

# EQUIPO DE AVENTURAS

*Todo lo que un aventurero de Dungeons necesita para salir con bien de sus peripecias, en pocas palabras, con poco peso y a buen precio.*

Por lo general, cuando se sale de aventuras en Dungeons & Dragons (ya sea en el nivel básico o en el avanzado), nunca se sabe que equipo llevar, aparte de la armería ambulante que suelen acarrear los guerreros. A beneficio de aquellos a los que no les atraiga estar media hora decidiendo qué llevar y qué no llevar para calcular luego el peso y coste de todo; y con la amable ayuda de los colegas de WHITE DWARF, he aquí un equipo bastante standard para aventureros.

## Contenedores:

Una mochila, una cajita de hierro (dentro de la mochila), cinturón (puesto), 4 frascos o cantimploras colgados del cinturón y dos bolsitas, también colgadas del cinturón.

Los frascos serán: 2 de aceite, 1 de agua y 1 de buen vino (muy útil para sobornar, por ej.).

La cajita: servirá para llevar objetos pequeños pero valiosos, pergaminos importantes que no se precisen con urgencia, y para objetos peligrosos como un escarabajo de la Muerte, por ejemplo. Además, puede servir para guardar la pluma y el papel para escribir los mensajes, así como una piedra de afilar y arena, por si el perverso Master decide que tu espada se melló al pegarle al Golem de Hierro.

Bolsita A: 2 cabezas de ajo (material antivampiros), 2 ramitas de belladona (contra licantrópicas varias), un saquito de harina (si se tira encima de un oponente invisible, adiós invisibilidad), 125 gramos de sal (contra sanguijuelas gigantes), 2 hostias consagradas (deben colocarse en la cabeza cercenada de un vampiro para asegurarse de que no resucita, amén de la tradicional estaca en el corazón), y varias baratijas, gemas de poco valor y golosinas, para sobornar a monstruos poco inteligentes.

Bolsita B: 20 esarpas (para trepar por las paredes o para arrojar como distracción a un monstruo Oxidante, mientras uno se quita la armadura a la carrera), 1 rezón (tiene la misma forma que un ancla, pero en pequeño es lo que usan los comandos para

anclar cuerdas y subir por ellas. Se puede usar para pasar cuerdas al otro lado de un obstáculo, o para tirar de alambres con trampa desde una distancia segura), y un yesquero (con pedernal y acero).

Cinturón: Guantes acolchados (para negar ataques con veneno o electricidad). Su grosor impedirá realizar trabajos delicados como abrir cerraduras o desactivar trampas. Un garrote (para vérselas con los monstruos oxidantes).

Mochila (exterior): Cogidas al lado izquierdo van tres antorchas y un tubo hueco de 30 cms. para respirar bajo el agua. Cogidos en el lado derecho, 15 m. de cuerda (que se puede atar a más cuerda y al rezón). También en la parte exterior de la mochila van los bastones, varas y varitas, de forma que se puedan coger rápidamente, por encima del hombro, como una flecha de un carcaj.

Mochila (interior): Raciones de hierro para una semana, y la mayor parte de los objetos mágicos (a menos que se diga lo contrario en la hoja de personaje, o que estén obviamente en otro sitio).

## Otro equipo standard:

Botas altas y duras (puestas), manto/casaca (en el torso), tapones para la nariz en una cuerda alrededor del cuello (contra gases venenosos), tapones para los oídos en una cuerda alrededor del cuello (contra arpías y banshees).

El coste total de este equipo standard es de 25 mo. y su peso aproximado es de 75 mo. (menos de 4 Kgs.). Además, cada persona debe comprar las armas y armadura adecuadas y un escudo. Los magos es posible que necesiten ingredientes extras para sus conjuros, y el ladrón debe añadir el coste de las herramientas especiales de su oficio.

JORDI ZAMARREÑO

