

101 ESQUELETOS – 101 cosas que puedes hacer con no-muertos.

Autor original: Desconocido

Traductor: Haplo (haplo@msnconfederacion.com)

- 1) **Guardianes** – Vamos, incluso el más tonto de los esqueletos puede golpear un jodido gong. Son mucho mejores que un simple cable o hechizo mágico... después de todo cualquier grupo aventurero que se precie sabe *detectar magia y detectar trampas*, ¿pero se acordarán de *detectar muertos vivos*? E incluso si lo hacen, un metro de tierra o 30 centímetros de piedra o unos 5 centímetros de acero pueden bloquear las habilidades de los hechizos de detección. Además, aunque puedan encontrar a un esqueleto allí, ¿qué van a hacer para eliminarlo antes de que pueda golpear un maldito gong?
- 2) **Guardianes de reserva** – Vale, ahuyentar a los muertos vivos puede tener un efecto menor si no eres un señor oscuro viviendo en un cubil de mal. ¿Y qué? Átalos de forma que si corren suene un gong... o ponles cencerros. Otra cosa que puedes hacer es tener a un zombie de reserva cuyo único trabajo es observar al primer zombie... pero que está fuera del alcance del clérigo y no puede ser ahuyentado. El zombie de reserva golpea el gong, dándote tiempo para salir del baño y secarte antes de tener que tratar con esos entrometidos intrusos.
- 3) **¡Al mogollón!** – Incluso el más valiente aventurero no puede resistir una repentina avalancha de esqueletos o zombies. 20 zombies en un solo grupo de 20 atacando sin otra intención que derribar al intruso y mantenerlo en tierra reciben un +20 a su tirada de ataque, y son capaces de hundir al guerrero más duro bajo una ola de huesos. Apila suficientes huesos en lo alto de cualquier persona y morirá... o al menos sufrirá algunos muy memorables trastornos mentales...
- 4) **Ataque por sorpresa** – Seguro que no hay mucho de qué hablar sobre esqueletos, pero sus ocultos simbioses pueden sacudir el mundo de cualquier intruso. Moho amarillo, moho pardo, moho rojizo.. ¡Vamos, prácticamente cualquier moho!
- 5) **Traer interesantes regalos, ser el alma de las fiestas** - Un zombie puede ser usado como una bomba suicida especial. Sólo manda uno hacia los intrusos con un barril de pólvora con un agujero. Observa a los PJs intentando de apartarse. Montones de risas. (Manda antes algo de entretenimiento). Para aquellos señores oscuros en unos dominios menos tecnológicos sólo localiza la más cercana “Espora de Gas”. Entonces algún buen esqueleto la explotará cuando esté cerca de los PJs... el mismo efecto.
- 6) **Decoraciones** – Anima partes individuales de un cuerpo y déjalas echadas por ahí. Algunas auténticas dentaduras castañeantes de esqueletos son un éxito en las tiendas de broma. Observa la sorpresa de esos PJs cuando cojan un brazo... ¡y salta a la vida en sus manos!
- 7) **Aproximaciones desde direcciones diferentes** – Ten esqueletos yaciendo “dormidos” en tumbas poco profundas cuando los PJs se aproximen. ¡Dado que están “dormidos” *detectar muertos vivos* no funcionará! Cuando un PJ pase por encima de la tumba, el esqueleto vuelve a la “vida”, agarrando al PJ y llevándolo bajo tierra, justo en una gelatina, légamo, babaza o similar a tu elección, o a un agujero de varios metros de caída, demasiado estrecho para maniobrar o defenderse. Entonces otro esqueleto tira piedras desde arriba.
- 8) **Deportes de agua** – Como hecho poco conocido... los humanos necesitan aire... los muertos vivos no. Mucha diversión en cualquier área pantanosa que los PJs tengan que vadear, o incluso la parte inundada de tu dungeon. Recomendando poner alguna espada/arma de apariencia extraña/atrayente al otro lado de la zona inundada, y dispersar rumores por los alrededores acerca de “la gran espada” que es tu único punto débil. Los zombies agarran a los PJs y los llevan bajo el agua. Estarán tan ocupados intentando de respirar que no tendrán tiempo de luchar.
- 9) **Maquillaje** – Hay muchas tácticas relativamente simples que pueden ayudar a que los muertos vivos parezcan un enemigo más temible. Una simple corona y túnica en un esqueleto puede dar la impresión de un cadáver. Una buena armadura les permite parecer muertos vivos más temibles (N. del T: y además la CA mejora). Haz que los esqueletos parezcan gente normal. (Exige un MONTÓN de maquillaje y perfume).
- 10) **Kamikaze** – Cualquier animal puede animarse como un esqueleto, manteniendo alguna fracción de sus habilidades normales. Los murciélagos esqueletos pueden volar (a pesar de los hechos científicos lógicos). Perfecto para mandar mensajes, notas, murciélagos kamikazes cubiertos con aceite ardiendo... ya conoces el resto.
- 11) **¡Vaya, fijos en ese traje!** – Calamares y pulpos muertos vivos (recomendados sólo como zombies) pueden proporcionar una interesante autodefensa: lleva uno como si fuese una capa y observa la sorpresa de los PJs cuando ésta se anime para defenderte.
- 12) **Una apremiante situación** – Las anacondas muertas vivas son muy divertidas: haz que envuelvan a un PJ, lo inmovilicen, y entonces lo lancen por un precipicio.
- 13) **Acceso volador** – Algunas serpientes de árbol, como las Jaculi, pueden lanzarse a sí mismas desde palos u objetos similares para atacar/morder a los PJs... Pequeñas lanzas de hueso volando hacia los PJs desde todos los ángulos...
- 14) **Soltemos los perros de la guerra** – Hey, los perros de caza se cansan, ¿verdad? Haz algunos perros no-muertos... nunca se detienen.
- 15) **Defensa de muros** – ¿Nunca has animado arañas gigantes?
- 16) **Falso** – Anima un reptador carroñero. Desde lejos los PJs no lo distinguirán.
- 17) **Veneno** – Otro hecho poco conocido. Los muertos vivos no son afectados por el veneno. Venenos gaseosos o de contacto en las garras/armas.

- 18) **Apestoso** – A los muertos vivos no les importa el olor. Hazlos apestar con sudor de troglodita o algunas plantas especialmente “aromáticas”. Inserta algunos globos apestosos en el tórax de cada zombie o esqueleto. Si los PJs golpean, el globo se rompe... oloroso...
- 19) **Jardineros** – Usa tus especies favoritas de planta: estranguladora reptante, almizcleña amarilla trepadora, atrapahombres, etc.
- 20) **Armas especiales** – Haz armas molonas para tus no-muertos: cuchillos que se rompan en las víctimas son un éxito asegurado.
- 21) **Militares** – El estilo de línea de piqueros funciona muy bien, así como algunos esqueletos arqueros. También son impresionantes algunos caballeros esqueletos en caballos de guerra esqueletos usando lanzas pesadas.
- 22) **La torre** – Elefantes esqueletos: transporte de tropas, aplasta a tus enemigos con tus pies.
- 23) **Enjambre** – Un buen montón de animales muy pequeños. Asquerosos, repugnantes, mándalos sobre los PJs.
- 24) **Zona de juegos** – Aversión mental. Nada como una habitación llena de niños esqueleto.
- 25) **Niñatos bocazas** – Añade algunas *bocas mágicas* a los niños. Hazles decir cosas como: “Ayuda”, “¿Dónde está mi mamá?”, “¿Estáis aquí para salvarnos del hombre malo?”, “Estoy tan feliz de que nos hayáis encontrado”, etc. Los PJs deberían tener un corazón de piedra para no escucharlos...
- 26) **Puente viviente** – Construye muebles, muros y puentes de muertos vivos menores, son funcionales y se auto-reparan en caso de terremotos.
- 27) **Equipo: Vara** – Esqueleto humano o de una pitón y una calavera. La cabeza muerde en un golpe con éxito, se suelta de la vara y mastica al objetivo. (También disponible la versión sin cabeza)
- 28) **Equipo: Flechas** – Toma tus serpientes muertas favoritas y conviértelas en flechas no-muertas. Pega una punta de flecha a la boca de cada serpiente y déjalas morder en cuanto alcancen su objetivo.
- 29) **Armadura** – Nunca hay armadura suficiente para tus esqueletos (o para ti mismo). El tórax/cráneo de un ogro puede absorber unos pocos golpes y además hace un atractivo accesorio de moda. Algunos esqueletos normales pueden ser colocados dentro de algunos zombies más grandes para algo de diversión extra.
- 30) **Escupir** – Llena las panzas de tus zombies con aceite, veneno o alguna otra sustancia nociva (sin embargo el ácido no funciona bien). Hazles vomitar sobre los invasores. Queda genial y algunas veces hasta induce el vómito en las víctimas.
- 31) **Abrazo mortal** – Cubre a un zombie de brea, enciéndelo y haz que de un cariñoso abrazo a un PJ. Muchísima diversión, especialmente si antes llenas su panza con aceite.
- 32) **Reservas** – Dale un buen susto a tus PJs. En una sala llena de huesos desordenados haz que los PJs sean atacados por 10 esqueletos. Cada vez que uno muere sus huesos vuelan juntos, reformando al muerto viviente. En el calor de la batalla parecerá que los mismos esqueletos se reforman una y otra vez, cuando en realidad tú tienes 50 o más esqueletos de reserva yaciendo alrededor en trozos dispersos, listos para levantarse en el momento preciso. Los PJs pensarán que están luchando con un enemigo incansable.
- 33) **Ettins** – Un aspecto interesante de las armaduras esqueleto es que te permite poner dos cabezas y cuatro brazos en el mismo “esqueleto”. Simplemente mantén la cabeza y los brazos intactos en tu armadura esquelética, y cúbrela con cuero barato. Los PJs pensarán que están enfrentándose a algún tipo de monstruo, y tendrás el doble de ataques en el mismo espacio. (Nota: algunas personas podrían unir también las piernas, dando dos patadas y cuatro garras el conglomerado de muertos vivos)
- 34) **Windows 95** – Dado que cada esqueleto puede recordar hasta 12 palabras, úsalos para guardar información y recuperar archivos. Da a cada zombie un estado binario de encendido/apagado, y entonces crea un lenguaje de programación. Algunos muertos vivos sujetando cuadrados de colores en una lejana colina pueden funcionar como una pantalla de representación. Utilísimo para juegos como el solitario.
- 35) **Psicópata** – Corta las lenguas a algunas personas normales, tortúralos un poco y déjalos marchar cuando se aproximen los PJs. Los ilusos correrán hacia los PJs con los brazos abiertos, esperando un rescate. Un buen maquillaje, sin embargo, podría convencer a los invasores de que esta pobre gente son muertos vivos. Los gemidos de agonía y las disculpas de los intrusos proporcionan una diversión increíble.
- 36) **Libros de conjuros de reserva** – Tatúa a tus esqueletos con copias de tus libros de conjuros. Cuando se les da la orden apropiada se alinean en el orden correcto, permitiéndote leer la copia de reserva.
- 37) **Telégrafo primitivo** – Comunícate con áreas distantes de tu reino con líneas de telégrafos hechas de no-muertos. Cada muerto viviente copia la señal que recibe de su derecha, conduciendo los gestos de el lenguaje de signos de el mago original hasta la otra punta de la cadena. Una versión del código morse podría ser más simple, pero también más lenta.
- 38) **¡Kaboom!** – Una trampa de fuego en las bocas de tus esqueletos. Hazles reír cuando los PJs se acerquen o sean ahuyentados.
- 39) **Observa lo que lees** – Símbolos, glifos y runas explosivas en tus esqueletos.
- 40) **Cadena de ensamblaje** – Haz una cadena de producción donde cada muerto viviente realice una tarea en la construcción de un objeto. Esto permite la creación en masa de parapetos, desde donde tus esqueletos pueden atacar con ballestas, etc.
- 41) **¡Mira mamá, sin manos!** – Pega un par de garras reptantes a las manos de los esqueletos. Cuando los PJs se aproximan lanzan las “manos” hacia ellos. Fantástico para provocar shocks.
- 42) **¡Mierda! ¡Falso!** – Un falso doble tuyo escapa. Un esqueleto vestido con un rico atuendo (tu túnica favorita) sube al carro y huye. Los PJs suelen morder el anzuelo mientras tú haces una buena retirada.

- 43) **Armas no-estándar** – Garrotes, derribadores, rompearmas, ballestas drow...
- 44) **Tranquilidad en la biblioteca** – Escribe hechizos necrománticos en los zombies, tatúalos con la fórmula de los conjuros. Los magos PJs pedirán a los guerreros que no corten a los zombies a trocitos. Escribe hechizos maldecidos, etc. También es útil para ti mismo: llama a los tatuados con *bola de fuego* y empieza a leer sus espaldas. Así te quitas el tener que cargar con montones de hechizos en tu persona. También es útil para libros de conjuros de reserva: “Vale, *bola de fuego*, *proyectil mágico* y *rayo de muerte*, presentaos en mis aposentos”.
- 45) **Encuentra un hogar para esos objetos malditos** – Pon todos esos objetos, armas, anillos, etc. malditos en un no-muerto de tu elección. Si tus PJs son de esos que lo saquean todo seguro que pican.
- 46) **Ayuda en la cocina** – Haz que los zombies echen los componentes de ese extraño experimento mágico...
- 47) **La despensa** – Guarda variados componentes mágicos en tus zombies.
- 48) **Ruidosos** – Gritando todo lo posible los muertos vivientes pueden llegar a dolorosos niveles de intensidad, especialmente en las salas con mejor acústica. Los lanzadores de conjuros pueden hasta perder la concentración.
- 49) **Oscuridad/luz** – Los no-muertos no pueden ser afectados normalmente por bajos o altos niveles de luminosidad. Unos pocos hechizos de *oscuridad* en un área serán una gran ventaja para los muertos vivientes. Recuerda, si no pueden ver al clérigo no pueden ser ahuyentados. Los muertos vivientes tienen la ventaja numérica de su lado. Altos niveles de luz pueden generarse con fuegos de magnesio, demasiado brillantes para los PJs, que deben eludirlos con dolor, pero que no tienen efecto en tus muertos vivientes.
- 50) **Espectáculo de luces** – Si lanzas hechizos de *luz continua* en algunos no-muertos y *oscuridad continua* en otros se crearán complejas situaciones de luz/oscuridad/normalidad. Este cambio en las intensidades luminosas, desde completa oscuridad hasta completa luminosidad pueden provocar mucho dolor en los ojos. ¿Recuerdas haberte despertado a mitad de la noche y haber encendido la luz? La *oscuridad continua* niega la *luz continua*, pero las esferas de influencia de estos conjuros se superpondrán dado el gran número de no-muertos: algunas veces más luz que oscuridad, otras veces lo contrario. Lo aleatorio de cada combate creará una caótica mezcla de luces.
- 51) **Cebo** – Pega tus esqueletos en algunas trampas de presión, un buen pozo con grandes pinchos en el fondo que sólo se abra cuando más de 25 kilos se pongan encima de él. El esqueleto por sí mismo no activará la trampa, pero cuando un PJ avance para dar cuenta de tu esquelético guardia, ¡fiuuuu! Al pozo con él. (pero no esperes que tu esqueleto sobreviva...)
- 52) **Portadores de conjuros** – Lanza sobre algunos esqueletos *Imbuir la habilidad de conjurar* (N. del T.: Manual del Jugador pag 217). Te quedarás sin esos hechizos hasta que los use, pero merecerá la pena.
- 53) **Suficientemente duros** – Los clérigos poderosos tienen el indeseable hábito de ser capaces de ahuyentar a tus muertos vivientes. Encántalos con *revenance* (N. del T.: no sé cual es, si lo sabes mándame un mail), haciéndolos resistentes al primer intento de ahuyentarlos. Por un hechizo de segundo nivel puedes potenciar mucho a tus no-muertos.
- 54) **Emboscada silenciosa** – Cuando están quietos los no-muertos no hacen ningún ruido, y son invisibles a la infravisión en la oscuridad. Un esqueleto surgiendo de repente de la oscuridad para atacar a un personaje puede dar al muerto viviente la oportunidad que necesitaba para provocar un golpe fatal.
- 55) **Veneno** – Los esqueletos no tienen que preocuparse del veneno, y no tienen escrúpulos al usarlo. Más aún, si algún PJ intenta hacerse el listo usando sus armas envenenadas, tus no-muertos no tendrán que temerle.
- 56) **Activatrampas** – Así que ese ladrón precoz ha evitado todas y cada una de tus trampas, ¿eh? Bueno, no le dejes continuar, manda un esqueleto hacia ellos, activando todas las trampas que el grupo ha evitado, preferiblemente cogiendo al grupo en ella, y mejor aún acorralándolos en una esquina sin huída posible.
- 57) **La máscara de hierro** – Ponle a un esqueleto una armadura completa. Para empezar conseguirá algo mejor que CA 6, y con el visor bajado los PJs no sabrán qué se esconde tras él.
- 58) **Risotada loca** - ¿Quieres asustar de verdad a tus jugadores? Manda un esqueleto tras ellos, que siga a los PJs desde cierta distancia, aullando locas carcajadas (gracias a un hechizo de *boca mágica*), evitando que sorprendan a nadie y poniéndolos muy nerviosos.
- 59) **El interruptor del muerto** – Los esqueletos no se cansan, no se aburren y son bastante fáciles de matar. Dale una cadena a uno, sujetando un bloque de hasta 10 toneladas en el techo, y dile que espere allí. Si el grupo lo destruye o ahuyenta, se encontrarán los muros derrumbándose a su alrededor.
- 60) **Callejón sin salida** – Los esqueletos no irán muy lejos cuando son ahuyentados si están protegiendo una puerta cerrada al final de un largo pasillo. Si los PJs tienen que pasar por la puerta, todo irá mejor...
- 61) **Cerraduras de hueso** – Una cerradura esquelética no se abrirá con un hechizo de *llamada a la puerta*, o si es forzada por un ladrón. Es lo mismo que si tú fuerzas una puerta y alguien la cierra detrás tuya. Siempre es bueno una palabra clave para que la cerradura sepa cuándo abrirse y cuándo cerrarse.
- 62) **Pelotas de hueso** – Estas pequeñas sorpresas diseñadas por magos innovadores pueden ser muy útil. Simplemente haz que tus esqueletos formen una pelota, y ordénale que esperen hasta que alguien pase (y que no pronuncie la palabra de mando), ¡y entonces obsérvalos desenrollarse y atacar!
- 63) **Bolsas de hueso** – Usando la anterior idea, un buen nigromante debería tener siempre una bolsa de sus esbirros esqueléticos cerca. Si la bolsa pesa demasiado, sólo saca uno fuera y ordénale que la lleve por ti.
- 64) **Incéndialos hasta que brillen** – Envuelve a tus esqueletos en un *fuego imaginario* (N. del T.: Manual del jugador pag 200), ¡y engaña a tus oponentes haciéndoles creer que están ardiendo! ¡También te ahorras velas en tu laboratorio!

- 65) **Hora de los bolos** – Los antiguos celtas solían rellenar las cabezas de sus oponentes muertos con hierbas olorosas y materiales parecidos, y entonces lanzarlas al enemigo. Además del fuerte shock (y del abrumador hedor), ¡tus muertos vivientes ahora tendrán al menos un ataque de misiles!
- 66) **Huesudos dedos voladores** – ¿Quién dijo que los esqueletos están hechos de material sólido? Haz del brazo una buena honda, y esqueletos especialmente preparados pueden ser capaces de tirar sus dedos, como si fuesen dardos. Para los mejores resultados empapa los dedos en algún tipo de veneno.
- 67) **Uno de muchos** – Poderosos encantamientos pueden permitirte rehacer esqueletos a partir de los huesos de otros que hayan caído en la batalla. ¡Puede que por cada 10 destruidos pueda formarse uno nuevo!
- 68) **Plaga de insectos** – Usa una *nube letal* u otra magia similar para matar a todos los insectos en un avispero u otra guarida similar. Anímalos a discreción. Con aproximadamente 10 DG de insectos podrías tener un buen enjambre de 600-1200 insectos, que serían capaces de reproducir los efectos de una *némesis reptante* (¿o *voladora*?) (N. del T.: Manual del Jugador pag. 233). Esto, por supuesto, puede necesitar varias aplicaciones del mismo hechizo.
- 69) **Retener** – Los esqueletos no son afectados por la magia de retención o encantamiento. ¿Imaginas esqueletos en una sala atrapados con baldosas de piedra lanzando *retener personas* a aquellos que pasan sobre ellos?
- 70) **Están muertos** – Cuando tengas que usar mecanismos de activación para hechizos mágicos, objetos, trampas o lo que sea, una buena elección es usar como frase clave “cuando un no-muerto pase por...” o similar.
- 71) **Endurece las filas** – Los muertos vivientes más poderosos pueden evitar que los más débiles sean ahuyentados, al menos se podía en la 1ª edición del AD&D. Esqueletos “comandados” por un ghoul o una entidad se ahuyentarían todos como al no-muerto más poderoso, y mientras que el más fuerte siga activo los más débiles no flaquearán. (N. del T.: En el AD&D 2ª Edición esto no es así, el sacerdote en cuestión tira una única vez el d20, después se consulta la tabla de ahuyentación, y se comparan los resultados para cada tipo de no-muerto por separado. Para más detalles mirar el Manual del Jugador pag. 103 y la Guía del Dungeon Master pag. 67).
- 72) **Nunca se cansan** – Los esqueletos no se cansan, no comen y no duermen. Pueden perseguir a los personajes hasta el final del mundo y no se rendirán, enlentecerán o mostrarán piedad. Sólo di a un esqueleto: “sigue al guerrero hasta que muera, pero ataca sólo por la noche”. Sólo 12 palabras para conseguir tu venganza.
- 73) **Llena sus cabezas** – Simplemente corta el cráneo de tus esqueletos y llénalos de lo que quieras: chocolatinas, monedas, gemas, componentes de conjuros... Si estás a punto de ser capturado simplemente manda tu “tesoro” a otra parte.
- 74) **Guardias de puente** – Dale a varios esqueletos un cable de un puente de cuerda que has puesto cruzando un abismo. Ahora tú puedes cruzar de manera segura y, cuando el enemigo se aproxime, los esqueletos pueden soltar el cable, y recuperarlo más tarde, preparar otra vez el puente y volver a sus posiciones. ¡Ah!, por supuesto tus enemigos caerían al abismo...
- 75) **Sirvientes** – No tienes que pagarles, no tienes que alimentarlos, no tienes que alojarlos... Puede que no sean los mejores cocineros, pero son capaces de mantener tu guarida bien ordenada. Hazlos hacer todas las tareas desagradables, limpiar el polvo de tus estanterías o lo que sea. Sólo mantenlos alejados de tu laboratorio, a no ser que quieras que viertan esa poción medio vacía...
- 76) **Seudo-sirvientes** – ¿Donde consiguió esa espada el esqueleto que está barriendo la alfombra? Sazona tus “inofensivos” sirvientes con una o dos “criadas” que tengan espadas u otras armas ocultas, por ejemplo con un hechizo de *objeto*.
- 77) **Transporte** – Un caballo muerto viviente nunca hizo daño a su amo, y puede ser de mucha ayuda en esa fuga rápida. Incluso puedes enterrarlo u ocultarlo donde haya más posibilidades de que lo necesites, pero hazlo sólo superficialmente.
- 78) **Alquitrán y plumas** – Cubre a tus esqueletos con alquitrán o brea y entonces mándalos hacia los PJs. ¡Es divertidísimo verlos abrazar a esos PJs con antorchas!
- 79) **Huesos fuertes** – Los huesos secos son con frecuencia algo huecos por dentro. Si los llenas con plomo u otro material resistente puedes hacer a tus no-muertos algo más duros.
- 80) **Terreno alto** – Un ataque por arriba, preferiblemente con lanzas, puede dar una ayuda extra a cualquier atacante. Asegúrate que los oponentes no serán capaces de saltar hacia sus atacantes, y si lo hacen que lo lamenten.
- 81) **Arqueros** – A la mayoría de los esqueletos se les da un garrote, espada o un arma similar para golpear a sus oponentes. Dadle a tus esqueletos un arco en su lugar, y ordénales mantener una distancia respetable de sus enemigos. Ahora observa los bramidos de furia de los PJs cuando sean acibillados desde lejos y no puedan acercarse suficiente para ahuyentar/destruir a los esqueletos.
- 82) **Esqueleto de la muerte** – Si deseas separarte de un objeto mágico dale una varita de bolas de fuego o un objeto similar a un esqueleto, con órdenes de destruirla si se acercan los PJs (el uso apropiado de un *boca mágica* puede incluso permitir que esqueleto dispare un par de veces antes del gran final). Perderás el objeto, pero la explosión debería desanimar ligeramente a los PJs.
- 83) **Niebla** – El uso de una *nube de niebla* o de hechizos que obstaculicen la visión da ventajas a los esqueletos, cuya visión es mágica. Como presumiblemente las víctimas estarían en medio de una gran confusión, probablemente se hará más difícil la defensa de los PJs.
- 84) **Guardián falso** – Pon algunos esqueletos fáciles de matar protegiendo un objeto maldito o dos. Los PJs perderán puntos de vida para conseguir el tesoro, ¡solamente para descubrir que no vale nada!

- 85) **Puzzle** – Inscribe a una serie de esqueletos con diferentes *marcas de hechicero*. Cuando la calavera del esqueleto correcto es presionada con la puerta de tu antecámara, ésta se abre (cuando tú no estás en tu habitación este esqueleto en particular te sigue siempre a todas partes, para que no tengas que ponerte a buscarlo). Los demás esqueletos activan algunos desagradables hechizos que afectan a los PJs, pero no al esqueleto.
- 86) **Víctimas del pasado** – Dispersa los huesos de tus no-muertos sobre tu gran tesoro. Cuando esos avariciosos PJs se agachen a robar tu tesoro tus guardianes se reformarán y animarán, atacando a esos ladrones.
- 87) **Cadena de presos** – Incluso un miserable esqueleto puede cavar con una pala, picar en una mina o llevar piedras de cantera. Estos trabajadores no se cansan, no tienen que vigilarse y además pueden ayudar a construir imponentes defensas para tu torre o fortaleza.
- 88) **Marcadores de objetivos** – Pintados de colores brillantes los esqueletos sirven como perfectos objetivos para tus máquinas de guerra: “Sólo apunta al esqueleto fosforito, George”.
- 89) **Tiro de catapult** – ¿Por qué tirar miserables piedras a la fortaleza de tu enemigo? Lanza esqueletos ligeramente atados en su territorio, y déjalos desatarse y atacar al enemigo en su propio terreno.
- 90) **Observador adelantado** – Usando *clarividencia* puedes ver a tus enemigos desde lejos a través de los ojos de tus esqueletos. Esto es aún más divertido si todo lo que queda del esqueleto de tu “observador” es la calavera junto a la entrada. *Clariaudiencia* también es muy útil.
- 91) **Un auténtico chillido** – Lanza *skullwatch* o *skullwatch mejorado* (N. del T: no conozco estos hechizos) en la calavera de tu esqueleto. Observa las reacciones de tus jugadores cuando la calavera levite y empiece a gritar lo más fuerte que pueda.
- 92) **¡Toma eso!** – Atrapa a uno de tus esqueletos solitarios con *skulltrap* (N. del T: tampoco lo conozco). Obsérvalo explotar cuando los PJs finalmente lo golpeen y mira a ver cuántos de ellos quedan después.
- 93) **Reforzar** – Para endurecer el armazón de tus esqueletos con un coste mínimo simplemente teje los cuerpos con mimbre. ¡Un bonus de +2 a la CA y un DG extra garantizados!
- 94) **Siempre a tu disposición** – Pocos saben que el bosque de árboles muertos al lado de tu puerta de entrada son realmente esqueletos afectados por un conjuro de *masamorfismo* (N. del T: Manual del Jugador pag. 160) esperando siempre a tú disposición. ¡Deja libre a unos cuantos para enseñarles una muestra de tu poder!
- 95) **Arenas movedizas** – ¿Qué peligros tienen unas arenas movedizas, marismas, pantanos y otras ciénagas para tus esqueletos? Oculta unos pocos en los bordes de estos peligrosos lugares, y déjales atraer a los PJs para que se unan a ellos.
- 96) **Apariencia de muerto** – Toma un esqueleto y usa la magia para alterar su apariencia para que se parezca a un PJ. El momento de duda puede serlo todo para que el no-muerto de un golpe mortal.
- 97) **Huesos centelleantes** – Prepara para tus esqueletos una variación de *esquema hipnótico* (N. del T: Manual del Jugador pag. 141). Los chispeantes colores deslumbrarán a tus enemigos mientras luchan con tus esqueletos.
- 98) **Fingir una muerte** – Da a uno de tus esqueletos un arma retráctil y mantén cerca un hechizo de *fingir muerte*. A una orden tuya el esqueleto te “apuñalará”, y caerás “sin vida” al suelo. Una buena idea es asegurarse de que el muelle en el arma falsa se tensa después de la falsa puñalada, para que los PJs no sospechen.
- 99) **Baile con la muerte** – Une con grilletes a un PJ sin armas con esqueletos animados en tus dungeons. La tortura sería aún mayor si tus no-muertos están mágicamente preparados para hablar o ahullar.
- 100) **Ilusiones** – ¿Por qué tiene colmillos ese esqueleto? Da características a tus muertos vivientes para que tus PJs piensen que se trata de un enemigo más poderoso. ¿Qué pensarían los PJs si vieses un esqueleto envuelto en sombras con huesudas alas de murciélago apareciendo por detrás? ¿Un shadow fiend quizás? (N. del T.: No sé cómo está traducido este monstruo en AD&D).
- 101) En resumen** – Todos estos consejos se pueden resumir en: ¡Haz cosas que tus jugadores no esperen! No te limites a mandar a esqueletos al combate. Ya has visto un sinnúmero de posibilidades sobre qué hacer con ellos, pero la lista no termina ahí. Inventa nuevas situaciones y posibilidades (y mándamelas a mí ^_^).

AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a todo el grupo de *es.rec.juegos.rol* por ser los mejores, y en especial a Meril de Vilks, MR, Javier Sedano, Sir Felgar, Luis Martínez, Cyrus, Morthond, y al Marqués de Pontepadarte por sus inapreciables ayudas a la hora de traducir este documento.

NOTA DEL TRADUCTOR

Si has encontrado algún gazapo de traducción, algún fallo o quieres preguntarme algo no dudes en mandarme un mail y estaré encantado de solucionar lo que sea.