

# «¿Qué tiene en sus bolsillos, de todos modos?»

## Tesoros que conducen a aventuras

**P**or fin, la valiente banda de aventureros acorrala a su archienemigo. Sus hojas destellan más rápido que los conjuros del adversario, y pronto éste se derrumba al suelo sin vida. ¡Es el momento del tesoro!

El Dungeon Master juicioso ha preparado por anticipado lo que va a encontrar el grupo, por supuesto, pero, ¿y si el tesoro elegido parece pobre o no adecuado a una victoria particularmente fácil (o difícil)? ¿Y si los personajes jugadores han emboscado a un PNJ al azar en vez de a su archienemigo o (¡gulp!) han derribado al lanzador de conjuros equivocado? Quizás el juego haya sido una sesión de trámite, apresuradamente organizada por un DM que no ha tenido tiempo de preparar el botín por anticipado. O quizás el DM está ansioso por hallar formas de introducir intrigantes subtramas, pistas falsas y rastros de más tesoro para que los PJs los sigan en futuros desarrollos del juego. Todas estas circunstancias pueden manejarse de una gran variedad de maneras.

Hay una forma en particular de manejar este problema, usado en muchas campañas de REINOS OLVIDADOS™ durante más de una década: la Tabla de Acumulación de Tesoro. Las entradas en esta tabla deben ser expandidas, alteradas o reemplazadas cada vez que se tenga una buena idea al respecto. Cada DM debería personalizarla y (por supuesto) nunca usar dos veces la misma entrada. La tabla que sigue se da sólo como ejemplo (*Cámbialo todo* para despistar al acusador, como se sabe que dijo Elminster).

Para usar la Tabla de Acumulación de Tesoro, tira 1d20 y acude al resultado indicado; tira de nuevo si un resultado en particular es inadecuado, y altera libremente las circunstancias para que encajen con tu campaña.

### Tabla de Acumulación de Tesoro

1: Una *piedra de bribón*, en forma de un rubí de 5.000 mo de brillante corte y reflejos. Irradia una débil aura. Cualquier uso de la magia sobre ella o por parte de cualquiera que la lleve atraerá la atención —y consecuentemente la presencia— del mago Jordeerlar «Manodekraken», que intentará matar o mutilar a quienquiera que halle en sus inmediaciones, tomará toda la magia u otros objetos de valor que posea, y se *teleportará* de regreso.

Las estadísticas de Korderlar son: Int Genio; AL CM; CA 4; MV 12; M 16; 41 pg;

Por Ed Greenwood  
Ilustración de Jim Roslof

GACO 15; #AT 1; Dñ por arma o conjuro; Frz 7, Des 17, Con 11, Int 18, Sab 12, Car 14; ML 14; *anillo de protección +3*, *saco contenedor*, *poción de curación extra* en un frasco de acero en su cinturón, dos dagas no mágicas. Sus conjuros incluyen *proyector mágico +3*, *bola de fuego*, *golpe de rayo*, *muro de fuego* e *imbecilidad* (entre otros). Estará protegido por un *inmune contra conjuros de Serten*, y aparecerá justo al lado de la gema, atacando al instante. No llevará consigo su libro de conjuros.

1: Un raro componente material de alto precio. Un ejemplo: el ojo central de un contemplador, conservado en una solución de *ungüento de Keoghtom* y «aguaeterna» (líquido embalsamador), de modo que retenga la propiedad de su mirada antimagia por un tiempo indefinido. Este componente tiene que ser algo difícil de vender por su mismo valor, y puede ser buscado muy ansiosamente por muchos poderosos PNJs (incluido, quizá, su «legítimo» propietario), pero deberá ser demasiado valioso o potencialmente útil para que los PJs simplemente lo desechen.

3: Galas reales recientemente robadas y buscadas por un gobernante: el cetro incrustado con joyas de un señor local, por ejemplo (completo con un compartimiento hueco que contiene un mapa, un mensaje críptico o un pergamino con una trampa de *símbolo* para causar daño a los ladrones u otros manejadores no autorizados del objeto), o la Corona de Wyvern de Cormyr, ganada por la actual familia real en una era anterior, cuando derrotaron a los lores hechiceros de Aguadewyvern para consolidar su presa sobre el aún bisoño Reino-Bosque. Se dice que la Corona de Wyvern fue modelada a partir de algún raro y desconocido metal de las estrellas y adornada con *piedras ioun* activas. Muchos rumores contradictorios hablan de sus extraños poderes. Aunque no se trata de una corona de estado activa como la Alta Corona de Cormyr, la Corona de Wyvern es una de las más valiosas piezas de las Criptas Reales. El rey Azoun ha enviado mensajeros a todos los puestos de avanzada de Dragón Púrpura y a los gobernantes vecinos; cualquier lord local hará lo mismo. Se ofrecen recompensas por la devolución del objeto; la recompensa que recibirán sus poseedores ilegítimos será con toda probabili-

dad una rápida muerte.

4: Un *agujero portátil* de un palmo de tamaño. Su espacio extradimensional tiene un diámetro de 10 centímetros y una profundidad de 30, y alberga un juego completo de picos y herramientas de ladrón, una daga de hoja plateada, y un bastón mágico de 22 centímetros de largo. El bastón cuenta como un arma mágica (sin bonificaciones, tratar el daño como un garrote) que, a una orden, se extiende en un round hasta formar una escalera de mano de 12 metros de largo con un gancho en la parte superior y travesaños cada 15 centímetros en toda su longitud. La retracción requiere una orden inversa y otro asalto. También hay un trozo de pergamino en el agujero que contiene el mensaje: «...a seis pasos hacia el sur desde el reloj de sol de la cripta se alza una piedra, en medio de hierba alta y muchas ruinas. En su base hay cuatro tejas. Debajo de la teja señalada con el símbolo del pez hay una llave, tallada en cristal de roca. Abrirá el libro de conjuros oculto por Orthabbas en...» La localización de la llave y del libro de conjuros (así como la naturaleza de su contenido) corresponden al DM. El agujero ha sido robado recientemente y es buscado por las autoridades locales, sus agentes y las patrullas.

5: Una diminuta figurilla de una mujer de aspecto furioso vestida con una elegante túnica azul oscuro. No lleva armadura pero viste una *faja de armadura categoría 2* debajo de la túnica; sus brazos desnudos están alzado como si suplicara o lanzara una amenaza. La figurilla es una auténtica maga, atrapada hace mucho tiempo por un enemigo que la engañó a beber una poción de *disminución*, luego la colocó en *éxtasis temporal*. Si es liberada, se mostrará furiosa e intentará hallar y destruir a su enemigo, el archimago Antjilar, muerto ya desde hace más de trecentos años. También se sentirá confusa ante los cambios que se han producido en los Reinos desde que fuera atrapada y hará cualquier cosa por conseguir libros de conjuros. La figurilla es Nanzil Starspeladine, de Untisczer, una ciudad ahora perdida (destruida por Calimshan en una guerra hace mucho tiempo) que se alzaba al este de Tashluta.

Las estadísticas de Nanzil son: Int genio; AL CN; CA —1; MV 12; M 11; 32 pg; GACO 17; #AT 1; Dñ por arma o conjuro; Frz 11, Des 17, Con 16, Int 17, Sab 12, Car 16; ML 13. Nanzil fue atrapada en un baile, y su



único otro objeto mágico es una *daga +1* sujeta a su muslo debajo de su túnica. Carece de libro de conjuros pero posee componentes materiales ocultos en varios bolsillos de su adornado atuendo de noche. Tiene memorizados los siguientes conjuros: *hechizar persona*, *comprender lenguajes*, *luces danzantes*, *escalada de araña*, *oscuridad radio 5 metros*, *PES*, *invisibilidad*, *levitar*, *disipar magia*, *bola de fuego*, *retener personas*, *golpe de rayo*, *puerta dimensional*, *polimorfizar a otro*, *polimorfizarse a sí mismo*, *cono de frío*, *imbecilidad* y *telequinesis*. Nanzil tiene un temperamento fuerte, es lista y muy atractiva (y lo sabe). También carece de miedo y es manipuladora, y no se lo piensa dos veces antes de lanzarse al combate con una daga, dardos o varas.

6: Un anillo de plata, tallado con dos cuernos, y entre ellos la inscripción: «Thelm Horn». Los sabios identificarán este anillo (que posee un aura pero no tiene poderes aparentes) como uno de los «Anillos perdidos de Thelm Horn» (Thelm Horn fue un famoso mago humano hace mucho tiempo). No lo es; en cambio, es un dispositivo colocado en Faerun por un ultrademonio llamado también Thelm Horn; cada vez que es leída en voz alta la inscripción del anillo, hay un 5 por ciento de probabilidades (no acumulativas) de que el demonio lo oiga y acuda a investigar.

7: Un mapa de las cloacas conocidas de Aguaprofunda, la Ciudad de los Esplendores. El mapa puede ser exacto o no, como el DM desee (y puede ser diseñado libremente o tomado del mapa de las cloacas dado en el accesorio del juego AD&D *Aguaprofunda* y *el Norte*). El mapa debe mostrar una entrada secreta al palacio

de Piergeiron y una cámara del «tesoro escondido» vigilada por un «Guardián de la cofradía» (elección del DM de monstruo y tesoro).

8: Una gema de ópalo negro, del tamaño de un puño y que irradia una débil aura. Vale 5.000 mo en el mercado libre, más para un tallador de gemas u otro ser (como un enano con habilidad en extracción de gemas) capaz de examinarla minuciosamente; cualquiera de ellos verá un diminuto y siempre pulsante destello en sus profundidades. La gema es en realidad una *espada larga +1*, *+3 contra cambiaformas* y *todas las criaturas que empleen poderes de mutabilidad* (por ejemplo, *+3 contra magos* que usen conjuros de *polimorfizar*, *doppelgangers* o *druidas* mientras cambian de o a su forma animal). El objeto cambia de forma en uno u otro sentido incontrolablemente; es una espada cada vez que cualquier objeto mágico o artefacto se sitúa dentro de un radio de 20 metros de él, pero de otro modo es una gema (pergaminos y pociones no lo «activan»). La transformación gema/espada puede dañar fácilmente el bolsillo o bolsa que la contenga, o incluso herir a una criatura empalada por la formación de la espada. Si se lleva en la mano o se mantiene cerca en un bolsillo o bolsa, «ataca» como un monstruo de 4 DG para un daño de 1-4 pg cuando cambia.

9: Un cofre liso de marfil (valorado por sí mismo en 1 mo) que irradia un aura. Está cerrado con un pasador pero no con llave, y no contiene ninguna trampa. Cuando es abierto, libera una girante nube de parpadeantes motas de luz, la fuente del aura. La nube asciende alrededor de la cabeza de cualquier personaje elegido por el DM y se coagula en un anillo de 3-12 *piedras loun* (elección del DM respecto a tipos y tama-

ños). Dan vueltas alrededor de la cabeza del personaje, sin duda provocando una atención no deseada de los PNJs... pero no existen. Un *disipar magia* terminará la ilusión, pero las piedras siempre se alejarán para evitar cualquier contacto y no pueden ser «destruidas» por ataques físicos o intentos de tocarlas que parezcan tener éxito. Las ilusorias *piedras loun* irradian un aura pero, por supuesto, no poseen ninguna de las protecciones o poderes benéficos de las auténticas *piedras loun*.

10: Un joyero del tamaño de una mano, sin cerradura. Cuando es abierto, emite un pequeño globo resplandeciente que salta alocado hacia arriba en el aire. El globo elude todos los ataques o intentos de capturarlo, salta al suelo, y rueda 12 metros en una dirección al azar. Mientras rueda (CA -8), una *boca mágica* emana de él y dice, con una voz malhumorada: «Así que le dije, "Oh, sí, de acuerdo que los sellos negros son peligrosos, porque hacen *jesto!*"». En este punto el globo estalla, causando 4-16 pg de daño a todo aquel que se halle dentro de un radio de diez metros (sin tirada de salvación). Corresponde al DM determinar qué poderes tienen los «sellos negros» y quién conoce los secretos de crearlos. Son *símbolos* de maligna acción retardada desencadenada por condiciones similares a las de un conjuro de *boca mágica*.

11: Una llave de electro pulido, de treinta centímetros de longitud y muy pesada. Irradia una débil aura y muestra la inscripción «Alsímbr». Si es pronunciada en voz alta su palabra de mando, la llave se encoge. Dieciséis de tales encogimientos hacen que la llave se encoja hasta la nada y se pierda para siempre. Si la llave es puesta en contacto con cualquier cadena, nudo, cerradura, polea, candado o barra al tiempo que es pronunciada la palabra de mando, su poder abridor mágico rompe, disuelve o parte los mecanismos de retención. El poder de la llave funciona incluso al ser dada la orden sin contacto directo con la cerradura o mecanismo retenedor si es cogida, llevada o tocada por cualquier número de seres que se hallen bajo esa retención física. Esta *llave de paso libre* no puede ser recargada, su encogimiento no puede ser invertido o detenido, y su poder no puede ser anulado por medios físicos o mágicos.

12. Una vieja y desgastada caja de piedra, de una mano de ancho y grueso y diez manos de longitud. Tiene oxidados cierres de hierro a todo su alrededor, y se abre para revelar... nada. Un examen físico de su interior muestra una maza *invisible*, elaborada de un trozo único de metal. Cada vez que se coge la maza, la voz masculina de una *boca mágica* brota de ella (es una *maza de condenación*) y ruge «¡Destrúyelos! ¡Destrúyelos!» cada tres rounds. La maza permanece *invisible* en todo momento, aunque las sustancias untadas sobre ella o los pañuelos atados a ella siguen visibles y pue-





den ser usados para localizar con facilidad el arma. La maza está dedicada a destruir dragones; al contacto con cualquier dragón, estalla y desaparece para siempre. El estallido mágico de la *maza de condenación* causa 2-24 pg de daño al que la maneja y a todos los demás seres que se hallen dentro de un radio de 6 metros, a menos que superen una tirada de salvación contra conjuros para mitad de daño. Un dragón golpeado de ese modo por esta maza recibe 4-48 pg (sin tirada de salvación).

13: Una funda de espada de electro, vacía y sin adornos. Está finamente elaborada, es hermosa, e irradia un aura. En realidad es un doppelganger que ha empleado una poción de *disminución*, y que atacará cuando la mayoría de los seres cercanos a él estén dormidos, heridos o relajados y no alertas. La poción del doppelganger es efectiva durante tres veces la duración normal. Una espada insertada en la funda no dañará al doppelganger. El monstruo posee una segunda poción extrapoderosa de *disminución* que utilizará para tomar la forma de un sencillo anillo de latón (que irradiará también un aura) si escapa de ser detectado por otros cuando ataque a su primera víctima.

14: Un globo de cristal que contiene un inquieto gas de color blanco lechoso. No irradia ningún aura. Si se rompe el globo, libera el gas en una nube que se expande rápidamente formando una pálida bruma blanca antes de disiparse sin causar ningún daño después de cuatro rounds. En el primer round, la nube se expande hasta un radio de tres metros; en el segundo round, la nube tiene seis metros de radio; en el tercero y cuarto round, la nube alcanza un radio de diez metros. Cualquier ser que respire el gas o cuya piel entre en contacto con él se verá abrumado por un deseo frenético de matar. El lanzamiento de conjuros y el pensamiento racional resultan imposibles, y todos los seres afectados lanzan ataques físicos contra las demás criaturas más cercanas. Todos los seres tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar este efecto. Si sucumben, efectúan dos veces sus ataques normales cada round, atrapados por un incontenible frenesí sin la menor consideración hacia su propia seguridad y sin aguardar a una buena oportunidad para el ataque. Los efectos del gas sobre los seres duran tan sólo el round o rounds en que estén en contacto con él. Bajo la influencia de este raro y horrible vapor, amigos e incluso parejas se atacan unos a otros sin la menor vacilación. Todos los ataques son a -1 para golpear, pero son a +1 para daño debido a su salvajismo.

15: Un ojo de oro, en realidad un *ojo de visión*. Este objeto del tamaño de una palma está embutido en una «órbita» de obsidiana y perlas y vale 1.500 mo. Si la «órbita» es retirada o el ojo es fundido o martilleado para darle otra forma, estalla (3-12 pg de daño dentro de un radio de seis metros; tirada de

salvación contra varas para medio daño; cualquiera en contacto con el ojo en ese momento sufre 4-32 de daño, sin tirada de salvación). En la parte de atrás de cada *ojo de visión* hay una sola palabra (en éste, la palabra es «halass»). Si esta palabra es pronunciada en voz alta por un ser que toque el ojo, el que la pronuncia recibe el poder de ver el paradero de cualquier criatura u objeto físico en particular que haya visto antes. Por ejemplo, uno puede ver «la gema que vi en la cúspide de la corona que llevaba el rey Orvan en la última Gran Fiesta», pero no puede ver «la gema más grande que posee el rey Orvan». Estas directrices no necesitan ser pronunciadas en voz alta, pero uno debe concentrarse en ellas (lo cual impide leer conjuros para lanzarlos u otras actividades mentales y requiere toda la atención). El ojo se vaporiza entonces, pero su activador recibe una visión mental (que dura 2-5 rounds) del ser u objeto deseado y su situación actual, según la luz disponible en el lugar. No se imparte ningún sentido de la dirección o de la distancia que separan el blanco del activador, como tampoco se transmite ningún sonido. No pueden lanzarse conjuros a través de la visión; no se trata de ningún enlace mental o portal. Cada *ojo de visión* es un dispositivo de un solo disparo; estos dispositivos son muy raros, y se cree que el secreto de fabricarlos se ha perdido.

16: Una flecha mágica. Esta flecha finamente construida irradia un aura y puede ser identificada como una *flecha de dirección*. En realidad es una *flecha de localización de monstruos*, que apunta siempre inflexiblemente a la más cercana criatura peligrosa no humana o semihumana. La criatura puede hallarse a cualquier distancia en el mismo plano. La flecha hará esto independientemente de las órdenes que se le den.

17: Un famoso objeto mágico o artefacto, buscado por muchos magos poderosos. Puede tratarse de un *libro de conjuros infinitos*, un trozo del *cetno de siete partes*, o cualquier objeto apropiado a la campaña del DM.

18: Una placa de marfil adornada con cantoneras de oro embutidas (12 mo de valor). Un conjuro situado sobre la placa hace mucho tiempo hace que estas palabras aparezcan en silencio sobre ella cuando es tocada: «Así que has venido al fin. Quiero que sepas, antes de que los Dragones Oscuros devoren el mundo, que hay una forma de derrotarlos: encuentra el látigo de Maestría. Se halla en la Torre de Crymon, en la isla de la Mano de Ulm en el Nelanther. No pierdas tiempo.» Las palabras de la placa se desvanecen entonces para siempre. El DM deberá alterar el tesoro y la localización para que encaje con su propia campaña. Los detalles de los poderes controladores de los dragones y los exterminadores de dragones del «látigo de maestría» son dejados también al DM.

19: Una moneda de oro que irradia una

débil aura, hallada entre varios cientos de otras monedas de oro no mágicas. Cuando es tocada por primera vez, hace que la fantasmal ilusión blanca de un arpa aparezca en medio del aire, aproximadamente a unos cinco centímetros y un poco por encima de la cabeza del ser que toque la moneda. El arma ilusoria interpreta constantemente una débil, sobrenatural e intrincada música. Tocar o usar la magia sobre el arpa no la afectará, y puede cruzar barreras mágicas, paredes, roca sólida y demás. El arpa se desvanece cuando la moneda de oro es tocada de nuevo por un ser vivo, en cuyo momento aparecerá otra ilusión del arpa que seguirá al segundo ser que tocó la moneda. La ilusión del arpa desaparece si la persona que la ha provocado muere, o si es lanzado un *disipar magia* sobre la moneda. La moneda todavía puede causar ilusiones más tarde cuando sea tocada de nuevo, a menos que sea fundida o se utilice un *deseo limitado* para terminar de forma permanente con su magia.

20: Una esfera de arcilla sellada, horneada hace mucho tiempo, ligera de peso pero aproximadamente del tamaño de una cabeza humana. La esfera irradia una débil aura. No posee poderes excepto una total imposibilidad de ser afectada por ningún tipo de magia, incluidos conjuros de *bola de fuego*, *deseo* y parecidos (una protección que no puede extender a seres u otros objetos). Si resulta rota por una caída o un golpe deliberado, la esfera libera un enjambre de incorpóreos globos oculares animados de todos los tipos y tamaños. Estos globos oculares flotan por todas partes, agrupándose alrededor y siguiendo a los PJs hasta que las esferas sean destruidas (cada una CA -2, MV 18, 1 pg). El éxito de una tirada para golpear cuando se utilice una red, o cuando una criatura ataque con las manos desnudas con la intención declarada de atrapar un globo ocular, da como resultado la captura de uno de ellos sin que sufra ningún daño. Los globos oculares pueden ser usados entonces como componentes materiales, decoraciones, comida, o en ardides (por ejemplo, para sugerir la presencia de alguien que de hecho no existe vigilando a un intruso).

