

EXPLORADORES DE LO DESCONOCIDO COMPACTO

CREAR UN PERSONAJE JUGADOR (PJ)

1º Nombra y describe a tu personaje. Elige una Clase de Armadura (CA):

Armadura	CA	Armadura	CA	Armadura	CA	H
Ninguna	10	De malla	15	Escudo pequeño	+1	1
De cuero	13	De placas	17	Escudo	+2	2

2º **Calcula tu Puntos de Vitalidad (PV):** se tiene 5PV por nivel (N). 4 por nivel si eres algún tipo de mago lanzador de conjuros (clérigo, hechicero, etc.)

3º **Armas:** tienes 6 huecos (H) para armas y escudos. 4 si eres un mago.

Arma	Descripción	D	H
Arma pequeña	Fáciles de ocultar (daga, honda...)	1d4	1
Arma media de rango	Arco, ballesta, chakram, trabuco...	1d6	2
Arma media de melé	Maza, espada, destrál, martillo...	1d8	2
Arma a dos manos	Hacha, báculo, arco largo, pica...	1d10	4

4º **Equipo diverso (opcional):** cada PJ tiene 3d6 x 100 monedas. Si usas esta regla, suma 10 huecos más a tu total (cada objeto ocupa un espacio).

Escalera 9m (madera), 2 litros de aceite, piedra de afilar, 4 tizas, yesca y pedernal, vendas (x2, +1d4 PV), saco de dormir, palanca, pergamino en blanco, pértiga (4 m), olla, martillo pequeño, piquetas de hierro (10), silbato, gachas para dos, lámpara de aceite, velas de cera (50).	5
Pluma de escribir, tinta (30 gramos), saco (10 kilos de capacidad), campana, cantimplora (2l), cuerda (15m), estuche, garfio de escalada.	10
Aceite militar (1l), una comida, barril (75l), pala, cofre, 80 flechas.	20
Estacas (4) y maza, red de pesca (8 metros), medicina (1, +1d6 +3 PV).	30
Farol y capucha, día en hostal, instrumento musical, arma pequeña.	50
Raciones de viaje (10 días), 2 poleas, guía local (dos días), estudios (+5 ó +10 puntos de experiencia entre misiones, lo que el árbitro decida).	100
Grilletes, ropa de abrigo, cadena (3m), espejo, arma o escudo medio.	120
Gran tienda de campaña, herramientas de ladrón, libro (50 hojas en blanco), agua sagrada (frasco), arma grande, símbolo religioso (plata).	250

5º Si eres un lanzador de conjuros, elige 4 conjuros (3 si tu CA es mayor que 13). Un hechizo grande cuenta como dos. Nómbralos y descríbelos a tu gusto.

Hechizo	Descripción
Sutil	Para huir o evitar que te ataquen. Daño: 0, dura 1d6 turnos, 1d8 si pones condiciones (afectar solo a muertos...) No penalizan al rival.
Medio	Ataque o curación mágica de grado medio. Daño o Curación: 1d8.
Apoyo	Sube o baja un rasgo ±1d6 puntos, no acumulables, 1d6 turnos.
Grande	Gran daño y área de efecto. Daño: 1d10 en 10 metros cuadrados.

6º **Número de ataques (A):** es uno (A1) a nivel 1. Sube a A2 al llegar al nivel 5, pasa a A3 a nivel 9, y así sucesivamente. Usar 2 armas **no** da 2 ataques.

EJEMPLOS DE PERSONAJES TÍPICOS

Alto Elfo (CA:15, escudo +1, N:1, PV:4, A1: daga 1d4, espada 1d8. Magia: flecha de fuego 1d8, barrera +1d6 a CA, detectar peligro +1d6 a Salvación).

Caballero (CA:17, escudo +2, N:1, PV:5, A1: pica 1d8, honda 1d4, cuchillo 1d4).

Elfo del bosque (CA:15, N:1, PV:4, A1: arco corto 1d6, espada 1d8. Magia: invisibilidad, pies ligeros +1d6 a Acrobacias, enredaderas).

Enano (CA:17, N:1, PV:5, A1: hacha de batalla 1d10, trabuco 1d6).

Explorador (CA:13, N:1, PV:5, A1: arco largo 1d10, espada 1d8).

Guerrero (CA:15, N:1, PV:5, A1: Espada bastarda 1d10, ballesta 1d6).

Hechicero ladrón (CA:10, escudo +1, N:1, PV:4, A1: espada 1d8, honda 1d4. Magia: crear ilusiones, flecha de hielo 1d8, bola de fuego 1d10).

Mediano (CA:10, N:1, PV:5, A1: ballesta de repetición 1d10, 2 dagas 1d4).

Nigromante (CA:13, N:1, PV:4, A1: báculo 1d10. Magia: regenerar tejidos 1d8, proyectil ácido 1d8, atrofiar CA enemiga -1d6, transformarse en rata).

Paladín (CA:17, N:1, PV:4, A1: mandoble 1d10. Magia: expulsar muertos vivientes, plegaria sanadora 1d8, mejorar daño aliado +1d6).

Pícaro (CA:10, N:1, PV:5, A1: chakram 1d6, 2 dagas 1d4, espada 1d8).

Señor de las bestias (CA:13, N:1, PV:4, A1: arco corto 1d6, espada 1d8. Magia: convocar león 1d10, vista de águila +1d6 a Salvación, llamar hurones ruidosos).

DE AVENTURAS

Iniciativa: todos tiran el dado del daño de su arma más su CA. Actúa primero el que saque menos. Es decir, el PJ con armadura y arma más ligera suele ir antes.

Ataque: tira 1d20 y suma el nivel del atacante. Impactas si sacas igual o mayor que la CA enemiga. Si se tiene ataques extras, realizas una sola tirada, y aplicas el daño varias veces, ya sea contra el mismo enemigo, u otro (si superas su CA).

Daño: si logras impactar, tira el dado de daño del arma (D), y resta el valor a los PV rivales. Un PJ con 0 PV, queda incapacitado. Un monstruo con 0 PV, muere.

Ejemplo: para impactar a un ogro de CA 13 con su espada, un aventurero de nivel 6 necesitaría sacar 7 o más. Saca un 9, impacta. Lanza el 1d8 de su espada, y saca 5. Al tener 2 ataques, el ogro pierde 5x2 = 10PV.

Armas: usar armas a 2 manos impide llevar otro objeto (farol, escudo, etc.) en la otra mano. Un arma de rango no sirve cuerpo a cuerpo, y una de melé no sirve a distancia, salvo que la arrojes. Cambiar de arma gasta turno, salvo si ya la llevabas antes en la otra mano. Arrojar un arma pequeña no consume turno.

Moral: un monstruo tira moral si está en inferioridad numérica, o si pierde la mitad de sus efectivos o PV. Tira 1d10, si superas su nivel, este huye o se rinde.

Descansar: los PV representan la capacidad de esquivar o soportar impactos. Se recuperan tras 10 ó 20 minutos de tranquilidad, salvo que lleguen a 0. En tal caso, se te considera herido, y necesitarás curación o medicinas para sanar.

Acrobacias: salir huyendo, recuperar un arma arrojada, evitar que se te caiga el faro, ocultarse, evitar trampas, escalar, nadar, alejarte para evitar combatir cuerpo a cuerpo, moverse con sigilo, y demás tareas similares, son situaciones que resultan más fáciles si llevas poca armadura. Para este tipo de acciones, tira 1d20 y suma tu nivel. Tendrás éxito si el total es igual o mayor que tu CA.

Ejemplo: un aventurero de nivel 4 con una armadura de cuero (CA 13) y escudo (CA +1), necesita obtener 10, o más, para escalar un precipicio.

Tiradas de salvación: se utiliza en acciones que no cubran las tiradas de acrobacias, pero que encajen en las capacidades típicas de un aventurero (buscar puertas secretas, mentir, forzar cerraduras, eludir un hechizo, orientarse...) Tira 1d20 y suma tu nivel, si sacas igual o más de 16, lo logras.

Ejemplo: un PJ de nivel 7 debería sacar 9, o más, para escapar del hechizo de canto hipnótico de una harpía.

Peligros: si algo puede matar a un hombre, como, por ejemplo, una caída, fuego, estar 3 ó 4 días sin comer, o una trampa, hace 1d8 puntos de daño. Si puede matar a un caballo, 2d8. Si puede matar a un ogro, 3d10. Así de fácil.

Usar magia: igual que atacar, salvo que cure, o mejore, a un aliado, que supone un impacto automático. El alcance de un hechizo es un pasillo o habitación. Su duración y área de efecto es 1 turno y 1 objetivo, salvo que su descripción diga otra cosa. Los PJS que no sean lanzadores de conjuros solo pueden usar hechizos inscritos en pergaminos (de un solo uso).

Dificultad extra: en tareas difíciles (cruzar un túnel a oscuras, forzar cerraduras sin herramientas, escalar alto sin cuerda...) tirad 1d10, o 1d12, en vez de 1d20.

EXPERIENCIA Y EVOLUCIÓN DE PERSONAJES

Ganáis 5 puntos de experiencia por Nivel del monstruo derrotado, a repartir entre todos los PJS. Para subir de nivel, debes acumular 100 puntos por tu nivel actual. Al subir de nivel ganas o bien un +1 a uno de los dados de un arma, o hechizo, o un +1 a un tipo de tirada (ataque, acrobacias, salvación, o magia).

Ejemplo: explorador del ejemplo inicial subido al nivel 5 (CA:13, N:5, PV:25, A2: arco largo 1d10 +2, espada 1d8. Acrobacias +1, Ataque +1).

Un mago puede ganar un hechizo cada 5 niveles (pero ocupa hueco de armas). También podéis ganar monedas y tesoros, a juicio del árbitro, al superar ciertos encargos. Cada 200 monedas encima ocupan un hueco de inventario.

CONVERSIÓN D&D a EDLDC (aproximada)

N en EDLDC: igual a la cantidad de dados de golpe indicados, sin tener en cuenta ni el tipo de dado, ni los bonificadores que se sumen a esos dados.

PV: 1d8 x N en EDLDC. **Daño:** 1d8 cada 3 N, o igual, como mejor veas.

CA en EDLDC: 20 - CA en AD&D, igual en D&D 3.5. **Nº ataques:** N/4 +1, o igual.

Cualidades especiales: quédate con la descripción. El PJ podrá anular su efecto con tiradas exitosas de salvación o acrobacias (a juicio del árbitro).

BESTIARIO DE EJEMPLO

Nombre	CA	N	Ataques y Daño	Notas
Araña gigante	14	4	Mordisco 1d8	1
Cangrejo gigante	15	2	Tenazas 1d6+1	
Cubo gelatinoso	2	4	Golpe 1d6	2
Dragón Ácido	15	6	Garra 1d4 y mordisco 2d6	3
Dragón azul	20	9	2 garras 1d4 y mordisco 2d6	3, 6
Dragón anciano	21	22	4 garras 1d8 y mordisco 3d10	3, 6
Elemental ígneo	16	8	Incineración 2d8	
Espectro	14	4	Golpe 1d6 +1d4 por drenaje	4
Esqueleto	11	1	Arma 1d6	4
Fantasma	19	9	Toque helado 1d8 +8 por frío	5
Gárgola	13	4	Garra 1d4 o morder 1d6	6
Gnoll	13	2	Arma 1d6	
Goblin	12	1	Arma corta 1d4	
Gólem de carne	11	5	Golpe 1d8	4
Gólem metálico	21	7	Arma grande 1d10	4
Harpía	13	1	Garra 1d4	7, 6
Hombre pez	16	2	Lanza 1d8	
Hidra (5 cabezas)	15	5	2 mordiscos 1d10+3	11
Hidra (7 cabezas)	17	7	2 mordiscos 1d10+4	11
Kobold	11	1	Arma pequeña 1d4	
Kobold brujo	12	2	Arma 1d6+1	8
Lagarto gigante	13	3	Mordisco 1d8	2
Mercenario	13	1	Arma media 1d8	12
Necrófago	12	2	Garra 1d4 o mordisco 1d6	9
Lobo	13	2	Mordisco 1d6	
Ogro	13	4	Arma grande 1d10	
Orco	14	3	Arma 1d8	
Oso	12	3	Garra 1d4 o mordisco 1d6	
Oso-lechuza	14	5	Garra 1d8	
Rata gigante	12	1	Mordisco 1d4	10
Tejón gigante	14	1	Garra 1d4	
Trasgo (bugbear)	15	3	Arma 1d8	
Tritón	13	3	Tridente 1d8	
Troll	13	6	Garra 1d4+4 y morder 1d10+1	11
Vampiro	14	8	Garra 1d6 +5 y magia	11,4,8
Zombi	10	2	Arma 1d8	4

- Su telaraña puede hacer un ataque igual a su N para intentar retener a un PJ.
- Si logra un impacto, el blanco es apresado (puede realizar una tirada de salvación). En turnos posteriores, si no se libera, recibirá 1d6 de daño extra.
- Ataque de aliento (1m de área por cada 6 N). Causa 1d8 de daño por cada dos niveles del monstruo (la mitad, si se supera una triada de acrobacias).
- Inmune al frío, a los encantamientos, a los venenos, y al sueño.
- Etéreos. Primero intentan poseer el cuerpo del blanco (haz una tirada de ataque, si impacta, el efecto dura hasta reducir a 0 los PV del poseído, o usar exitosamente magia curativa). Si fallan la posesión, se materializan, su CA pasa a ser 12, y atacan de forma normal.
- Puede volar.
- Puede encantar 1d6 turnos en vez de atacar. Tira salvación para librarte.
- Tienen 1d6 coniueros a gusto del árbitro (proyectil mágico, asustar, crear niebla, empujar, ilusiones, toque helado, drenar vitalidad, etc.)
- Un ataque exitoso causa parálisis. Si se falla salvación, se permanece inmóvil 1d6 turnos. La magia curativa anula el efecto automáticamente.
- Un ataque exitoso causa enfermedad. Si se falla salvación, se muere en 1d6+2 días. La magia curativa y la medicina anulan el efecto automáticamente.
- A partir de 1d6/2 turnos de ser herido, sana (N/2)PV por turno.
- Pueden contratarse v cargar objetos como un PJ mas, a cambio de una parte equitativa del tesoro y la experiencia. Suben de nivel como cualquier PJ.

Textos y edición inglesa: Nicolás Dessaux y Brian Fiscus.

Traductor: Cabohicks. **Creador de esta versión:** Ryback.

Nombre del personaje:		
Descripción:		
Nivel:	C.A.:	Nº de ataques:
Salud inicial:		Salud actual:
Ataque:		Salvación:
Acrobacias:		Magia:
Armas, escudos, y hechizos		Triada o valor
Objetos		
Experiencia:		Monedas:

Nombre del personaje:		
Descripción:		
Nivel:	C.A.:	Nº de ataques:
Salud inicial:		Salud actual:
Ataque:		Salvación:
Acrobacias:		Magia:
Armas, escudos, y hechizos		Triada o valor
Objetos		
Experiencia:		Monedas:

Nombre del personaje:		
Descripción:		
Nivel:	C.A.:	Nº de ataques:
Salud inicial:		Salud actual:
Ataque:		Salvación:
Acrobacias:		Magia:
Armas, escudos, y hechizos		Triada o valor
Objetos		
Experiencia:		Monedas: