decide el efecto que tiene el ataque en el objetivo.
- **Flecha a la rodilla:** Realizas tu tirada de ataque con un penalizador de -2 para que tu proyectil tire al suelo al enemigo.

COBERTURA

Ciertos terrenos y objetos pueden ofrecer protección contra ataques a distancia o hechizos.

- **Cobertura media:** Si un objeto o terreno cubren la mitad de tu altura, los ataques a distancia que realice un enemigo contra tí reciben una penalización de -2.
- **Cobertura de tres cuartos:** Si un objeto o terreno cubren 3/4 de tu altura, los ataques a distancia que realice un enemigo contra tí reciben una penalización de -4.
- **Cobertura completa:** Si un objeto o terreno cubren toda tu altura, los ataques a distancia que realice fallan automáticamente salvo que se trate de ciertos hechizos.

ATAQUES CON DOS ARMAS

Si llevas un arma ligera en cada mano, puedes usar tu acción adicional para realizar un ataque adicional con tu otra arma con un penalizador de -2 a tu tirada de ataque.

ATAQUES CON UN OBJETO

Realizas una tirada de ataque con un objeto que no se trate de un arma improvisada al lanzarlo, como puede ser un vial de aceite ardiendo. Las tiradas de ataque con estos objetos se realizan añadiendo tu modificador de Fuerza y siguen las reglas descritas en Equipo.

ATAQUES CON UN HECHIZO

Realizas un ataque con un hechizo según se especifica en Magia.

ATAQUES CON UN ATRIBUTO

Realizas una tirada de ataque con un atributo enfrentándola a la tirada del mismo atributo de tu enemigo para realizar acciones especiales u ataques no letales

AGARRAR

Si tienes al menos una mano libre, puedes agarrar a otra criatura. Elige a un objetivo adyacente a tí y realiza una tirada enfrentada de tu Fuerza o Destreza contra la Destreza de tu objetivo. Una criatura que ya está agarrada falla automáticamente la tirada enfrentada.

Si superas la tirada, el enemigo queda agarrado y no puede moverse mientras le agarras. Si recibes daño físico o si eres aturdido, del mismo modo que dejas de agarrar a tu objetivo si te mueves o si eres movido.

Para liberarse de un agarre, el objetivo debe superar una tirada enfrentada de tu Fuerza o Destreza contra su Destreza. Si la supera, el objetivo se libera del agarre y puede desplazarse automáticamente una distancia igual a la mitad de su velocidad.

ATURDIR

Elige a una criatura adyacente a tí y usa tu acción para realizar una tirada enfrentada de tu Fuerza contra su Destreza. Añades un bonus de +1 a tu tirada por cada pie que seas más alto que tu objetivo, y recibes una penalización de -1 por cada pie que seas más bajo que tu objetivo. Si la superas, el objetivo es aturdido.

DESARMAR

Si tienes un arma en tu mano, puedes utilizar tu acción para elegir una criatura adyacente a tí y que sujete un objeto. Realiza una tirada enfrentada de tu Fuerza o tu Destreza si estás usando un arma sutil contra la Destreza de tu enemigo. Si la superas, el enemigo suelta el objeto.

DISTRAER

Elige a una criatura que se encuentre a 20 pies o menos de tí y para usar tu acción adicional para realizar una tirada enfrentada de tu Inteligencia contra su Inteligencia. Si la superas, tu objetivo fija la vista en tí y realiza su próximo ataque o tirada de d20 con un penalizador de -2.

FINTA

Elige a una criatura que se encuentre a 20 pies o menos de tí para usar tu acción adicional y realizar una tirada enfrentada de tu Destreza contra su Percepción. Si la superas, tu próxima tirada de ataque durante este turno recibe un bonus de +2. Además, tu movimiento no activa la reacción de tu enemigo.

TIRAR

Si estás agarrando a un objetivo cuya Altura sea igual o inferior a la tuya, puedes usar tu acción adicional para realizar una tirada enfrentada de tu Fuerza contra su Fuerza. Si la superas, tú y tu objetivo os movéis una distancia igual a la mitad de tu Velocidad.

ATACAR A OBJETOS LLEVADOS POR UN OBJETIVO

Puedes usar tu acción o tu acción adicional si realizas un ataque con dos armas para atacar a un objeto que lleva un enemigo como una armadura, un arma o una mochila. La tirada de ataque se realiza con un penalizador de -2 y, si el objeto recibe daño suficiente, este se rompe y se vuelve inservible. El DJ decide qué ataque hacen daño a los objetos elegidos y cuáles no. Por ejemplo, una espada puede ser inmune al daño producido por unos abrojos.

PENALIZACIONES SITUACIONALES PARA TIRADAS DE ATAQUE

Tus tiradas de ataque pueden sufrir una penalización en ciertas ocasiones, como puede ser que un objetivo se encuentre entre las sombras o detrás de una cobertura. Para saber las penalizaciones pertinentes, puedes consultar los apartados de Iluminación y Cobertura.

Del mismo modo, el DJ puede decidir que una situación donde normalmente sería necesaria una penalización no se añada a la tirada, o puede definir nuevas situaciones en las que son necesario el uso de penalizaciones.

CAPÍTULO 3. ENEMIGOS



EL MUNDO ESTÁ PLAGADO POR UN complejo bestiario que cubre las especies cada hábitat conocidos. Es posible que hayáis visto en los mercados más exóticos prendas confeccionadas con escamas de basiliscos o armaduras adornadas con plumas de Coatl. Todos saben que el mejor remedio para el resfriado son polvos de colmillo de Sahuagins y que si quieres tener éxito en el amor, debes llevar un colgante con la garra de una bruja del agua siempre puestos. Los aventureros son los encargados de enfrentarse a estas criaturas y de derrotarlas en cruentas batallas donde la muerte siempre está presente. Por desgracia, y debido a vuestra inexperiencia, solo podéis optar a los contratos que nadie más quiere: exterminio de goblins.

Los goblins son una raza antropomórfica, conocidas por su piel verde, sus ojos amarillos, sus largas y aguileñas narices, sus rechonchas barrigas y su naturaleza maligna. A pesar de que la mayoría de goblins no superan los 3 pies, aquellos que han vivido durante más años son capaces de superar los 8 pies y de pesar más de 100 kg.

Viven en extensas manadas y buscan refugio en cuevas, ruinas y cualquier estructura abandonada. Las manadas siguen al alfa, el cual decide qué asentamientos atacar y controla el orden dentro de la comunidad. Los goblins se reproducen a un ritmo acelerado, por lo que roban y atacan en grandes grupos constantemente en busca de alimento. La mayoría de goblins no son un desafío para los aventureros. Sin embargo, el número hace la fuerza, y más de un grupo bien preparada han fallecido bajo una emboscada.

No son inteligentes, pero tampoco son tontos. No hablan el idioma común y tampoco son capaces de construir trampas elaboradas, pero pueden copiar un trabajo que hayan aprendido de observar a otra criatura. Por ello, algunos pueden reparar mecanismos dentro de unas ruinas o crear armas complejas como ballestas de una mano.

Otra de las principales por las que un goblin es una amenaza se debe a su dominio del engaño. Muchos goblins fingen estar asustados o tristes después de la muerte de sus compañeros y los aventureros deciden dejarlos con vida solo para ser recompensados con una puñalada por la espalda. El Gremio advierte a sus miembros y piden que no dejen a nadie con vida durante un contrato, pero a día de hoy sigue habiendo muchos goblins que han escapado y se han fortalecido con el fin de reclamar venganza.

GOBLINS INFERIORES

Los goblins inferiores son la clase más común de goblins. Bajitos, rechonchos, torpes, estúpidos y crueles, los goblins inferiores llenan las líneas de ataque durante los saqueos y se encargan de proteger sus guaridas de los ataques enemigos.

TIPOS DE GOBLINS INFERIORES.

Clase	Descripción
Guerreros	Soldados con las armas y armaduras que han robado de cadáveres y puestos de guardia. No son muy habilidosos, pero lo compensan con una fiera inconmensurable.
Arqueros	Aquellos menos diestros con el acero prefieren la comodidad de la distancia. Sus arcos no son muy potentes, por lo que lo suplen untando sus flechas en veneno.
Protectores	Los goblins no suelen usar, pero algunos han aprendido su uso tras observar los puestos de guardia y se encargan de proteger a sus hermanos más débiles.
Escurridizos	Elegidos para explorar en busca de peligros gracias a su rapidez, han dominado el arte de mantenerse oculto y pocos los detectan antes de clavar su daga en el cuello enemigo.
Zapadores	Aquellos con más inteligencia que han aprendido a arreglar y fabricar mecanismos y trampas horripilantes que asegurarán la protección de su especie.
Jinetes	Tras años en los bosques y mediante el uso de técnicas de doma han aprendido a montar bestias. La mayoría monta lobos y perros salvajes, pero es posible encontrar otras criaturas domesticadas.

GOBLIN GUERRERO

ALTURA: 3 PIES

Atributos: Fuerza 12, Destreza 11, Inteligencia 8, Sabiduría 8.

Características: Vida 12, Defensa 13 (armadura de cuero), Percepción 12 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 25 pies

Fuerza de muchos: Si un goblin guerrero ataca a un objetivo que ha sido atacado previamente por otro goblin, este recibe un +1 en las tiradas de ataque.

Ataques

-**Lanza o espada** (cuerpo a cuerpo) +2 (1d6)

-**Dagas envenenadas** (cuerpo a cuerpo) +2 (1d4). Si el objetivo recibe daño, este realiza una tirada de Fuerza. Si falla, este es envenenado y recibe 1 punto de daño por veneno cada ronda durante un minuto o hasta ser curado de estado.

Acciones

Llamar a aliados: Cuando recibe más de la mitad de su vida como daño, este puede huir para llamar a sus compañeros.

GOBLIN PROTECTOR

ALTURA: 3 PIES

Atributos: Fuerza 13, Destreza 10, Inteligencia 8, Sabiduría 8.

Características: Vida 10, Defensa 16 (cota de escamas y escudo), Percepción 12. (ven en la oscuridad).

Velocidad: 25 pies

Hermano de escudo: Una vez por combate, cuando un enemigo ataca a un aliado adyacente al Goblin Protector, puede redirigir el ataque del enemigo hacia sí mismo.

Ataques

-**Vara** (cuerpo a cuerpo), +3 (1d4)

-**Abrojos** (a distancia), rango (20/40), munición infinita, 0 (1)

-**Escudo grande** (+2 a Defensa ya incluida), +3 (1d3)

Acciones

Llamar a aliados: Cuando recibe más de la mitad de su vida como daño, este puede escapar para llamar a sus compañeros.

GOBLIN ARQUERO

ALTURA: 3 PIES

Atributos: Fuerza 10, Destreza 13, Inteligencia 8, Sabiduría 8.

Características: Vida 10, Defensa 13 (sin armadura), Percepción 13 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 25 pies

Flecha silenciosa: Si el goblin arquero realiza un ataque a distancia contra un enemigo que no ha sido atacado previamente, este realiza la tirada de ataque con un bonificador de +1 y añade un +1 a su tirada de daño.

Ataques

-**Daga** (cuerpo a cuerpo), 0 (1d4)

-**Arco** (a distancia), rango (60/120), munición 10 flechas, +3 (1d6)

-**Flechas envenenadas** (a distancia), rango (60/120), +3 (1d6). Si el objetivo recibe daño, este realiza una tirada de Fuerza. Si falla, este es envenenado y recibe 1 punto de daño por veneno cada ronda durante un minuto o hasta ser curado de estado.

Acciones

Llamar a aliados: Cuando recibe más de la mitad de su vida como daño, este puede escapar para llamar a sus compañeros.

GOBLIN ESCURRIDIZO

ALTURA: 3 PIES

Atributos: Fuerza 8, Destreza 14, Inteligencia 9, Sabiduría 10.

Características: Vida 8, Defensa 14 (ropas negras), Percepción 14 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 25 pies

Muerte silenciosa: Si el goblin escurridizo ataca sin ser detectado, añade 1d6 a su daño.

Ataques

-**Cerbatana** (a distancia), rango (30/60), munición infinita, +4 (1d3)

-**Abrojos** (a distancia), rango (20/40), munición infinita, +4 (1)

-**Daga** (cuerpo a cuerpo), +4 (1d4)

-**Dagas envenenadas** (cuerpo a cuerpo) +2 (1d4). Si el objetivo recibe daño, este realiza una tirada de Fuerza. Si falla, este es envenenado y recibe 1 punto de daño por veneno cada ronda durante un minuto o hasta ser curado de estado.

Acciones

Llamar a aliados: Cuando recibe más de la mitad de su vida como daño, este puede escapar para llamar a sus compañeros.

GOBLIN ZAPADOR

ALTURA: 3 PIES

Atributos: Fuerza 9, Destreza 9, Inteligencia 12, Sabiduría 10.

Características: Vida 9, Defensa 11 (mantel de cuero), Percepción 12 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 25 pies

Pequeñas reparaciones: Puede utilizar una acción para reactivar trampas activadas previamente.

Genio mecánico: Si el goblin zapador encuentra un mecanismo o herramienta, este aprende a utilizarla si supera una tirada de Inteligencia.

Ataques

-**Ballesta arcaica** (a distancia, recarga), rango (30/90), munición 10 viroles, -1 (1d10)

-**Cóctel Molotov** (a distancia), rango (20/40), munición 3 viales, -1 (1d6)

-**Martillo** (cuerpo a cuerpo), -1 (1d3)

Acciones

Llamar a aliados: Cuando recibe más de la mitad de su vida como daño, este puede escapar para llamar a sus compañeros.

GOBLIN JINETE

ALTURA: 3 PIES

Atributos: Fuerza 10, Destreza 12, Inteligencia 10, Sabiduría 10.

Características: Vida 10, Defensa 13 (goblin y lobo) / 10 (lobo), Percepción 10 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 35 pies

Bestia ágil: Cuando realice una tirada de Destreza para defenderse de un hechizo o para escapar, este puede realizarla con un +2 a la tirada.

De silla inexperta: Cuando el goblin jinete recibe más de la mitad de su vida como daño, se considera que el goblin que montaba al lobo muere y este solo puede realizar un ataque con mordisco.

Ataques

-**Lanza** (cuerpo a cuerpo), 0 (1d6)

-**Honda** (a distancia), rango (30/60), munición 5 flechas, +2 (1d4)

-**Mordisco** (cuerpo a cuerpo), +2 (1d4)

Acciones

Llamar a aliados: Cuando recibe más de la mitad de su vida como daño, este puede escapar para llamar a sus compañeros.

Bestia y amo: El goblin jinete puede atacar dos veces por turno: una con un arma y otra con un mordisco.

HOBGOBLINS

Los hobgoblins son goblins que, ya sea por suerte, habilidad o fuerza de voluntad, han sobrevivido lo suficiente como para convertirse en guerreros increíbles. Pueden variar de tamaño y apariencia según su tipo y están muy por encima de los demás goblins. Normalmente un hobgoblin no tiene ninguna oportunidad contra un hobgoblin, pero si trabaja en equipo con sus compañeros, es probable que salgan con vida.

TIPOS DE HOBGOBLINS.

Clase	Descripción
Luchadores	Salvajes que prefieren luchar con su fuerza bruta. Altos, corpulentos y con una capa de grasa como única armadura, son un peligro a tomar en consideración.
Campeones	Maestros de armas casi tan habilidosos como un guerrero, han pasado la mayor parte de su vida entrenando y fortaleciéndose. Con una velocidad y fuerza superiores, pocos han sobrevivido a un duelo contra ellos.
Chamanes	Cualquier criatura puede nacer con talento para la magia, incluso los goblins. Sus cuerpos en un estado deplorable ocultan un conocimiento envidiable de lo arcano.

HOBGOBLIN LUCHADOR

ALTURA: 7 PIES

Atributos: Fuerza 16, Destreza 12, Inteligencia 9, Sabiduría 9.

Características: Vida 18, Defensa 12 (taparrabos), Percepción 13 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 30 pies.

Espíritu de lucha: Cuando el hobgoblin luchador recibe más de la mitad de su vida como daño, este entra en un estado de ira durante 1 minuto por el que ataca a la criatura más cercana, incluidos sus aliados. Realiza las tiradas de ataque con un bonificador de +1 y añade 1d4 a sus tiradas de daño.

Ataques

-**Garrote** (cuerpo a cuerpo), +6 (1d6+2)

-**Mordisco** (cuerpo a cuerpo), +6 (1d4+2).

Acciones

Lanzamiento salvaje: Si el hobgoblin luchador detecta la presencia de enemigos a 50 pies o menos de él y hay un goblin inferior a su lado, este puede romperle el cuello al goblin inferior para lanzarlo contra el enemigo. Realiza una tirada de Fuerza. Si la supera, el objetivo recibe 2d4 de daño.

HOBGOBLIN CAMPEÓN

ALTURA: 6 PIES

Atributos: Fuerza 14, Destreza 14, Inteligencia 10, Sabiduría 10.

Características: Vida 15, Defensa 15 (Armadura de cuero), Percepción 14 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 30 pies.

Rival poderoso: Al inicio de un combate, el hobgoblin campeón elige a un enemigo como rival. Las tiradas de ataque contra este reciben un bonificador de +2.

Ataques

-**Cimitarra gigante** (cuerpo a cuerpo) +3 (1d8+1)

-**Arco largo** (a distancia, rango (100/200), munición 10 flechas) +3 (1d10+1)

Acciones

Esquive colateral: Cuando un enemigo ataque al goblin campeón y hay un goblin inferior adyacente, puede redirigir el ataque a dicho goblin.

HOBGOBLIN CHAMÁN

ALTURA: 4 PIES

Atributos: Fuerza 9, Destreza 9, Inteligencia 15, Sabiduría 13.

Características: Vida 9, Defensa 9, Percepción 15 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 25 pies.

Maestro de la magia: Posee una lista de hechizos disponibles y tres espacios de conjuros.

Realizas las tiradas de hechizos con el atributo Inteligencia.

Entrenamiento arcano: El hobgoblin puede aprender un truco perteneciente a la tradición de Fuego, Tierra o Tormenta

Hechizos conocidos

-**Estalactita**

-**Golpe de viento**

-**Arenas movedizas**

-**Bola de fuego**

Acciones

Sacrificio a dioses oscuros: El hobgoblin chamán puede usar su acción adicional clavar una daga ritual en el pecho de un goblin inferior cercano cuya piel se torna de un color negro intenso. El goblin inferior muere instantáneamente y el hobgoblin chamán recupera tres espacios de conjuro.

GRAN COMANDANTE GOBLIN

Normalmente un aventurero experto se ríe de los novatos cuando piden consejo para enfrentarse a goblins. "Tan solo ponte la armadura y córtales por la mitad", dicen sonrientes mientras le dan otro trago a su jarra de cerveza. Pero cuando se pronuncia el nombre de esta criatura, el silencio llena el Gremio y las miradas se dirigen al brazo inexistente de Buck, el actual mercader y antiguo aventurero. Tan altos como un árbol, tan fuerte como las olas, tan resistente como la roca y tan fiero como un tigre que se abalanza hacia su presa, un gran comandante es un cáncer dantesco de la naturaleza.

Son goblins excepcionales, aquellos que han luchado constantemente por sobrevivir tras continuas y sangrientas batallas. Sus narices se han llenado de verrugas, sus rostros de arrugas, sus dientes se han retorcido y cubierto de un sarro marrón y en sus mentones ha crecido una barba prominente y salvaje que les da un aspecto tenebrosos. Sus cuerpos han perdido gran parte de la grasa de antaño y ha dejado al descubiertos un compendio de músculos desarrollados y titánicos. Los Gran Comandantes Goblins tienen la fuerza de una bestia salvaje, y utilizan armas poderosas que pocos aventureros son capaces de manejar como si se trataran de simples varas de entrenamiento. No solo son fuertes, también son inteligentes. Han aprendido a hablar y manejan el arte de la estrategia.

Un grupo de novatos jamás derrotará a un Gran Comandante. Da igual las flechas que vuelen, los mandobles que corten el aire, los conjuros que se evoquen. Tan solo servirán para entretenerle y para hacer la matanza más divertida.

GRAN COMANDANTE GOBLIN

TAMAÑO: 7 PIES

Atributos: Fuerza 16, Destreza 14, Inteligencia 12, Sabiduría 13.

Características: Vida 40, Defensa 17 (coraza de acero), Percepción 16 (ven en la oscuridad).

Velocidad: 30 pies.

Años de experiencia: El Gran Comandante Goblin ha vivido durante tantos años que es capaz de chapurrear el idioma común.

Huestres de apoyo: Mientras haya un goblin a su lado, el Gran Comandante Goblin realiza sus tiradas de Fuerza y destreza con un +1.

Por este hacha, reinaré: El Gran Comandante Goblin puede ordenar a los goblins cercanos que realicen actividades que puedan perjudicarles o pongan en peligro su vida.

Acciones

-**Hacha de combate** (cuerpo a cuerpo) +6 (2d6).

-**Ballesta de palas de acero** (a distancia, recarga, rango (60/150), munición 3 virotes) +4 (2d6).

-**Garras** (cuerpo a cuerpo) +6 (1d4).

-**Mordisco** (cuerpo a cuerpo) +6 (1d6).

Acciones

Multitaque: El Gran Comandante Goblin puede realizar dos ataques con su espadón o dos con sus garras y uno con su mordisco.

No escaparéis: Cuando un enemigo que se encontraba a una distancia de 20 pies o menos del Gran Comandante Goblin sale huyendo, este puede utilizar su reacción para lanzar un daga a sus pies. Realiza una tirada de ataque de Destreza y, si la supera, infringe 1d4 de daño.

¡Venid a mí! El Gran Goblin puede utilizar su acción para gritar con fuerza y atraer a dos goblins inferiores que se encuentren a 100 pies o menos de él.

CAPÍTULO 4. MAZMORRAS

TODA HISTORIA NECESITA UN LUGAR EN el que se desarrolle, una zona característica que sea capaz de encandilar a los jugadores y hacerles sentir dentro de la partida. El mundo de Goblins, Goblins y Goblins es complejo, extraño y está plagado de diferentes civilizaciones y culturas, por lo que tenéis libertad ilimitada al crear vuestro mundo.

Las Mazmorras son lugares abandonados que los goblins han tomado como madriguera. Pese a que la mayoría asocian las mazmorras con viejas cárceles en castillos abandonados, cualquier idea puede ser buena para crear una. La aventura puede suceder en un templo abandonado, en los restos de un faro o incluso en mitad del bosque. Lo mejor a la hora de crear una mazmorra es que el DJ cartografie un mapa o dibuje un pequeño croquis para guiar a los jugadores. Una mazmorra no es nada sin los peligros que alberga dentro, las zonas más peligrosas, las trampas que llevan años sin activarse y los peligros que acechan constantemente.

En este capítulo encontrarás ciertas reglas referidas al funcionamiento de las mazmorras al igual que diversas ideas que pueden ayudarte en la creación de la tuya.

ZONAS INEXPLORADAS

Desde las junglas del sur hasta las más montañas del norte, el mundo está plagado de belleza. Cada lugar es diferente, por lo que diversas civilizaciones han prosperado y creado grandes construcciones. Sin embargo, a todo el mundo le llega su hora, y el nombre de muchas de estas ha desaparecido con el viento y sus edificaciones son consumidas por el polvo y la humedad.

Los goblins suelen utilizar estos lugares como residencia al igual que los refugios naturales, pero eso no significa que huyan de los asentamientos. Muchas ciudades tienen colonias ocultas en sus alcantarillas, y no hay pueblo que no tema convertirse en el próximo objetivo de una manada.

LA AMBIENTACIÓN DE TU MAZMORRA

Durante la creación de una mazmorra, el DJ debe preguntarse dónde van a ocurrir los sucesos que se narrarán. Puede ser un lugar completamente nuevo o puede incluir elementos de otro medio como series o películas. Lo más importante es que este lugar sea el idóneo para la intención del DJ, un lugar en el que se sienta cómodo al narrar y al describir los sucesos que ocurren durante la partida.

Antes de crear una mazmorra, apunta las características y elementos más importantes que quieres añadirle con el fin de facilitar su creación.

Cada apartado de ambientación incluye una tabla para crear de forma rápida una mazmorra con tiradas de 3d6.

UBICACIÓN

Indica el lugar en el que se encuentra la mazmorra, el cual debe de tener concordancia con su estructura. Es más probable que un castillo se erigiese sobre una colina mientras que una caverna natural se ha podido formar en un acantilado.

TABLA DE UBICACIONES

1d20 Ubicación

1-2	Un cementerio con tumbas desenterradas.
3-4	Un pantano de aguas densas.
5-6	Una jungla habitada por una tribu enemiga.
7-8	Una ciudad cosmopolita.
9-10	Una cueva detrás de una cascada.
11-12	Un bosque frondoso.
13-14	Un desierto por el que pasan caravanas a diario.
15-16	Una ciudad en crisis.
17-18	Los restos de una vieja civilización.

CONSTRUCCIÓN

Indica el diseño y arquitectura de la mazmorra. Aunque los goblins utilicen las mazmorras como lugar de descanso y para almacenar todo lo que roban, cada construcción es única y tiene unas características que la hacen especial. Además, saber el tipo de construcción ayuda a los jugadores al crear estrategias o al buscar algo dentro de esta.

Cada construcción albergará tesoros diferentes. Un templo abandonado puede conservar alguna reliquia religiosa de sus años de gloria, mientras que un castillo en ruinas debe tener una armería plagada de armas y armaduras que los aventureros puedan utilizar.

TABLA DE CONSTRUCCIÓN

1d20 Construcción

3-4	Un castillo en ruinas.
5-6	Un templo abandonado.
7-8	Una antigua sala de tortura.
9-10	El alcantarillado de una ciudad.
11-12	Una mina abandonada.
13-14	Una antigua ciudad construida bajo tierra.
15-16	La guarida y laboratorio de un mago.
17-18	La vieja madriguera de una criatura gigantesca.

HISTORIA

Al crear una mazmorra, el DJ debe preguntarse quien construyó el lugar y por qué lo abandonaron. Es poco probable que a día de hoy nadie tenga todas las respuestas para un lugar abandonado hace tanto tiempo, pero el DJ puede utilizar esta información para inspirarse o para añadir pequeños detalles que le den un sabor especial al lugar.

Junto a la historia de su abandono, también se debe pensar a qué grupo pertenecían los creadores, sus objetivos y el estilo arquitectónico que siguió el grupo para mantener la consistencia durante la narración.

TABLA DE CREADORES

3d6	Creadores
3-4	Una tribu de saurios.
5-6	Un reino élfico.
7-8	Un ejército tiefling.
9-10	Una sociedad humana.
11-12	Una expedición minera enana.
13-14	Una secta religiosa corrupta.
15-16	Una orden de caballeros ya disuelta.
17-18	Un aquelarre de magos.

TABLA DE HISTORIA

3d6	Historia
3-4	Abandonada en busca de un lugar mejor.
5-6	Abandonada por un horror ya extinto.
7-8	Abandonada al pudrirse la tierra que cultivaban.
9-10	Sus habitantes murieron por su propia codicia.
11-12	Abandonada por un cataclismo natural.
13-14	Masacrada al considerarse a sus habitantes herejes.
15-16	Sus habitantes no la han abandonado todavía.
17-18	Se olvidó hace mucho tiempo.

FUNCIÓN

Toda mazmorra necesita un propósito que cumpliera durante sus primeros años y para la cual fue diseñada. Ya sea como lugar de culto, barracón de soldados o un antiguo asentamiento, los aventureros deberían de ser capaces de descubrirla al estudiar la zona.

TABLA DE FUNCIONES

3d6	Funciones
3-4	Almacén de alimentos.
5-6	Fortificación.
7-8	Zona de culto.
9-10	Punto de encuentro para una sociedad secreta.
11-12	Almacén de una poderosa reliquia.
13-14	Mausoleo de una noble estirpe.
15-16	Laberinto para una criatura horrible.
17-18	Guarida de bandidos.

LAS ZONAS COLINDANTES

Hay goblins que cazan y crean madrigueras sin alterar a otras criaturas, pero a los aventureros no se les paga por matar a esos goblins. Cuando el Gremio da un contrato, es porque los goblins han atacado un asentamiento o una zona frecuentada por humanos.

VILLAS Y PUEBLOS

Un asentamiento de unas pocas casas ubicadas en el campo. La mayoría de sus habitantes tienen poco dinero y viven gracias a la agricultura y la ganadería, por lo que no suelen tener acceso a objetos fuera de lo común.

Las villas y los pueblos son las principales víctimas de los ataques de goblins ya que no poseen un sistema de guardia. Un ataque a una villa suele ser un trabajo fácil para los goblins, por lo que los habitantes de los pueblos suelen ayudar a los aventureros con información útil y algunos objetos que puedan prestar para su misión.

CIUDADES

Un asentamiento de un tamaño superior al de una villa. Son el mejor lugar para que el comercio prospere y están llenas de gentes de diferentes culturas y oficios que dan acceso a los objetos más exóticos.

Suelen estar amuralladas con una construcción de piedra, y el regente se encarga de que haya un sistema de guardia eficiente que se asegura de proteger a los ciudadanos. Pocos goblins suelen atacar las ciudades, pero ha habido ocasiones en las que se han colado en ellas gracias al sistema de alcantarillado o a túneles que la conectan con el exterior.

CAMPAMENTOS

Una zona en las que un grupo de individuos reside durante un leve periodo de tiempo. Las caravanas comerciales, los ejércitos, los puestos de exploración y los grupos de peregrinos son algunos ejemplos de campamentos. La mayoría de sus habitantes tienen miedo de la gente ajena a su grupo y pueden dudar si no conocen sus intenciones, pero no tendrán reparos al vender alguna que otra mercancía.

Sus habitantes viven en tiendas o pequeñas casas de madera improvisadas sin zonas amuralladas contra los goblins, pero la mayoría de campamentos cuentan con soldados o mercenarios que protegen a sus benefactores.

CARACTERÍSTICA DESTACADA

Una zona colindante puede tener una característica especial que le da un toque personal o que la define.

TABLA DE CARACTERÍSTICA DESTACADA

CARTOGRAFIAR UNA MAZMORRA

Una vez hemos seleccionado las características más importantes de nuestra mazmorra debemos crear un mapa de su distribución. Crear una mazmorra suele ser fácil si se tiene la inspiración suficiente, pero si no se te ocurre ninguna idea, siempre puedes utilizar mapas de mazmorras publicados en internet o puedes utilizar un generador automático de mazmorras.

El principal objetivo al cartografiar una mazmorra es crear una zona divertida de explorar y que lleve a los aventureros a realizar una exploración intensiva para cumplir su misión.

Lo normal es realizar la cartografía en papel cuadriculado con una escala de 5 pies por cuadrado, pero también puedes usar un croquis en un folio o el plano de una zona real.

ALGUNOS CONSEJOS AL CARTOGRAFIAR

Los DJ más novatos están llenos de inspiración, pero la inexperiencia puede llevarnos a tomar decisiones algo cuestionables. Mazmorras demasiado densas, mapas repetitivos o poco creíbles... Por ello, nos gustaría ofrecer algunos consejos que pueden ayudar durante la creación de tu primera mazmorra:

- **Ordena correctamente las habitaciones:** Cuando crees tu primera mazmorra, debes asegurarte de que la disposición y número de habitaciones se adecúe al tiempo disponible. El tiempo medio para explorar una habitación es de 15 minutos y las habitaciones más importantes están al fondo de la mazmorra mientras que aquellas que puedan ofrecer información importante se encuentran al principio.
- **Piensa en 3D:** Lo más común es que una mazmorra sea asimétrica tenga zonas más profundas o elevadas. El uso de escaleras, cuerdas, pozos y otras formas de acceder a distintos niveles hace que una mazmorra sea más entretenida e impredecible.
- **Llena las habitaciones:** Las habitaciones vacías no sirven de nada salvo para entorpecer el desarrollo de la partida. Cada habitación de tu mazmorra debe servir para algo, ya sea para albergar comida como para entrenar a los goblins más débiles.
- **Piensa qué le ha pasado a cada lugar:** Cada mazmorra tiene una historia, y cada habitación un propósito, por lo que debería tener detalles que los señalen.
- **Recuerda que la mazmorra ha sido abandonada:** El abandono de un lugar puede producir derrumbamientos al igual que la aparición de vida no deseada. Cuando describas una habitación, puedes describir plantas, ratas, columnas derumbadas, descorchones en las paredes y otros efectos de la falta de mantenimiento.
- **Añade varias entradas y salidas:** Una habitación no tiene por qué albergar solo una entrada y una salida. Con el paso del tiempo, se ha podido formar un camino natural, alguien ha podido fabricar un pasaje o la propia habitación ya incluía más de una entrada y salida. Cuantas más entradas y salidas haya, los jugadores tendrán más libertad a la hora de escoger como actuar en una escena.

- **Otorga a cada habitación el espacio necesario:** Muchas veces no tenemos una referencia clara para definir el espacio de cada sala. Una habitación debe tener un tamaño proporcional a la función que cumplía, por lo que un salón será mucho mayor que un cobertizo aunque este sea la morada del jefe de la manada.

ELEMENTOS DE UNA MAZMORRA

Las mazmorras tienen elementos comunes cuya apariencia y características varían según la ambientación. Las paredes de un castillo serán de piedra mientras que las de un templo abandonado pueden ser de madera, o las vallas de una mansión abandonada serán de acero mientras que las de una villa serán de madera.

Estos elementos no tienen por qué estar obligatoriamente dentro de tu mazmorra. El DJ puede añadir cualquier elemento que quiera, pero también debe definir el material, fabricación, decoración y otras características de este.

PUERTAS

Las puertas de una mazmorra tendrán un tamaño y forma acorde a su construcción. Normalmente las puertas se pueden abrir con facilidad, pero estas pueden atascarse, cerrarse o bloquearse.

Una puerta atascada no puede abrirse debido al paso del tiempo. Para abrirla es necesario superar una tirada de Fuerza o colarse por un hueco con una tirada de Destreza.

Una puerta cerrada no puede abrirse salvo que se tenga la llave. Los aventureros también pueden utilizar una ganzúa para abrirla con una tirada de Destreza o romper el cierre con una tirada de Fuerza.

Una puerta bloqueada no puede abrirse debido a un objeto de gran envergadura. Las puertas bloqueadas pequeñas pueden abrirse con una tirada de Fuerza, pero las de mayor envergadura son casi imposibles de abrir.

PUERTAS SECRETAS

Apertura a otras habitaciones o a un pasadizo que están camufladas con el entorno. Es muy difícil detectar una puerta secreta y solo se descubren tras superar una tirada de Percepción en la sala o por accidente.

La mayoría de puertas secretas tienen un mecanismo de apertura, pero también se puede forzar su activación al manipularla con una tirada de Inteligencia.

ALMACENES

Habitaciones que se utilizan para guardar armas, comida y tesoros. Los almacenes son uno de los mejores lugares para descansar o reponer armas ya que los goblins no entran dentro de estos salvo que sea necesario. Sin embargo, muchos de estos almacenes no suelen tener material de calidad o este se encuentra en malas condiciones, por lo que es mejor revisarlo previamente.

ALMACENES OCULTOS

Las mazmorras pueden albergar almacenes ocultos en los que se guardan reliquias importantes o se realizaban experimentos poco ortodoxos. La forma de acceder a estos almacenes es mediante una puerta secreta, por lo que su acceso sigue sus mismas reglas.

GUARDERÍAS

Los goblins tardan un mes en convertirse en adultos desde su nacimiento, por lo que la mayoría los encierran en una habitación especial para protegerlos de ataques. Lo normal es que las guarderías estén vigiladas.

El uso de guarderías puede llevar a problemas durante la partida ya que los aventureros pueden sentirse incómodos con ellas. Antes de una partida, el DJ debería preguntarle a sus jugadores si les molestaría y, si se da el caso, puede cambiar su función por la de un almacén corriente.

VALLAS

Un conjunto de barras que impiden el paso por un sitio. Las más simples son de madera y se pueden romper o mover con facilidad mientras que las de hierro u otros metales protegerán zonas de mayor importancia.

BALCONES

Los balcones son zonas elevadas que dan a una planta inferior. Permiten oír y escuchar lo que sucede abajo tras superar una tirada de Percepción y los enemigos que intenten detectar a los aventureros en un balcón reciben un penalizador de -2 en su tirada de Percepción.

PASARELAS ELEVADAS

Un camino estrecho que concurre por encima de una planta inferior. Cuando una criatura intenta atravesar una pasarela elevada, esta debe superar una tirada de Destreza cuya dificultad dependerá de la prisa que tenga, la estrechez de la pasarela y la estabilidad de esta para no caer al vacío.

Las pasarelas elevadas permiten oír y escuchar lo que sucede abajo tras superar una tirada de Percepción y los enemigos que intenten detectar a los aventureros que se encuentran en una pasarela reciben un penalizador de -2 en su tirada de Percepción.

ZANJAS

Un agujero en el suelo donde los aventureros pueden resguardarse completamente. Si un aventurero entra en una zanja, esta se considera como una cobertura total salvo que le ataquen desde arriba. Los aventureros que se encuentran dentro de una zanja reciben un penalizador de -2 en sus tiradas de Percepción al igual que cualquier criatura enemiga que intente detectarlos.

PASADIZOS

Zonas de conexión entre habitaciones secretas o difíciles de detectar. La mayoría de pasadizos son de tamaño reducido y los aventureros deben agacharse para cruzarlos.

Pueden tomar varias formas, desde un agujero en una pared que conecta con la sala contigua hasta una compleja red de túneles interconectada con todas las habitaciones de forma paralela a los pasillos comunes.

SALAS PRINCIPALES

Los goblins suelen utilizar las habitaciones más grandes o mejor defendidas como zona de descanso entre ataques. Una sala principal es la sala más grande una mazmorra y alrededor de la cual se ha construido la mazmorra. Lo más común es que esta sea el lugar de espera del jefe de la manada o del mayor conglomerado de goblins, por lo que se suele reservar para el final de la partida.

TRAMPAS DE EJEMPLO

Las mazmorras que habían sido diseñadas para albergar tesoros necesitaban mecanismos de defensa contra invasores y ladrones. Desde los métodos más simples como los señuelos hasta aquellos que requieren de complejos conocimientos arcanos, las trampas se encargan de impedirle el paso a la gente indeseada. El uso de trampas suele darle emoción a la partida y hacerla más divertida, pero hay que tener cuidado con su uso o los jugadores pueden tener miedo de todo lo que les rodea.

La mayoría de trampas en Goblins, Goblins y Goblins son naturales o usan un sistema mecánico simple, reservándose aquellas de mayor complejidad o con una fuente mágica para escenarios especiales o para una partida especialmente difícil. Para conocer el funcionamiento de las trampas, consulta el apartado Herramientas del DJ en el capítulo 5.

CAMPANILLAS

Un hilo casi invisible a la altura de los tobillos que ocupa de una pared a otra. El hilo está atado a una campanilla o una fuente de ruido que alerta a los goblins cercanos.

Si los aventureros fallan al detectar la trampa, el DJ puede lanzar 1d6 para saber si la trampa es activada. Si sacan un 1, 2 o 3 las campanas suenan y atraen a los goblins que se encuentren a un radio de 50 pies.

DARDO ENVENENADO

Una pequeña aguja envenenada pegada al cerrojo de un cofre. Si el aventurero intenta abrir el cofre o interactúa con él, este debe realizar una prueba de Percepción. Si la falla, se clava la aguja envenenada y recibe 1d4 de daño y 1 punto de daño adicional cada ronda durante 2 minutos o hasta que cure su estado. Si la supera, el aventurero coge la aguja sin tocar el veneno y se desprende de ella.

HABITACIÓN DE GAS VENENOSO

Un mecanismo de presión o palanca conectada a una bomba de aire dentro de una habitación. Si una criatura activa el mecanismo ya esté dentro o fuera de la habitación, las puertas se cierran herméticamente y la bomba empieza a expulsar una densa nube de humo tóxico.

Las puertas tardan 1 minuto en abrirse y la aventureros pueden realizar una tirada de Fuerza cada turno para aguantar la respiración. Cada ronda que aguanten la respiración reciben un penalizador de -2 en su tirada de Fuerza. Si un aventurero inhala el gas venenoso y no tiene un filtro de gases venenosos es envenenado recibe 1 punto de daño cada ronda durante un minuto o hasta que curen su efecto.

HACHAS PÉNDULO

Unas hachas conectadas al techo que se mueven como un péndulo. Si un aventurero intenta cruzar una zona con hachas péndulo, este debe realizar una tirada de Destreza por cada hacha péndulo.

Si falla, el hacha les golpea y corta con rapidez, infringiendo 1d6 de daño. Si la supera, pasa al otro lado del hacha sin problemas. Las hachas péndulo pueden romperse al lanzar un proyectil dentro de su eje que impida el movimiento.

POZO CON PICAS

Un pozo en cuyo fondo hay un conjunto de picas de metal, pinchos o palos afilados. Si los aventureros no detectan la trampa, el DJ puede lanzar 1d6 para saber si la trampa es activada. Si sacan un 1, 2 o 3, los aventureros caen al pozo.

Los aventureros que entren en el área deben realizar una tirada de Destreza. Si fallan, caen al pozo y reciben 4d6 puntos de daño. Si la superan, los aventureros saltan hacia el otro lado del pozo y no caen al vacío. Las picas pueden ser envenenadas e infringe 1 punto de daño adicional cada nueva ronda durante 1 minuto.

SEÑUELOS

Un tótem, tesoro, rehén o cualquier elemento que pueda atraer a los aventureros hasta un punto específico de la mazmorra. Una vez los aventureros se acercan a explorarlo, un grupo de goblins pueden abalanzarse a atacar o puede activarse una segunda trampa.

Los señuelos pueden servir para atraer a todo el grupo, separarlo, hacer que pasen por alto algún detalle o incluso desconcertarlos. Hay muchos tipos de señuelos y el DJ puede adaptarlos según sea necesario para la partida.

TRAMPA DE ACEITE

Un mecanismo unido a un cofre o a cualquier otro objeto que está conectado a un tubo en las paredes o el techo. Cuando un aventurero intente interactuar con el objeto y no desarme la trampa, el tubo empieza a escupir aceite en un cono de 15 pies de altura y 5 pies de radio.

Los aventureros que se encuentren dentro del área del aceite deben realizar una tirada de Destreza. Si fallan, un aceite pringoso y maloliente se pega a sus ropas, piel y pelo. Si la superan, los aventureros saltan y esquivan el aceite.

Cuando un aventurero cubierto en aceite entra en contacto con una fuente de fuego, este recibe 1d6 de daño.

TRAMPA DE ACIDO

Un mecanismo de presión en el suelo conectado a un tubo del techo. Si el aventurero no detecta la trampa, el DJ puede lanzar 1d6 para saber si la trampa es activada. Si sacan un 1, 2 o 3, el aventurero pisa el mecanismo y el tubo escupe ácido en un área circular de 5 pies de radio.

Los aventureros que se encuentren dentro del área del ácido deben realizar una tirada de Destreza. Si fallan, el ácido cae encima de los aventureros y empieza a derretir su piel, por lo que reciben 1d4 de daño y no pueden curar ese daño excepto con un descanso largo o con un conjuro. Si la superan, los aventureros esquivan el ácido sin tocarlo.

TRAMPA DE BALLESTA

Una fina cuerda colocada en un pasillo o un mecanismo de presión en el suelo unido a una ballesta que apunta en la dirección del interruptor. Si los aventureros no detectan la trampa, el DJ puede lanzar 1d6 para saber si la trampa es activada. Si sacan un 1, 2 o 3, un aventurero pisa el mecanismo y la ballesta lanza un gran virote hacia este.

El aventurero que activó la trampa deben realizar una tirada de Destreza. Si falla, reciben 1d10 de daño. Si la supera, el aventurero evita el virote o lo desvía. El virote puede ser envenenado e infringe 1 punto de daño adicional cada nueva ronda durante 1 minuto o infectado y producir los penalizadores correspondientes.

TRAMPA DE DARDOS

Una cuerda delgada colocada en un pasillo de pared a pared conectada a un mecanismo de aire comprimido. Si los aventureros no detectan la trampa, el DJ puede lanzar 1d6 para saber si la trampa es activada. Si sacan un 1, 2 o 3, los aventureros pisan la cuerda y una ráfaga de dardos sale disparada desde las paredes cercanas.

El aventurero y las criaturas adyacentes a este deben realizar una tirada de Destreza. Si fallan, reciben 1d6 de daño. Si la superan, los dardos chocan contra la armadura o los esquivan. Los dardos pueden envenenarse e infringen 1 punto de daño adicional cada nueva ronda durante 1 minuto.

TRAMPA DE HILOS

Un mecanismo de presión en el suelo conectado a un conjunto de poleas. Si el aventurero no detecta la trampa, el DJ puede lanzar 1d6 para saber si la trampa es activada. Si sacan un 1, 2 o 3, el aventurero pisa el mecanismo y las poleas empiezan a tensar un conjunto de hilos finos y afilados que cubren toda la habitación. Los hilos son tan resistentes que no se pueden cortar, pero sí se puede utilizar un escudo o tabla para evitar el contacto con estos. También se puede utilizar una fuente de fuego para quemarlos.

El aventurero que activó el mecanismo debe realizar una tirada de Destreza. Si fallan, los hilos empiezan a tensarse alrededor suyo y recibe 1d4 de daño. Si la superan, el aventurero consigue escapar antes de que los hilos le toquen. El terreno pasa a ser terreno difícil y cualquier aventurero que quiera desplazarse por la habitación debe realizar una tirada de Destreza. Si falla, el aventurero se corta con los hilos al desplazarse y recibe 1 de daño.

TRAMPA DE LANZAS

Un mecanismo de presión en el suelo que contiene un sistema mecánico conectado a un agujero tapado con hojas y tierra. Si los aventureros no detectan la trampa, el DJ puede lanzar 1d6 para saber si la trampa es activada. Si sacan un 1, 2 o 3, un aventurero pisa el mecanismo y una lanza sale del suelo en dirección al estómago del aventurero.

El aventurero que activó la trampa deben realizar una tirada de Destreza. Si falla, reciben 2d4 de daño. Si la supera, el aventurero esquivo la lanza o esta se clava en su armadura. La lanza puede ser envenenada e infringe 1 punto de daño adicional cada nueva ronda durante 1 minuto o infectada y produce los penalizadores correspondientes.

RUNAS MÁGICAS

Una runa invisible colocada sobre un objeto. Los magos pueden detectar las runas sin necesidad de realizar una tirada de Percepción y pueden desarmarlas tras realizar una tirada de Inteligencia. Si un aventurero toca el objeto, la runa empieza a brillar y explota en un área semicircular de 20 pies de radio centrada en el objeto.

Las criaturas dentro del área de la explosión deben realizar una tirada de Destreza. Si fallan, la explosión les alcanza y reciben 4d6 de daño. Si la superan, reciben la mitad de daño.

Otras runas mágicas pueden tener efectos diferentes, como hacer que crezca hiedra alrededor del objeto hasta que sea imposible acercarlo o puede controlar la mente del aventurero que la haya tocado hasta que este supere una tirada de Sabiduría. Las runas mágicas también pueden realizar los efectos de un conjuro o de dos conjuros simultáneamente.

CAPÍTULO 5. GUÍA DEL DJ

DURANTE UNA PARTIDA DE GOBLINS, Goblins y Goblins un jugador se convierta en el Director de Juego (DJ). Un DJ es el encargado de narrar los acontecimientos de la historia, asegurarse de que se cumplan las reglas, enseñar resolver las dudas de los jugadores y de crear el mundo dentro de la partida.

En este capítulo podrás encontrar los puntos básicos para ser un DJ y para ayudarte en la creación de tu aventura, pero antes deberías leer el capítulo 2 para estar familiarizarte con las reglas y tener una base inicial.

LA VIGILIA DEL GUARDIÁN

El DJ es el encargado de supervisar todos los aspectos del juego: crear el mundo, comprobar que se cumplen las reglas, mantener la fluidez de la partida... pero las funciones del DJ se pueden definir con cinco trabajos principales.

NARRADOR

Como DJ, debes narrar los acontecimientos que suceden durante la partida alrededor de los aventureros y sus acciones. También describen el mundo que les rodea, el ambiente en el que se encuentran y cualquier información que puedas considerar importante.

ARBITRO

Como DJ, debes interpretar todo lo que sucede en la partida y explicar el efecto de cada acción. Tu juicio determina lo que ocurre aunque contradiga las reglas.

Las decisiones de un DJ deben ser justas y comprensibles. Si tus jugadores creen que tus actos son irracionales o exagerados, llevará a una mala relación en la mesa de juego.

GUÍA

Como DJ, debes presentarles a tus jugadores todos los desafíos que deben superar para alcanzar su objetivo, pero el DJ debe estar en el bando de los jugadores. Cuando presentes un desafío, no debes hacerlo sin posibilidad de superarlo ni ocultarles información que pueda ayudarles.

MAESTRO

Como DJ, se presupone que conoces las reglas del sistema y puedes ayudar a aquellos jugadores que lo necesiten. Los jugadores pueden pedirte ayuda o que les expliques una parte concreta de las reglas si es necesario. Un buen maestro es aquel que ayuda a quienes lo necesitan sin enfadarse. Cada persona es diferente, por lo que hay que ser paciente.

CREADOR DEL MUNDO

Como DJ, eres el creador del mundo de tu partida. Tú decides el paisaje, la estética, el tipo de armas y armaduras de los enemigos y los misterios que se ocultan a simple vista. Goblins, Goblins y Goblins presenta un vistazo superficial a las culturas, deidades y organizaciones del mundo, pero el DJ puede crear las suyas propias.

CONCEPTOS BÁSICOS

El trabajo de un DJ es sencillo si tu intención es que todos los jugadores lo pasen bien, por lo que os queremos presentar ciertos puntos que os pueden ayudar en ello.

NO PASA NADA POR ROMPER LAS REGLAS

A pesar de que la mayoría de acciones que un aventurero puede realizar están recopiladas dentro del manual, alguien puede proponer una que no sea así. Las reglas no son inamovibles y el DJ puede obviarlas si molestan.

SIMPLIFICA LAS COSAS

El DJ es el encargado de describir todo lo que ocurre durante la partida. Los aventureros saben qué ven, escuchan, huelen y sienten gracias a ti. Es posible que un DJ acabe confundiendo a sus jugadores y estos se acaben perdiendo en una marea de información. No hay nada malo en explayarse, pero estos jamás deben de ser un impedimento para la partida. Durante una partida, deberías describir:

- Toda la información referida al entorno o a las amenazas que haya frente a los aventureros.
- Los detalles importantes que pueden definir las características de un objeto o lugar.
- Cualquier sensación o sentimiento importante que puedan sentir los aventureros.

CREA JUNTO A TUS JUGADORES

la ambigüedad puede hacerse paso en la partida y tus jugadores pueden utilizarla para crear situaciones o detalles que antes no estaban allí y puedes añadir a tu partida.-

Añadir elementos a tu mundo que hayan sido creados por tus jugadores suele ayudarles a sumergirse dentro de la historia y mejora la experiencia, pero no es necesario que lo hagas siempre si no te gusta o puede resultar desagradable.

IMPROVISA

Nadie puede planear de antemano todo lo que ocurre durante una partida. Lo mejor en esas ocasiones es inventar algo que resulte creíble, pueda continuar la historia de forma fluida y que pueda resultar interesante.

Cuando te encuentres en estas situaciones, puedes utilizar los fondos de tus personajes o usar algo que hayas visto anteriormente en una partida u obra de ficción. También puedes pedir ayuda a tu mesa e incluir ideas que hayan ingeniado tus jugadores siempre que estés de acuerdo con ellas.

AÑADE A TU MUNDO LO QUE TÚ QUIERAS

Este mundo es tuyo, y tienes total libertad para añadir lo que quieras. Antes de crear una partida puedes consultar revistas, cómics, libros, películas o series que te interesen y que te apetezcan incluir. Introduce todas esas ideas dentro de la partida y deja que evolucionen junto a esta para así crear una experiencia que todos disfruten y que recordéis con cariño.

CÓMO TOMAR UNA DECISIÓN

Cuando alguien declara una actividad, el DJ puede decidir si:

- **Sucede**
- **Falla**
- **Puede suceder necesitas una tirada para decidirlo**

La mayoría de actividades se encuentran dentro de las reglas, pero para aquellas que no se contemplan, el DJ puede tomar la decisión a partir de la guía a continuación.

USAR EL SENTIDO COMÚN

El sentido común es la guía más importante a seguir a la hora de elegir el resultado de una actividad. Si una actividad es muy simple para el aventurero o tiene tiempo de sobra para ello, ocurre automáticamente. Si una actividad es imposible en cualquier condición, la actividad no ocurre y falla.

Si el DJ no está seguro del resultado de la actividad, este debe considerar las circunstancias para conocer si se necesita una tirada o si es un éxito automático. Una actividad es un éxito automático si:

- El aventurero no tiene un tiempo limitado.
- La actividad es simple para una persona competente.
- No existen consecuencias negativas si falla.

ATRIBUTOS Y CARACTERÍSTICAS

Cuando es necesaria una tirada para conocer el resultado de una actividad, se elige el atributo o característica asociada.

- **Fuerza:** Para tiradas que requieran potencial físico o resistencia a efectos que atacan al cuerpo. Romper una puerta o sobreponerse al veneno son algunas de las actividades que se pueden realizar con este atributo.
- **Destreza:** para tiradas que requieran agilidad, precisión o rapidez. Esconderse o abrir una cerradura son algunas de las actividades que se pueden realizar con este atributo.
- **Inteligencia:** Para tiradas que requieran memoria, pericia, aprender o resistir a ataques que corroe la mente. Recordar un detalle o sobreponerte a una ilusión son algunas de las actividades que se pueden realizar con este atributo.
- **Sabiduría:** Para tiradas que requieran fuerza de voluntad, resistencia espiritual o al miedo y la locura. Sobreponerte a una imagen horrible o persuadir a alguien son algunas de las actividades que se pueden realizar con este atributo.
- **Percepción:** Para tiradas que requieran el uso de tus sentidos. Escuchar ruidos extraños, o buscar trampas son algunas de las actividades que se pueden realizar con este atributo.

BONIFICADORES Y PENALIZADORES

Los bonificadores facilitan una actividad, mientras que un penalizador aumenta la dificultad de esta. Las reglas indican qué bonificadores y penalizadores son necesarios en la mayoría de casos y el DJ es el encargado de decidir se se aplican.

Por ejemplo, cuando un aventurero enano busca enemigos en una zona oscura, el DJ aplica un penalizador de -2 y añade un bonificador de +1 por ver en la oscuridad, por lo que la tirada final recibe solo un penalizador de -1.

VALOR ESTIMADO

El DJ debe elegir la dificultad apropiada para cada actividad. El capítulo 2 incluye una tabla con las dificultades más comunes, pero el DJ puede elegir una dificultad distinta.

ACTIVIDADES DEPENDIENTES DE OTROS

Cuando hay otra criatura implicada en la actividad de forma activa, puede ayudarte o enfrentarse a esta. Un aliado que te ayude en una actividad aplica un bonificador de +2, mientras que una criatura que oponga a la actividad debe realizar una tirada enfrentada con el atributo correspondiente.

TRASFONDOS

A veces, un aventurero puede encontrarse frente a una actividad que puede resultar sencilla debido a su trasfondo. Un elfo puede conocer una extensa biblioteca de hierbas y plantas, mientras que un lupino puede saber qué criatura ha creado qué heridas. Según sea la implicación del trasfondo, la actividad puede resultar en un éxito automático o incluir los bonificadores que el DJ considere.

DESCRIBIR EL RESULTADO

Tras saber el resultado de una actividad se puede decir simplemente que una actividad ha sido un éxito o un fallo, pero lo mejor es dar detalles y enriquecer la narración de los acontecimientos. Cuando se sabe el resultado, el DJ debería parar unos instantes para imaginar lo que ha ocurrido y, una vez tenga una imagen que le resulte satisfactoria, narrarla a sus jugadores.

Del mismo modo, el DJ puede cederle la descripción a un jugador si cree que es un momento importante o que puede tratarse de una recompensa justa por sus actos.

DAÑAR Y CURAR

Es posible que los aventureros realicen una actividad con la que se pueda dañar o curar a un objetivo. La mayoría de actividades que producen estos efectos han sido recopiladas en el capítulo 2, pero a veces el resultado no está definido.

El DJ es el encargado de decidir el valor de daño o cura que una actividad realiza y este debe ser proporcional a la actividad realizada. Una venda improvisada no puede curar tanto como una poción y una avalancha de piedras hará más daño que un hechizo de ataque.

TIEMPO

Durante la partida, el tiempo se mueve a la velocidad que el DJ considere necesaria. Durante actividades simples o al recorrer largas distancias el tiempo se mueve con rapidez, mientras que en momentos de tensión este se ralentiza para darle tiempo a los aventureros para pensar sus acciones.

Normalmente no es necesario el seguir con precisión el tiempo. Para saber el tiempo restante para salvar a una persona, la duración de un veneno o una actividad similar si es necesario conocer la duración del tiempo.

El tiempo solo se suele medir en rondas durante el combate, pero también se puede utilizar para saber hacia dónde se mueve cada aventurero durante una ronda o para saber los efectos de una trampa.

TIPOS DE PARTIDA

Goblins, Goblins y Goblins es un juego de rol que permite a sus jugadores crear una historia juntos, por lo que cada mesa puede elegir el género de la partida. No se pueden listar todos los tipos de partidas que se pueden crear, por lo que solo vamos a nombrar los tipos más frecuentes.

AVENTURA

Cuando alguien imagina una partida de rol, lo primero que se nos viene a la mente es la imagen de un grupo de aventureros explorando ruinas abandonadas y luchando contra criaturas extrañas. Las partidas centradas en aventura son las más conocidas y sencillas de hacer.

Para incorporar elementos de aventura en una partida, puedes buscar inspiración en la mayoría de películas y libros de fantasía, como es la obra de Robert E. Howard, J. R. R. Tolkien o Andrzej Sapkowski.

TERROR

El terror es una de las mejores sensaciones que se pueden incorporar a una partida así como la más difícil. Las reglas de terror y la naturaleza de tu enemigo suelen ayudar a transmitir este sentimiento, pero es el trabajo del DJ el crear un ambiente que permita aterrorizar a sus aliados. Las partidas terroríficas son perfectas para Goblins, Goblins y Goblins, y no hay mejor forma de infundir terror que el miedo a lo desconocido, a lo brutal y a lo horrible.

Lo mejor para inspirarse a la hora de crear una historia de terror es el utilizar elementos de obras de terror ambientales, donde lo terrorífico no es el monstruo sino la sensación que nos produce, como puede ser parte de la obra de Thomas Ligotti o Stephen King.

EXPLÍCITAS

Las aventuras explícitas son aquellas en las que se utilizan las descripciones de actos y escenas horribles para asquear y aterrar a los jugadores, como pueden ser los cadáveres a medio comer de una guarida de goblins o los restos de un rito creado por un hobgoblin chamán. Las escenas explícitas ayudan a la inmersión dentro de la partida y son una gran herramienta, pero su uso reiterado puede eliminar su efecto en los jugadores y convertirse en algo aburrido.

Hay muchas obras que utilizan material explícito para crear este sentimiento de repugnancia y horror, entre las que destacan la obra de John Carpenter o Kentaro Miura.

TEMAS ADULTOS

Goblins, Goblins y Goblins puede incluir temas adultos en sus partidas que puede incomodar a tus jugadores. Antes de una sesión, debéis decidir qué temas preferís evitar para no incluirlos.

Del mismo modo, mucha gente no conoce sus propios límites antes de una partida, y debe decir cuándo se encuentra incómodo para pasar a la escena siguiente o, si el DJ nota ciertas señales de que alguien no se encuentra cómodo, este puede acelerar la escena lo máximo posible para pasar a la siguiente.

COMEDIA

Hay veces en las que una mesa se cansa de las partidas serias y de vez en cuando necesitan descansar. Para estos casos, no hay nada mejor que una buena partida cómica. Goblins, Goblins y Goblins no ha sido pensado para utilizarse en partidas cómicas, pero el DJ y los jugadores pueden utilizarlo como base a la hora de crear un ambiente donde las risas y el humor se conviertan en protagonistas.

La mejor opción a la hora de incluir comedia en una ambientación fantástica es basarse en la colección Mundodisco de Terry Pratchett.

DIRIGIENDO LA AVENTURA

Los jugadores pueden crear su propia historia o utilizar aventuras ya creadas, pero hay ciertos consejos que deberías seguir antes de tu primera partida como DJ.

CONOCE TU AVENTURA

Ya sea propia o un módulo creado por otro, es importante que te familiarices con la partida. Lee las notas y estudia el mapa para conocer la situación y localización de los elementos más importantes. Si utiliza reglas especiales o necesitas algún elemento en concreto debes apuntarlo en tus notas o usar chuletas si necesitas revisar algo durante la partida.

ENGANCHA A TUS JUGADORES

Lo más importante para crear una buena partida es que los jugadores estén enganchados a esta. El DJ debe ayudar a crear un ambiente en el que los jugadores presten atención al juego, por lo que debe pensar cuál es la mejor estrategia para enganchar a sus jugadores y por qué es necesario que tomen ese contrato. Algunos ejemplos que pueden ayudar a los jugadores a aceptar un contrato de goblins en particular son:

- La misión es de vital importancia.
- La localización de la madriguera está muy cerca del hogar de uno de los aventureros.
- Los aventureros casi no tienen dinero para sobrevivir.
- Una razón personal hace que uno de los aventureros necesite tomar ese contrato sin importar el coste.

APRENDE CUÁNDO ACABAR

Habrà ocasiones en las que una partida acabe antes de tiempo, o que requiera de varias sesiones para terminarla. El DJ debe ser capaz de controlar el flujo de la partida y conocer el punto exacto donde acabarla.

Un situación de vida o muerte, un descubrimiento que altera a los aventureros o los momentos previos antes de un gran combate son las mejores opciones para acabar una sesión y continuarla en otro momento.

LOS ERRORES MÁS COMUNES

La mayoría de DJ novatos suelen caer en ciertos errores que pueden arruinar la diversión de la partida y deben evitar:

- Un DJ no debe decirle a un jugador lo que su aventurero dice, hace o piensa.
- Los jugadores son los protagonistas, no los espectadores de la partida.
- Un DJ no debe decir no porque no le guste algo ni forzar a un jugador a hacer algo que no quiere.

CREAR UNA AVENTURA

Crear una aventura puede ser una experiencia divertida y gratificante igual que jugarla en la que dar riendas sueltas a su imaginación, pero hacerlo desde cero puede ser un trabajo muy difícil. Por ello, lo mejor es que los más novatos se basen en aventuras previas para tener una base.

Una sesión de juego suele durar de 1 a 4 horas. Para crear una aventura de 4 horas se suelen incluir 12 escenas, pero este valor puede ampliarse o reducirse según sea necesario.

Durante la creación de una partida, lo mejor es seguir esta estructura para asegurarse de que esta esté cohesionada y sea interesante:

OBJETIVO

Toda aventura necesita un objetivo, una meta que los aventureros deben cumplir. Algunos pueden ser simples como limpiar la mazmorra de goblins, pero otros pueden requerir de metas especiales como saquear un objeto en particular.

Un objetivo debería definirse en una sola oración donde se vea claro y conciso qué deben hacer los aventureros para conseguirlo. Por ejemplo: "Los aventureros deben...

- acabar con los goblins que atacaron una aldea".
- rescatar a los aldeanos que han sido secuestrados".
- recuperar el cadáver de un noble".

PUNTO DE INICIO

El punto de inicio indica dónde se empieza la aventura. Normalmente este toma lugar en el Gremio, pero este puede variar. El punto inicial debe servir para definir:

- Dónde están los aventureros al empezar la aventura.
- El gancho que hace que los aventureros estén interesados.
- El objetivo de la misión o la línea de actuación.

ESCENAS

La partida se sucede mediante un conjunto de escenas que cuentan la historia común creada por todos los jugadores. Según evolucione, los aventureros se adentrarán en diferentes tipos de escenas, entre las cuales las más frecuentes son las de investigación y enfrentamiento.

INVESTIGACIÓN

Una escena de investigación es aquella en la que los jugadores avanzan la historia al descubrir elementos importantes o información que les resulta útil como descubrir la llave para abrir una cerradura o encontrar las huellas de un goblin.

La mayoría de escenas de investigación se pueden realizar mediante la interpretación de los jugadores donde solo se realizan tiradas de Percepción para descubrir detalles secretos como las huellas de un goblin o la posición del mecanismo de una trampa.

ENFRENTAMIENTO

Una escena de enfrentamiento es aquella en la que los aventureros deben superar un obstáculo, un combate o cualquier tipo de desafío como una manada de goblins que os ha detectado o una piedra que impide avanzar.

El combate es el punto fundamental de la aventura, pero demasiados esbirros en un día suele ser un problema.

En una mazmorra se suele colocar un máximo de 18 goblins inferiores y 3 hobgoblins o, en su defecto, 10 goblins y un Gran Comandante Goblin. Durante cada escena de combate no suele haber más de 4 goblins inferiores o 2 goblins inferiores y un hobgoblin salvo que hayan pedido auxilio o activado las alarmas.

Del mismo modo, hay otras formas de aumentar la dificultad de un combate, como colocarlos en posiciones estratégicas o utilizar las combinaciones de goblins con mayor sinergia. Una zona llena de lodo es perfecta para que los Gobins arqueros lancen sus flechas, mientras que un amplio salón es perfecto para que el Gran Comandante Goblin se sienta en un coto de caza.

ESTRUCTURA

Las escenas se componen de un inicio, un nudo y un desenlace.

INICIO

Al inicio de una escena, los jugadores deben obtener toda la información necesaria como la descripción básica de la sala o el número de enemigos a simple vista.

NUDO

El nudo es la parte de la escena en la que los jugadores toman decisiones ante los problemas que se les presenta. En este punto, pueden explorar la sala, atacar a los enemigos o interactuar con cualquier objeto que quieran.

FIN

El fin de una escena es la resolución del conflicto que se había presentado. Durante una escena de investigación la escena acaba al encontrar todo lo que les podía resultar útil y una escena de combate acaba cuando se derrota a los enemigos o huyen. Tras el final los aventureros pasan a la siguiente escena.

CAMINOS DIFERENTES

Es probable que los jugadores decidan un camino opuesto al que el DJ había preparado o incluso que elijan una opción que no habían pensado. En estos casos, la improvisación es la única baza del DJ, pero aún puedes incorporar el material que tenías preparado si lo relacionas con este nuevo camino o lo reutilizas en una partida futura.

TRANSICIONES

Una transición se da al cambiar de escena. Según las decisiones de los jugadores y sus intenciones, el DJ y estos deben explicar que ocurre hasta llegar a su siguiente objetivo. Durante una transición los aventureros pueden cambiar de armas, descansar, prepararse, hablar o cualquier otra acción que consideren antes de cambiar de escena.

DESCANSANDO ENTRE ESCENAS

Los aventureros pueden decidir que durante una transición o una escena quieren descansar para reponer las fuerzas. No hay ningún problema en cualquier sitio, aunque es posible que el lugar que hayan escogido permita que los enemigos los interrumpen o que el terreno dificulte el descanso. Para más información, consulta el apartado de descansos en Reglas.

CONCLUSIÓN

La partida termina cuando los jugadores llegan a la conclusión de la historia. La conclusión se puede tratar de una escena, unas pocas palabras o un resumen de todo lo que ha pasado en la partida.

Lo mejor es crear al menos tres finales posibles: uno bueno, uno malo y uno neutro. Si la misión consistía, por ejemplo, en rescatar a un joven que había sido secuestrado por los goblins, en la conclusión el final malo los goblins devoran o matan al niño, en el bueno los aventureros consiguen rescatarlo sin que sufra daños y en el neutro el joven puede escapar pero ha recibido daños considerables o vivirá a partir de ahora una vida mucho más horrible.

Cuando creéis vuestras conclusiones, aparte de narrar lo acontecido, suele darle un punto gratificante a la partida acabar con una o dos frases que describan el sacrificio o las pérdidas que ha sufrido el grupo o, por el contrario, la gloria y alegría que han traído al gremio con su aventura.

DIFICULTAD DE AVENTURAS

Goblins, Goblins y Goblins está creado para que los jugadores puedan jugar como unos aventureros novatos en una de sus primeras misiones, por lo que la dificultad de las partidas no suele variar. Sin embargo, si los jugadores y el DJ han decidido que quieren reutilizar a sus personajes en las partidas y estos amasan una considerable suma con la que armarse, el DJ puede aumentar la dificultad según vea conveniente. Un grupo de aventureros que ha sobrevivido a más de cuatro partidas es capaz de aguantar sin problemas con hasta cinco goblins si van bien equipados.

Del mismo modo, si un DJ quiere aumentar la dificultad de una partida para crear una mayor tensión entre sus jugadores puede hacerlo, aunque los combates deben de ser justos y los aventureros deben tener una oportunidad de sobrevivir.

EXPLORACIÓN

Durante una aventura, los aventureros necesitan conocer lo que les rodea y los secretos que descubren al explorar.

ESCUCHAR

Cuando un personaje intenta escuchar algo, el DJ debe decirle si hay algún sonido interesante o si es necesaria una tirada de Percepción. Según la dificultad de la tirada, como escuchar sonidos a través de una puerta o discernir un sonido en particular mientras hay una gran cantidad de ruido pueden añadir penalizadores a consideración del DJ.

DESCUBRIR

Un aventurero puede descubrir detalles al explorar un área como restos de una hoguera o la cuerda que activa una trampa. Para los casos en los que estos detalles están ocultos es necesaria una tirada de Percepción a la que se le añadirán los correspondientes bonificadores y penalizadores.

Si un aventurero supera la tirada y examina una parte en especial de la sala, el DJ debe indicarle al jugador el resultado de sus descubrimientos.

OLER

Muchos olores pueden indicar la presencia de enemigos, trampas u objetos interesantes. Cuando un aventurero huele un área, el DJ explica los olores más fuertes, pero para casos más concretos como detectar si ha habido recientemente goblins o el rastro de un olor en particular, es necesaria una tirada de Percepción. Si existen condiciones negativas a la tirada como otros olores más fuertes o nauseabundos, el DJ añadirá los penalizadores que considere a la tirada.

CLIMA

No todas las aventuras tienen que ocurrir en una mazmorra o en una estructura abandonada. Hay veces que los goblins prefieren habitar bosques o terrenos con techos abiertos, por lo que el clima toma un factor de vital importancia.

Para estos casos, el DJ decide el clima que se desarrolla durante la partida y aplica las condiciones necesarias debido a este. En la siguiente tabla se recopilan la mayoría de climas posibles.

TABLA DE CLIMAS
Penalizadores

Clima	Penalizadores
Condiciones normales	-
Frío para la temporada	Penalizador de frío
Calor para la temporada	Penalizador de calor
Precipitaciones (lluvia, nieve...)	Sombras parciales
Grandes precipitaciones	Sombras medias, penalizador de frío
Tormenta	Sombras oscuras, penalizador de frío

CONDICIONES NORMALES

Las condiciones normales son las condiciones apropiadas para la temporada

FRÍO O CALOR PARA LA TEMPORADA

Se da cuando las temperaturas son inferiores o superiores respectivamente a la norma durante una estación en más de 6 grados. También se da en zonas con otros climas a los que los aventureros no están acostumbrados.

PRECIPITACIONES

Según la estación y el clima, las precipitaciones pueden ser lluvia, nieve, granizo o niebla leve que puede durar un instante o todo un día. Las precipitaciones oscurecen en parte una zona y hacen que sea más difícil explorar en ella.

GRANDES PRECIPITACIONES

Según la estación y el clima, las estaciones pueden ser lluvia, nieve, granizo o niebla fuerte que pueden durar uno o varios días. Las grandes precipitaciones oscurecen la zona y bajan la temperatura considerablemente.

TORMENTAS

INTERACTUANDO CON OTROS

Es posible que los aventureros decidan buscar información en los asentamientos que hayan sido atacados por los goblins. La mayoría de aldeanos suelen ayudar a los aventureros en sus misiones, pero algunos callan por miedo o desconfianza, por lo que será necesaria una tirada de Sabiduría o Inteligencia para convencerlos o engañarlos.

Estos asentamientos también suelen vender bienes y objetos necesarios para los aventureros a precios más bajos que el Gremio, aunque es muy probable que no tengan tanta oferta como este. Además, muchos asentamientos pueden ofrecer ayuda médica y guía a la hora de llegar a las madrigueras y ruinas habitadas por goblins.

COMBATE

Los combates suelen realizarse contra grupos de goblins de 2 a 4 goblins según su dificultad salvo que uno de estos llame a sus compañeros. Deshacerse de un grupo de 2 goblins suele ser una tarea sencilla en la que alguien puede recibir daño, mientras que un grupo de 4 goblins inferiores o 2 goblins inferiores y un hobgoblin es un desafío considerable.

La dificultad de estos encuentros se ha calculado para un grupo de aventureros de 3 a 5 miembros, por lo que al aumentar este número se puede hasta duplicar el número de goblins iniciales y al disminuirlo se debe dividir el número de goblins (redondeo arriba).

ARENA DE COMBATE

La arena de combate es el lugar donde se desarrolla el combate, ya sea dentro de unas antiguas y abandonadas minas enanas o en un pueblo cuyos habitantes hayan sido masacrados recientemente, y que pueden contar con ciertas características que hacen la lucha más interesante.

ELEMENTOS DE LA ARENA DE COMBATE

Los terrenos difíciles crean combates desafiantes y excitantes. Los elementos de la arena de combate ofrecen a los aventureros nuevas estrategias y les permiten utilizar la arena como un arma más. Sin embargo, su exceso puede resultar en zonas demasiado complejas y difíciles de manejar que entorpecen la evolución de la historia. Un combate sencillo debería tener un elemento o ninguno, mientras que un combate complejo puede tener hasta cuatro.

- **Sombras:** Cuando un terreno tiene poca luz incluye penalizadores en las tiradas. Los terrenos en sombras permite a las criaturas mantenerse ocultas.
- **Obstáculos:** Los objetos de mayor tamaño pueden tapar la visibilidad de las criaturas al igual que se puede utilizar como cobertura o para ocultarse.
- **Terreno difícil:** La grava, el aceite, las zonas inclinada y demás terrenos difíciles más comunes que pueden dificultar la movilidad durante el combate.
- **Terrenos desafiantes:** Algunos terrenos necesitan una tirada de Destreza para poder atravesarse sin daños y presenta un nuevo desafío al combate. Por ejemplo, unos goblins pueden disparar a los aventureros que nadan por un río y cada golpe aumenta la dificultad al nadar.
- **Trampas:** Un combate puede convertirse en una batalla campal cuando las criaturas deben moverse alrededor de trampas.

- **Elementos interactivos:** Los jugadores pueden crear oportunidades en el combate al utilizar los elementos dentro de la arena de combate. Un conjunto que ruedas por el suelo, una estatua que puedes tirar al suelo un terreno elevado que puedes utilizar para ayudarte en un duelo son algunos ejemplos de elementos interactivos.

CRIATURAS INCAPACITADAS E INCONSCIENTES

Cuando una criatura cae inconsciente o incapacitada, esta se desploma en la zona que ocupaba su tamaño y el terreno que ocupa se considera terreno difícil hasta que se levante o se retire el cuerpo de la zona. Los goblins suelen ignorar a las criaturas incapacitadas, pero si no pueden hacer nada más en ese turno, atacarán.

PUNTO DE INICIO

Tras describir los elementos del campo de batalla, el DJ y los jugadores deciden el punto donde se encontrarán al iniciar el combate según sus acciones previas. Los jugadores eligen la posición de sus aventureros el DJ decide la posición de los enemigos.

La distancia entre enemigos y aventureros suele depender de la zona en la que se encuentren. Normalmente los aventureros y los enemigos dentro de mazmorras no son capaces de detectar al otro grupo hasta que hay una distancia de 30 pies o menos, pero en zonas donde hay sombras o baja visibilidad esta distancia puede llevarse hasta los 15 pies, y en terrenos abiertos o llenos de luz los aventureros y las criaturas pueden verse a una distancia de hasta 100 pies.

USAR MINIATURAS Y MAPAS

Los combates se pueden realizar sin necesidad de elementos externos a la imaginación de los jugadores, pero se pueden usar estas herramientas para facilitar la comprensión de la escena. Las referencias visuales son una prueba de la posición de aventureros y enemigos mediante el uso de mapas de batallas, contadores y otros elementos.

Los mapas y miniaturas son un herramienta muy útil, pero su montaje y uso puede resultar muy aparatoso. Es por ello por lo que recomendamos su uso para combates importantes o para zonas específicas, dejando los combates más simples en terrenos sin elementos de arena de combate a la imaginación.

REGLA OPCIONAL: ABALANZARSE

Cuando un goblin avisa a más miembros de la manada, estos pueden abalanzarse contra un aventurero y tirarlos al suelo. Los goblins solo pueden abalanzarse contra un aventurero si se trata de un grupo de 4 o más miembros.

Para abalanzarse, uno de estos debe realizar una tirada enfrentada de Fuerza con un bonificador de +2 contra la Fuerza o Destreza del aventurero. Si la superan, el aventurero cae al suelo y queda inmovilizado hasta que supere en su turno una tirada enfrentada de Fuerza o Destreza contra la Fuerza del goblin más fuerte del grupo. Mientras el aventurero esté inmóvil, los goblins pueden atacarle, robarle, quitarle la armadura o cualquier otra acción que el DJ vea conveniente con un éxito automático.

Esta regla puede perjudicar en sobremanera a los aventureros y dificultar demasiado el combate, por lo que lo mejor es utilizarlo solo en grupos expimentados.

ÁREA DE EFECTO

Ciertos conjuros o armas crean un área de efecto en la cual se produce su acción. Si no se tiene un mapa o este no está cuadrículado, el DJ decide qué criaturas están dentro del área. Si se posee un mapa cuadrículado o hexagonal, se deben medir las distancias en el mapa y asegurarse de que estas cumplen con lo establecido por el hechizo o conjuro.

RONDAS

Cuando se inicia un combate, el tiempo pasa a medirse en rodadas en las cuales los combatientes pueden realizar diferentes actividades.

Una ronda de combate engloba los turnos de cada criatura en los que pueden actuar, y cada turno se divide en una acción, una acción adicional, un movimiento y una acción gratuita. Salvo casos especiales, los enemigos siempre actúan después de los aventureros. Para más información, consulta el capítulo 2 en el apartado Combate.

ACTIVIDADES IMPROVISADAS

Los juegos de rol otorgan a sus jugadores de una amplia libertad incluso al atacar, lo cual implica que estos pueden realizar actividades que no están incluidas dentro de las reglas.

El primer paso es imaginar lo que sucede, si es una idea plausible y qué efecto tendría sobre los enemigos o el entorno. Si se puede realizar con facilidad es una acción adicional o gratuita dependiendo de su complejidad. Si requiere de una tirada debido a su complejidad o infringe daño a un enemigo, es una acción.

Del mismo modo, si se trata de una acción que se puede realizar durante los 10 segundos que dura la ronda, puede realizarse durante el turno del aventurero. Si la acción tomará más tiempo que la duración de una ronda, se puede dividir en diferentes acciones o se puede realizar en una única acción añadiendo los penalizadores que el DJ considere correspondientes.

ATAQUES IMPROVISADOS

Los jugadores pueden crear formas de atacar usando el entorno o utilizar sus armas de una forma poco ortodoxa para crear un ataque improvisado. Un hacha que utiliza su cabeza para lanzar piedras como si se tratara de un bate o un clérigo que utiliza un conjuro para que caigan las estalactitas del techo son algunos ejemplos de ataques improvisados.

Una vez el jugador proponga su forma de atacar, el DJ decide qué tipo de daño realizaría dicho ataque, el atributo con el que deben realizarlo y cualquier efecto especial que pueda tener.

INFRINGIR DAÑO EXTRA

Ciertas clases pueden realizar daño extra en sus ataques según sus habilidades, pero es posible que ciertos ataques o acciones puedan añadir daño a nuestros ataques. Usar un arma para atacar el punto débil de un enemigo, utilizar un arma en el entorno o realizar un ataque con un arma especial o bajo ciertas condiciones permiten al jugador realizar su tirada de ataque con un penalizador de -1 y es responsabilidad del DJ el calcular qué daño extra se debe añadir a esa situación.

ATAQUES EN ÁREA

Los aventureros pueden utilizar su creatividad para crear formas de atacar a múltiples enemigos a la vez. Lanzar una mesa contra un grupo de goblins, lanzar una estatua contra los enemigos, hacer que el techo se derrumbe o barrer a un grupo de enemigos y tirarlos por un precipicio son algunos ejemplos de daño en área. Cuando se realiza un ataque improvisado en área, el jugador realiza la tirada de ataque con un penalizador de -2 y el DJ decide a cuántos enemigos puede golpear con ese ataque.

PRODUCIR AFLICCIONES

Es frecuente que los aventureros utilicen objetos o conjuros para producir aflicciones en los enemigos, pero los jugadores pueden utilizar ataques improvisados para crear ese estado. Unas cuerdas que inmovilizan al enemigo, una flecha untada en heces para envenenarlo o el uso de un hechizo de fuego para crear temperaturas extremas son algunos ejemplos de producir aflicciones.

Cuando un jugador quiera producir una aflicción a un enemigo, este describe su acción al DJ y este decide si es posible realizarlo y añadirá los penalizadores correspondientes según considere, pero este no puede ser superior a -2.

FINALIZAR EL COMBATE

El combate finaliza cuando un bando derrota al otro. La derrota resulta en huida, incapacitación o muerte de todos sus integrantes.

Los goblins son huidizos y asustadizos cuando saben que van a perder, y ningún aventurero que ose llamarse así sacrificaría su vida de forma estúpida, por lo que la huida no es una opción deshonrosa.

HUIR

Las criaturas huyen cuando corren por sus vidas debido a que no pueden ganar un combate. Si los aventureros luchan contra un grupo de criaturas debilitadas, pueden utilizar una acción adicional para realizar una tirada de Sabiduría e infringir temor en sus corazones para forzar la huida. Si la superan, los enemigos se vuelven aterrados durante 1 minuto salvo que superen una tirada de Sabiduría en su turno. Si una criatura no tiene adonde huir, entra en estado catatónico y no puede moverse ni actuar.

MUERTE

Los goblins no toman prisioneros salvo para comer y para usarlos como conejillos de indias en sus torturas, y ningún aventurero permitiría que una criatura tan horrible y despreciable vagase libremente por el mundo. Cada combate es una batalla a muerte en la que la rendición no es una opción para ningún bando, por lo que la mano de un aventurero no debe vacilar frente a un enemigo tan perverso.

LOS AVENTUREROS

Los aventureros son los personajes que controlarán los jugadores y que serán el centro principal de la historia.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los jugadores pueden crear los aventureros que utilizarán, pero lo mejor es que el DJ supervise la creación para dar su opinión y proponer cambios que puedan ayudar durante la partida. Durante la creación de personajes, el DJ puede apuntar los gustos e ideas de los jugadores y utilizar esa información para hacer la historia más interesante.

ABANDONO DE PERSONAJES

Es posible que un jugador crea que la mejor opción es que su aventurero abandone la escena por propia voluntad o de forma forzada. Un aventurero puede abandonar a su grupo cuando deja de tener fe en que la misión se pueda cumplir, sienta un deseo irrefrenable de huir, haya sido capturado por los enemigos y es imposible ganar el combate, decide quedarse atrás para retrasar el avance enemigo o cuando el jugador propone cualquier otra acción.

No es necesario que un jugador abandone la partida solo porque su personaje se marche, siempre se puede quedar a observar junto a sus compañeros o puede tomar el control de un personaje secundario que hayan encontrado en su misión.

MUERTE DE PERSONAJES

Es muy probable que los aventureros mueran debido a la inexperiencia o a la mala suerte. Cada aventurero que se levanta por la mañana sabe que ese puede ser su último día, y por ello luchan con cuerpo y alma para retrasar ese destino todo lo que puedan.

Cada aventurero es especial y su muerte es un momento duro para todos los jugadores. Cuando un aventurero muere, lo mejor es guardar su ficha para reutilizarla en el futuro como un nuevo personaje.

INTRODUCIENDO NUEVOS PERSONAJES

Cuando un aventurero se une a un grupo ya existente, lo mejor es hacer una transición rápida para que el jugador que lo controla no tenga que esperar demasiado antes de jugar. A nadie le gusta sentarse solo durante mucho tiempo sin hacer nada, y es responsabilidad del DJ y los jugadores a incorporar al nuevo miembro cuanto antes.

Lo más común a la hora de introducir un nuevo aventurero es que este conozca al grupo en el Gremio, pero existen muchas formas de incorporar a un nuevo aventurero como encontrar a alguien que estaba explorando una mazmorra, un encuentro fortuito en el camino, o encontrar al nuevo aventurero envuelto en un combate.

PERSONAJES SECUNDARIOS

El DJ se encarga de interpretar a los personajes con los que los aventureros hablan, interactúan, combaten o espían. En Goblins, Goblins y Goblins, los personajes secundarios solo aparecen en caso de tener importancia en la historia como los trabajadores del Gremio.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Los personajes secundarios no son necesarios para el desarrollo de la partida, pero pueden aportar un matiz interesante a esta. Por ello, estos personajes deben crearse con el fin de hacerles únicos y especiales.

NOMBRE

Los personajes secundarios necesitan un nombre que sirva para reconocerlos. Podéis encontrar nombres de ejemplo para cada raza en el capítulo 1.

TRASFONDO

Los personajes secundarios necesitan una historia que defina quiénes son. Lo normal es elegir una o dos frases que definan su pasado para conocer la vida de ese personaje.

APARIENCIA FÍSICA

A la hora de crear un personaje es necesario darle una apariencia física apropiada. ¿A qué raza pertenece? ¿Qué color de pelo tiene? ¿Es musculoso o delgado? Piensa qué tipo de personaje quieres crear y úsala para describirlo.

RASGO CARACTERÍSTICO

Algunos personajes pueden tener o no rasgos característicos que les hacen destacar del resto y que puede ser una marca de orgullo o de vergüenza.

Si quieres añadir un rasgo característico a tu personaje, puedes lanzar 3d6 dados y usar la tabla de Rasgo Característico al final de Características Principales para seleccionar uno aleatoriamente o puedes escoger el detalle que más te convenza.

PERSONALIDAD

Una vez el personaje secundario tiene su apariencia física terminada, debemos darle una personalidad que le defina. Lo normal es que los aventureros y los miembros del gremio sean amables y orgullosos, mientras que los aldeanos y los supervivientes de ataques de goblins son más cerrados y melancólicos.

Si tienes dudas sobre la personalidad de tu personaje, puedes lanzar 3d6 dados y usar la tabla de Personalidad al final de Características Principales para seleccionar uno aleatoriamente o puedes escoger el detalle que más te convenza.

OTROS DETALLES

Cuanto más detalles tenga un personaje, se siente más real y los jugadores sienten que están interactuando con una persona de verdad. Sin embargo, estos detalles deben estar reservados a los personajes verdaderamente importantes. Si en una misión los aventureros conocen a otro aventurero y le piden ayuda a una aldeana cercana, lo normal es que el aventurero esté más detallado que la aldeana, aunque esto no debe cumplirse siempre si el DJ lo considera.

Si se diera el caso de que un personaje secundario acompañase al grupo de aventureros y actuase junto a ellos, sería necesario crear una ficha para este según los parámetros del capítulo 1.

INTERPRETAR PERSONAJES SECUNDARIOS

Para interpretar a un personaje secundario, el DJ debe actuar de la misma forma que lo haría con un aventurero. Busca lo que define a ese personaje, piensa como actuaría e interprétalo según creas conveniente. Si el personaje tiene una característica especial, puedes incorporarla durante la partida como puede ser un acento extraño o si solo puede hablar entre susurros.

Un personaje amable debe ser cándido y alegre, mientras que un personaje huraño intentará hablar lo mínimo y no querrá relacionarse con los demás.

Lo más importante es mantener las características que le definen constante, o si no los jugadores pueden sorprenderse de que el mismo personaje cambie su tono de voz o que ahora tenga una risa peculiar. Del mismo modo, si tienes problemas a la hora de interpretar o no quieres hacerlo por otras razones, puedes explicar cómo actúa tu personaje y hablar de la forma que te resulte más natural. La interpretación puede ayudar durante la partida, pero ningún jugador incluido el DJ debería pasarlo mal por ello.

TABLA DE RASGOS CARACTERÍSTICOS

3d6	Rasgo
3	Un parche en el ojo derecho o izquierdo
4-5	Una melena larga y salvaje
6	Unas ropas demasiado llamativas
7-8	Una cicatriz en cualquier parte del cuerpo
9-10	Un miembro amputado
11-12	Los vestigios de una enfermedad ya curada
13-14	Un tatuaje hecho con tinta de hierro
15	Un rostro muy atractivo
16-17	Unas ropas de pordiosero
18	Un rasgo físico símbolo de una orden religiosa

TABLA DE PERSONALIDAD

3d6	Rasgo
3	Tosco
4	Huraño
5-6	Enfadado
7-8	Miserable
9	Melancólico
10	Hedonista
11-12	Egoísta
13	Pícaro
14	Orgullosa
15-16	Amable
17	Cariñoso
18	Jubiloso

TABLA DE DETALLES

3d6	Rasgo
3	Un leve tic en el ojo
4-5	Un ligero tartamudeo cuando se agobia
6-7	Un medallón que el recuerda a alguien querido
8-9	Un arma mellada y antigua
10-11	Una pieza de armadura en muy buen estado
12-13	Un ligero cojea
14	Un acento extranjero poco común
15	Un retrato de bolsillo de alguien importante
16	Un laúd afinado y listo para usarse
17	Un hacha de cortar leña con restos de sangre
18	Una forma de moverse sin hacer ruido

EL GREMIO DE AVENTUREROS

El mundo está plagado de criaturas perversas y horribles que aterrorizan a las buenas gentes y dejan que la maldad y el terror campen a sus anchas. Por suerte, el Gremio se creó hace muchos años para luchar contra estos males, y a día de hoy hay cientos de aventureros que plagan el mundo y viajan por este trayendo de nuevo la paz y el orden.

El funcionamiento del Gremio es simple: los aventureros se unen a este y el Gremio se encarga de gestionar los contratos que le llegan a cambio de un porcentaje de los beneficios. Del mismo modo, el Gremio cuenta con una taberna, una armería y una zona de mercaderes donde se aseguran que los precios sean justos. Siempre hay algo que hacer o alguien con quien hablar en el Gremio. Al fin y al cabo, el Gremio nació como una vieja taberna la cual se ha refinado y ha evolucionado hasta la gran institución que es hoy, pero una taberna siempre será una taberna, y más de una vez han tenido problemas por culpa de peleas de borrachos o por las trifulcas más comunes.

Como nuevos miembros del Gremio, los aventureros tienen derecho a todos sus servicios, pero solo pueden acceder a los contratos que los veteranos no han escogido, por lo que la mayoría de estos consisten en deshacerse de una de las plagas menores que más altercados producen: los goblins. Muchos aventureros toman estos contratos como si fuesen un paso previo a una gloria mayor, pero el Gremio ha perdido ya a tantos que no son capaces de contarlos.

El Gremio de aventureros puede ayudar para crear un punto de inicio en la partida. Los aventureros comienzan su aventura dentro del gremio, donde deciden qué contrato escoger y qué objetos comprar antes de embarcarse en una misión. El Gremio es solo una ayuda a la hora de crear una partida, por lo que no es necesario incorporarlo si los jugadores o el DJ no quieren, pero puede servir para definir un tono afable y tranquilo antes de que llegue la tormenta.

EL PUESTO DE INFORMACIÓN

En puesto de información es la parte más importante del Gremio. En él, los aventureros pueden pedirle a los secretarios los últimos contratos y pueden elegir entre un amplio espectro de misiones cuál es la que prefieren. A su vez, el puesto de información ofrece información básica del terreno, los detalles que haya dado el contratista y cualquier información que pueda resultar útil al igual que se encarga de tramitar el pago a los aventureros.

El puesto de información está abierto las 24 horas del día y sus trabajadores se encargan con todas sus fuerzas de que los aventureros sean bien recompensados y de que la dificultad de las misiones no sea demasiado para ellos. Ciertos aventureros han intentado sacar un beneficio deshonesto al ocultar parte del tesoro o al decir que no habían cumplido la misión para quedarse con todo lo que encontraron, pero a día de hoy nadie ha sido capaz de ocultarle nada al Gremio, aunque sea una simple moneda de cobre.

Los trabajadores del puesto de información son amables, escrupulosos en su trabajo y siempre dan buenos consejos, aunque eso signifique que tengan que dar un poco de miedo para que un aventurero aprenda a las malas.

LA TABERNA

La taberna es un amplio salón en el que los aventureros se sientan a beber, comer y cantar entre misiones. Todo el mundo es bien recibido en la taberna y más de una vez la dueña, Afwure, y su hija, Klishnav, han invitado a un buen plato de carne asada o a unas berenjenas horneadas a aquellos aventureros que han vuelto con las manos vacías.

La taberna es el lugar perfecto para pedir información a los veteranos y para pasar un rato relajado antes de ponerse a trabajar, pero el alcohol es uno de los peores demonios de la gente y puede hacer que los aventureros hagan cosas de las que luego se arrepientan.

LA ARMERÍA

La armería se encuentra en el sótano del edificio, donde Ibaldi y su mujer, Brienne, arreglan y fabrican las armas y armaduras que utilizan los aventureros. La armería cuentan con una zona de atención al cliente cuyos estantes están a rebosar de lanzas, mazas, espadas, escudos, cascos y corazas y una parte prohibida al público en la que está colocado todo el material de trabajo junto con una forja de carbón que nunca cesa de arder. Su trabajo es uno de los mejores del mundo y todos los aventureros están agradecidos de tenerlos a mano. Sin embargo, la calidad cuesta, y un bolsillo novato puede sentir el dolor de la pobreza si han tenido mala suerte.

Ibaldi es un maestro armero que puede reparar cualquier arma aunque se haya roto o esté oxidada, mientras que Brienne es la mejor a la hora de confeccionar y forjar armaduras, tanto que es capaz de crear una armadura a partir de los restos de otras o combinando los materiales útiles que puedan tener.

Ibaldi es un cascarrabias al igual que Brienne y no paran de quejarse del mal uso que le dan los aventureros a sus creaciones, pero en realidad son muy amables con aquellos que les conocen bien.

LOS MERCADERES

Los mercaderes del Gremio son antiguos aventureros que han dejado la vida de acción con el fin de ayudar a los novatos en sus misiones o mercaderes de alto prestigio que han sido seleccionados por el Gremio para vender en su establecimiento debido a sus precios bajos y a la alta calidad de sus productos. Los mercaderes tienen puestos provisionales en el patio del Gremio los cuales pueden ser visitados en horario comercial.

La mayoría de puestos venden el equipo necesario que necesita un aventurero, y aquellos de mayor prestigio o ganancias son capaces de traer mercancías poco conocidas o tan extrañas que nadie del lugar sería capaz de describirlas con precisión.

Entre los mercaderes del Gremio destaca el más anciano y afable de todos, Buck, el cual tuvo que retirarse después de un enfrentamiento contra un Gran Comandante Goblin. Buck ya es anciano y no busca venganza por su brazo perdido, pero es el que más sabe de Goblins de todo el mundo y le contará a cualquiera todo lo que sabe por el precio justo.

HERRAMIENTAS DEL DJ

El DJ tiene a su disposición una serie de herramientas que puede utilizar para introducir desafíos, obstáculos, giros dramáticos y recompensas a los jugadores durante la partida.

ENFERMEDADES

Los aventureros pueden contraer enfermedades al entrar en zonas poco sanitarias, al ser mordidos por otras criaturas o al ser infectados por un arma enemiga. Cada enfermedad es diferente y tiene un origen distinto, por lo que el DJ puede describir los efectos de cada enfermedad.

Mientras el aventurero esté enfermo, el aventurero afectado sufre un penalizador en sus tiradas de Fuerza y Destreza de -2. Para curar una enfermedad, el aventurero debe tomar un antídoto o realizar tres descansos largos. Los conjuros y objetos curativos no curan enfermedades.

ENFERMEDADES OCULTAS EN UNA MAZMORRA

La mayoría de mazmorras llevan cerradas siglos y albergan tesoros al igual que maldiciones. Es posible que una mazmorra guarde una plaga casi extinta o un hongo especial que ha mutado para crear una toxina incurable.

ENFERMEDADES PRODUCTO DE SUCIEDAD

Los goblins son inmunes a enfermedades, por lo que la mayoría de zonas que ocupan están cubiertas de suciedad. Los cadáveres en descomposición, excrementos expuestos al aire y otros tipos de condiciones poco sanitarias pueden producir bacterias que afectan a los aventureros. Del mismo modo, animales como ratas o cucarachas suelen propagar enfermedades al morder.

INFECCIONES

Algunos goblins cubren sus armas con veneno, pero otros prefieren usar sustancias para infectar el arma. Cuando un aventurero es atacado con un arma infectada, la herida toma un color verdoso y sufre un dolor constante que añade un penalizador de -1 a sus tiradas de Fuerza y Destreza.

EXPUESTO A LOS ELEMENTOS

Los aventureros no solo tienen que luchar contra las criaturas enemigas, sino que el propio ambiente puede ser su enemigo. Por cada hora que los aventureros estén expuestos al frío extremo (temperaturas inferiores a 0° C o grandes precipitaciones) o al calor extremo (temperaturas superiores a 50° C) sin protección, deben realizar una tirada de Fuerza. Si fallan, los aventureros sufren un penalizador de frío o calor. Si los aventureros ya sufrían un penalizador de frío o calor, estos sufren 1d3 de daño.

Para luchar contra el frío se usan abrigo y comida caliente, mientras que para aguantar el calor lo mejor son las ropas anchas e hidratarse constantemente.

FUEGO

El fuego es fuente de luz, calor y puede utilizarse como arma. Cuando un objeto inflamable entra en contacto con el fuego, este recibe 1d6 de daño por cada ronda que esté en contacto.

Una criatura que entra en contacto con una fuente de fuego recibe un daño proporcional al tamaño de la llama y al objeto en sí. Cada fuente de fuego es diferente y realiza daños distintos. La mayoría de fuentes de fuego infringen 1 de daño por turno que estén en contacto, pero este valor puede variar según el DJ o las reglas.

TERROR

Los aventureros reciben terror cada vez que son expuestos a una imagen horripilante o presencian un momento traumático. Cada aventurero debe realizar una tirada de Sabiduría para sobreponerse al terror, y cuando un aventurero obtiene una puntuación de Terror de 3, este recibe un estado de locura temporal. Para más información consulta el capítulo 2 de reglas.

ASFIXIA

Los aventureros, al igual que las demás criaturas, necesitan respirar para sobrevivir. Un aventurero puede soportar un cuarto de su puntuación de Fuerza en minutos sin respirar.

Cuando un aventurero no respira durante esos minutos, debe realizar una tirada de Fuerza. Si falla, recibe 2d6 de daño, y cada ronda que pase sin respirar debe realizar otra tirada de Fuerza con un penalizador de -1 por ronda. Si el aventurero toma aire, cura el daño recibido por asfixia.

TRAMPAS

Las trampas protegen un lugar de los intrusos e impiden que avancen más de la cuenta. Son una herramienta excelente para crear tensión, pero utilizar demasiadas puede resultar en un estado de paranoia en los jugadores.

Algunas trampas son sencillas y utilizan palos o estacas para cumplir su propósito, mientras que otras son complejas y pueden albergar magias antiguas y poderosas. La mayoría pueden ser detectadas y desarmadas, pero otras pueden requerir la búsqueda de un camino opcional.

INTERACTUAR CON TRAMPAS

Las trampas permiten convertir las escenas más mundanas en un torbellino de emociones, ya sea como un elemento secundario a tener en cuenta durante un combate o como el objetivo principal a superar en una sala.

Para evadir una trampa, los aventureros deben detectarla primero tras lo cual pueden evadirla o desarmarla.

ENCONTRAR UNA TRAMPA

Encontrar una trampa es bastante complicado. La mayoría son muy difíciles de detectar y están bien escondidas, pero un aventurero que supere una tirada de Percepción puede detectar las trampas que alberga una sala.

DESARMAR UNA TRAMPA

Una vez se ha detectado una trampa, los aventureros pueden evadir la trampa para pasar sobre ella y dejarla operativa o pueden desarmarla.

Para desarmar una trampa, el aventurero debe realizar una tirada de Inteligencia. Si la supera, la trampa se desarma sin problemas, pero si falla el DJ decide si se activa o no. También es posible activar la trampa con el uso de rocas, cadáveres y otros elementos, al igual que con cualquier idea que proponga un jugador y que el DJ considere aceptable.

RECOMPENSAS

Las recompensas incentivan a los aventureros a realizar misiones. El dinero hace que se mueva el mundo y también la oportunidad para nuevas historias, peligros y misiones.

PAGO DE MISIONES

Los aventureros cumplen sus misiones a cambio de un pago justo por ellas. El pago medio por misión es de 2 pp para cada aventurero involucrado, pero este valor puede aumentar dependiendo de su complejidad, duración o peligro.

TESOROS

Las mazmorras pueden albergar tesoros de todo tipo, pero los aventureros no deberían aceptar una misión por estos ya que suelen escasear. Aun así, un tesoro es un alto ingreso, y si el Gremio no ha dicho nada sobre recogerlo para el cliente, son una suculenta tentación para los jugadores.

Lo mejor es que durante una partida encuentren como mucho un tesoro y que esto sea una escena esporádica, ya que demasiadas riquezas pueden llenar en demasía los bolsillos de los aventureros al igual que pueden llevarles a comprar más equipo del necesario.

Los tesoros pueden estar compuestos de monedas, joyas y otras riquezas que puedan ser de interés para los aventureros. El tesoro también debe tener un tamaño y peso definido para saber cuánto tesoro puede cargar cada aventurero.

SAQUEAR CADÁVERES

Cuando la vida de una persona está al borde de la muerte y sabe que en cualquier momento el peligro puede atacar, no debería tener remordimientos a la hora de saquear los cuerpos de sus enemigos. Los aventureros pueden saquear los cadáveres de goblins en busca de armas, escudos, armaduras y equipo que pueda resultar útil. El DJ es el encargado de decidir qué pueden y qué no pueden utilizar de cada goblin después de los ataques realizados. Por ejemplo, un enano no podrá usar la armadura de un goblin campeón, del mismo modo que un guerrero no podrá coger la espada de un goblin inferior si esta es demasiado pequeña para él.

ALIADOS

Hay veces en las que la historia requiere que un personaje secundario o un aventurero ajeno al grupo deba acompañarlos para completar la misión u ofrecer auxilio. Añadir un compañero al grupo puede ayudar a la supervivencia de este, por lo que se debe tener especial cuidado al añadir aliados con el fin de no hacer los combates demasiado fáciles.

Del mismo modo, un aliado no tiene ninguna obligación de quedarse con el grupo o decirles toda la verdad, por lo que pueden marcharse si no se sienten a gusto con estos o si ha encontrado una oportunidad mejor. Los aliados solo se quedan con el grupo mientras tenga una razón para ello dentro de la historia como puede ser la necesidad de rescatar a alguien de una madriguera o el deseo de robar un artefacto dentro de unas ruinas.

CREAR UN ALIADO

Para crear a un aliado se debe usar la creación de personajes secundarios explicadas en este capítulo y el Dj creará y controlará una hoja de aventurero para el aliado.

OBJETOS ENCANTADOS

Las ruinas y templos antiguos albergan objetos encantados, herramientas bendecidas con un gran poder. Estos objetos son muy raros y a día de hoy solo pueden fabricarlos los magos de mayor talento en las artes arcanas.

OBTENER OBJETOS ENCANTADOS

Los objetos encantados pueden encontrarse escondidos entre las ruinas al igual que los tesoros o protegidos por una o varias trampas. Los objetos encantados son mucho más raros que los tesoros y casi no quedan en el mundo, pero el DJ puede añadir uno a la partida para darle más emoción, echarle una mano a un grupo que tiene problemas o para recompensar a los jugadores tras muchas partidas juntos.

DESCUBRIR EL USO DE UN OBJETO ENCANTADO

La mayoría de objetos encantados son capaces de revelar su habilidad con facilidad mientras que otros requieren que se den las condiciones justas para que se active. El DJ decide si le dice a su jugador el efecto de un objeto encantado o, por el contrario, si decide guardarse la descripción de dicho efecto hasta que sea necesario.

TIPOS DE OBJETOS ENCANTADOS

Existen miles de objetos encantados y cada uno tiene un efecto distinto. El Dj es el encargado de crear estos objetos mágicos al igual que su descripción, pero puede utilizar las tablas de más abajo para ayudarle a crear estos objetos.

TABLA DE TIPO DE OBJETO ENCANTADO
1d20 Tipo

1	Ropas
2	Armadura ligera
3	Armadura media
4	Armadura pesada
5	Armas simples
6	Armas a distancia
7	Escudos
8	Instrumentos
9	Objeto religioso
10	Objeto inusual
11	Contenedor
12	Herramienta
13	Gema
14	Canalizador arcano
15	Escultura
16	Poción
17	Objeto común
18	Armas marciales
19	Muebles
20	Accesorios

TABLA DE EFECTOS 1

1d20 Tipo

- 1 Mientras portes el objeto eres inmune al veneno y a enfermedades.
- 2 El objeto brilla cuando te acercas a alguien que está en apuros o alguien que sufre.
- 3 Mientras portes el objeto te vuelves más ligero y aumentas tu velocidad en 10 pies.
- 4 Mientras portes este objeto nadie puede entender lo que dices pero comprendes lo que dicen las demás criaturas.
- 5 Mientras portes este objeto aumentas tu Percepción en 1.
- 6 Cuando este objeto se mancha, sacude la suciedad y la empuja hacia otros. Si la suciedad golpea a un enemigo, este debe superar una tirada de Destreza. Si falla, la suciedad entra en sus ojos y queda ciego durante una ronda.
- 7 El objeto es capaz de hablar y puede ser servicial o gruñón según prefiera el jugador.
- 8 El objeto brilla cuando te acercas a un enemigo o a una fuente de sangre.
- 9 El objeto vibra en presencia del agua y otros líquidos.
- 10 Si atacas con este objeto, realizas tu tirada de ataque con un bonificador de +1 añades un +1 al daño realizado.
- 11 Si atacas con este objeto, este sigue al objetivo y recibes un bonificador de +2 a tu tirada de ataque.
- 12 Si el objeto es un contenedor, tiene un volumen de cinco veces su tamaño.
- 13 El objeto brilla con una luz cegadora cuando su portador tiene miedo.
- 14 El objeto permite realizar un hechizo una vez por día sin utilizar un espacio de conjuro.
- 15 El objeto es capaz de moverse por sí solo y el portador puede darle órdenes.
- 16 Mientras portes el objeto, levitas 1 pie por encima del suelo, pero sigues recibiendo daño por caída.
- 17 Mientras portes el objeto puedes respirar debajo del agua y realizas tus tiradas al nadar con un bonificador de +2.
- 18 Mientras portes el objeto no sientes ni frío ni calor y no recibes penalizadores debidos al clima.
- 19 Mientras portes el objeto eres capaz de ver a través de las paredes a una distancia de 30 pies.
- 20 Elige tres efectos de ambas tablas, el objeto encantado recibe ambos efectos.

TABLA DE EFECTOS 2

1d20

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

CAPÍTULO 6. MAZMORRAS DE EJEMPLO

TRAS HABER LEÍDO LOS CAPÍTULOS DE este manual los jugadores están más que preparados para iniciar su primera aventura, pero a veces puede resultar difícil crear una mazmorra de la nada. En este capítulo se presentan tres mazmorras para que el DJ pueda preparar una partida sin preocuparse de diseñar encuentros, trampas o mapas.

Las mazmorras están colocadas según su dificultad, y cada mazmorra incluye un mapa de esta que contiene un número en cada una de las habitaciones y pasillos. Cada mazmorra incluye un mapa de esta que contiene un número en cada una de las habitaciones y pasillos.

Además, cada mazmorra incluye una pequeña descripción sobre la misión del Gremio asociada a esta y un pequeño resumen de lo que ha ocurrido hasta ese momento. Las misiones que os ofrecen los secretarios del gremio son:

- Acabar con una manada de goblins que ha estado asolando las villas cercanas y cuya madriguera se ha localizado tras una cascada.
- Rescatar a los cuatro aldeanos que fueron secuestrados cerca del río Yab. No se sabe muy bien cómo, pero se cree que los goblins han sido capaces de entrar dentro de un templo dedicado a la Diosa de la Justicia que llevaba cerrado más de mil años.
- Los informes hablan de avistamientos de un gran ejército de goblins comandados por un Gran Comandante Goblin. Es de vital importancia tomar medidas cuanto antes y acabar con él, o si no el ejército seguirá creciendo hasta que sea imparable. El ejército se localiza en una gran fortaleza que antaño perteneció al mago Thum y se sabe que está llena de peligros.

ANTES DE INICIAR LA AVENTURA

Antes de comenzar con cualquiera de estas mazmorras, lo mejor es que los aventureros tengan tiempo para charlar y planear una estrategia. El mejor punto de inicio son las oficinas del Gremio y que el grupo se haya formado en ese momento o ya hayan hecho algunas misiones juntos.

Además, es recomendable que antes de iniciar la misión tengan tiempo de comprarle a los mercaderes todo lo que consideren necesario y que visiten las zonas atacadas por los goblins para sacar toda la información posible.

Las partidas no solo son un compendio de mandobles de espada y cadáveres achicharrados por conjuros. Es importante que los jugadores se sientan inmersos dentro de la historia, y no hay mejor forma de ello que crear unos pocos momentos de calma antes de la tormenta.

CAMBIAR ELEMENTOS DE LA MAZMORRA

Es muy probable que algún jugador que también tenga una copia de este manual haya leído estas mismas mazmorras o que el DJ se aburra de utilizar varias veces la misma mazmorra para un grupo. Las aventuras que se presentan aquí son una muy buena herramienta para probar el sistema y jugar una partida sin tener demasiado preparado, pero eso no significa que no se pueda cambiar lo que está escrito en ella si el DJ o los jugadores creen que será más divertido.

El DJ puede decidir que hay más de una entrada dentro de la mazmorra, que los goblins se comportan de una forma algo extraña por un artefacto antiguo, que existe un problema que el Gremio no les ha contado... Tenéis total libertad a la hora de cambiar cualquier cosa de estas mazmorras, pero hay que tener cuidado para no aumentar demasiado la dificultad para la que fueron diseñadas.

DURACIÓN DE CADA MAZMORRA

Cada mazmorra tiene una duración aproximada igual al número de habitaciones y pasillos numerados x15-20 minutos. El DJ puede hacer un cálculo aproximado de la duración de esta tras añadirle el tiempo que los jugadores vayan a utilizar en el Gremio y buscando información para escoger una mazmorra que se ajuste al tiempo que tenga disponible para jugar.

Así mismo, el DJ puede eliminar o mover habitaciones y pasillos de la mazmorra para ajustarse al tiempo que tenga disponible siempre que no elimine ningún elemento demasiado importante.

LA CAVERNA TRAS LA CASCADA

En esta aventura, los aventureros reciben uno de sus primeros contratos: investigar y deshacerse de un grupo de goblins que han atacado una aldea asentada junto a un río. Según la información del Gremio, en los últimos meses se han sucedido una serie de ataques durante las noches en las que los aldeanos salían a pescar. Los aldeanos han perdido sus reservas de pescado, muchos objetos de valor e incluso han llegado a raptar a varios de sus habitantes.

El Gremio no considera que se trate de un grupo de gran envergadura ya que los daños y pérdidas indican que se trata de una manada pequeña, por lo que es la oportunidad que los aventureros estaban esperando para probarse a sí mismos.

Los exploradores que ha mandado la aldea creen que la madriguera se encuentra en una caverna tras una cascada río arriba. Muy pocos la han explorado, pero aun así, se sabe que se trata de un lugar bastante pequeño y no tienen un sistema de túneles complejo. Hasta hace poco estaba abandonada, pero hace muchos años fue la guarida de una banda de forajidos.

Según los testigos y el servicio de inteligencia del Gremio, se trata en su mayoría de una manada de goblins inferiores y bastante jóvenes. Actualmente se desconoce qué tipo de líder tienen, pero algunos exploradores hablan de una figura gigantesca y un cuerpo cubierto de músculos que rugen en las montañas antes de cada ataque.

SINOPSIS DE LA PARTIDA

La Caverna tras la Cascada es una aventura simple y rápida donde los jugadores pueden aprender los conceptos más simples del juego y en la que pueden experimentar con su clase como con diferentes estrategias sin arriesgarse a una muerte rápida. En su viaje por la caverna, los jugadores se enfrentarán a trampas no letales, una manada de goblins, un secreto dentro de la caverna y un poderoso Hobgoblin Luchador.

ESTANCIA EN EL GREMIO

Antes de iniciar la aventura, los aventureros pueden interpretar la escena que acontece dentro del Gremio. Al ser un grupo novato, lo normal es que no hayan jugado antes y comience la aventura presentándose y formando grupo antes de preguntar al secretario del Gremio que les dará toda la información necesaria para asegurar el éxito de la misión.

Una vez tengan una misión, los aventureros pueden ir a la armería, a la taberna o a la zona de los mercaderes para comprar objetos o para preguntar información sobre los goblins.

Como se mencionó en el capítulo 5, el Gremio es una parte opcional de la historia y los jugadores pueden empezar directamente en la aldea atacada, pero es recomendable utilizarlo para así asentar las bases de la ambientación.

PUNTOS DE INTERÉS

Los puntos de mayor interés antes de acceder a la caverna son aquellos en los que los jugadores pueden obtener información que les ayude durante su misión. En esta aventura, la zona más importante es la aldea.

LA ALDEA

La aldea es una aldea pesquera formada por unas cuantas cabañas construidas sobre el río y que funcionan como zona de residencia y puerto. Los habitantes que vean llegar a los aventureros normalmente serán amables con ellos y ayudarán en todo lo que puedan, pero el DJ puede utilizar el apartado de creación de personajes secundarios en el capítulo 5 para crear a sus propios aldeanos.

Las zonas y personajes más importantes dentro de la aldea son:

- **La casa comunal:** El centro del gobierno de la aldea y a la vez zona de reunión, está regida por Sheillah, la matriarca enana, una antigua mercenaria que se asentó tras jubilarse. Según los exploradores que utilizan la casa comunal como sede, los goblins están asentados en la caverna tras la cascada y la entrada siempre está vigilada por al menos dos goblins. Por suerte, los goblins están despiertos desde el atardecer hasta el amanecer, por lo que el mejor momento para atacar al alba, ya que los guardias están más cansados y son más lentos.
- **Los almacenes de pescado:** Una de las zonas atacadas por los goblins, se trata de un almacén que utilizan los aldeanos para guardar pescado ahumado antes de transportarlo. Está en muy mal estado y los goblins hicieron un gran agujero que conecta con el interior. Si se observa con detenimiento se puede descubrir que los goblins utilizaron espadas y flechas, pero un agujero como ese no lo ha podido hacer un simple goblin inferior.
- **Casa de Eustass:** Eustass es un mediano muy anciano que ha convertido su casa en una zona segura en caso de que los goblins volvieran a atacar. Lanzas, picas, ballestas... la casa está llena de armas, pero el anciano no parece que sea capaz de utilizar una sola. Si se habla con él se puede descubrir que los goblins siempre atacan en luna nueva y que durante el primer ataque pudo herir a uno, pero que su estoque se quedó enganchado a su cuerpo y no pudo soltarlo. En el último ataque, Eustass contó más de una quincena de goblins. Eustass vive con Moira, una joven cuya casa fue destruida durante el último ataque y que perdió el brazo debido a una flecha infectada. Moira no suele hablar y cuando lo hace parece que todo le aterre, por lo que los aventureros deberán tener mucho cuidado al hablar con ella para no alterarla.
- **Cementerio:** Un cementerio a las afueras de la aldea lleno de tumbas recientes. Es frecuentado por Boblin, un niño que cada día cambia las flores de la tumba de su padre. Si se le consigue calmar lo suficiente para que hable, este contará cómo se escondió en el falso suelo cuando los goblins entraron a su casa y vio como su padre era asesinado de un golpe a manos de un goblin de más de 7 pies con unos dientes muy largos y una actitud salvaje que portaba un tronco de árbol como si se tratase de un garrote. Un aventurero con conocimientos de goblins puede reconocerlo como un hobgoblin Luchador.

LOCALIZACIONES

1. ENTRADA

La entrada a la caverna es una larga pasarela de unos 20 pies de ancho que desciende hasta el suelo. La entrada está a una distancia de 100 pies del suelo y hay rocas afiladas en el río, lo cual resulta en una muerte segura a quien caiga.

Criaturas: La entrada está vigilada por dos goblins inferiores jinetes. Los jinetes pueden realizar una tirada de Percepción para localizarles por el olor.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Percepción difícil en el exterior de la caverna pueden descubrir una entrada secreta a 15 pies de altura de tamaño suficiente para que se cuele una persona. Para acceder a esta, el aventurero debe escalar la pared empinada lo cual no debería costarle si tiene el tiempo necesario.

Una tirada de Percepción de dificultad media tras derrotar a los goblins revela signos en las piedras que indican que antes era la guarida de un grupo de bandidos. Además, los aventureros pueden encontrar en el suelo algunas monedas de oro en el suelo y restos del último saqueo.

2. SALA INICIAL

La primera sala que los aventureros encuentran es fría y húmeda, con las paredes cubiertas de brillantes minerales y una estructura que hace que el ruido más bajo se amplifique por el eco natural. En la caverna hay cuatro piedras de gran tamaño que no parecen pertenecer a la caverna.

Sombras: La sala inicial está algo iluminada por la luz que entra desde el exterior, pero aun así la zona es muy oscura y se considera cubierta por sombras medias.

Criaturas: Dentro de la sala hay tres goblins que se ocultan tras las rocas. Se tratan de dos goblins arqueros y un goblin guerrero que se pueden colocar según considere el DJ.

Señuelo: En la zona central formada por las rocas hay un hombre con una lanza clavada en la espalda. Se trataba de un hombre muy anciano y parece que ha sido arrastrado hasta ese punto. Si un aventurero se acerca al anciano, los goblins salen de su escondite y realizan un ataque por sorpresa.

Investigación: Un aventurero que supere una tirada de Percepción puede descubrir hasta 9 pares de huellas diferentes y unas huellas que son mucho más grandes. Además hay marcas de que los goblins han arrastrado algo.

También hay pequeñas marcas de sangre en el suelo y trozos de carne cubiertos de sangre, por lo que los goblins suelen comer en esa sala.

3. BALCÓN SECRETO

Si los aventureros han descubierto la abertura secreta en la entrada y son lo suficientemente pequeños para pasar por ella, pueden acceder a un balcón especial en la sala inicial.

El balcón se encuentra a 20 pies de altura y permite ver la sala inicial en su totalidad. En el suelo hay una ballesta primitiva con tres virotes la cual parece haber sido abandonada recientemente.

4. PEQUEÑA RESERVA DE PROVISIONES

Una habitación pequeña y húmeda en la que solo un par de aventureros pueden acceder para que se puedan mover con libertad. La zona contiene pieles llenas de alimentos al igual que varias armas, armaduras, estandartes y otros objetos de procedencia militar que se han guardado en un enorme montón.

Investigación: Una tirada de Percepción puede revelar que los alimentos que hay en el almacén son principalmente pescado ahumado y otras mercancías que robaron de la aldea. Los objetos militares, por el contrario, parecen descosidos y en muy mal estado, por lo que deben ser todos los bienes que abandonaron los bandidos cuando les localizaron.

Pasillo secreto: Si se retira el montón de bienes militares, los aventureros descubrirán un pasadizo de 3 pies de altura que da a un largo pasillo. Si un aventurero pasa una fuente de luz al otro lado del pasadizo y tarda mucho en recogerla, los goblins de la zona 5 lo descubrirán.

5. SALA DE DESCANSO

Una gran sala vacía cuyo suelo está cubierto de pieles y hojas. La zona está en completo silencio salvo por el sonido de un leve chorro de líquido constante que golpea la pared.

Sombras: A partir de esta zona ya no entra ningún tipo de luz natural, por lo que la zona se encuentra completamente a oscuras.

Criaturas: La habitación está habitada por 6 goblins inferiores dormidos los cuales se despertarán al escuchar un ruido fuerte. Las pieles en el suelo las utilizan como colchones y se pueden pisar sin hacer ruido. Cuando un goblin muere pero no se le tapa la boca o no se le corta la garganta, este grita de dolor y despierta a sus compañeros.

Junto a estos hay un goblin entre las sombras que está orinando de espaldas a los aventureros. Por su apariencia parece un zapador pero no lleva ballesta, por lo que se trata del goblin que ha abandonado su puesto de guardia en el balcón secreto.

Campanillas: A la entrada de la sala, en la zona donde ya hay oscuridad total, se ha colocado una trampa de campanillas que alertará a los goblins inferiores.

Investigación: Una tirada de Percepción puede revelar que las pieles del suelo son muy antiguas y no parecen haber sido robadas recientemente. Muchas de ellas apestan y están plagadas de sangre.

Además, el suelo tiene restos de carne y comida en una mayor proporción que la sala inicial y los aventureros pueden encontrar algunas pertenencias de los aldeanos secuestrados.

6. PASILLO

Un largo pasillo con tres bifurcaciones. La zona parece estar abandonada y no tiene nada de especial salvo por un olor agrio y horrible y el eco de un sonido que retumba por las paredes cavernosas.

Investigación: Una tirada de Percepción revela que el ruido proviene del camino principal, mientras que el olor agrio es mucho más fuerte en la bifurcación de la derecha.

Los aventureros pueden encontrar algunos objetos y manchas de sangre en el suelo, pero en la zona donde las bifurcaciones se encuentran encontrarán un bulto tapado por el fango. Una tirada de Percepción revelará que se trata de un brazo humano a medio comer.

7. ALMACÉN DEL BOTÍN

Una sala llena de tesoro, armas y bienes. Por el tamaño y la antigüedad de algunas piezas, parte del tesoro se encontraba dentro de la caverna cuando los goblins llegaron aquí.

Balcón: Encima de la zona del tesoro hay un balcón a 20 pies de altura y permite observar toda la sala.

Criaturas: En el balcón hay dos goblins escurridizos que esperarán pacientemente hasta que puedan descender al suelo y atacar a los aventureros. Están ocultos de toda fuente de luz mientras se encuentren en el balcón.

Tesoro: Entre los tesoros que los aventureros pueden encontrar se hay monedas, joyas bastas, brazaletes de bronce y bisutería variada. Un aventurero puede recoger y cargar un tesoro cuyo valor sea próximo a 1 po en una bolsa.

Si un aventurero realiza una tirada de Percepción, este pueden encontrar dos objetos de mayor importancia: el collar que llevaba el padre de Boblin con la alianza de su fallecida esposa y el estoque que Eustass perdió durante el ataque.

8. DESPENSA

Una sala cubierta de restos de cadáveres, carne putrefacta y sangre. Hay varios cuerpos encadenados o atados a las paredes a los cuales le faltan miembros amputados que no han llegado a cicatrizar.

Terror: Los aventureros que entren por primera vez a la sala se verán embargados por culpa del olor putrefacto, la escena dantesca y el horror que han sufrido, por lo que deberán realizar una tirada de Terror y otra de Náusea.

Investigación: La mayoría de cadáveres presentan heridas de espada y flechas al igual que heridas en las zonas donde han sido atados, probablemente al intentar escapar. Hay menos cadáveres que aldeanos desaparecidos, por lo que han tenido que llevarse los huesos a otro sitio.

No quedan supervivientes de lo que ha sucedido, pero el DJ puede incluir uno que explique cómo los goblins mantienen a sus víctimas vivas la mayor cantidad de tiempo posible para conservar la carne.

9. CAVERNA DEL LAGO

La caverna del lago es una gran caverna en cuyo centro hay un lago de 60 pies de diámetro y una profundida de 100 pies. La zona es muy extensa y el suelo está plagado de piedras de gran tamaño y estalacticas.

Criaturas: A cada lado del lago hay dos hogueras con un goblin inferior guerrero en cada una. En el extremo opuesto del lago hay una hoguera de mucho mayor tamaño con dos protectores y, sentado en un gran trono fabricado con palos y ramas, descansa un gigantesco hobgoblin luchador. Tienen una ligera barba símbolo de edad avanzada y su ojo derecho está marcado con una cicatriz que lo ha dejado tuerto. Los goblins parecen estar de celebración y se alimentan de pescado, animales y seres humanos.

Soga: A la entrada a la caverna hay una trampa de sogas que alzarán al aventurero que caiga en ella 15 pies en el aire. La trampa de sogas está atada a una trampa de campanillas, por lo que los goblins descubrirán la posición de los aventureros si caen en esta.

Zona secreta: Una vez hayan derrotado a todos los goblins y si los jugadores no tienen impedimentos, los aventureros pueden descubrir mediante una tirada de Percepción un pasadizo secreto tras el trono, el cual lleva hasta la guardería.

10. GUARDERÍA

Una pequeña sala en la que hay carne, leche, pescado ahumado y otros alimentos y de la cual salen unos leves gemidos de miedo.

Criaturas: Dentro de la guardería hay 4 goblins neóbitos.

Un goblin neóbito tiene 3 puntos de vida y no puede atacar.

Un goblin neóbito es un goblin que no ha llegado a madurar para considerarse un goblin inferior.

FINAL DE LA AVENTURA

Una vez la aventura termina, los aventureros pueden regresar a la aldea y devolver los objetos que han robado los goblins.

Al volver y contar que los goblins han muerto, Moira volverá a hablar, y si han encontrado el collar de padre de Boblin este lo llevará a la tumba de su padre y llorará de felicidad.

Una vez los aventureros vuelvan al Gremio, este pagará la suma acordada y les dejarán volver a casa para esperar a su próxima aventura.

EL TEMPLO ABANDONADO

En esta aventura, los aventureros deben rescatar y traer vivos a un grupo de aldeanos que fueron raptados cuando los goblins atacaron la idea. Se estima que al menos media docena de aldeanos han sido raptados y es poco probable que hayan muerto. La mayoría de gente raptado son jóvenes o niños que no pudieron esconderse, pero el Gremio está seguro de que es un grupo con varios miembros.

La aldea no tiene cavernas u otros refugios naturales alrededor de esta, pero sí que hay un templo que lleva abandonado mucho tiempo. El templo pertenecía a un culto que desapareció mucho antes de que se formase la aldea y solo unos pocos lo exploraron años atrás. Es un complejo lugar lleno de trampas y escrituras extrañas, pero varios aldeanos han vuelto de él con joyas y tesoros. Al menos los que han vuelto con vida.

El único que fue capaz de ver la manada antes del ataque fue un niño que se escondía en el bosque. A partir de las descripciones dadas y gracias al servicio de inteligencia del Gremio, podemos deducir que hay más de 15 goblins inferiores y 3 hobgoblins junto a una figura que no han sido capaces de determinar.

SINOPSIS DE LA PARTIDA

El Templo Abandonado es una aventura algo más complicado que la Caverna tras la Cascada, donde los jugadores deben meditar cuál es el mejor camino a seguir y en la que pueden morir con facilidad si no piensan lo que deben hacer. En su viaje por el templo, los jugadores encontrarán trampas, una gran manada de goblins, una zona secreta, una reliquia mágica y un grupo de hobgoblins campeón y chamán.

ESTANCIA EN EL GREMIO

Antes de iniciar la aventura, los aventureros pueden interpretar la escena que acontece dentro del Gremio. Para esta partida lo normal es que los jugadores tengan algo de experiencia con el juego, por lo que lo normal es que ya sean un grupo formado y que la información que ofrezca el Gremio sea más específica.

Las compras y búsqueda de información en el resto de zonas del Gremio no debería costar demasiado y, si los aventureros ya han realizado varias partidas, deben tener suficiente dinero para gastar.

Como se mencionó en el capítulo 5, el Gremio es una parte opcional de la historia y los jugadores pueden empezar directamente en la aldea atacada, pero es recomendable utilizarlo para sentar las bases de la ambientación.

PUNTOS DE INTERÉS

Los puntos de mayor interés antes de acceder al templo son aquellos en los que los jugadores pueden obtener información que les ayude durante su misión. En esta aventura, la zonas más importante es la aldea.

LA ALDEA

Una aldea de gran tamaño escondida en el bosque donde su principal actividad es la agricultura. Los habitantes pueden ser amables o ariscos dependiendo de sus relaciones anteriores con los extranjeros, pero el DJ puede utilizar el apartado de creación de personajes secundarios en el capítulo 5 para crear a sus propios aldeanos.

Las zonas y personajes más importantes dentro de la aldea son:

- **La casa comunal:** La casa comunal funciona más como una zona de reunión que como una institución gubernamental ya que solo se utiliza para ocasiones urgentes. Todos los aldeanos deben de estar de acuerdo a la hora de tomar una decisión, y Brok es el encargado de presentar propuestas, contar los votos y guardar el dinero cuando es necesario. Si se le interroga, dirá que los aldeanos han perdido mucho durante los ataques y que, debido al envejecimiento de la población, es muy probable que la aldea desaparezca si no se rescata a los jóvenes secuestrados.
- **La parroquia:** La zona de culto local, se encarga de cuidar de los niños cuyos padres han fallecido y de ofrecer ayuda a cualquiera que la necesite. La parroquia puede ofrecer a los aventureros comida, cobijo o cualquier objeto que crean que pueda servir durante la información. La madre superiora es Hilda, una enana que ata su barba en tres trenzas entrelazadas y conoce de buena mano a algunos de los jóvenes desaparecidos.
- **Los campos de cultivo:** La zona donde los jóvenes fueron raptados. Han sido saqueados y parte de la cosecha se ha estropeado cuando los goblins pasaron por esta. Se pueden discernir 20 pares de huellas, y entre estas hay tres pares de mayor tamaño.
- **La casa de Bromf:** Bromf es un joven de la aldea que antaño exploró el templo abandonado. Recuerda que la mayoría de trampas habían sido activadas y no funcionaban, pero aun así puede tener cartografiada su posición. Si se le sigue interrogando, dirá que cuando estuvo allí le pareció extraño que saliese aire por la parte trasera de la gran estatua de bronce.
- **La tienda de Bruhal:** Bruhal es un anciano excéntrico y extraño que vende todo tipo de cosas extrañas, incluyendo las que encontró cuando visitó el templo. En su tienda pueden encontrar diversos objetos entre los que destacan una lanza envenenada arrancada de una trampa, un par de esmeraldas de pequeño tamaño y lo que parece ser una llave con un pequeño rubí en el puño.

LOCALIZACIONES

1. ENTRADA

Una gran sala vacía salvo por los escombros y las telarañas que se han formado con los años. No parece que haya nadie ni tampoco parece que haya goblins dentro. La sala está cubierta de sombras y es muy difícil ver.

Criaturas: La entrada, a diferencia de en otras aventuras, no está protegida. Hay marcas de cuerpos arrastrados por el suelo y manchas de sangre, pero no se ve ni se escucha a ningún goblin dentro de la sala.

Trampas: La sala principal tiene varias trampas pero la mayoría están desactivadas. Los aventureros pueden ver lanzas activadas, pozos de picas sin tapar y trampas de dados que no se activan. Tampoco hay señales de señuelos o campanillas en la sala.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Percepción difícil pueden descubrir que ese salón ha sido saqueado. Las paredes están llenas de agujeros donde debería haber joyas y las estatuas sobre los pedestales han desaparecido por completo. Una exploración más exhaustiva revelará que no ha sido culpa de los goblins, sino de muchos cazafortunas que seguramente fueron los que activaron todas esas trampas.

Cuando los aventureros se acerquen a la cocina pueden descubrir entre las sombras una trampa de lanza activada en la que ha caído y muerto un goblin zapador. Por las herramientas que lleva en su mantel, debe de ser el que ha reactivado la trampa anteriormente mencionada.

2. COCINA

Una larga habitación con lo que parece ser una antigua cocina comedor. Los muebles parecen intactos pese a que la otra sala ha sufrido saqueos y las sillas están ocupadas por esqueletos.

Puerta: La cocina está cerrada por una puerta atrancada. Los aventureros pueden tirarla abajo con su fuerza bruta o cortar la madera de la que está hecha, pero abrir la puerta tomará bastante tiempo y hará mucho ruido.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Percepción media observarán que los que están sentados en la mesa son monjes y que seguramente murieron envenenados. El resto de la sala parece impoluta y no ha habido señales de lucha, por lo que seguramente murieron sin saber qué pasó.

Al observar la zona donde cocinaban podrán observar seis tarros de cristal llenos de ingredientes entre los cuales resalta uno lleno de pétalos rojos. Al abrirlo pueden notar que es inoloro y que les cuesta respirar.

Veneno: Los aventureros pueden mezclar agua y los pétalos rojos en la caldera para crear un potente veneno. Este veneno se puede guardar en un vial o tarro o se puede untar en un arma para envenenar a los enemigos cuando son atacados. Se tarda media hora en preparar el veneno y el inhalarlo produce dificultades al respirar.

3. SALAS ANTIGUAS

Un conjunto de salas de estudio, escritura y fabricación de ropas. Las habitaciones están desordenadas y destrozadas.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Percepción media observarán que la mayoría de equipo está destrozado y faltan piezas importantes. Si se comparan con las herramientas del cadáver del goblin zapador se darán cuenta de sus herramientas las sacó de esta sala.

Un aventurero que realice una tirada de Percepción puede descubrir entre los escombros un libro no terminado en el que se relataba la origen del templo. Según este, Thurg fue el primer abad y creador del templo y consiguió las tierras para conseguirlo después de que derrotase a un espíritu maligno que habitaba el lugar con su bastón mágico, el cual estaba bendecido para expulsar a los espectros.

4. SALÓN DE MEDITACIÓN

Un gran salón vacío que guarda una enorme estatua del dios que adoraba la orden. Al acercarse a esta habitación, los aventureros pueden escuchar murmullos y sonidos metálicos. Al entrar descubrirán un grupo de goblins zapadores que están arreglando las trampas del salón y, al acabar con estos goblins, descubrirán una sombra que se oculta encima de la estatua de bronce.

Criaturas: La sala contiene tres goblins zapadores que están arreglando las trampas desactivadas. Estos conocen la localización de las trampas, por lo que intentarán llevar a los aventureros hacia estas. Van vestidos con manteles llenos de herramientas y son capaces de arreglar las trampas con dificultad pero parece que saben lo que hacen.

Cuando los goblins zapadores hayan muerto, el hobgoblin campeón que se ocultaba en la estatua lanzará una flecha contra los aventureros tras lo cual caerá frente a ellos con la cimitarra desenvainada.

Trampas: La sala está llena de trampas en las cuales pueden caer los aventureros o los propios goblins. Cuando un goblin va a pasar por encima de una trampa, el DJ debe realizar una tirada con 1d6. Si saca un 1, el goblin tropieza y activa la trampa, por lo que deberá de realizar las tiradas correspondientes y sufrir el daño definido.

Puerta secreta: La estatua de bronce guarda un arco de piedra que lleva hasta un pasadizo secreto. Los aventureros no pueden verla, pero una tirada de Percepción puede revelarles una leve brisa que sale de la espalda de la estatua. Tras mover la estatua, los aventureros pueden cruzar la puerta secreta sin problemas.

5. ENTRADA SUBTERRÁNEA

Una larga escalera de caracol que lleva hasta una zona subterránea. Los peldaños están tallados en roca y las paredes están llenas de grabados, las cuales cuentan la historia del templo, el uso de las trampas para entrenar a sus acólitos y sus deber para proteger al mundo de las criaturas malignas.

Sombras: A partir de esta zona ya no entra ningún tipo de luz natural, por lo que la zona se encuentra completamente a oscuras.

Campanillas: Al final de las escaleras se ha colocado una trampa de campanillas que alertará a los goblins inferiores y al hobgoblin luchador que hace patrulla.

6. PASILLO

Un largo pasillo con el suelo lleno de humedades y conectado a otras habitaciones. El pasillo está protegido por un grupo de goblins que patrullan constantemente y que rien cada vez que se escucha un grito a la lejanía.

Criaturas: En el pasillo se encuentra un goblin guerrero, dos goblins arqueros delante de las habitaciones y dos goblins guerreros que recorren vigilantes el pasillo. Cada vez que se escucha un grito a distancia, los goblins ríen y empiezan a salivar como si estuviesen hambrientos.

Puerta secreta: La estatua de bronce guarda un arco de piedra que lleva hasta un pasadizo secreto. Los aventureros no pueden verla, pero una tirada de Percepción puede revelarles una leve brisa que sale de la espalda de la estatua. Tras mover la estatua, los aventureros pueden cruzar la puerta secreta sin problemas.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Percepción una vez hayan acabado con los goblins, pueden descubrir que los gritos son de los jóvenes, los cuales piden auxilio. También pueden descubrir que el suelo está cubierto de pequeños huesos de pollo y conejos seguramente de los saqueos que han realizado, y por la cantidad de huesos ya han acabado con sus provisiones.

7. ZONA DE ENTRENAMIENTO

Un salón de suelo de madera antiguo con equipo de entrenamiento donde se encuentran tres cadáveres alineados de goblins con el estómago rajado por una cuchilla muy afilada. Al fondo del pasillo hay martillos, espadas y otras armas que parecen estar en buen estado a pesar de todo el tiempo que ha pasado.

Trampas: Junto al cadáver de goblin más cercano hay un mecanismo que activa una trampa de hachas péndulos.

Tesoro: Una vez los aventureros han cruzado la sala con las hachas péndulo pueden activar un mecanismo visible en el suelo para desactivarla. El final de la sala está lleno de armas y armaduras no encantadas en perfecto estado que están grabadas con el símbolo de la orden. La cantidad de armas y su variedad depende del DJ.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Inteligencia dificultad difícil pueden comprobar que las armas y armaduras se han mantenido en ese estado debido a que el acero del que están hechas es de muy buena calidad, demasiada para un monasterio perdido en las montañas.

8. HABITACIONES

Un conjunto de tres habitaciones que antiguamente debían funcionar como dormitorios. Cada habitación tiene una mesa y una cama destrozadas por los goblins. Actualmente, las habitaciones sirven para depositar los desechos, por lo que las habitaciones son repugnantes y apestan.

Náusea: Cuando los aventureros entran por primera vez en una de las habitaciones deben realizar una tirada de Fuerza. Si la fallan, el olor y la escena produce náusea.

Trampas: En la primera habitación, la más grande de todas, hay una trampa señuelo en la parte opuesta a la puerta. Se trata de un joven magullado incapaz de hablar que ha sido encadenado a una estatua en la pared. Si los aventureros se acercan a ayudarlo, dos goblins escurridizos saldrán de detrás del muchacho y atacarán al aventurero más próximo.

Una vez se ha acabado con los goblins se puede comprobar que el muchacho está débil pero sobrevivirá. Si los aventureros le dejan ahí no le pasará nada, pero si se une a ellos dejará un reguero de sangre que alertará de su posición a otros goblins.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Inteligencia difícil descubrirán que estas eran las habitaciones de unos acólitos de alto rango pese a la falta de lujos. Cada sala tiene una pequeña biblioteca y, en la central, los aventureros descubrirán un libro escrito en código secreto. Una tirada de Inteligencia revelará que la habitación pertenecía a un impostor que quería robar la reliquia del templo: el batón de Thurg, y que para ello iba a envenenar al resto de acólitos y que después buscaría la entrada "que oculta la mano benévola de Blarg".

Tesoro: Las habitaciones no han sido saqueadas, pero es casi imposible descubrir algo debido al mal olor y a la gran cantidad de desechos que llena la habitación. Sin embargo, un aventurero que realice una tirada de Percepción en la tercera habitación puede descubrir algo brillante bajo la mesa. Una vez lo saquen comprobarán que se trata de un estuche con tres dagas de entrenamiento en muy buen estado y ornamentadas con inscripciones que dicen "Suerte, Amor, Virtud".

9. SALÓN PROHIBIDO

Una sala circular cuyos muros están cubiertos de estatuas gigantes y de murales de brillantes pinturas. Lo que una vez fue una zona de culto se ha convertido en un montón de escombros y piedra rota debido a las acciones de los goblins que acampan en ella.

Criaturas: Cuando los aventureros llegan a la sala pueden ver un grupo de cuatro goblins protectores y un hobgoblin inferior. Los goblins inferiores están asustados mientras escuchan los gritos furiosos del hobgoblin y, al final de sus gritos, agarra a uno de los goblins de la cabeza y lo lanza contra la pared matándolo automáticamente.

El hobgoblin parece alterado y enfurecido, por lo que los aventureros pueden molestarle sin ser detectados para echarle las culpas a los goblins inferiores y que este se enfrente a ellos.

Investigación: Una tirada de Percepción dificultad media puede revelar trozos de ropa, carne y pelo en el suelo antiguos, por lo que no deben pertenecer a los jóvenes que fueron secuestrados recientemente. En esta sala los gritos son más nítidos y se pueden escuchar dos risitas que acompañan cada ola de gritos.

Los símbolos y estatuas que hay en las paredes pertenecen a diferentes dioses y héroes conocidos. Si un aventurero realiza una tirada de Inteligencia puede comprobar que una de las estatuas destrozadas pudo pertenecer a Blarg. La estatua tiene un puño y una palma con una joya incrustada que, al pulsarla, hace que los restos de la estatua se muevan y revelen una puerta secreta.

Puerta secreta: La puerta que aparece al moverse la estatua de Blarg está hecha de madera reforzada con acero. Los aventureros pueden intentar forzarla o hacer un agujero en ella con sus armas, pero sería muy ruidoso y podría alertar al resto de goblins.

La puerta incluye una cerradura en la que se puede insertar la llave descrita anteriormente para abrirla. Cuando la puerta se abre, una fuerte ola de viento golpea a los aventureros y notan un olor repugnante.

10. ZONA SECRETA: SALA DE PRUEBA

Una sala austera formada por un largo pasill. Al fondo de la habitación hay un arco de puerta abierto y se puede observar un objeto que brilla a través de este.

Náusea: Cuando los aventureros entran por primera vez dentro de la habitación descubrirán un cuerpo momificado cuyo lado derecho tiene la carne disuelta, por lo que deben realizar una tirada de Fuerza. Si la fallan, el olor y la escena produce náusea.

Trampas: La sala se compone de tres trampas principales: una trampa de dardos, una trampa de ácido y una trampa de hilos. El suelo está cubierto de mecanismos de presión que activan la trampa correspondiente a la zona, por lo que deben ir con mucha precaución. La única zona segura en un área cuadrada de 5 pies de distancia de la puerta en la cual los aventureros pueden colocarse sin miedo a recibir daño.

Si los aventureros corren hacia el cadáver nada más entrar en la habitación activarán automáticamente una de las trampas.

Investigación: Si los aventureros realizan una tirada de Percepción dificultad media pueden examinar que el cuerpo en el suelo tiene las ropas de un acólito pero porta en su cuello un medallón de una orden de ladrones, por lo que se debe tratar del impostor cuyo diario se descubrió en las habitacones.

El cadáver tiene en la mano una llave idéntica a la utilizada por los aventureros para abrir la puerta al igual que un bote de los mismos pétalos que encontraron en la cocina y una daga envenada con el compuesto.

11. SALA DEL BASTÓN DE THURG

La sala del Bastón de Thurg es una pequeña sala con un altar en el cual resplandece el bastón de Thurg, el fundador de la orden. El bastón se puede coger sin problemas y brilla por sí solo y una vez lo coja un aventurero este puede encenderlo o apagarlo a voluntad.

Bastón de Thurg: El bastón de Thurg tiene las mismas estadísticas que un bastón largo pero se le considera un objeto encantado. Un aventurero puede utilizar su acción adicional para apagar o encender el bastón de Thurg y convertirlo en una fuente de luz que produce luz en un área circular de 30 pies de radio con este de centro. El bastón además añade un +1 de daño cuando se utiliza para ataques contra espectros o criaturas que manejan la magia negra.

12. LARGO PASILLO

Un largo pasillo con un giro de 90 ° al final a la derecha y dos puertas en el lado izquierdo. Cada puerta está vigilada por un goblin zapador, pero cuando los aventureros llegan al pasillo pueden ver como una orden que retumba por el pasillo hace que los goblins salgan corriendo hacia la derecha.

Los gritos que los aventureros llevan escuchando durante tanto tiempo suenan con fuerza y su origen se encuentra en las dos puertas de la izquierda. Las puertas no están cerradas y se pueden abrir lentamente para no hacer ruido.

13. DESPENSA

Ambas puertas llevan a una antigua biblioteca destrozada y que ahora funciona como despensa. En esta sala se encuentran los jóvenes que fueron raptados, los cuales están siendo torturados por los goblins. El DJ es el encargado de decidir lo que hacen los goblins acorde a lo que este y los jugadores han decidido previamente.

Terror: La escena que presencian los aventureros es tan horripilante que deben realizar una tirada de Terror para mantener la compostura. Si la fallan, estos gritan asombrados y los goblins dentro de la habitación se alertan.

Criaturas: La despensa está ocupada por los jóvenes y por cuatro goblins inferiores. El DJ es el encargado de decidir de qué tipo de goblins inferiores son y ninguno de ellos tiene su equipo de mano salvo dagas o armas pequeñas. Los goblins se rien constantemente mientras torturan a los jóvenes, por lo que es poco probable que se den cuenta de la presencia de los aventureros.

Raptados: Los chicos raptados se encuentran malheridos y en un estado deplorable, pero una tirada de Inteligencia de dificultad difícil puede estabilizarlos y para el sangrado. Dentro de la sala se encuentran todos los jóvenes raptados salvo el que había en las habitaciones y Micah, un humano que han llevado a la sala al final del pasillo. Los aventureros pueden convencer a los jóvenes de que no pueden salvar a Micah y estos no dirán nada cuando el Gremio les dé su recompensa, pero si no lo consiguen el Gremio puede considerar que no cumplieron la misión e incluso les pueden prohibir que vuelvan a trabajar en él.

14. ARENA ARCANA

Una gran área circular donde antiguamente se realizaban ritos sagrados y donde los oradores del templo hablaban. La sala tiene una zona central en un nivel inferior, la cual está decorada con la simbología de una serpiente y en la que se ha colocado un altar improvisado hecho de huesos y palos. Micah, está atado a este altar y, a su lado, se encuentra un goblin de baja estatura y de cuerpo débil que porta una daga negra. Se trata de un hobgoblin chamán y va a sacrificar a Micah a su dios oscuro salvo que los aventureros actúen con rapidez.

Criaturas: En la sala hay dos goblins guerreros, dos goblins guerreros y los dos portadores que han entrado previamente aparte del hobgoblin chamán. Los goblins tocan instrumentos y echan polvos malolientes al aire según las instrucciones del hobgoblin en preparación al sacrificio.

Estatua de Yog: En el techo hay una estatua de bronce que representa a Yog, el asesino de serpientes. La estatua está sujeta por dos seguros de bronce y porta una espada que apunta al suelo. Los aventureros pueden derretir el metal o romperlo para que la estatua caiga sobre el hobgoblin. Los seguros tienen 15 puntos de vida cada uno, son inmunes al daño de proyectiles y reciben el doble de daño producido por fuentes de calor. Cuando la estatua golpea a un objetivo, este puede realizar una tirada de Destreza dificultad muy difícil para esquivarla. Si falla, recibe 6d6 de daño. Si la supera, recibe la mitad de daño.

FINAL DE LA AVENTURA

Cuando la aventura termina, los aventureros acompañan a los jóvenes hasta la aldea. Una vez hayan vuelto los aldeanos eran muy amables con los aventureros salvo que hayan dejado a Micah detrás y los aventureros no los hayan convencido. En ese caso, se volverán ariscos y echarán a los aventureros de la aldea. Del mismo modo, el Gremio investigará el caso y tomará las medidas correspondientes, las cuales caen a cargo del DJ.

LA GUARIDA DEL GRAN COMANDANTE

En esta aventura, los aventureros deben acabar con la manada de un poderoso Goblin antes de que esta crezca demasiado y se convierta en una amenaza imposible de derrotar. Ninguna aldea ha traído el contrato al Gremio ni nadie de las zonas cercanas, todos aquellos que se han topado en el camino del ejército han muerto o han sufrido un destino mucho peor.

Actualmente ya han enviado a cuatro grupos de aventureros para encargarse de la amenaza y solo uno de ellos ha conseguido volver con vida sin cumplir la misión. Se les ha localizado en la antigua fortaleza del mago Rince, donde se deben estar preparando para atacar la ciudad de Prust.

Los aventureros que regresaron casi no podían hablar y temblaban del terror. Uno de ellos recuerda cómo las hordas eran incontables, y que las dirigía un goblin que jamás había visto. Era grande y rápido, con una tupida barba y un gigantesco espadón entre las manos. La única razón por la que escaparon fue que su mago se quedó atrás para protegerles durante su huida, pero ninguno de ellos se atrevería a volver para vengarlo.

SINOPSIS DE LA PARTIDA

La Guarida del Gran Comandante es una aventura muy difícil para la cual los jugadores deben tener mucha experiencia y en la que un error puede costarle la vida al grupo. En su viaje por la fortaleza, los jugadores se enfrentarán a trampas, un ejército de goblins, una zona desconocida, una sala llena de tesoros, un grupo de hobgoblins campeón, luchador y chamán y el Gran Comandante Goblin.

ESTANCIA EN EL GREMIO

Antes de iniciar la aventura, los aventureros pueden interpretar la escena que acontece dentro del Gremio. En esta ocasión el Gremio le ofrecerá a los jugadores la misión, pero seguramente intentará convencerlos de que busquen otra cosa. Todo el mundo sabe lo que le ha pasado a los otros grupos de aventureros y no quieren que vuelva a suceder.

Las compras y búsqueda de información en el resto de zonas del Gremio no debería costar demasiado pero es muy probable que nadie tenga información sobre el Gran Comandante Goblin. El único que puede tener algo de información es Buck, el mercader, el cual ya se enfrentó a un Gran Comandante en el pasado. Los aventureros deben utilizar el dinero que tienen de manera eficiente. Además, los mercaderes y la armería puede prestarles dinero para aumentar sus probabilidades de sobrevivir.

Como se mencionó en el capítulo 5, el Gremio es una parte opcional de la historia y los jugadores pueden empezar directamente a la entrada de la fortaleza, pero es recomendable utilizarlo para así asentar las bases de la ambientación.

PUNTOS DE INTERÉS

Los puntos de mayor interés antes de acceder a la fortaleza son aquellos en los que los jugadores pueden obtener información que les ayude durante su misión. En esta aventura, la zonas más importante son las aldeas arrasadas y la ciudad de Prust donde se están preparando las defensas.

- **La ciudad de Prust:** La ciudad de Prust es conocida en todo el mundo por su belleza y riqueza. Nadie puede cruzar las fronteras sin pasar primero por Prust, y el gobierno local se ha encargado de darle un buen uso a todo ese dinero. Tabernas, armerías, mercaderes, herboristas, alquimistas, escuelas de hechicería... Da igual lo que se te venga a la cabeza, en Prust lo encontrarás. La mayoría de ciudadanos tienen miedo al ataque y muchos han abandonado la ciudad tras conocer lo que pasó a las otras ciudades y a los aventureros que intentaron detenerlos, por lo que la gente será algo reticente a hablar y será necesario tranquilizarlos o persuadirlos.

Entre los lugares de mayor interés de Prust se encuentra la universidad de Prust, donde biólogos, magos, ingenieros y otros se reúnen para compartir y ampliar sus conocimientos. Una visita rápida puede ofrecer cierta información respecto al gran Comandante Goblin o incluso pueden ofrecer su ayuda si lo consideran necesario.

Pese a su rareza, Prust tiene diversos comercios que venden objetos inusuales, e incluso los aventureros pueden encontrar algún que otro objeto encantado si tienen el dinero para pagarlo o la astucia para robarlo.

- **Las aldeas abandonadas:** Las aldeas que sufrieron el ataque del ejército goblin no son más que ruinas y escombros. Cuando los aventureros alcancen una de estas, podrán ver muros altos como tres personas destrozados, casas incendiadas, cultivos arrasados y cadáveres que han servido como pasto para los cuervos. Una tirada de Percepción permitirá que los exploradores descubran marcas de diferentes armas e incluso de procedencia mágica, pero lo más curioso será una estatua de bronce que había en el centro de la plaza y que, por extraño que parezca, ha sido cortada por la mitad. Las marcas no fallan, el corte se realizó con un espadón manejado por una mano muy hábil.
- **La ladera del río:** Mientras estén en Prust, los aventureros pueden realizar una tirada de Percepción para darse cuenta de que hay un hombre en la ladera del río que está escavando un cuantioso número de tumbas. Si se acercan a verlo, este se presentará como Brule, un saurio que acompañó al primer grupo de aventureros y que vió con todo lujo de detalles cómo sus compañeros murieron uno tras otro. Brule huyó sin reportar nada al Gremio y ha viajado hasta aquí solo para hacer las tumbas que llenará con los cuerpos de los ciudadanos. Brule ha perdido toda esperanza e intentará disuadir al grupo de aventureros para que no corran el mismo destino que sus compañeros.

LOCALIZACIONES

Las localizaciones más importantes se encuentran identificadas con su número correspondiente a una zona del mapa 3.

1. ESTEPA

La fortaleza de Rince se alza en una estepa donde no crece nada. Es un lugar frío, extraño y muerto salvo por la gigantesca construcción de piedra negra que, a pesar de los años, no se ha deteriorado. Las puertas de la fortaleza están destrozadas y se puede entrar dentro con facilidad.

Si los aventureros se encuentran ocultos cuando llegen a la estepa pueden realizar una tirada de Percepción de dificultad difícil. Si la superan, pueden ver dos sombras en lo alto de las torres de vigilancia.

Criaturas: Las criaturas en lo alto de las torres son hobgoblins campeones armados con arcos largos. Los aventureros pueden moverse entre las sombras o cuando estos están distraídos para entrar dentro de la fortaleza sin ser detectados.

Si los aventureros son detectados, los hobgoblins tienen preparado un suministro casi ilimitado de comida y flechas, por lo que pueden atacar tanto como quieran.

2. SALÓN DE ENTRADA

Un viejo recibidor de la fortaleza. La habitación está decorada con columnas que llegan hasta el techo, diversos cuadros y armaduras decorativas que lentamente han perdido su vieja gloria, alfombras y demás. A la izquierda y a la derecha hay dos escaleras que llevan a las torres de vigilancia y a cada lado de la habitación hay dos puertas de gran tamaño.

El techo está cubierto de unas extrañas piedras verdes que resplandecen y llenan la habitación de luz, por lo que no es necesario el uso de fuentes de luz convencionales.

Criaturas: La sala no está habitada, pero si los aventureros han sido detectados, los hobgoblins bajarán hasta el salón y tocarán los cuernos para alertar al resto de goblins inferiores. Los aventureros pueden subir las escaleras de las torres de guardia para pararlos o pueden atacarles antes de que hagan sonar los cuernos.

Investigación: La sala está sucia y cubierta de huellas mugrientas de los goblins. Deben llevar un tiempo instalados dentro de la fortaleza y los aventureros pueden descubrir restos de herramientas y comida por la sala.

Si los aventureros observan las armaduras verán que son decorativas y que no tienen ningún uso útil, pero las armas que portan como espadas largas o alabardas son útiles.

Los aventureros pueden realizar una tirada de Percepción de dificultad media para comprobar que la mayoría de huellas se mueven hacia la puerta de la derecha y que las pisadas más recientes son de apenas unos minutos.

3. TORRES DE VIGILANCIA

Dos largas torres conectadas a la fortaleza que los goblins utilizan como puesto de vigilancia. Las torres se unen a la fortaleza por una escalera de caracol interior y están provistas de todo lo necesario para que los hobgoblins mantengan la posición durante mucho tiempo.

Las escaleras al igual que el salón de entrada tiene el techo recubierto por las piedras brillantes y se puede ver con claridad dentro de ellas.

Tesoro: Una vez se ha derrotado a los hobgoblins los aventureros pueden ascender a la zona más elevada de las torres de vigilancia donde encontrarán flechas, arcos largos, herramientas de reparación, una piedra de afilar y restos de carne.

Una tirada de Percepción puede revelarles bajo unos sacos de cuero un par de carcajs con 10 flechas atadas a paños untados en aceite. Cuando un aventurero ataca con una de estas flechas, se infringe el daño de la flecha y se añade 1d4 de daño por fuego. Una flecha incendiaria encendida no puede recuperarse cuando se lanza.

4. SALÓN DE BAILE

Una sala de baile que los goblins han convertido en zona de entrenamiento. Cuando los aventureros entran en ella pueden ver a varios grupos de seis goblins inferiores que se enfrentan entre sí bajo la atenta mirada de un hobgoblin luchador. Parecen exhaustos y cansados, pero cada vez que el hobgoblin grita estos se levantan y luchan con ferocidad.

Sobre ellos hay un gigantesco candelabro circular de 10 pies de radio. El candelabro parece estar en mal estado y la cadena puede romperse en cualquier momento.

Criaturas: Los diez goblins inferiores pueden ser de cualquier tipo a elección del DJ, pero estos deben realizar un entrenamiento acorde a sus habilidades. Los goblins inferiores reciben un penalizador de -1 al atacar debido a que están cansados, pero si el hobgoblin asesina a uno de ellos estos estarán aterrados y lucharán en condiciones normales.

Investigación: La sala no solo está ocupada por los goblins, sino que esta también se utiliza como almacén de botín y de objetos de guerra. Los aventureros pueden encontrar grandes planchas de madera que utilizan como escudos, pólvora, venenos y otros materiales. Los aventureros pueden lanzar una flecha incendiaria a la pólvora y provocar una explosión de 25 pies de radio que infringe 2d6 de daño a aquellas criaturas que superen una tirada de Destreza.

El DJ puede ser el encargado de decidir las armas y objetos que hay dentro de la sala. Los aventureros también pueden recoger la pólvora y utilizarla según vean conveniente.

Candelabro: El candelabro está hecho de hierro con una cadena de bronce que lo conecta al techo. La cadena tiene 5 puntos de Vida y las criaturas que se encuentran dentro de su área cuando cae debe realizar una tirada de Destreza. Si fallan, reciben 4d6 de daño. Si la superan, reciben la mitad de daño.

5. LABORATORIO

Un laboratorio lleno de productos químicos y libros. Los goblins lo han vaciado para convertirlo en un taller donde se pueden encontrar herramientas para la fabricación de arcos, ballestas, pólvora y otros tipos de armamentos. La habitación está vacía y al fondo de la sala hay un gran cofre en el cual los goblins han colocado un extraño tótem aborrecedor.

Investigación: La sala está llena de libros de todo tipo de temas entre los que destaca una amplia colección de biología y arcana. Las herramientas que utilizan los goblins son muy primitivas y de materiales simples, pero aun así se parecen a las utilizadas por los maestros artesanos. Un aventurero que conozca algo sobre goblins sabe que no han podido aprender este tipo de tecnología por sí solos, por lo que alguien ha debido de ayudarles.

Tesoro: Tras apartar el tótem, los aventureros pueden abrir el cofre. Una tirada de Percepción antes de abrir al cofre revelará una pequeñas gotas de sangre en la cerradura junto a parte del hierro del cerrojo que se ha corroído. Al observar la cerradura pueden descubrir una trampa de dardo venenoso. El cofre contiene varios documentos y objetos mágicos junto a un objeto mágico: un pergamino que contiene el conjuro Ascuas de Luz. Un aventurero apto para las dotes mágicas puede utilizar este pergamino para lanzar el conjuro Ascuas de Luz sin gastar un espacio de conjuro.

6. PASILLO

Un simple pasillo con una puerta y unas escaleras que descienden. La escalera estuvo durante mucho tiempo por un cuadro que ahora se ha convertido en escombros. Si los aventureros se fijan en los restos de este, comprobarán que fue cortado con facilidad y que quien fuera que lo destrozase lo hizo lleno de ira y con deseos de acabar con la pintura.

Investigación: Una vez los aventureros pasen al pasillo, escucharán ruidos que provienen de las escaleras, pero las marcas del suelo indican que han estado arrastrando algo hasta la puerta.

El olor que proviene de la puerta es pútrido y asqueroso, pero casi no sale ruido de este.

9. SALA DE PONENCIAS

Una antigua sala de clases, tiene forma de semicírculo con el centro en la parte inferior y el exterior está lleno de gradas con pupitres. La sala apesta debido a los cadáveres que hay colocados en la zona inferior, donde dos goblins guerreros los recogen y los colocan delante de un altar en el que un hobgoblin chamán hace ritos extraños y echa sobre ellos una extraña sustancia azul que los derrite.

Criaturas: Las únicas criaturas dentro de la sala son el hobgoblin y los goblins inferiores. La única salida que tienen los goblins es por la que han entrado los aventureros y esta está a tal distancia que los goblins no podrán detectarlos al entrar.

Los goblins portan dos viales cada uno con la sustancia que están utilizando, la cual al tocar la madera la derrite y crea un agujero que llega hasta el suelo. Las gradas están a 20 pies de altura de la zona inferior y los aventureros que caigan debido al ácido reciben daño de caída.

Cobertura: Las gradas pueden utilizarse como coberturas de medio cuerpo para protegerse de los ataques enemigos. Cuando un enemigo lanza un vial de ácido, este derrite la madera y desaparece la cobertura.

Investigación: Si se observa lo que están haciendo los goblins, los aventureros descubrirán que estos están echando realizando experimentos con la sustancia que deshace la carne. Junto a los cadáveres hay cinco viales del ácido y este se puede lanzar a los enemigos para infringir 1d4 de daño.

10. CELDAS DE SUJETOS DE PRUEBA

Un compendio de jaulas repletas de diferentes criaturas. La mayoría son animales salvajes como lobos o zorros, pero también hay humanos, elfos, saurios y otras razas inteligentes. Cuando entran estos empiezan a gritar de miedo y no se calmarán hasta que los aventureros los tranquilicen.

Terror: La escena que presencian los aventureros es tan horripilante que deben realizar una tirada de Terror para mantener la compostura.

Investigación: Las jaulas son muy antiguas y está hechas de hierro, por lo que no fueron construidas por los goblins, pero los candados y grilletes son más modernos.

Los aventureros pueden observar que los raptados tienen marcas de sogas alrededor de las muñecas y cuellos, por lo que debieron ser raptados durante los ataques. Si se les interroga, estos dirán que fueron raptados y que desde entonces el hobgoblin chamán los ha estado utilizando para sus macabros experimentos. A algunos le faltan ojos, otros están conectados a máquinas que succionan sangre y otros están tan débiles que ni siquiera se puede comprobar qué les han hecho.

Al fondo de la sala hay una mesa de trabajo muy antigua. Los papeles que hay en ella son muy antiguos y son casi imposibles de leer, pero una tirada de Inteligencia pueden revelar que era un diario de estudio en el que se comprobaba el efecto de ciertas sustancias en diferentes razas inferiores como kobolds, bobolokos o goblins.

Los aventureros pueden forzar las cerraduras o buscar la llave entre las ropas del hobgoblin chamán. Una vez los prisioneros han sido liberados, estos pueden abandonar la fortaleza. Si los hobgoblins campeones siguen vivos, el DJ puede lanzar 1d6. Si saca 1, todos los prisioneros mueren debido a sus flechas. Si saca 2, 3 o 4, solo algunos mueren. Si saca 5 o 6, los supervivientes escapan y no son detectados.

11. PASILLO

Un grueso pasillo pero no muy largo. Hay una puerta a la izquierda, otra a la derecha y unas escaleras que descienden hasta abajo. El pasillo está lleno de goblins que comen y celebran, y la voz grave que escuchaban anteriormente proviene de una gran figura que, cuando los aventureros llegan al pasillo, se marcha y baja por las escaleras.

La sombra: La figura que los aventureros han visto marcharse es el Gran Comanante Goblin. Al oler la presencia de los aventureros, este le ha ordenado a sus goblins que actúen como si no pasase nada, pero todos están vigilantes para atacar a los aventureros cuando se acerquen.

Criaturas: Hay seis goblins en el pasillo que comen y se sientan juntos cuando los aventureros llegan. La mayoría son jinetes, pero el DJ puede decidir el tipo de goblins que son. Aunque se hacen los distraídos, saben que los aventureros están a punto de llegar, por lo que reciben un +2 en sus tiradas de Percepción.

Los goblins que intenten huir bajarán las escaleras. Tras un minuto aproximadamente, los aventureros escucharán un grito agudo de dolor y el ambiente volverá a estar en silencio.

12. HABITACIÓN SECRETA

Un antiguo despacho en el que unos goblins zapadores están rompiendo las paredes mientras un hobgoblin recita unos cánticos frente al cuadro de un anciano. El cuadro es el único objeto que no ha sufrido el paso del tiempo y los goblins parece que llevan bastante tiempo en la tarea.

Criaturas: Dentro de la habitación hay cuatro goblins inferiores zapadores que golpean las paredes con sus martillos. Si los aventureros observan la escena y esperan antes de atacar, uno de los zapadores golpeará un mecanismo en la pared y una lanza saldrá disparada hacia su cabeza asesinándolo. Tras esta escena, los zapadores intentarán huir, pero el hobgoblin chamán pegará un grito y estos continuarán con su labor.

Si los aventureros no actúan, el hobgoblin terminará el cántico y el cuadro brillará con fuerza y una runa de luz aparecerá en el aire antes de desaparecer. Tras esto, el cuadro desaparecerá y revelará una puerta secreta que lleva a una sala de la que enmanan un brillo azul puro.

Trampa: Si los aventureros acaban con el hobgoblin antes de que desactive la trampa, el cuadro tendrá colocada una trampa rúnica a elección del DJ. Junto a esta hay varias trampas de lanza en las paredes conectadas a diversos mecanismos.

Investigación: La sala es muy antigua y funcionaba como un despacho o una zona de trabajo personal hay herramientas de medida, herramientas para escribir y una extensa cantidad de libros. En una pared hay un cuadro del mismo anciano con una mujer mayor y, junto a este, un escudo de armas.

13. ALMACÉN DEL BÁCULO DE THUL

Una sala circular en cuyo centro hay un altar con un báculo. El báculo está rodeado de dos luces danzantes que saldrán disparadas hacia aquel que intente tocar el báculo.

Luces danzantes: Cuando una luz danzante toca a un objetivo, este entra en una furia que les obliga a atacar a sus compañeros durante las próximas tres rondas o hasta que un aventurero agarre el báculo y lo separe del pedestal.

El báculo de Rince: Un báculo que Rince utilizó para doblar las fuerzas de la naturaleza y lo arcano. Los aventureros con aptitudes para la magia son demasiado novatos para comprender todo su poder, pero aun así pueden utilizarlo para lanzar hasta tres conjuros sin necesidad de utilizar un espacio de conjuro. El báculo de Rince que considera un bastón y es irrompible.

14. DESPENSA

Una gran despensa donde los goblins guardan a los muertos y los vivos por igual. La zona está llena de sangre, suciedad, restos de carne y sustancias repugnantes. La mayoría de los que están dentro de la sala están muertos. Los que no, desearían estarlo.

Terror: La escena que presencian los aventureros es tan horripilante que deben realizar una tirada de Terror para mantener la compostura.

Raptados: Los supervivientes que se encuentran dentro de la despensa no hablan ni reaccionan cuando se les pregunta. Se encuentran en un estado catatónico del que no pueden salir y los aventureros no pueden sacarlos de este. Los supervivientes no pueden salir por su propio pie al exterior y es necesario que uno o más aventureros les acompañen.

Algunos supervivientes pueden recordar constantemente el ataque que sufrieron y las torturas a las que se les ha sometido, lo cual les ha llevado a un estado de locura y miedo del que no pueden salir. Los aventureros pueden escuchar estos cuchicheos para conocer todo lo que han sufrido y cuales son los planes del Gran Comandante Goblin.

15. SALA DEL TRONO

Un gran salón circular en cuyo suelo hay dibujado un símbolo arcano. El aire está cubierto por un olor a incienso quemado y las paredes circulares tienen una gigantesca jaula que rodea toda la pared y que está tallada en la roca. En el centro de la sala hay un gran trono que tiene alrededor manchas de sangre.

La jaula: La jaula es muy antigua y dentro de esta hay varios grilletes oxidados. Uno de los grilletes resalta sobre los demás al estar roto, pero además está cubierto de manchas de sangre. Parece que el lugar no se ha utilizado en mucho tiempo pero hay un bulto dentro de la jaula: un esqueleto vestido con una larga y cara túnica similar a la del hombre del retrato.

El Gran Comandante Goblin: Cuando los aventureros se acerquen al trono, estos pueden escuchar un ruido que viene del techo antes de ver cómo el Gran Comandante Goblin descende sobre ellos con el espadón sujeto con una sola mano. El Gran Comandante puede burlarse de los aventureros con su primitivo uso del lenguaje y puede describirles lo que hizo con los anteriores aventureros, tras lo cual sacará de su armadura objetos personales o partes del cuerpo de sus víctimas. La descripción tan obscena unida a la imagen del Gran Comandante Goblin y a los restos de los antiguos aventureros son tan horribles que estos deben realizar una tirada de Terror para mantener la compostura.

El Gran Comandante Goblin tiene una cicatriz en la muñeca igual que las producidas por unos grilletes y puede enfurecerse al ver el báculo de Rince.

A pesar de haber derrotado a los goblins del pasillo, si el Gran Comandante utiliza ¡Venid a mí! aparecerán dos goblins guerreros.

FINAL DE LA AVENTURA

Una vez la aventura termina, los aventureros supervivientes pueden acompañar a los cautivos hasta Prust, donde espera un carruaje del Gremio. La gente celebrará una gran fiesta al escuchar que el Gran Comandante Goblin ha muerto y todos se alegrarán, pero aquellos que han sido rescatados seguirán en su estado catatónico y les será imposible hablar.

Una vez los aventureros vuelvan al Gremio, este pagará la suma acordada y les darán una recompensa especial por sus servicios..

AGRADECIMIENTOS

- A Sandra, mi Campanilla, por corregirme todas las faltas con una sonrisa en el rostro y con una paciencia incomprensible.
- A Vlad por aconsejarme y ayudarme a la hora de definir las razas de este libro (por no hablar de sus dibujazos).
- A Fede por darme ánimos a continuar con esto y por darme unos consejos tan importantes.
- A los que me dijeron que hiciese severos nerfeos a los conjuros.
- A la gente que me ha aguantado para probar el sistema.
- A la gente que ha seguido el proyecto y hacen que esto merezca la pena.
- A todos los que leéis esto, gracias.

Nombre

Clase

Raza

Jugador

Edad Altura Peso

LOGO

Atributos



Fuerza



Destreza



Inteligencia



Sabiduría

Características

Vida

Velocidad

Defensa

Terror

Percepción



Trasfondo

Objeto especial

Personalidad

ARMAS

Arma	Ataque	Daño	Propiedades

Hechizos

Inventario

Historia y Notas