



REGLAS BÁSICAS

REGLAS BÁSICAS PARA JUGADORES VERSIÓN 0.2

CREDITS

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Design Team: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editing Team: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji

Interior Illustrator: Jaime Jones

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom

Based on the original D&D game created by

E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

Drawing from further development by

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Playtesting provided by

over 175,000 fans of D&D. Thank you!

Additional consultation provided by

Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.

Traducción al Castellano realizada por Archiroleros

MarioMshinu, Blackhand, Thruik, Nexo, Humuusa, ProSyh, JM74, Nadie, AdoptaUnAlien, sito34, Tel Arin.

Coordinación de traducción: Tel Arin,

Maquetación: Joan Sogo

Release: August 12, 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

DUNGEONS & DRAGONS®

VERSIÓN ORIGINAL DESCARGABLE EN

DUNGEONANDDRAGONS.COM

INTRODUCCIÓN

El juego de rol de Dungeons & Dragons trata sobre contar historias en mundos de espada y brujería. Comparte elementos con los juegos infantiles de fingir y jugar a ser personajes imaginarios. Como esos juegos, D&D esta conducido por la imaginación. Se trata de imaginarse un castillo en la noche, bajo un tormentoso cielo e imaginarse como un aventurero de fantasía podría reaccionar a los desafíos que la escena presenta.

DM: después de pasar a través de los Picos Peñascosos, el camino gira súbitamente hacia el este y el Castillo de Ravenloft emerge delante de ti. Derruidas torres de piedra mantienen una silenciosa vigilia sobre las cercanías. Mas allá de estas, un amplio abismo se abre, desapareciendo en una profunda niebla. Un puente levadizo bajado se extiende por el abismo, el cual lleva a un arco de entrada al patio del castillo. Las cadenas del puente levadizo crujen con el viento, con el hierro comido por la herrumbre y desgastado por el peso. Desde lo cima de los altos y fuertes muros, unas gárgolas de piedra se te quedan mirando desde cuencas huecas y sonríen horriblemente. Un rastrillo de madera podrida, verde con el matorral que la abriga, se cuelga en el túnel de entrada. Más allá de esto, las puertas principales del Castillo de Ravenloft están abiertas, una rica cálida y luz se derrama en el patio.

Felipe (jugando a Gareth): quiero mirar a las gárgolas. Tengo un presentimiento de que no son solo estatuas.

Amy (jugando a Riva): ¿El puente levadizo parece peligroso? Quiero ver como es de fuerte. ¿Pienso que podemos cruzarlo, o que se va a colapsar bajo nuestro peso?

A diferencia de un juego de “finjo o imagino ser”, D&D proporciona estructura a las historias, un camino que determina las consecuencias de las acciones de los aventureros. Los jugadores tiran los dados para resolver si sus ataques impactan o fallan, si sus personajes pueden trepar un acantilado, echarse a un lado para no ser impactado por un rayo relampagueante, o evitar algún otro acontecimiento peligroso. Cualquier cosa es posible, pero los dados hacen algunos resultados mas probables que otros.

DM: muy bien, de uno en uno. Felipe, ¿Estas mirando a las gárgolas?

Felipe: si. ¿Hay alguna pista de que puedan ser criaturas y no solo decoración?

DM: realiza una prueba de Inteligencia.

Felipe: ¿Se aplica mi habilidad de Investigación?

DM: ¡Por supuesto!

Felipe (tirando un d20): ups. Siete.

DM: a ti te parecen decoración. Amy, ¿Riva esta revisando el puente levadizo?

En el juego de Dungeons & Dragons, cada jugador crea un aventurero (también llamado personaje) y compone un equipo junto a otros aventureros (jugados por amigos). Trabajando juntos, el grupo puede explorar un oscuro dungeon, una ciudad en ruinas, un castillo encantado, un templo perdido en lo profundo de la jungla, o una caverna de lava debajo de una montaña. Los aventureros pueden resolver puzzles, hablar con otros personajes, combatir contra monstruos fantásticos y descubrir fabulosos objetos mágicos y otros tesoros.

Un jugador, sin embargo, toma el rol del Director de juego o Dungeon Master, el narrador del juego y arbitro.

El DM crea aventuras para los personajes, los cuales se desplazarán a través de sus peligros y decidirán que sendas explorar. El DM puede describir la entrada al Castillo de Ravenloft, y los jugadores decidir que quieren que hagan sus aventureros. ¿Caminarán a través del desgastado puente levadizo? ¿Se ataran unos a otros con una cuerda para minimizar las posibilidades de que alguien se precipite al vacío si el puente levadizo se desmorona? ¿O lanzarán un conjuro que los transporte a través del abismo?

Es cuando el DM determina los resultados de las acciones de los aventureros y narra que ocurre y experimentan los mismos. Gracias a que el DM puede improvisar para reaccionar a cualquier cosa que los jugadores intenten, D&D es infinitamente flexible, y cada aventura puede ser emocionante e inesperada.

El juego no tiene un final real cuando una historia o aventura finaliza, otra puede empezar a continuación, creando una historia prolongada y constante llamada **campana**. Muchas personas que juegan mantienen sus campañas a lo largo de meses o incluso años, reuniéndose con sus amigos cada semana para retomar la historia donde la dejaron. Los aventureros crecen en poderío a medida que la campaña avanza. Cada monstruo derrotado, cada aventura completada, cada tesoros recuperado no solo le da continuidad a la campaña sino que les proporciona a los aventureros nuevas capacidades. Este incremento de poder se refleja en el nivel del personaje.

No hay ganadores o perdedores en el juego de Dungeons & Dragons, al menos, no de la forma en que esos términos se entiendes habitualmente. juntos, el DM y los jugadores crean una emocionante historia de bravos aventureros que enfrentan mortales peligros. Algunas veces un aventurero podía llegar a un macabro final, destrozado por un feroz monstruo o un malvado villano. Incluso entonces, los otros aventureros pueden buscar un poderoso objeto mágico que reviva a su camarada caído, o el jugador podría elegir crear un nuevo personaje para proseguir. El grupo podría fracasar en completar una aventura con éxito, pero si todo el mundo pasó un buen rato y se creo una memorable historia, entonces todos ganaron.

MUNDOS DE AVENTURA

Los muchos mundos de Dungeons & Dragons son lugares de magia y monstruos, de valientes guerreros y espectaculares aventuras. Comienzan con una base de fantasía medieval y luego añaden las criaturas, los lugares y la magia que hacen únicos estos mundos.

Los mundos de Dungeons & Dragons existen dentro de un vasto cosmos llamado el **multiverso**, conectados de maneras extrañas y misteriosas entre sí y con otros planos de existencia, tales como el Plano Elemental del Fuego, o las Infinitas Profundidades del Abismo. Dentro de estos multiversos hay una variedad infinita de mundos. Muchos de ellos han sido publicados como ambientaciones oficiales para el juego de D&D. Las leyendas de los Reinos Olvidados, Dragonlance, Falcongris, Sol Oscuro, Mystara y Eberron se entretrejen en la trama del multiverso. Junto a estos mundos hay cientos de miles más, creados por las generaciones de jugadores de D&D para sus propias ambientaciones. Y en medio de toda la

riqueza del multiverso, puedes crear un mundo propio.

Todos estos mundos comparten características, pero cada mundo se distingue por su propia historia y características culturales, los monstruos y razas distintivas, geografía fantástica, antiguas mazmorras e intrigantes villanos. Algunas razas tienen rasgos inusuales en mundos diferentes. Los medianos de la ambientación Sol Oscuro, por ejemplo, son canibales que habitan en la selva y los elfos son los nómadas del desierto. Algunos mundos tienen razas desconocidas en otros entornos, como los Forjados de Eberron, soldados creados y imbuidos con vida para luchar en la Última Guerra. Algunos mundos están dominados por una gran historia, como la Guerra de la Lanza que juega un papel central en la ambientación de Dragonlance. Pero todos son mundos de D&D, y puedes utilizar las reglas en este libro para crear un personaje y jugar en cualquiera de ellos.

Tu DM puede establecer la campaña en uno de estos mundos o en uno que ha creado. Debido a que hay tanta diversidad entre los mundos de D&D, debes comprobar con tu DM acerca de cualquier regla propia que afecte a como juegas el juego. En última instancia, el Directos de juego es la autoridad en la campaña y su entorno, incluso si el escenario es un mundo publicado.

USANDO ESTAS REGLAS

El documento Reglas Básicas D&D se divide en tres partes.

Parte 1 trata de crear un personaje, proporcionando las normas y la orientación que necesitas para crear el personaje con el que vas a jugar en el juego. Incluye información sobre las distintas razas, clases, trasfondos, equipo, y otras opciones de personalización que puedes elegir. Muchas de las reglas en la parte 1 se basan en el material de las partes 2 y 3.

Parte 2 detalla las reglas de cómo jugar al juego, más allá de los conceptos básicos que se describen en esta introducción. Esa parte abarca los tipos de tiradas de dados que realizas para determinar el éxito o el fracaso en los intentos de tu personaje de llevar a cabo sus tareas, y describe las tres grandes categorías de actividades en el juego: exploración, interacción y el combate.

Parte 3 tiene que ver con la magia. Cubre la naturaleza de la magia en el mundo de D&D, las reglas de lanzamiento de conjuros y una selección de los hechizos típicos disponibles para personajes que utilizan la magia (y los monstruos) en el juego.

CÓMO JUGAR

Jugar al juego Dungeons & Dragons se desarrolla de acuerdo con este patrón básico.

1. El DM describe el entorno. El DM dice a los jugadores donde están sus aventureros y lo que hay alrededor de ellos, presentando el campo básico de opciones que se les presentan (cuántas puertas conducen fuera de la habitación, lo que hay en una mesa, quien está en la taberna y así sucesivamente).

2. Los jugadores describen lo que ellos quieren hacer. A veces un jugador habla por todo el grupo, diciendo: "Vamos a tomar la puerta del este", por ejemplo. Otras veces, diferentes aventureros hacen cosas diferentes: un aventurero podría buscar un cofre del tesoro, mientras que un segundo examina un símbolo esotérico graba-

do en una pared y un tercero se mantiene atento a los monstruos. Los jugadores no tienen que esperar su turno, pero el DM escucha a cada jugador y decide cómo resolver esas acciones.

A veces, resolver una tarea es fácil. Si un aventurero quiere caminar por la habitación y abrir la puerta, el DM podría simplemente decir que la puerta se abre y describir lo que hay más allá. Pero la puerta puede estar bloqueada, el suelo podría ocultar una trampa mortal, o alguna otra circunstancia podría hacer que sea difícil para un aventurero completar una tarea. En esos casos, el DM decide lo que pasa, a menudo contando con la tirada de un dado para determinar los resultados de una acción.

3. El DM narra los resultados de las acciones de los aventureros. Al describir los resultados a menudo conduce a otro punto de decisión, lo que hace que se vuelva a la etapa 1.

Este patrón se mantiene si los aventureros están explorando cautelosamente una ruina, hablando con un astuto príncipe, o inmersos en un combate mortal contra un poderoso dragón. En ciertas situaciones, sobre todo el combate, la acción es más estructurada y los jugadores (y DM) se turnan para hacer la elección y la resolución de las acciones. Pero la mayor parte del tiempo, el juego es fluido y flexible, adaptándose a las circunstancias de la aventura.

A menudo la acción de la aventura tiene lugar en la imaginación de los jugadores y el DM, basándose en las descripciones verbales del DM para preparar el terreno. Algunos DMs les gusta usar música, dibujos o los efectos de sonido grabados para ayudar a crear ambientación y muchos jugadores y DMs por igual adoptan diferentes tonos de voces para los diferentes aventureros, monstruos y otros personajes que interpretan en el juego. A veces, un DM puede trazar un mapa y utilizar fichas o figuras en miniatura para representar a cada criatura involucrada en una escena para ayudar a los jugadores hagan un seguimiento de dónde están todos.

DADOS DE JUEGO

El juego utiliza dados poliédricos con diferente número de caras. Puedes encontrar dados como estos en las tiendas de juegos y en muchas librerías.

En estas reglas, los diferentes dados se denominan con la letra d, seguido del número de caras: d4, d6, d8, d10, d12 y d20. Por ejemplo, un d6 es un dado de seis caras (el dado cubo típico que muchos juegos utilizan).

El dado porcentual, o d100, funcionan de forma un poco diferente. Se genera un número entre 1 y 100 por lanzar dos dados diferentes de diez caras numeradas del 0 al 9. Un dado (designado antes de lanzar) da la cifra de las decenas, y el otro da la unidad. Si sacas un 7 y un 1, por ejemplo, el número obtenido es 71. Dos 0s representan 100. Algunos dados de diez caras están numeradas en decenas (00, 10, 20, y así sucesivamente), por lo que es más fácil distinguir las decenas de las unidades. En este caso, una tirada de 70 y 1 es 71 y 00 y 0 es 100.

Cuando tengas que tirar los dados, las reglas te indican la cantidad de dados a tirar de un cierto tipo, así como los modificadores que se han de agregar. Por ejemplo, "3d8 + 5" significa tirar tres dados de ocho caras, sumarlos, y añadir 5 al total.

La misma anotación d aparece en las expresiones "1d3" y "1d2". Para simular la tirada de 1d3, tira un d6 y divide el número obtenido por 2 (redondeando hacia arriba). Para simular la tirada de 1d2, tira cualquier dado y asigna un 1 ó 2 a la tirada en función de si era par o impar. (Como alternativa, si el número obtenido es más de la mitad el número de caras del dado, es un 2. O también puedes lanzar 1d4 y divide el número obtenido por 2 (redondeando hacia arriba).

EL D20

¿Podrá la espada de un aventurero herir a un dragón o simplemente rebota en sus escamas duras como el hierro duro? ¿El ogro creará el evidente intento de engañarlo? ¿Puede un personaje nadar a través de un río de aguas bravas? ¿Puede un personaje evitar la explosión principal de una bola de fuego, o recibir todo el daño de las llamas? En los casos en que el resultado de una acción es incierto, el juego Dungeons & Dragons se basa en el lanzamiento de un dado de 20 caras, un d20, para determinar el éxito o el fracaso.

Todos los personajes y monstruos en el juego tienen capacidades definidas por seis **puntuaciones de características**. Estos son Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, y por lo general varían entre 3 y 18 para la mayoría de los aventureros. (Los monstruos podrían tener puntuaciones tan bajas como 1 o tan altas como 30.) Estas puntuaciones de características, y los **modificadores de característica** derivados de ellas, son la base de casi todas las tiradas d20 que un jugador hace a las pruebas a favor de un personaje o un monstruo.

Las pruebas de características, las tiradas de ataque y tiradas de salvación son los tres tipos principales de tiradas d20, que forman el núcleo de las reglas del juego. Los tres siguen estos sencillos pasos.

1. Tirar el dado y añadir un modificador. Tira un d20 y agrega el modificador correspondiente. Este suele ser el modificador derivado de una de las seis puntuaciones de características, y que a veces incluye un bono de habilidad para reflejar un personaje especialmente habilidoso. (Consulta el capítulo 1 para más detalles sobre cada habilidad y cómo determinar el modificador de la característica.

2. Aplicar bonificaciones y penalizaciones circunstanciales. Un rasgo de clase, un hechizo, una circunstancia particular o algún otro efecto podría dar una bonificación o penalización para el chequeo.

3. Compara el total con un número objetivo. Si el total es igual o superior al número objetivo, el chequeo de característica, la tirada de ataque o la tirada de salvación es un éxito, de lo contrario, es un fracaso. El DM es por lo general el que determina el número objetivo y les dice a los jugadores si sus pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación tienen éxito o no. El número objetivo para una prueba de característica o una tirada de salvación se llama **Clase de Dificultad** (CD).

El número objetivo para una tirada de ataque se llama **Clase de Armadura** (CA).

Esta simple regla rige la resolución de la mayoría de las tareas en el juego D&D. El capítulo 7 proporciona reglas más detalladas para el uso del d20 en el juego.

VENTAJA Y DESVENTAJA

A veces, una prueba de característica, tirada de ataque o una tirada de salvación es modificada por situaciones especiales llamadas ventajas y desventajas.

Ventaja refleja las circunstancias positivas que rodean una tirada de d20, mientras que desventaja refleja lo contrario. Cuando tienes cualquiera de las dos, ventaja o desventaja, se tira un segundo d20 cuando haces la tirada. Utiliza el valor más alto de las dos tiradas si tienes ventaja, y utiliza la tirada más baja si tienes desventaja. Por ejemplo, si tienes desventaja y sacas un 17 y un 5, utilizaras el 5. Si por el contrario tienes ventaja y salen esos números, se utiliza el 17.

Reglas más detalladas sobre ventaja y desventaja se presentan en el capítulo 7.

LO ESPECÍFICO CONTRA LO GENERAL

Este libro contiene las reglas, especialmente en las partes 2 y 3, que rigen la forma como se desarrolla el juego. Como se dijo, muchos rasgos raciales, habilidades de clase, hechizos, objetos mágicos, características de monstruos y otros elementos del juego algunas veces contradicen las reglas generales, de alguna manera, crean una excepción a cómo funciona el resto del juego. Para esos casos recuerda esto: si una norma específica contradice una norma general, la regla específica gana.

Las excepciones a las normas suelen ser de menor importancia. Por ejemplo, algunos aventureros no tienen la competencia con arcos largos, pero todos los elfos del bosque la tienen debido a un rasgo racial. Ese rasgo crea una pequeña excepción en el juego. Otros ejemplos de excepciones de las reglas son ejemplos más conspicuos. Por ejemplo, un aventurero no puede normalmente pasar a través de las paredes, pero algunos hechizos hacen que sea posible. La magia representa la mayor parte de las principales excepciones a las reglas.

REDONDEAR

Hay una regla más general que necesitas saber desde el principio. Cada vez que se divide un número en el juego, redondeándolo hacia abajo si terminas con una fracción, incluso si la fracción es la mitad o mayor.

AVENTURAS

El juego Dungeons & Dragons consiste en un grupo de personajes embarcándose en una aventura que el Director de juego les presenta. Cada personaje aporta unas capacidades en particulares a la aventura en forma de puntuaciones de características y habilidades, capacidades de clase, rasgos raciales, equipo y objetos mágicos. Cada personaje es diferente, con sus fortalezas y debilidades, por lo que el mejor grupo de aventureros es uno en el que los personajes complementan cada uno a otro cubriendo las debilidades de sus compañeros. Los aventureros deben cooperar para completar con éxito la aventura.

La aventura es el corazón del juego, una historia con un principio, un nudo y un final. Una aventura debe ser creada por el Director de juego o comprada de las ya creadas por las editoriales y ajustada y modificada para adaptarse a los deseos y necesidades del DM. En cualquiera de los casos, una aventura se caracteriza por un entorno fantástico, tanto si se trata de una dungeon subterránea, un castillo en ruinas, un tramo de desierto

o una animada ciudad. Cuenta con un rico reparto de personajes: los aventureros creados y jugados por los jugadores en la mesa, así como personajes no jugadores (PNJs). Esos personajes podrían ser clientes, aliados, enemigos, mercenarios o simplemente extras de fondo en una aventura. A menudo uno de los PNJs es un villano que sus actividades impulsa gran parte de la acción de la aventura.

En el transcurso de sus aventuras, los personajes se enfrentan a una variedad de criaturas, objetos, y situaciones que tienen que hacer frente de alguna manera. A veces, los aventureros y otras criaturas planean la mejor manera de matarse o capturarse en combate. En otras ocasiones, los aventureros le hablan a otra criatura (o incluso a un objeto mágico) con un objetivo en mente. Y a menudo, los aventureros pasan el tiempo tratando de resolver un rompecabezas, evitar un obstáculo, encontrar algo oculto o resolver la situación actual. Mientras tanto, los aventureros exploran el mundo, tomando decisiones sobre qué camino recorrer y lo que van a tratar de hacer a continuación.

Las aventuras varían en duración y complejidad. Una aventura corta podría presentar pocos problemas, y podría tomar más de una sola sesión de juego para completar. Una aventura larga puede implicar cientos de combates, interacciones y otros desafíos, y tomar decenas de sesiones para jugar a lo largo, haciendo que se extienda durante semanas o meses de tiempo real. Por lo general, el final de una aventura está marcada por los aventureros dirigiéndose de nuevo a la civilización para descansar y disfrutar del botín de sus aventuras.

Pero ese no es el final de la historia. Puedes pensar en una aventura como un único episodio de una serie de televisión, compuesto por varias escenas emocionantes. Una campaña es toda la serie, una serie de aventuras unidas, con un grupo consistente de aventureros siguiendo la narración de principio a fin.

LOS TRES PILARES DE LA AVENTURA

Los aventureros pueden tratar de hacer cualquier cosa que sus jugadores pueden imaginar, pero puede ser útil hablar acerca de sus actividades en tres grandes categorías: la exploración, interacción social y el combate.

Exploración incluye tanto el movimiento de los aventureros a través del mundo y su interacción con los objetos y situaciones que requieren su atención. La exploración es el “dar y recibir” de los jugadores que describen lo que ellos quieren que sus personajes hagan, y el Director de juego diciéndoles lo que sucede como resultado. A gran escala, esto podría involucrar a los personajes gastando un día en cruzar una ondulada llanura o una hora caminando a través de cavernas subterráneas. En la escala más pequeña, podría significar un personaje tirando de una palanca en una habitación de un dungeon para ver qué pasa.

Interacción Social esto ofrece a los aventureros que hablan con alguien (o algo) más. Podría significar exigir que un batidor capturado revele la entrada secreta a la guarida goblin, obtener información de un prisionero rescatado, pedir misericordia de un jefe orco o persuadir a un espejo mágico hablador para que muestre un lugar distante a los aventureros. Las reglas en los capítulos 7 y 8 apoyan la exploración y la interacción social, al igual que muchos rasgos de clase en el capítulo 3 y rasgos de personalidad en el capítulo 4.

Combate el enfoque del capítulo 9, implica personajes y otras criaturas lanzando conjuros, entrecuchando las armas, maniobrando para conseguir una posición ventajosa, y así sucesivamente, todo en un esfuerzo para derrotar a tus oponentes, si eso significa matar a todos los enemigos, tomar prisioneros o forzar a una derrota. El combate es el elemento más estructurado de una sesión de D&D, con las criaturas tomando turnos para asegurarse que todos tengan la oportunidad de actuar. Incluso en el contexto de una batalla campal, todavía hay un montón de oportunidades para los aventureros que intentan acrobacias locas como deslizarse por un tramo de escaleras en un escudo, para examinar el entorno (tal vez para tirar de una palanca misteriosa) y para interactuar con otras criaturas, incluyendo aliados, enemigos y gentes neutrales.

LAS MARAVILLAS DE LA MAGIA

Pocas aventuras de D&D terminan sin algún acontecimiento mágico. Ya sea útil o dañino, aparece la magia con frecuencia en la vida de un aventurero, y es el foco de los capítulos 10 y 11.

En los mundos de Dungeons & Dragons, los practicantes de la magia son raros, apartados de las masas de gente por su extraordinario talento. La gente común podría ver evidencia de la magia de forma regular, pero por lo general es raro -un monstruo fantástico, una oración contestada visiblemente, un mago caminando por las calles con un Guardián escudo animado como guardaespaldas.

Para los aventureros, sin embargo, la magia es la clave de su supervivencia. Sin la magia curativa de clérigos y paladines, los aventureros sucumbirían rápidamente a sus heridas. Sin el apoyo mágico de los efectos aumentadores de bardos y clérigos, los guerreros podrían sentirse abrumados por enemigos poderosos. Sin el poder mágico puro y la versatilidad de los magos y druidas, toda amenaza sería magnificada diez veces.

La magia es también una herramienta favorita de los villanos. Muchas aventuras son impulsadas por las maquinaciones de lanzadores de conjuros que están empeñados en usar la magia para algún fin malvado. Un líder de una secta busca despertar un dios que dormita bajo el mar, una bruja secuestra a jóvenes y por arte de magia extrae su vigor, un mago loco trabaja en un ejército de autómatas con un facsímil de vida, un dragón comienza un ritual místico para alzarse como un dios de la destrucción -éstas son sólo algunas de las amenazas mágicas que los aventureros pueden enfrentarse. Con su propia magia, en forma de conjuros y objetos mágicos, los aventureros podría prevalecer!

PARTE 1. CREANDO UN PERSONAJE

CAPÍTULO 1. PERSONAJES PASO A PASO

El primer paso para jugar y aventurarte en el juego Dungeons & Dragons es imaginar y crear un personaje propio. Tu personaje es una combinación de estadísticas de juego, ganchos para la interpretación y tu imaginación. Escoge una raza (como humano o mediano) y una clase (como guerrero o mago). También inventa la personalidad, apariencia y trasfondo del personaje. Una vez completado, tu personaje sirve como tu representación en el juego, tu avatar en el mundo de Dungeons & Dragons.

Antes que te sumerjas en el paso número 1 que viene a continuación, piensa el tipo de aventurero que quieres jugar. Puede ser un guerrero valiente, un pícaro físgón, un clérigo ferviente, o un mago extravagante. O podrías estar más interesado en un personaje poco convencional, como un pícaro musculoso al que le gusta el combate cuerpo a cuerpo, o un francotirador que elimina a los enemigos desde lejos. ¿Te gusta la fantasía con enanos o elfos? Intenta crearte un personaje de una de esas razas. ¿Quieres que tu personaje sea el aventurero más duro en la mesa? Considera la clase de guerrero. Si no sabes por dónde empezar, echa un vistazo a las ilustraciones de este libro para ver lo que capta tu interés.

Una vez tu tienes en mente un personaje, sigue estos pasos de forma ordenada, tomando decisiones que reflejen el personaje que buscas. Tu concepción del personaje podría evolucionar con cada elección que hagas. Lo que es importante es que llegues a la mesa con un personaje que estés emocionado de jugar.

A lo largo de este capítulo, se utiliza el término **hoja de personaje** para definir lo que se utiliza para el seguimiento de tu personaje, si se trata de una hoja formal ([como la que se halla]), alguna forma de registro digital o un pedazo de papel de un cuaderno. Una hoja de personaje oficial de D&D es un buen lugar para empezar hasta que no sepas qué información necesitas y cómo lo usas durante el juego.

CREANDO A BRUENOR

Cada paso de creación de personaje incluye un ejemplo, con un jugador llamado Bob creándose su personaje enano, Bruenor.

1. ESCOGE UNA RAZA

Cada personaje pertenece a una raza, una de las muchas especies humanoides inteligentes del mundo de D&D. Las razas más comunes de personaje son enanos, elfos, medianos y humanos. Algunas razas también tiene subrazas, como los enanos de las montañas o los elfos de los bosques. El Capítulo 2 contiene más información sobre esas razas.

La raza que elijas contribuye a la identidad de tu personaje en una forma importante, mediante el establecimiento de una apariencia general y los talentos naturales obtenidos de la cultura y ascendencia. La raza de tu personaje garantiza rasgos particulares raciales, como sentidos especiales, habilidad con ciertas armas o herramientas. competencia en una o diversas habilidades o la capacidad de usar conjuros menores. Estos rasgos a veces enlazan con las capacidades de ciertas clases (ver

paso 2). Por ejemplo, los rasgos raciales de los medianos pies ligeros hacen de ellos excepcionales picaros y los altos elfos tienden a ser poderosos magos. Algunas veces jugando contra el estereotipo también puede ser divertido. Paladines medianos o enanos de las montañas magos por ejemplo, puede ser inusual pero personajes memorables.

Tu raza también incrementa una o más de tus puntuaciones de atributos, estos se determinan en el paso 3. Anota esos incrementos y recuerda de aplicarlos después más tarde.

Apunta los rasgos concedidos por tu raza, tus lenguajes iniciales y tu velocidad base también en tu hoja de personaje.

CREANDO A BRUENOR, PASO 1

Bob está sentado para crear su personaje. Decide que un gruñón enano de las montañas encaja con el personaje que quiere jugar. Anota todos los rasgos raciales de los enanos en su hoja de personaje, incluyendo su velocidad de 25 pies y los lenguajes que conoce, común y enanil

2. ESCOGE UNA CLASE

Cada aventurero es un miembro de una clase. el término describe ampliamente la vocación de un personaje, que talentos especiales posee y las tácticas que le gusta más usar cuando esta explorando un Dungeons, luchando con un monstruo o participando en una tensa negociación. Las clases son descritas en el capítulo 3.

Tu personaje recibe un número de beneficios de la elección de su clase. Algunos de esos beneficios son características - **capacidades de clase** (incluyendo lanzamiento de conjuros) que la hacen diferente de los otros miembros de las otras clases. También ganas una serie de **competencias**: armadura, armas, habilidades, tiradas de salvación y algunas veces herramientas. Tu competencia define algunas de las cosas que tu personaje puede hacer especialmente bien, desde usar ciertas armas o explicar una mentira convincente.

Anota en tu hoja de personaje, todas las características que tu clase da a nivel 1.

NIVEL

Normalmente, un personaje comienza a nivel 1 y va subiendo de nivel embarcándose en aventuras y ganando **Puntos de Experiencia** (PE o también se suele referir como PX). Un personaje de nivel 1 no tiene experiencia en el mundo de la aventura, aunque podría haber sido un soldado o un pirata y haber hecho cosas peligrosas antes.

Comenzando a nivel 1 marca la entrada de tu personaje en la vida de aventurero. Si ya estas familiarizado con el juego, o estas introduciéndote en una campaña ya en marcha de D&D, tu DM puede decidir que tengas que comenzar a un nivel más alto, dando por hecho que tu personaje ya ha sobrevivido a algunas horribles aventuras.

Apunta el nivel en tu hoja de personaje. Si estas comenzando a un nivel más alto, anota las capacidades adicionales que tu clase te concede después de pasar

de nivel 1. También escribe en tu hoja de personaje tus puntos de experiencia. A nivel 1, un personaje tiene 0 PE. Un personaje con niveles mas altos normalmente comienza con la cantidad mínima requerida para alcanzarlos (consulta más adelante “Más allá de 1er nivel “ en este capítulo).

PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE

Los puntos de golpe del personaje definen lo duro que es tu personaje en el combate y otras situaciones peligrosas. Tus puntos de golpe están determinados por tus Dados de golpe (abreviatura de Dados de Puntos de golpe).

En el primer nivel, tu personaje tiene 1 Dado de golpe y su tipo de dado es determinado por tu clase. Comienzas con un número de puntos de golpe igual a la tirada más alta del dado, como está indicado en la descripción de tu clase. (también añades tu modificador de CON, el cual determinarás en el paso 3.) Esto también es tu **Máximo de puntos de golpe**.

Anota tus puntos de golpe en tu hoja de personaje. También apunta el tipo de Dado de Golpe que tu personaje usa y el número de ellos que tiene. Después de descansar, tu puedes gastar un Dado de Golpe para restaurar puntos de vida (ver “Descansando” en el capítulo 8).

BONO DE COMPETENCIA

La tabla que aparece en la descripción de tu clase muestra tu bono de competencia, el cual es de +2 para un personaje de nivel 1. Tu bono de competencia se aplicará en algunos de los números anotados en tu hoja de personaje:

Tirada de ataque usando armas con las que tienes competencia con ellas.

Tiradas de ataque con hechizos que conjuras.

Una prueba de característica usando habilidades en las cuales eres competente.

Una prueba de característica usando herramientas en las cuales eres competente

Tiradas de salvación en las cuales eres competente.

La CD de la tirada de salvación para los hechizos que conjuras (explicado en cada clase lanzadora de conjuros).

Tu clase determina tu habilidad en armas, en tiradas de salvación y también en algunas de tus habilidades y herramientas. (las habilidades están descritas en el capítulo 7, las herramientas en el capítulo 5.) Tu trasfondo te concede habilidades y capacidad con herramientas adicionales y algunas razas dan todavía mas. Asegúrate de tomar nota de todas estas competencias, así como el bono de habilidad en tu hoja de personaje.

El bonificador de competencia sólo se puede añadir a una única tirada de dados o cualquier otro número más de una vez. Ocasionalmente, tu bono de competencia puede ser modificado (doblado o reducido a la mitad por ejemplo) antes de aplicarlo. Si una circunstancia sugiere que el bono de competencia se aplica más de una vez a la misma tirada de dado o que se debe multiplicar más de una vez, sólo se agrega una vez. Se multiplica sólo una vez y se reduce a la mitad sólo una vez.

CREANDO BRUENOR, PASO 2

Bob imagina a Bruenor cargando hacia la batalla con un hacha y con un cuerno roto en su casco. Crea a Bruenor como guerrero y anota sus habilidades y las características de clase de nivel 1 en su hoja de personaje.

Como guerrero de nivel 1, Bruenor tiene 1 Dado de golpe —1D10— y comienza con un número de Puntos de golpe de 10 + modificador de Constitución. Bob anota eso y el número final después que el haya determinado la puntuación de Constitución de Bruenor (ver paso 3). Bob también anota el Bono de competencia de un personaje de nivel 1, el cual es de +2.

3. DETERMINA LA PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Gran parte de lo que hace tu personaje en el juego depende de sus seis atributos: **Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma**. Cada característica tiene una puntuación, la cual es un número que anotas en tu hoja de personaje.

Estas seis características y su uso en el juego están descritos en el capítulo 7. La tabla resumen de las puntuaciones de característica provee de una rápida referencia sobre que cualidades son medibles por cada característica. Que razas los incrementan y que clases consideran cada atributo particularmente importante.

Tú generas las 6 **puntuaciones de atributos** del personaje de forma aleatoria. Lanza 4 dados de 6 caras y apunta en una hoja de papel la suma total de los números de los 3 dados con la puntuación más alta. Realiza esta acción cinco veces, por lo que en total tendrás seis números. Si quieres ahorrar tiempo o no le gusta la idea de determinar al azar las puntuaciones de característica, puedes utilizar las siguientes puntuaciones en su lugar: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Ahora coge los seis números y escribe cada número al lado de uno de tus seis características de personaje para asignar puntuaciones a Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Después, realiza los cambios en las puntuaciones de característica como resultado de tu elección de la raza del personaje.

Después de asignar las puntuaciones de característica, determina tus **modificadores de característica** usando sus puntuaciones y la Tabla de modificadores. Para determinar un modificador de atributo sin consultar la tabla, resta 10 de la puntuación del atributo y luego divide el resultado por 2 (redondeando hacia abajo). Escribe el modificador junto a cada una de tus puntuaciones.

CREACIÓN RÁPIDA

La descripción de cada clase en el capítulo 3 incluye una sección que ofrece sugerencias para crear rápidamente un personaje de esa clase, incluyendo la forma de asignar las puntuaciones más altas de atributos, un trasfondo adecuado para la clase y los hechizos iniciales.

CREANDO A BRUENOR, PASO 3

Bob decide usar el conjunto estándar de puntuaciones (15, 14, 13, 12, 10, 8) para las características de Bruenor. Dado que es un guerrero, pone su máxima puntuación, 15, en Fuerza. Su siguiente puntuación más alta, 14, va para Constitución. Bruenor podría ser un luchador temerario, pero Bob decide que quiere que el enano

sea más viejo, más sabio y un buen líder, por lo que pone una decente puntuación en Sabiduría y Carisma. Después aplicando sus bonificadores raciales (incrementando la Constitución de Bruenor en 2 y su Fuerza en 2), las puntuaciones de las características de Bruenor y modificadores quedarán así: Fuerza 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constitución 16 (+3), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 12 (+1).

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS Y MODIFICADORES

Puntuación	Mod.	Puntuación	Mod.
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Bob rellena con los puntos de golpe finales de Bruenor la hoja: 10 + su modificador de Constitución de +3, para un total de 13 puntos de golpe.

VARIANTE: PERSONALIZACIÓN DE LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA.

Como forma opcional para tu Director de juego, puedes utilizar esta variante para determinar las puntuaciones de atributos. El método descrito aquí te permite crear un personaje con un conjunto de puntuaciones de atributo que decides de forma individual.

Tienes 27 puntos para gastar en tus puntuaciones. El coste de cada una se muestra en la Tabla de coste de puntuaciones de característica. Por ejemplo, una puntuación de 14 cuesta 7 puntos. Usando este método, 15 es la puntuación más alta de característica. No se puede tener una puntuación inferior a 8. Este método de determinación de las puntuaciones de característica permite crear un conjunto de tres números altos y tres bajos (15, 15, 15, 8, 8, 8), un conjunto de números que están por encima del promedio y casi igual (13, 13, 13, 12, 12, 12) o cualquier conjunto de números entre esos extremos.

COSTE DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Puntuación	Coste	Puntuación	Coste
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

4. DESCRIBE TU PERSONAJE

Una vez que conozcas los aspectos básicos del juego, es hora que tome cuerpo como persona. Tu personaje necesita un nombre, dedica unos minutos a pensar en que aspecto tiene y cómo se comporta en términos generales.

Usando la información del capítulo 4, se puede profundizar en términos generales en la apariencia física de tu personaje y los rasgos de personalidad. Elige el **alineamiento** de tu personaje (la brújula moral que guía sus decisiones) y los **ideales**. El capítulo 4 también te ayuda

a identificar las cosas que más aprecia tu personaje, llamado **vinculos** y los **defectos** que podrían un día socavar tu ánimo.

El **trasfondo** de tu personaje describe de dónde viene, su ocupación original y el lugar del personaje en el mundo de D&D. Tu DM puede ofrecer trasfondos adicionales más allá de los incluidos en el capítulo 4, y podría estar dispuesto a trabajar contigo para diseñar uno que se ajuste con más precisión a tu concepto de personaje.

También le concede una característica de trasfondo (un beneficio general) y el dominio de dos competencias y puede ser que también te conceda más lenguajes o aptitud con ciertos tipos de herramientas. Anota esta información, junto con la de la personalidad a desarrollar, en tu hoja de personaje.

LAS CARACTERÍSTICAS DE TU PERSONAJE.

Coge las puntuaciones de característica y su raza y tenlo en cuenta a medida que profundizas en su apariencia y personalidad. Un personaje muy fuerte con baja inteligencia podría pensar y comportarse de manera muy diferente a un personaje muy inteligente con poca Fuerza.

Por ejemplo, con una alta puntuación de Fuerza generalmente corresponde con un cuerpo fornido y atlético, mientras que un personaje con poca Fuerza puede ser flaco o regordete.

Un personaje con gran Destreza es probablemente esbelto y delgado, mientras que con poca Destreza podría ser desgarbado y torpe o pesado y de dedos gruesos.

Con alta Constitución normalmente se la ve saludable, con los ojos brillantes y abundante energía. Con baja Constitución podría ser un personaje enfermizo o su cuerpo frágil.

Con una alta Inteligencia podría ser muy curioso y estudioso, mientras que un personaje con Inteligencia baja podría hablar de manera sencilla o el personaje fácilmente se olvida de detalles.

Con una gran Sabiduría tiene buen juicio, empatía y una consciencia general de lo que está pasando a su alrededor. Con Sabiduría baja podría ser distraído, temerario o ajeno a lo que está pasando.

Con un gran Carisma exudas confianza, que normalmente se mezcla con una elegante o intimidante presencia. Un personaje con Carisma bajo podría tener un carácter gruñón, con dificultad para articular palabras o tímido.

CREANDO BRUENOR, PASO 4

Bob rellena con algunos de los detalles básicos de Bruenor: su nombre, su sexo (masculino), su altura y peso, y su alineamiento (legal bueno). Su alta Fuerza y Constitución sugieren un cuerpo atlético sano, y su baja Inteligencia sugiere un grado de falta de memoria.

Bob decide que Bruenor proviene de una linaje noble, pero su clan fue expulsado de su tierra natal cuando Bruenor era muy joven. Creció trabajando como herrero en las aldeas remotas del valle del Viento Helado. Pero Bruenor tiene un destino heroico -reclamar su tierra natal- así Bob elige el trasfondo de héroe popular para su enano y anota las competencias y rasgo especial que le da.

Bob tiene una imagen bastante clara de la personalidad de Bruenor en mente, por lo que se salta los rasgos

de la personalidad que se sugieren en el trasfondo héroe popular, señalando en cambio que Bruenor es un enano cariñoso, sensible, que realmente ama a sus amigos y aliados, pero esconde ese corazón tierno detrás de un comportamiento rudo y gruñón. Él elige el ideal de la imparcialidad de la lista en su trasfondo, y nos dice que Bruenor cree que nadie está por encima de la ley.

Dada su historia, el Vínculo de Bruenor es obvio: él aspira a recuperar algún día Mithril Hall, su tierra natal, del dragón sombra que llevo a cabo la expulsión de los enanos. Su defecto está ligado a su sensible naturaleza cuidando a otros, -tiene una debilidad por los huérfanos y las almas descarriadas, que lo llevó a mostrar misericordia, incluso cuando no pueda ser justificada.

5. ELIJE EQUIPO

Su clase y trasfondo determina el **equipo inicial** de tu personaje, incluyendo armas, armaduras y otros equipo de aventurero. Anotalo en tu hoja de personaje. Todos estos artículos se detallan en el capítulo 5.

En lugar de coger el equipo que le ha asignado tu clase y el trasfondo, puedes comprar tu equipo inicial. Tienes un número de **piezas de oro** (po) para gastar en función de tu clase, como se muestra en el capítulo 5. Extensas listas de equipo, con los precios, también aparecen en ese capítulo. Si quieres, también puedes tener una baratija sin coste alguno (vea la tabla de Baratijas al final del capítulo 5).

Tu puntuación de Fuerza limita la cantidad de equipo que puedes llevar. Trata de no comprar equipos con un peso total (en libras) superior a tu puntuación de Fuerza por 15. En el Capítulo 7 tiene más información sobre la capacidad de carga.

CLASE DE ARMADURA

Tu **Clase de armadura** (CA) representa la forma como tu personaje evita ser herido en la batalla. Las cosas que contribuyen a tu CA incluyen la armadura que llevas, el escudo y tu modificador de Destreza. Sin embargo, no todos los personajes llevan una armadura o escudos.

Sin armadura o escudo, la CA de tu personaje es igual a $10 +$ tu modificador de Destreza. Si tu personaje lleva una armadura, lleva un escudo, o ambas cosas, calcular su CA usando las reglas en el capítulo 5. Anota tu CA en tu hoja de personaje.

Tu personaje tiene que ser hábil con armaduras y escudos para llevarla y utilizar de manera efectiva y tus competencias con armadura y escudo están determinadas por tu clase. Hay desventajas en llevar una armadura o que lleves un escudo si no tienes el nivel de competencia requerido, como se explica en el capítulo 5.

Algunos hechizos y habilidades de clase que ofrecen una forma diferente para calcular su CA. Si tienes múltiples habilidades que te dan diferentes formas de calcular la CA, tu eliges cuál usar.

ARMAS

Para cada arma que tu personaje esgrime, calcula el modificador que se utiliza cuando atacas con el arma y el daño que haces cuando golpeas.

Cuando haces un ataque con un arma, lanza un d20 y añade tu bono de competencia (pero sólo si tienes competencia con el arma) y el modificador de característica adecuada.

- Para los ataques con **armas cuerpo a cuerpo**, usa tu modificador de Fuerza para las tiradas de ataque y daño. Un arma que tiene la propiedad de Sutileza, tales como el estoque o la daga, pueden utilizar el modificador de Destreza en su lugar.
- Para los ataques con **armas a distancia**, utilizas tu modificador de Destreza en las tiradas de ataque y daño. Un arma que tiene la propiedad de arrojadiza, como el hacha de mano, puede utilizar el modificador de fuerza en su lugar.

CREANDO A BRUENOR, PASO 5

Bob anota el equipo que recibe a partir de la clase de guerrero y el trasfondo héroe popular. Su equipo de inicio incluye una cota de malla y un escudo, que se combinan para dar a Bruenor una CA de 18.

Para las armas de Bruenor, Bob elige un hacha de batalla y dos hachas de mano. Su hacha de batalla es un arma cuerpo a cuerpo, por lo que Bruenor usa su modificador de Fuerza para sus ataques y el daño. Su bono de ataque es su modificador de Fuerza (+3) más el bono de competencia (+2), para un total de 5. El hacha de guerra se hace $1d8$ de daño cortante, y Bruenor añade su modificador de Fuerza al daño cuando golpea, para un total de $1d8 + 3$ de daño cortante. Al lanzar un hacha de mano, Bruenor tiene el mismo bono de ataque (el hacha de mano, como arma arrojadiza, usa la fuerza para los ataques y el daño), y el arma inflige $1d6 + 3$ de daño cortante cuando golpea.

6. REUNIRSE

La mayoría de los personajes de D&D no trabajan solos. Cada personaje tiene un papel dentro de un grupo, un **grupo de aventureros** que trabajan juntos por un objetivo común. Trabajo en equipo y cooperación mejoran considerablemente las posibilidades de tu grupo para sobrevivir a los muchos peligros en los mundos de Dungeons & Dragons. Habla con tus compañeros de juego y tu DM para decidir si tus personajes se conocen entre sí, cómo se conocieron, y qué tipo de misiones podría emprender el grupo.



MÁS ALLÁ DE 1^{ER} NIVEL

A medida que tu personaje va de aventuras y supera los desafíos, gana experiencia, representado por los puntos de experiencia. Un personaje que llega a un determinado de puntos de experiencia total de los avanza en sus capacidades. Este avance se llama **ganar un nivel**.

Cuando tu personaje gana un nivel, su clase a menudo otorga capacidades adicionales, como se detalla en ella. Algunas te permiten aumentar sus puntuaciones de característica, ya sea aumentando dos puntuaciones de características en 1 cada una o aumentar una característica en 2. No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este sistema. Además, el bonificador de competencia aumenta en ciertos niveles.

Cada vez que ganas un nivel, tu ganas 1 Dado de golpe adicional. Lanza el Dado de golpe, añade tu modificador de Constitución a la tirada y añade el total a tu máximo de puntos de golpe. Alternativamente, puedes utilizar el valor fijo que se muestra en la entrada de la clase, que es el resultado medio de la tirada de tu Dado de golpe (redondeando hacia arriba).

Cuando el modificador de Constitución se incrementa en 1, tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 por cada nivel que has alcanzado. Por ejemplo, cuando Bruenor alcanza el octavo nivel como guerrero, él aumenta su puntuación de Constitución de 17 a 18, lo que aumenta su modificador de Constitución de +3 a +4. Su puntuación de puntos de vida máximos entonces aumenta en 8.

La tabla de avance de personajes resume los Puntos de experiencia que se necesitan para avanzar niveles desde nivel 1 hasta el nivel 20, y el bono de competencia para un personaje de ese nivel. Consulte la información de la descripción de tu clase para ver qué otras mejoras ganará en cada nivel.

NIVELES DE JUEGO

El sombreado en la tabla de Avance del personaje muestra los cuatro niveles de juego. Estos niveles no tienen ninguna regla asociada con ellas; son una descripción general de cómo la experiencia de juego cambia a medida que los personajes adquieren niveles.

En el primer nivel (niveles 1-4), los personajes son efectivamente aprendices de aventureros. Están aprendiendo las habilidades que los definen como miembros de clases particulares, incluyendo las principales opciones que le dan su toque especial a medida que avanzan (como tradición arcana de un mago o de un guerrero el Arquetipo marcial). Las amenazas que se enfrentan son relativamente menores, por lo general representa un peligro para granjas locales o aldeas.

En el segundo nivel (niveles 5-10), los personajes ya entran en su clase. Muchos lanzadores de conjuros obtienen el acceso a los hechizos de nivel 3 en el inicio de este nivel, cruzando un nuevo umbral de poder mágico con hechizos como Bola de fuego y Golpe de rayo. En este nivel, muchas clases que utilizan armas obtienen la capacidad de hacer múltiples ataques en el primer turno. Estos personajes se han vuelto importantes, enfrentándose a peligros que amenazan a ciudades y reinos.

En el tercer nivel (niveles 11-16), los personajes han alcanzado un nivel de poder que establece que están por encima de la población normal y los hace especiales, in-

cluso entre los aventureros. A nivel 11, muchos lanzadores de conjuros obtienen acceso a conjuros de nivel 6, algunos de los que crean efectos que antes era imposible para los personajes jugadores lograrlo. Otros personajes adquieren habilidades que les permiten hacer más ataques o hacen cosas más impresionantes con ellos. Estos aventureros valientes suelen enfrentarse a las amenazas de regiones y continentes enteros.

En el cuarto nivel (niveles 17-20), los personajes alcanzan el pináculo de sus habilidades de clase, convirtiéndose en arquetipos heroicos (o villanos) por propio derecho. El destino del mundo o incluso el orden fundamental del multiverso pueden colgar de un hilo durante sus aventuras.

AVANCE DE PERSONAJE

Puntos de Experiencia	Nivel	Bono de Competencia
0	1°	+2
300	2°	+2
900	3°	+2
2.700	4°	+2
6.500	5°	+3
14.000	6°	+3
23.000	7°	+3
34.000	8°	+3
48.000	9°	+4
64.000	10°	+4
85.000	11°	+4
100.000	12°	+4
120.000	13°	+5
140.000	14°	+5
165.000	15°	+5
195.000	16°	+5
225.000	17°	+6
265.000	18°	+6
305.000	19°	+6
355.000	20°	+6



CAPÍTULO 2. RAZAS

Una visita a una de las grandes ciudades en los mundos de D&D (Aguas Profundas, La Ciudad Libre de Falcongris, o incluso la misteriosa Sigil, la Ciudad de las Puertas) abruma los sentidos. Voces conversan en incontables lenguajes diferentes. Los aromas al cocinar en docenas de cocinas diferentes se mezclan con los olores de calles abarrotadas de gente y su deficiente higiene. Construcciones en multitud de estilos arquitectónicos muestran los diversos orígenes de sus habitantes.

Y la propia gente (gente de varios tamaños, formas y colores, vestidos en un deslumbrante espectro de tonos y estilos) representa a muchas razas diferentes, desde los diminutos medianos y robustos enanos hasta los majestuosamente bellos elfos mezclándose entre una variedad de etnias de humanos.

Dispersos entre los miembros de estas, las razas más comunes, se encuentran los verdaderamente exóticos: un pesado dracónido aquí, abriéndose paso entre la multitud, y un astuto tiefling allí, al acecho entre las sombras con diablura en sus ojos. Un grupo de gnomos ríen mientras uno de ellos activa un inteligente juguete de madera que mueve según su propia iniciativa. Semielfos y semiorcos viven y trabajan junto a los humanos, sin pertenecer del todo a las razas de cualquiera de sus padres. Y allí, bien alejado de la luz del sol se encuentra un solitario drow (un fugitivo de la subterránea expansión de la infraoscuridad, intentando construir su propio camino en un mundo que teme a los de su especie). El Manual del Jugador contiene más información acerca de estas razas poco comunes.

ELIGIENDO RAZA

Los humanos son la más común de las gentes en los mundos de D&D, sin embargo, ellos viven y trabajan junto a enanos, elfos, medianos y otro sin fin de especies fantásticas. Tu personaje pertenece a una de estas gentes.

No todas las razas inteligentes del multiverso son apropiadas para ser controladas por un jugador. Enanos, elfos, medianos y humanos son las razas más comunes para producir la clase de aventureros que conforman el típico grupo. Otras razas y subrazas son menos comunes como aventureros.

Tu elección de raza afecta a muchos aspectos diferentes de tu personaje. Establece las cualidades fundamentales que existen durante toda la carrera de aventurero de tu personaje. Cuando tomas esta decisión, ten en mente el tipo de personaje con el que quieres jugar. Por ejemplo, un mediano podría ser una buena opción para un ladrón sigiloso, un enano para un duro guerrero y un elfo puede ser un maestro de la magia arcana.

La raza de tu personaje no solo afecta a tus puntuaciones de característica y rasgos sino que también proporciona las indicaciones para construir la historia de tu personaje. Cada descripción de raza en este capítulo incluye información para ayudarte a interpretar un personaje de esa raza, incluyendo personalidad, apariencia física, rasgos de sociedad y tendencias de alineamiento para dicha raza.

Estos detalles son sugerencias para ayudarte a pensar sobre tu personaje; los aventureros pueden desviarse

ampliamente de la pauta de su raza. Vale la pena considerar porqué tu personaje es diferente como forma útil para reflexionar acerca del trasfondo y personalidad de tu personaje.

RASGOS RACIALES

La descripción de cada raza incluye rasgos raciales comunes a los miembros de esa raza. Las siguientes entradas aparecen entre los rasgos de la mayoría de las razas.

INCREMENTO DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Toda raza incrementa una o más puntuaciones de característica de tu personaje.

EDAD

La entrada de edad indica la edad a la que un miembro de la raza es considerado adulto, así como la esperanza de vida de dicha raza. Esta información puede ayudarte a decidir como de viejo es tu personaje al comienzo de la partida. Puedes elegir cualquier edad para tu personaje, la cual podría proporcionar una explicación de algunas de tus puntuaciones de habilidad. Por ejemplo, si juegas con un personaje joven o muy viejo, tu edad podría explicar una fuerza o constitución particularmente baja mientras que una edad avanzada podría considerarse para una gran inteligencia o sabiduría.

ALINEAMIENTO

La mayoría de razas tienen tendencias hacia ciertos alineamientos descritos en esta entrada. Estos no atan necesariamente a un personaje, pero considerar porqué tu enano es caótico, por ejemplo, en oposición a una sociedad legal enana, puede ayudarte mejor a definir tu personaje.

TAMAÑO

Los personajes de la mayoría de razas son de tamaño Medio, una categoría de tamaño que incluye a criatura que son aproximadamente desde los 4 a los 8 pies de altura. Los miembros de unas pocas razas son Pequeños (entre 2 y 4 pies de altura), lo cual significa que ciertas reglas del juego les afectan de forma diferente. La más importante de estas reglas es que los personajes pequeños, tienen dificultades empuñando armas pesadas, como se explica en el capítulo 5.

VELOCIDAD

Tu velocidad determina como de lejos te puedes mover cuando viajas (capítulo 8) o peleas (capítulo 9).

LENGUAJES

Por la virtud de tu raza, tu personaje puede hablar, leer y escribir ciertos lenguajes. El capítulo 4 lista la mayoría de los lenguajes comunes del multiverso de D&D.

SUBRAZAS

Algunas razas tienen subrazas. Los miembros de una subraza poseen los rasgos de la raza principal añadiendo los rasgos específicos de su subraza. Las relaciones entre las subrazas varían significativamente entre razas y mundos. En el escenario de campaña Dragonlance, por ejemplo, los Enanos de la Montaña y los Enanos de las Colinas viven juntos como diferentes clanes de la mis-

ma gente, sin embargo, en Reinos Olvidados, viven lejos, en reinos separados y se hacen llamar Enanos escudo y Enanos dorados respectivamente.

ELFO

“NUNCA HUBIESE IMAGINADO QUE EXISTIERA ALGO TAN BELLO”
Dijo Goldmoon en voz baja. La caminata había sido muy dura pero al final la recompensa había sido mucho mayor de lo imaginado. Los compañeros se hallaban en una alta cima desde la que se divisaba la legendaria ciudad de Qualinost. De cada uno de los cuatro vértices de la ciudad surgía un esbelto chapitel de piedra blanca y brillante, jaspeada de reluciente plata; parecían cuatro rucas resplandecientes y estaban unidos entre sí por gráciles arcos que se elevaban hacia el cielo. Habían sido construidos por viejos enanos herreros, por lo que eran lo suficientemente fuertes para soportar el peso de un ejército, aunque parecían tan frágiles que daba la impresión de que si un pájaro se posara sobre ellos, rompería el equilibrio. Estos arcos relucientes eran los límites virtuales de la ciudad ya que Qualinost no estaba amurallada. La ciudad de los elfos abría sus brazos amorosamente a la espesura de los bosques.

—Margaret Weis & Tracy Hickman,
El Retorno de los Dragones

Los elfos son un pueblo mágico de gracia sobrenatural, viviendo en el mundo sin ser del todo parte de él. Viven en lugares de etérea belleza, en medio de antiguos bosques o en plateados minaretes que resplandecen con luz feérica, donde una suave música flota en el aire y delicadas fragancias son transportadas por la brisa. Los elfos aman la naturaleza y la magia, el arte y la maestría, la música y la poesía, y las cosas buenas del mundo.

ESBELTOS Y GRÁCILES

Con su gracia no terrenal y sus rasgos delicados, los elfos resultan perturbadoramente hermosos para los humanos y los miembros de muchas otras razas. De media son ligeramente más bajos que los humanos, variando de altura entre los algo menos de 5 pies hasta justo superar los 6 pies. Son más esbeltos que los humanos, pesando tan sólo entre 100 y 145 libras. Los varones y las mujeres son aproximadamente de la misma estatura, y los varones son sólo marginalmente más pesados.

La coloración de los elfos abarca el espectro humano normal y también incluye pieles en tonos de cobre, bronce y un blanco casi azulado, cabello de verde o azul, y ojos como estanques de oro o plata líquidos. Los elfos no tienen vello facial y poco vello corporal. Sienten predilección por los ropajes elegantes de colores brillantes, y adoran la joyería simple pero preciosa.

UNA PERSPECTIVA ATEMPORAL

Los elfos pueden vivir bastante más de 700 años, lo que les da una amplia perspectiva de los sucesos que podrían preocupar más profundamente a las razas de vidas más breves. Son más proclives a mostrar un interés contenido que un verdadero entusiasmo, y es más probable que sean curiosos que avarientos. Tienden a mostrarse distantes e impávidos ante los pequeños acontecimientos. Cuando persiguen un objetivo, sin embargo, ya sea de aventuras en una misión o al aprender una nueva habilidad o arte, los elfos pueden mostrarse centrados e incansables. Son lentos a la hora de hacer amigos y

enemigos, y más lentos aún para olvidarlos. Responden a los insultos banales con desdén y a los insultos graves con venganza.

Como las ramas de un árbol joven, los elfos son flexibles ante el peligro. Confían en la diplomacia y el compromiso para resolver las diferencias antes de que éstas escalen en violencia. Se sabe de casos en los que se han retirado de intrusiones a sus hogares de los bosques, confiando en su capacidad para simplemente esperar a que los invasores se vayan. Pero cuando surge la necesidad, los elfos revelan una dura faceta marcial, demostrando gran habilidad con la espada, el arco y la estrategia.

REINOS OCULTOS EN LOS BOSQUES

La mayoría de elfos habita en pequeñas aldeas en los bosques ocultas entre los árboles. Los elfos cazan, recolectan comida y cultivan verduras, y su habilidad y magia les permite sustentarse sin la necesidad de desbrozar y arar la tierra. Son artesanos de talento, creadores de objetos de ropajes y objetos de arte bellamente trabajados. Su contacto con los extranjeros es normalmente limitado, aunque unos cuantos elfos se ganan la vida comerciando objetos artesanales a cambio de metales (ya que no tienen ningún interés por la minería).

Los elfos encontrados fuera de sus propias tierras son habitualmente trovadores errantes, artistas o sabios. Los nobles humanos compiten por los servicios de instructores elfos para que enseñen esgrima o magia a sus hijos.

EXPLORACIÓN Y AVENTURA

Los elfos parten de aventuras por su ansia viajera. Ya que tienen una vida tan larga, pueden disfrutar de siglos de exploración y descubrimiento. Les desagrada el ritmo de la sociedad humana, regimentada en su día a día pero cambiando constantemente a lo largo de las décadas, así que buscan profesiones que les permitan viajar libremente e imponer su propio ritmo. Los elfos también disfrutan ejercitando su pericia marcial o ganando un mayor poder mágico, y la aventura les permite hacerlo. Algunos podrían unirse con rebeldes que luchan contra la opresión, y otros podrían convertirse en campeones de causas morales.

NOMBRES ELFICOS

A los elfos se les considera niños hasta que se declaran a sí mismo adultos, en algún momento después de

ALTIVOS PERO CORTESES

Aunque pueden ser altivos, por lo general los elfos son corteses incluso con aquellos que no logran cumplir sus elevadas expectativas - lo que significa la mayoría de no-elfos. Aun así, pueden encontrar la parte buena en prácticamente cualquiera.

Enanos. “Los enanos son aburridos y torpes patanes. Pero lo que carecen en humor, sofisticación y modales, lo compensan con su valor. Y debo admitirlo, sus mejores herreros producen un arte que se aproxima a la calidad élfica.”

Medianos. “Los medianos son gente de placeres simples, y esa no es una cualidad nada desdeñable. Son buena gente, se preocupan los unos por los otros y cuidan de sus jardines, y han demostrado ser más duros de lo que parecen cuando surge la necesidad.”

Humanos. “Toda esa prisa, su ambición y su necesidad de lograr algo antes de que sus breves vidas pasen de largo-los empeños humanos parecen tan fútiles a veces. Pero entonces ves todo lo que han logrado, y no puedes sino apreciar sus logros. Ojalá pudieran calmarse un poco y adquirir algo de refinamiento.”

su centésimo cumpleaños, y antes de este período se les conoce por sus nombres de niñez.

Al declarar su adultez, un elfo escoge un nombre adulto, aunque aquellos que le o la conocieron de joven podrían seguir usando el nombre de niñez. El nombre de cada elfo adulto es una creación única, aunque podría reflejar los nombres de individuos respetables u otros miembros de la familia. Existe poca distinción entre los nombres masculinos y los femeninos; las agrupaciones que aparecen aquí reflejan únicamente tendencias generales. Además, cada elfo posee un nombre familiar, típicamente una combinación de otras palabras en élfico. Algunos elfos al viajar entre humanos traducen sus nombres familiares al Común, pero otros retienen la versión en élfico.

Nombres de niñez: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

Nombres adultos masculinos: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivelios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

Nombres Adultos Femeninos: Adrie, Althaea, Anas-trianna, Andraste, Antinua, Bethryнна, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quilla-the, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadanía, Valanthe, Xanaphia

Nombres Familiares (Traducciones en Común): Amakiir (Flor de Gema), Amastacia (Flor Estelar), Galanodel (Susurro Lunar), Holimion (Rocío de Diamante), Ilphelkiir (Gema en Flor), Liadon (Fronda de Plata), Meliamne (Talón de Roble), Nailo (Brisa Nocturna), Siannodel (Arroyo Lunar), Xiloscient (Pétalo Dorado).

RASGOS ELFICOS

Tu personaje elfo tiene una variedad de capacidades naturales, el resultado de miles de años de refinamiento élfico.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Edad: aunque los elfos alcanzan la madurez física más o menos a la misma edad que los humanos, la comprensión élfica de la adultez va más allá del crecimiento físico y abarca la experiencia del mundo. Un elfo típicamente reclama la edad adulta y un nombre adulto alrededor de los 100 años y puede vivir hasta los 750.

Alineamiento: los elfos aman la libertad, la variedad y la autoexpresión, así que se inclinan fuertemente hacia los aspectos más gentiles del caos. Valoran y protegen la libertad de los demás al igual que la suya propia, y son más a menudo de alineamiento bueno que de cualquier otro.

Tamaño: la estatura de los elfos varía entre los menos de 5 pies y los más de 6 y tienen complexiones esbeltas. Tu tamaño es Medio.

Velocidad: tu velocidad base andando son 30 pies.

LA OSCURIDAD DE LOS DROW

Si no fuera por una renombrada excepción, la raza de los drow sería universalmente despreciada. Su depravada sociedad está obcecada con el favor de Lolth, su diosa-araña, quien aprueba el sacrificio y el exterminio de familias enteras al competir entre sí las casas nobles por una mejor posición. Los drow crecen creyendo que las razas que moran en la superficie son inútiles excepto como esclavos. Con todo, por lo menos un drow rompió el molde. En el mundo de los Reinos Olvidados, Drizzt Do'Urden, montará del Norte, ha demostrado sus cualidades como noble defensor de los débiles y los inocentes.

Visión en la oscuridad: acostumbrado a los bosques iluminados por el crepúsculo y el cielo nocturno, tienen una visión superior en la oscuridad y la luz tenue. Puedes ver en luz tenue hasta los 60 pies como si fuera a plena luz, y en la oscuridad como si fuera en luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris.

Sentidos agudos: eres competente con la habilidad de Percepción.

Ancestros feéricos: tienes ventaja en las tiradas de salvación contra Encantamiento, y no puedes ser dormido mediante la magia.

Trance: los elfos no necesitan dormir. En lugar de eso, meditan profundamente, permaneciendo semiconscientes durante 4 horas al día. (La palabra en Común para tal meditación es "trance.") Mientras meditas, puedes soñar en cierta manera; tales sueños son en realidad ejercicios mentales que se han convertido en un reflejo a lo largo de años de práctica. Tras descansar de esta manera, obtienes el mismo beneficio que un humano tras 8 horas de sueño.

Lenguajes: sabes hablar, leer y escribir en Común y Élfico. El élfico es fluido, de entonación sutil y gramática intrincada. La literatura élfica es rica y variada, y sus canciones y poemas son famosos entre las otras razas. Muchos bardos aprenden su lenguaje para poder añadir baladas élficas a sus repertorios.

Subraza: antiguas divisiones entre el pueblo élfico resultaron en tres subrazas principales: altos elfos, elfos de los bosques y elfos oscuros, habitualmente conocidos como drow. Este documento presenta dos de estas subrazas entre las que elegir. En algunos mundos, estas subrazas se dividen aún más (como los elfos solares y los elfos lunares de los Reinos Olvidados), así que si lo deseas, puedes elegir una subraza menor.

ALTO ELFO

Como alto elfo, tienes una mente afilada y la maestría sobre al menos los rudimentos de la magia. En muchos de los mundos de D&D hay dos tipos de altos elfos. Un tipo (que incluye los elfos grises y elfos de los valles de Greyhawk, los Silvanesti de Dragonlance y los elfos solares de los Reinos Olvidados) son altivos y aislacionistas, creyéndose superiores a los no-elfos e incluso al resto de elfos. El otro tipo (incluyendo a los altos elfos de Greyhawk, los Qualinesti de Dragonlance y los elfos lunares de los Reinos Olvidados) son más comunes y más amistosos, y a menudo se les encuentra entre humanos y otras razas.

Los elfos solares de Faerún (también conocidos como elfos dorados o elfos del amanecer) tienen piel de bron-

ce y cabello cobrizo, negro o rubio dorado. Sus ojos son dorados, plateados o negros. Los elfos lunares (también conocidos como elfos plateados o elfos grises) son mucho más pálidos, con piel de alabastro a veces teñida de azul. A menudo tienen cabello blanco plateado, negro o azul, pero diversas gamas de rubio, castaño y rojo no son infrecuentes. Sus ojos son azules o verdes y moteados de oro.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.

Entrenamiento en armas eficaces. Eres Competente con la espada larga, espada corta, arco largo y arco corto.

Trucos: conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La Inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros con él.

Lenguaje Adicional: sabes hablar, leer y escribir un lenguaje adicional de tu elección.

ELFO DE LOS BOSQUES

Como elfo de los bosques, tu intuición y tus sentidos son agudos, y tus pies ligeros pueden transportarte rápida y sigilosamente a través de tus bosques natales. Esta categoría incluye a los elfos salvajes (grugach) de Greyhawk y a los Kalanesti de Dragonlance, al igual que a las razas conocidas como elfos de los bosques en Greyhawk y los Reinos Olvidados. En Faerûn, los elfos de los bosques (también conocidos como elfos salvajes, elfos verdes, o elfos del bosque) son aislacionistas y desconfían de los no-elfos.

La piel de los elfos de los bosques tiende a un tono cobrizo, a veces con trazas de verde. Su cabello tiende al castaño y al negro, pero ocasionalmente es rubio o cobrizo. Sus ojos son verdes, marrones o color avellana.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Entrenamiento en armas eficaces: eres Competente con la espada larga, espada corta, arco largo y arco corto.

Ligero de Pies: tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

Máscara de la espesura: puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente oculto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

ENANO

“¡LLEGAS TARDE, ELFO!” VINO EL ÁSPERO CANTO DE UNA FAMILIAR VOZ. Bruenor Battlehammer caminó hasta la parte posterior de su enemigo muerto, ignorando el hecho de que el pesado monstruo estaba sentado encima de su élfico amigo. A pesar del malestar añadido, de la larga, puntiaguda y a menudo rota nariz del enano y de la ya surcada de gris pero aun roja como el fuego barba, vino como un espectáculo de bienvenida para Drizzt. “¡Sabía que te encontraría en problemas si salía y te buscaba!”

—R.A. Salvatore, *The Crystal Shard*

Reinos ricos de un antiguo esplendor, salas esculpidas en las raíces de las montañas, picos y martillos haciéndose eco en profundas minas y ardientes forjas, un compromiso con el clan y las tradiciones y un odio ardiente hacia orcos y goblins, estos temas comunes unen a todos los enanos.

PEQUEÑOS Y ROBUSTOS

Duros y valientes, los enanos son conocidos como hábiles guerreros, mineros y trabajadores de la piedra y el metal. Aunque midan menos de un metro y medio, los enanos son tan anchos y compactos que pueden pesar tanto como un humano más de medio metro más alto. Su coraje y resistencia también les igualan fácilmente a cualquiera de las gentes más altas.

El color de piel de los enanos va desde un marrón oscuro a una tonalidad más pálida con matices rojos, pero las sombras más comunes son el marrón claro o un intenso bronceado como ciertos tonos de tierra. Su pelo, desgastado y largo pero en estilos simples, suele ser negro, gris o marrón, aunque los enanos más pálidos son frecuentemente pelirrojos. Los enanos masculinos valoran mucho sus barbas y prestan mucha atención a sus cuidados.

GRAN MEMORIA, MUCHOS RENCORES

Los enanos pueden vivir durante más de 400 años, por lo que los enanos más ancianos a menudo recuerdan un mundo muy diferente. Por ejemplo, algunos de los enanos más viejos viviendo en la Ciudadela de Felbarr (en el mundo de Reinos Olvidados) pueden recordar el día, más de tres siglos atrás, cuando los orcos conquistaron la fortaleza y les condujeron a un exilio que duró más de 250 años. Esta longevidad les garantiza una perspectiva de las que las razas con menos esperanza de vida como los humanos y los Halflings carecen.

Los enanos son sólidos y duraderos como sus amadas montañas, capeando el paso de los siglos con estoica resistencia y poco cambio. Respetan las tradiciones de sus clanes, siguiendo su linaje hasta la fundación de sus más antiguas fortalezas en la juventud del mundo, y sin abandonarlas. Parte de esas tradiciones es la devoción a los dioses enanos, quienes defienden los ideales enanos de sus labores industriales, su habilidad en batalla y su devoción por la forja.

Los individuos enanos poseen determinación y lealtad, son fieles a su palabra y decisivos en la acción, algunas veces hasta el punto de la terquedad. Muchos enanos tienen un fuerte sentido de la justicia, y tardan en olvidar los males que han sufrido. Un mal hecho a un enano, es un mal hecho a todo su clan, así que lo que empieza como la cacería de un enano en busca de venganza, puede convertirse en la de todo su clan.

CLANES Y REINOS

Los reinos enanos se extienden en las profundidades bajo las montañas donde los enanos pican gemas y metales preciosos y donde forjan sus maravillosos objetos. Aman la belleza y el arte de los metales preciosos y la alta joyería, y, en algunos enanos, este amor llega a tornar en avaricia. De cualquier manera, la riqueza que no pueden encontrar en sus montañas la compensan a través del comercio. No les gustan los barcos, así que emprendedores humanos y halflings son los que frecuentemente se encargan de comerciar los bienes enanos a través de las aguas. Miembros de otras razas dignos de confianza son bienvenidos en los asentamientos enanos, a pesar de que algunas zonas están fuera de los límites incluso para ellos.

El grupo de mando en la sociedad de los enanos es el clan, y los enanos valoran mucho la posición social.

Incluso los enanos que viven lejos de sus propios reinos aprecian la identidad de sus clanes y sus afiliaciones, reconociendo enanos relacionados e invocando los nombres de sus ancestros en juramentos y maldiciones. Ser un sin clan es el peor de los destinos que le puede acontecer a un enano.

Los enanos en otras tierras suelen ser artesanos, especialmente armeros y joyeros. Algunos se convierten en mercenarios o guardaespaldas, altamente buscados a causa de su coraje y lealtad.

DIOSES, ORO Y CLAN

Los enanos que comienzan la vida del aventurero pueden estar motivados por el deseo de un tesoro—para su propio bien, para un propósito específico o incluso por el deseo altruista de ayudar a los demás. Otros enanos son guiados por órdenes o inspiración divina de una deidad, una llamada directa o simplemente deseo de llevar gloria a uno de sus dioses enanos. El clan y el linaje son también grandes motivaciones. Un enano puede buscar restaurar el honor perdido de un clan, vengar un antiguo mal que haya sufrido el clan, u obtener un nuevo lugar dentro del clan tras haber sido exiliado. O un enano podría buscar el hacha que empuñó un poderoso ancestro, perdida en el campo de batalla siglos atrás.

NOMBRES ENANOS

El nombre de un enano es concedido por un anciano del clan, en acuerdo con las tradiciones. Cada nombre apropiado para un enano ha sido usado y vuelto a usar a lo largo de generaciones. El nombre de un enano pertenece al clan, no al individuo. Un enano que abuse o deshonor un nombre del clan es despojado del mismo e impedido por ley para usar cualquier nombre enano en su lugar.

Nombres masculinos: Adrik, Alberich, Baern, Baerndd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Nombres femeninos: Amber, Artin, Audhild, Bardyn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Nombres de clan: Balderk, Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

RASGOS ENANOS

Tu personaje enano tiene un surtido de habilidades innatas, que forman parte de su naturaleza enana.

Afinidad con la piedra: cuando quiera que hagas una tirada de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de un trabajo hecho en piedra, eres considerado competente en la habilidad de Historia y añade el doble de tu bono de competencia a la tirada, en lugar de tu bono de competencia normal.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación en Constitución es aumentada en 2.

Alineamiento: la mayoría de los enanos son legales, creyendo firmemente en los beneficios de una sociedad bien ordenada. Tienden hacia el bien, también con un

LENTOS CONFIANDO

Los enanos se llevan aceptablemente bien con la mayoría de las otras razas. “La diferencia entre un conocido y un amigo es aproximadamente de cien años,” es un dicho enano que puede ser una exageración, pero ciertamente señala como de difícil puede ser para un miembro de una raza de corta existencia ganarse la confianza de un enano.

Elfos. “No es sabio depender de los elfos. No se sabe lo que hará un elfo a continuación; cuando el martillo se encuentre con la cabeza de un orco ellos encuentran tan apropiado ponerse a cantar como sacar una espada. Son frívolos y caprichosos. Sin embargo, dos cosas que decirles: no tienen muchos herreros, pero los que tienen hacen un trabajo excelente. Y cuando los orcos y goblins vengan corriendo por fuera de las montañas, es bueno tener un elfo cubriéndote las espaldas. Tal vez no tan bueno como un enano, pero sin duda ellos odian a los orcos tanto como nosotros.”

Medianos. “Claro, son gente agradable. Pero muéstrame a un héroe halfling. Un imperio, un ejército triunfador. O tal vez un tesoro para la historia hecho por manos halflings. Nada. ¿Cómo puedes tomarles en serio?”

Humanos. “Tomate tiempo para conocer a un humano, y para entonces estará en su lecho de muerte. Si eres afortunado ella tendrá familia—una hija o una nieta quizá—que tenga un corazón y unas manos tan buenas como las tuyas. Eso es cuando puedes hacer un amigo humano. ¡Y verle partir! Ellos ponen sus corazones en algo, y lo conseguirán, ya sea el alijo de un dragón o el trono de un imperio. Tienes que admirar ese tipo de dedicación incluso si les lleva a problemas más a menudo que a buenos momentos.

fuerte sentido del juego limpio y una creencia de que todo el mundo merece compartir los beneficios de un orden justo.

Competencia con Herramientas: ganas competencia con las herramientas de artesano de tu elección: herramientas de herrero, materiales de cervecería o herramientas de albañil.

Edad: los enanos maduran al mismo tiempo que los humanos, pero son considerados jóvenes hasta que alcanzan los 50 años. De media, viven unos 350 años.

Entrenamiento de combate enano: eres competente con el hacha de batalla, hacha de mano, martillo arrojadizo y martillo de guerra.

Lenguajes: puedes hablar, leer y escribir Común y Enano. El Enano está lleno de consonantes duras y sonidos guturales, y esas características se vierten en cualquier otro lenguaje que el enano pueda hablar.

Resistencia enana: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, y posees resistencia contra el daño por veneno (explicado en el capítulo 9).

Tamaño: los enanos miden entre 1,2 y 1,5 metros y pesan alrededor de 70 kilos. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad: tu velocidad base a pie es de 25 pies. Tu velocidad no se ve reducida cuando llevas armadura pesada.

Visión en la oscuridad: acostumbrado a vivir bajo tierra, tienes una visión superior en condiciones de oscuridad y penumbra. Puedes ver en penumbra (luz tenue) dentro de 60 pies desde ti como si estuviera bien iluminado, y en la oscuridad como si hubiese luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, tan solo formas y sombras.

Subraza: dos principales razas de enanos pueblan los mundos de D&D: Enanos de las Colinas y Enanos de la Montaña. Escoge una de estas subrazas.

ENANO DE LAS COLINAS

Como enano de las colinas tienes sentidos perspicaces, una profunda intuición y una notable resistencia. Los Enanos dorados de Faerûn en su poderoso reino del sur son enanos de las colinas, como son el exiliado Neidar y el envilecido Klar of Krynn en el escenario de Dragonlance.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación de Sabiduría es aumentada en 1.

Dureza enana: tus puntos de golpe máximos son aumentados en 1, y son aumentados en 1 cada vez que ganas un nivel.

ENANOS DE LA MONTAÑA

Como enano de la montaña, eres fuerte y duro, acostumbrado a una vida difícil es un terreno áspero. Probablemente eres alto (para un enano) y tiendes hacia una coloración de piel más clara. Los enanos escudo del norte de Faerûn a la vez que el dominante clan Hylar y el noble clan Daewar de Dragonlance, son enanos de la montaña.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación en fuerza es aumentada en 2.

Entrenamiento con Armadura Enana: tienes competencia con las armaduras ligera y media.

DUERGAR

En las ciudades de las profundidades de la infraoscuridad, viven los duergar o enanos grises. Estos viciosos y cautelosos comerciantes de esclavos, asaltan el mundo de la superficie para conseguir prisioneros, entonces venden su presa a las otras razas de la infraoscuridad. Tienen habilidades mágicas innatas para volverse invisibles y crecer temporalmente hasta hacerse gigantes.

HUMANO

ÉSTAS ERAN HISTORIAS DE UN PUEBLO INQUIETO QUE HACE mucho tiempo tomó los mares y los ríos en grandes barcos, primero para aterrorizar y saquear las tierras, y más tarde para asentarse en ellas. Aun así en aquello había una energía, un amor por la aventura, que se hacía notar en todas y cada una de las páginas. Liriel leyó bien entrada la noche, encendiendo una vela tras otra. Ella nunca había pensado demasiado en los humanos, pero esas historias la fascinaron. En esas amarillentas páginas se encontraban historias de duros héroes, fieros y extraños animales, poderosos dioses primitivos, y una magia que era parte y creadora de aquella lejana tierra.

—Elaine Cunningham, *Hija del Drow*

En el cómputo de la mayoría de los mundos, los humanos son la más joven de las razas comunes, con una llegada tardía al mundo y una vida corta en comparación con los enanos, elfos, y dragones. Quizás es por su corta vida que se esfuerzan en conseguir tanto como pueden en los años que se les han dado. O quizás sienten que tienen algo que demostrar a las razas más antiguas, y es por eso que construyen poderosos imperios basados en la conquista y el comercio. Sea lo que sea lo que les motiva, los humanos son los innovadores, los pioneros, y los triunfadores de los mundos.

UN AMPLIO ESPECTRO

Con su afición por la migración y la conquista, los humanos son físicamente más diversos que cualquiera de las razas comunes. No hay un humano típico. Un individuo puede medir desde 5 pies hasta un poco más de 6 pies y pesar desde 125 a 250 libras. Los tonos de piel de los humanos varía desde casi el negro completo a un pálido muy claro, y el color de su cabello varía desde negro hasta rubio (ondulado, rizado o liso); los varones pueden llevar barbas o bigotes que pueden ser poco poblados o muy densos. Un gran número de humanos tienen también parte de sangre no-humana, revelando rasgos élficos, orcos, o de otra raza. Los humanos alcanzan la madurez cerca de la veintena y rara vez llegan a vivir un siglo completo.

VARIEDAD EN TODAS LAS COSAS

Los humanos son el pueblo más ambicioso y adaptable entre todas las razas. Dependiendo de las diferentes tierras donde se han asentado, los humanos han variado considerablemente sus gustos, su moralidad y sus vestimentas. Cuando se asientan, sin embargo, lo hacen para quedarse: construyen ciudades que perduran hasta el fin de los tiempos, y maravillosos reinos que pueden aguantar durante siglos. Un individuo humano quizás tenga un corto período de vida, pero una nación o cultura humana preserva tradiciones cuyos orígenes están mucho más lejos de lo que ninguna memoria humana pueda recordar. Los humanos viven pensando en el presente-permitiendo que se adapten perfectamente a la vida de aventurero-pero también planean el futuro, esforzándose en dejar un legado que perdure. Individualmente y como grupo, los humanos son oportunistas y de fácil adaptación, y siempre están alerta ante los cambios políticos y sociales.

INSTITUCIONES DURADERAS

Mientras que un único elfo o enano quizás tenga la responsabilidad de custodiar un lugar especial o un poderoso secreto, los humanos fundan órdenes e instituciones sagradas para esos propósitos. Mientras que los clanes enanos y los ancianos medianos pasan sus tradiciones a cada nueva generación, los templos humanos, gobiernos, bibliotecas y códigos legales fijan sus tradiciones en los mismos cimientos de la historia. La inmortalidad es solo un sueño para los humanos (excepto para aquellos que buscan la no-muerte o la ascensión divina para escapar de las garras de la muerte), pero tratan de conseguirla asegurándose de que serán recordados cuando ya se hayan marchado.

Aunque algunos humanos son xenófobos, en general sus sociedades son multirraciales. Las tierras humanas acogen multitud de no-humanos en comparación con la proporción de humanos que viven en tierras no-humanas.

EJEMPLOS DE AMBICIÓN

Los humanos que buscan aventuras son los más atrevidos y ambiciosos miembros de una raza de por sí atrevida y ambiciosa. Buscan ganar gloria a los ojos de sus compañeros amasando poder, riquezas y fama.

ETNIAS Y NOMBRES HUMANOS

Teniendo mucha más variedad que otras culturas, los humanos como raza no tienen nombres típicos. Algunos padres humanos les dan a sus hijos nombres de otras lenguas, como la Enana o la Élfica (con una pronunciación más o menos correcta), pero la mayor parte de los padres les ponen nombres que están relacionados con la cultura de su región o con los nombres tradicionales de sus ancestros.

El material cultural y las características físicas de los humanos pueden cambiar drásticamente de una región a otra. En los Reinos Olvidados, por ejemplo, las vestimentas, la arquitectura, cocina, música, y literatura son diferentes que en las tierras del noroeste de la Marca Argentea que en la distante Turmish o Impiltur al este-y más aun diferentes que en el lejano Kara-Tur. Las características físicas de los humanos, sin embargo, varían dependiendo de las antiguas migraciones de los primeros humanos, por eso los humanos de Marca Argentea tienen todas las variables en cuanto a color y rasgos.

En los Reinos Olvidados, nueve grupos étnicos humanos son ampliamente reconocidos, aunque hay al menos una docena localizados en diferentes áreas de Faerûn. Estos grupos, y los nombres típicos de sus miembros, pueden ser usados como inspiración sin importar a qué mundo pertenezca tu humano.

CALISHITA

Más pequeños y livianos que la mayoría de los otros humanos, los Calishitas tienen una piel marrón oscura, como su cabello y sus ojos. Se encuentran principalmente en el suroeste de Faerûn.

Nombres Calishitas: (Varón) Aesir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (mujer) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (apellidos) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

KHONDAZHANO

Los Khondazhanos son gente delgada de piel rojiza y cabellos castaños, que varían desde el rubio hasta casi negro total. La mayoría son altos y tienen ojos verdes o castaños, pero esos rasgos son muy comunes. Los descendientes humanos de Khondazhano dominan las tierras centrales de Faerûn, alrededor del Mar Interior.

Nombres Khondazhanos: (Varón) Darwin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (mujer) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (apellidos) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag

DAMARANO

Encontrados principalmente en el noroeste de Faerûn, los Damarianos son bastante altos y fuertes, con tonos de piel que varían entre rojizo y claro. Su pelo es normalmente castaño o negro, y su color de ojos varía enormemente, aunque el más común es el castaño.

Nombres Damaranos: (Varón) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (mujer) Alethra, Kara, Katerin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (apellidos) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

EL MEJOR AMIGO DE TODO EL MUNDO

Tan pronto como se mezclan unos con otros, los humanos se relacionan perfectamente con las otras razas. Se llevan bien con prácticamente todo el mundo, aunque quizás no sean íntimos de muchos. Los humanos sirven como embajadores, diplomáticos, magistrados, mercaderes, y funcionarios de todo tipo.

Enanos. "Son gente robusta, amigos leales, y cumplen tu palabra. Sin embargo, su codicia por el oro será su perdición."

Elfos. "Es mejor no aventurarse en los bosques de los elfos. No les gustan los intrusos, y muy posiblemente serás embrujado o ensartado por cientos de flechas. Aun así, si un elfo pasa por alto ese maldito orgullo racial y realmente te trata como a un igual, puedes aprender mucho de ellos."

Medianos. "Es difícil rechazar una comida en casa de un mediano, siempre y cuando no te rompas la cabeza contra el techo-buena comida y buenas historias frente a un cálido fuego. Si los medianos tuviera un ápice de ambición, realmente podrían conseguir algo."

ILUSKANO

Los Iluskanos son gente alta y de piel clara con ojos azules o de color gris acero. La mayoría tiene el pelo negro azabache, pero aquellos que viven en el extremo noroeste pueden tener cabellos rubios, pelirrojos o castaños.

Nombres Iluskanos: (Varón) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (mujer) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (apellidos) Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windriver.

MULAN

Dominantes en las orillas este y sureste del Mar Interior, los Mulan son generalmente altos, delgados y de piel color ámbar, con ojos de color castaño o avellana. Sus cabellos varían del negro al marrón oscuro, aunque en las tierras donde los Mulan son más prominentes, la nobleza y otros muchos Mulan se afeitan la cabeza completamente.

Nombres Mulan: (Varón) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (mujer) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (apellidos) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

RASHEMÍ

Más comúnmente encontrados al este del Mar Interior y siempre mezclados con los Mulan, los Rashemíes suelen ser bajos, robustos y musculosos. Normalmente tienen la piel y ojos oscuros, y gruesos cabellos negros.

Nombres Rashemíes: (Varón) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (mujer) Fyevorra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (apellidos) Chergoba, Dyerina, Itazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

SHOU

Los Shou son el grupo étnico más numeroso y poderoso en Kara-Tur, lejos del este de Faerûn. Su piel es de tonos bronceados, con cabellos negros y ojos oscuros. Los apellidos Shou normalmente se dicen antes que el nombre.

Nombres Shou: (Varón) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (mujer) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (apellidos) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

TEZHYRIANO

Extendidos a lo largo de la Costa de la Espada al oeste de Faerûn, los Tezhyrianos son de constitución y altura media, con piel oscura que tiende a aclararse cuanto más al norte se asientan. El color de sus cabellos y sus ojos varía enormemente, aunque el cabello castaño y los ojos azules es la variación más común. Los Tezhyrianos suelen usar nombres Khondazhanos.

TURAMI

Nativos de la orilla sur del Mar Interior, el pueblo Turami es generalmente alto y musculoso, con la piel color caoba, cabello negro y ondulado, y ojos oscuros.

Nombres Turami: (Varón) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (mujer) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Quara, Selise, Vonda; (apellidos) Agosto, Astorio, Calabria, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

RASGOS HUMANOS

Es difícil generalizar acerca de los humanos, aunque tu personaje humano tiene estos rasgos.

Incremento de puntuación de característica: todas las puntuaciones de características mejoran en 1.

Edad: los humanos alcanzan la madurez cerca de la veintena y rara vez llegan a vivir un siglo completo.

Alineamiento: los humanos tienen a no tener un alineamiento concreto. En ellos se puede encontrar tanto lo mejor como lo peor.

Tamaño: los humanos varían mucho en cuanto a altura y constitución, desde aproximadamente los 5 a los 6 pies de alto. Independientemente de tu altura, tu tamaño es Medio.

Velocidad: tu velocidad base para caminar es de 30 pies.

Lenguajes: puedes hablar, leer y escribir Común y una lengua extra de tu elección. Los humanos normalmente aprenden lenguas de otras personas con las que tienen trato, incluyendo dialectos ocultos. Son aficionados a enriquecer su lenguaje con palabras que toman prestadas de otras lenguas: maldiciones orcas, expresiones musicales élficas, frases militares enanas, y ese tipo de cosas.

VARIANTE DE RASGOS HUMANOS

Si tu campaña utiliza las reglas opcionales de dotes del Manual del Jugador, tu Director de juego quizás permita esta variación de los rasgos, que reemplaza el rasgo humano de Mejora de puntuaciones de características en 1.

Incremento de puntuación característica: dos puntuaciones de característica diferentes que elijas aumentan en 1.

Habilidades: ganas competencia en una habilidad de tu elección.

Dote: ganas una dote de tu elección.

MEDIANO

REGIS EL MEDIANO, EL ÚNICO DE SU ESPECIE EN CIENTOS DE millas en cualquier dirección, entrelazó sus dedos tras su cabeza y se tumbó en la mohosa falda del tronco del árbol. Regis era bajo, incluso para los estándares de su diminuta raza, con la pelusilla de sus rizados cabellos castaños apenas coronando la marca de tres pies, aunque su barri-ga sí que engordó con creces debido a su amor por una

buena comida, o varias, según las oportunidades que se le presentasen. El palo torcido que le servía como caña de pescar se alzaba por encima suya, apretada entre dos de los dedos de sus pies, y colgando sobre el tranquilo lago, reflejada perfectamente en la cristalina superficie del Maer Dualdon.

—R.A. Salvatore, *La Piedra de Cristal*

Las comodidades del hogar son las metas para la mayoría de las vidas de los medianos: un lugar donde asentarse en paz y tranquilidad, lejos de monstruos merodeadores y enfrentamientos de ejércitos; un buen fuego y una comida generosa; buena bebida y buena conversación. Aunque algunos medianos viven sus días en alejadas comunidades agrícolas, otros forman grupos nómadas que viajan constantemente, atraídos por los nuevos caminos y anchos horizontes, para descubrir las maravillas de las nuevas tierras y gentes. Pero incluso estos viajeros aman la paz, comida, el bienestar y el hogar, aunque el hogar sea un vagón empujado a tirones a través de un camino embarrado o una barcaza flotando río abajo.

PEQUEÑOS Y PRÁCTICOS

Los medianos sobreviven en un mundo lleno de criaturas más grandes evitando ser detectados o, si eso no es posible, evitando los problemas. Con una altura aproximada de 3 pies de alto, los medianos parecen relativamente inofensivos y por ello han conseguido sobrevivir durante siglos en las sombras de los imperios y al margen de las guerras y conflictos políticos. Los medianos tienden a ser rechonchos, con un peso medio entre las 40 y 45 libras.

La piel de los medianos van desde la tez morena a la pálida con tonos sonrosados, y su pelo normalmente es castaño o castaño claro y ondulado. Su color de ojos suele ser castaño o color avellana. Los hombres medianos a menudo llevan largas patillas, pero es raro que lleven barba, y más aun que lleven bigote. Les gusta vestir ropas simples, prácticas y cómodas, mejor si son de colores brillantes.

La funcionalidad de los medianos se extiende más allá de sus ropas. Se contentan con necesidades básicas y placeres muy simples, y no suelen pecar de ostentación. Incluso el más rico de los medianos mantiene sus tesoros bajo llave en una bodega en lugar de mostrarlos a la vista de todos. Los medianos tienen un don para encontrar la solución más sencilla a un problema, y tienen muy poca paciencia para tomar decisiones.

AMABLES Y CURIOSOS

Los medianos son una gente afable y alegre. Aprecian las bondades de la familia y la amistad tanto como la comodidades y el calor del hogar, albergando muy pocos sueños de oro o gloria. Incluso los aventureros medianos normalmente se aventuran al exterior por razones de comunidad, amistad, ganas de viajar o simple curiosidad. Les encanta descubrir cosas nuevas, incluso las más simples, algo como una comida exótica o un nuevo estilo de vestimentas.

Los medianos sienten lástima fácilmente y odian ver a cualquier ser vivo sufriendo. Son generosos, y no tendrán ningún problema en compartir sus bienes incluso en tiempos difíciles.

MEZCLADOS CON LA MULTITUD

Los medianos son expertos en encajar en comunidades humanas, enanas, o élficas, consiguiendo que los valoren y que sean bienvenidos. La combinación de su sigilo innato y su naturaleza modesta ayuda a los medianos a evitar cualquier atención no deseada.

Los medianos trabajan fácilmente con otros, y son fieles a sus amigos, sean medianos o no. Pueden mostrar una ferocidad excepcional cuando su comunidad, familiares o amigos están en peligro.

PLACERES PASTORILES

La mayoría de los medianos viven en comunidades pequeñas y pacíficas con grandes granjas y huertos bien cuidados. Muy raramente construyen reinos por su cuenta ni acaparan más tierras de las que necesitan sus pequeños poblados. Por regla general no reconocen ningún tipo de nobleza o realeza mediana, en lugar de ello, buscan el consejo de las familias más antiguas para guiarlos. Las familias conservan sus tradiciones a pesar del alzamiento y la caída de los imperios.

Muchos medianos viven entre otras razas donde el trabajo duro y su lealtad les ofrecen abundantes recompensas y comodidades. Algunas comunidades de medianos viajan como medio de vida, conduciendo vagones o guiando barcas de un lugar a otro sin mantener un hogar permanente.

EXPLORANDO OPORTUNIDADES

Los medianos normalmente se lanzan al camino del aventurero para defender su comunidad, ayudar a sus amigos, o explorar un mundo ancho y lleno de maravillas. Para ellos, aventurarse no es tanto una profesión sino una oportunidad o algunas veces una necesidad.

NOMBRES MEDIANOS

A los medianos se les da un nombre, un nombre familiar, y posiblemente un apodo. Los nombres familiares normalmente son apodos que se afincan tan fuertemente que se mantienen a través de generaciones.

Nombres de varón: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Nombres femeninos: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paella, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Nombres familiares: Recogebrochas, Buenbarril, Bottellaverde, Colinaalta, Derribacolinas, Leagallow, Hojadeté, Mideespinas, Lanzaguijarros, Ramabaja

RASGOS MEDIANOS

Incremento de puntuación de característica: tú puntuación de Destreza aumenta en 2.

Edad: un mediano alcanza la madurez a la edad de 20 y normalmente vive hasta la mitad de su segundo siglo.

Alineamiento: la mayoría de los medianos tienen un alineamiento legal bueno. Como norma general, tienen buen corazón y son amables, odian ver sufrir a otros, y no toleran el abuso. Son también muy ordenados y tradicionales, son fuertemente propensos a ayudar a su comunidad y a la comodidad de sus viejas tradiciones.

AFABLE Y POSITIVO

Los medianos intentan llevarse bien con todo el mundo y procuran no generalizar -especialmente de forma negativa.

Enano. "Los enanos hacen amigos fieles, y puedes contar con que ellos mantendrán su palabra, ¿Pero acaso les haría daño sonreír de vez en cuando?"

Elfos. "¡Son muy bellos! Sus caras, su música, su gracia y todo los demás. Es como si hubiesen salido de un maravilloso sueño. Pero no hay forma de saber que está pasando detrás de sus sonrientes caras -seguramente más de lo que dejan ver.

Humanos. "Los humanos son muy parecidos a nosotros, en serio. Al menos algunos de ellos. Ve fuera de la fortaleza y los castillos, habla con los granjeros y los pastores y encontraras muy buena gente. No es que haya nada malo con los nobles y los soldados -tienes que admirar su convicción y protegiendo sus propias tierras nos protegen a nosotros también.

Tamaño: el promedio de los medianos está alrededor de los 3 pies de alto y pesan sobre las 40 libras. Tú tamaño es Pequeño.

Velocidad: tú velocidad base para caminar es 25 pies.

Suerte: cuando obtienes un 1 en una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación puedes volver a tirar el dado y debes usar la puntuación obtenida en la nueva tirada.

Valiente: tienes ventaja en tiradas de salvación en contra de ser asustado.

Agilidad mediana: puedes moverte a través del espacio de cualquier criatura que sea un tamaño mayor que el tuyo.

Lenguajes: puedes hablar, leer y escribir Común y Mediano. El lenguaje Mediano no es secreto pero los medianos son reacios a compartilos con otros. Escriben muy poco, así que no tienen una gran cantidad de literatura. Su tradición oral, sin embargo, es muy fuerte. Casi todos los medianos hablan Común para conversar con la gente en las tierras donde viven o a través de las que están viajando.

Subraza: los dos tipos principales de mediano, piesligeros y fornidos, se parecen mas a familias que a verdaderas subrazas. Elige una de estas subrazas.

PIESLIGEROS

Como un mediano piesligeros, puedes pasar desapercibido fácilmente, incluso usando a otra persona como cobertura. Tiendes a ser amable y llevarte bien con los demás. En los Reinos Olvidados, los medianos piesligeros son los más extendidos por lo que son la variedad más común.

Los piesligeros son más propensos al gusto por viajar que otros medianos, y siempre viven junto a otras razas o emprenden una vida nómada. En el mundo de Greyhawk, estos medianos son llamados piespeludos o compañerosaltos.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Sigiloso por naturaleza: puedes intentar esconderte incluso cuando solamente estás escondido tras una criatura que es al menos un tamaño más grande que tú.

FORNIDOS

Como mediano fornido eres más duro que la mayoría y tienes algo de resistencia al veneno. Algunos dicen que los fornidos tienen sangre enana. En los Reinos Olvidados, estos medianos son llamados Corazonesfuertes y son más comunes en el sur.

Incremento de puntuación de característica: tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Resistencia fornida: tienes ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra daño de veneno.



CAPÍTULO 3. CLASES

Los aventureros son gente extraordinaria, conducidos por una ansia de emociones a llevar una vida que otros no se atreverían a escoger. Son héroes, motivados a explorar los lugares más oscuros del mundo y a enfrentarse a desafíos que mujeres y hombres de menor talante no podrían confrontar.

La clase es lo que define principalmente lo que tu personaje puede hacer. Es más que una profesión; es la vocación de tu personaje. La clase moldea la manera en la piensas acerca del mundo y interactúas con él, así como tu relación con otras personas y poderes en el multiverso. Una guerrera, por ejemplo, puede ver el mundo en términos pragmáticos de estrategia y maniobrabilidad, viéndose a sí misma como un mero peón en un juego mucho mayor. Un clérigo, por el contrario, puede verse a sí mismo como un sirviente voluntario en el desarrollo del plan de un dios o en el conflicto en ciernes entre varias deidades. Mientras que la guerrera tiene contactos en una compañía mercenaria o ejército, el clérigo quizás conozca a algunos sacerdotes, paladines o devotos que compartan su fe.

Tu clase te otorga una cantidad de rasgos especiales, tales como el dominio de armas y armaduras de un guerrero o los conjuros de un mago. A niveles bajos, tu clase te otorga únicamente dos o tres rasgos, pero a medida que avances de nivel conseguirás más y a menudo mejoraran los que ya posees. La entrada de cada clase en este capítulo incluye una tabla resumiendo los beneficios que adquieres a cada nivel, y una explicación detallada de cada uno de ellos.

Los aventureros a menudo progresan en más de una clase. Un pícaro quizás quiera cambiar de vida e interesarse por la clase clérigo mientras sigue progresando como pícaro. Los elfos son conocidos por combinar dominio marcial con entrenamiento mágico y avanzar como guerreros y magos al mismo tiempo. Reglas opcionales para combinar clases de esta manera, llamado multiclassear, pueden encontrarse en el Manual del Jugador.

Cuatro clases básicas – listadas en la tabla de Clases – pueden ser encontradas en prácticamente cualquier mundo de D&D y definen a los aventureros más comunes. Busca en el Manual del Jugador si quieres información acerca de otras clases.

CLASES

Clase	Descripción	Dado de Golpe	Características Primaria	Salvaciones Competentes	Armas y Armaduras Competentes
Clérigo	Un campeón sacerdotal que esgrime magia divina al servicio de un poder mayor.	d8	Sabiduría	Sabiduría y Carisma	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples.
Guerrero	Un maestro del combate marcial, competente con una variedad de armas y armaduras.	d10	Fuerza o Destreza	Fuerza y Constitución	Todas las armaduras, escudos, armas simples y marciales.
Pícaro	Un rufián que usa sigilo y astucia para superar obstáculos y enemigos.	d8	Destreza	Destreza e Inteligencia	Armadura ligera, armas simples, ballestas de mano, espadas largas, estoques y espadas cortas.
Mago	Un usuario de magia educado capaz de manipular la estructura de la realidad.	d6	Inteligencia	Inteligencia y Sabiduría	Dagas, dardos, hondas, bastones, ballestas ligeras.

CLÉRIGO

Brazos y ojos alzados hacia el sol y una plegaria en los labios, un elfo empieza a resplandecer con una luz interna que se extiende para curar a sus aguerridos compañeros.

Entonando un cántico acerca de la gloria, un enano blande su hacha en amplios barridos para cortar a través de las formaciones de orcos situadas frente a él, gritando alabanzas a los dioses por cada enemigo abatido.

Conjurando una maldición sobre hordas de no-muertos, un humano alza su símbolo sagrado mientras este desprende luz para hacer retroceder a los zombies que se agolpan contra sus compañeros.

Los clérigos son intermediarios entre el mundo mortal y los distantes planos divinos. Tan diferentes entre ellos como son los dioses a los que sirven, los clérigos se esfuerzan para personificar las obras de sus deidades. No son sacerdotes ordinarios, un clérigo se encuentra imbuido de magia divina.

SANADORES Y COMBATIENTES

La magia divina, como su nombre sugiere, es el poder de los dioses, fluyendo de ellos hacia el mundo. Los clérigos son el conducto de dicho poder, manifestándose como efectos milagrosos. Los dioses no conceden este poder a cualquiera que lo busca sino únicamente a aquellos escogidos para cumplir una vocación superior.

Captar magia divina no requiere de estudio o entrenamiento. Un clérigo quizás aprenda plegarias ensayadas y ritos ancestrales, pero la habilidad de conjurar hechizos clericales se basa en la devoción y un sentido intuitivo de los deseos de una deidad.

Los clérigos combinan tanto la útil magia de sanación como inspiran a sus aliados con hechizos que dañan y entorpecen a los enemigos. Pueden provocar sobrecogimiento y terror, imponer maldiciones de plagas y venenos, e incluso invocar llamas celestiales para consumir a sus enemigos. Para aquellos malvados que lo que requieran es un mazazo en la cabeza, los clérigos confían en su entrenamiento de combate para combatir cuerpo a cuerpo con el poder de los dioses de su lado.

AGENTES DIVINOS

No todos los acólitos u oficiantes de un templo o santuario son clérigos. Algunos sacerdotes reciben la lla-

mada de vivir una vida tranquila sirviendo a un templo, portando la voluntad de sus dioses mediante oración y sacrificio, no mediante la magia y la fuerza de sus armas. En algunas ciudades, el sacerdocio se relaciona con cargos políticos, viéndose como un trampolín hacia mayores posiciones de autoridad y sin comprender ningún tipo de relación con un dios. Los clérigos auténticos son raros en muchas jerarquías.

Cuando un clérigo toma una vida de aventura, normalmente lo hace porque su dios así se lo requiere. Seguir los objetivos de los dioses a menudo implica enfrentarse a peligros más allá de los muros de la civilización, destruir el mal o buscar reliquias sagradas en tumbas ancestrales. A muchos clérigos también se les espera que protejan a los adoradores de su deidad, lo cual puede significar enfrentarse a orcos enfurecidos, negociar tratados de paz entre naciones en disputa, o sellar un portal que permitiría entrar al mundo a un príncipe demoníaco.

Muchos clérigos aventureros mantienen algún tipo de conexión con los templos establecidos y las órdenes religiosas de sus religiones. Un templo puede solicitar la ayuda de un clérigo, o un sacerdote supremo puede tener la autoridad para demandarla.

CREANDO UN CLÉRIGO

A la hora de crearse un clérigo, la pregunta más importante a considerar es a que deidad servir y que principios quieres que tu personaje encarne. El Manual del Jugador incluye listas con muchos de los dioses del multiverso. Habla con tu DJ para conocer que deidades hay en tu campaña.

Una vez hayas elegido una deidad, considera la relación de tu clérigo con ese dios. ¿Entraste a su servicio voluntariamente? ¿O es el dios el que te escogió a ti, obligándote a servirle sin tener en cuenta tus deseos? ¿Qué

imagen tienen de ti los sacerdotes del templo de tu religión: la de un campeón o la de un alborotador? ¿Cuáles son tus objetivos finales? ¿Tiene tu dios en mente alguna misión especial para ti? ¿O te estás esforzando para probarte digno de una gran misión?

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crearte un clérigo rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, tu mayor puntuación de característica debería ser Sabiduría, seguida por Fuerza o Constitución. Segundo, elige el trasfondo de Acólito.

RASGOS DE CLASE

Como clérigo, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dados de golpe: 1d8 por nivel de clérigo.

Puntos de golpe a primer nivel: 8 + tu bonificador de Constitución.

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu bonificador de Constitución por cada nivel de clérigo después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armaduras: armaduras ligeras y medias. Escudos.

Armas: todas las armas simples

Herramientas: Ninguna

Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma.

Habilidades: escoge dos entre Historia, Perspicacia, Medicina, Persuasión y Religión.

EL CLÉRIGO

Nivel	Bono de Competencia	Rasgos	Trucos Conocidos	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Lanzamiento de conjuros. Dominio divino	3	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2°	+2	Conjurar Divinidad (1/descanso), rasgo Dominio divino	3	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3°	+2		3	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4°	+2	Mejora de característica	4	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5°	+3	Destruir muertos vivientes (VD 1/2)	4	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6°	+3	Conjurar Divinidad (2/descanso), rasgo Dominio divino	4	4	3	3	--	--	--	--	--	--
7°	+3		4	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8°	+3	Mejora de puntuación de característica. Destruir muertos vivientes (VD 1), rasgo Dominio Divino	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9°	+4		4	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10°	+4	Intervención divina	5	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11°	+4	Destruir muertos vivientes (VD 2)	5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12°	+4	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13°	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14°	+5	Destruir muertos vivientes (VD 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15°	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16°	+5	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17°	+6	Destruir muertos vivientes (VD 4), rasgo Dominio Divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Canalizar Divinidad (3/descanso)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Mejora de característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Intervención divina mejorada	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

EQUIPO

Empiezas con el siguiente equipo, sumándose al equipo concedido por tu trasfondo:

- (a) una maza o (b) una maza de guerra (si eres competente).
- (a) armadura de escamas, (b) armadura de cuero, o (c) una cota de malla.
- (a) una ballesta ligera y 20 virotes o (b) cualquier arma simple.
- (a) un equipo de sacerdote o (b) un equipo de explorador.
- Un escudo y un símbolo sagrado.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Como conducto de poder divino, eres capaz de conjurar conjuros de clérigo. Ves al capítulo 10 para ver las reglas generales acerca de conjurar conjuros y al capítulo 11 para ver una selección de hechizos de clérigo.

TRUCOS

A nivel 1, conoces tres trucos de tu elección de la lista de conjuros del clérigo. Aprendes trucos de clérigo adicionales de tu elección a niveles más altos, como se muestra en la columna Trucos conocidos de la tabla del clérigo.

PREPARAR Y LANZAR HECHIZOS

La tabla del clérigo muestra cuantos espacio para conjuros tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de esos conjuros, debes gastar un espacio del nivel de ese conjuro o superior. Recuperas todos los espacios para conjuros gastados cuando finalizas un descanso largo.

Preparas la lista de conjuros de clérigo que eres capaz de lanzar, eligiéndolos de la lista de conjuros del clérigo. Cuando lo haces, escoge un número de conjuros de clérigo igual a tu modificador de Sabiduría + tu nivel de clérigo (mínimo un conjuro). Los conjuros debes ser de un nivel del cual tengas espacio para conjuros.

Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 3, tienes cuatro espacios para conjuros de nivel 1 y dos de nivel 2. Con una Sabiduría de 16, tu lista de conjuros preparados puede incluir seis conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 curar heridas, puedes lanzarlo usando un hueco de nivel 1 o 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando finalices un descanso largo. Preparar una nueva lista de conjuros de clérigo requiere gastar tiempo en oración y meditación: al menos 1 minuto por nivel de conjuro por cada conjuro en tu lista.

CARACTERÍSTICA PARA LANZAR CONJUROS

La Sabiduría es tu característica para lanzar tus conjuros de clérigo. El poder de tus conjuros proviene de tu devoción a tu deidad. Usas tu Sabiduría cada vez que un conjuro de clérigo referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Sabiduría cuando estableces el CD de la tirada de salvación para un conjuro de clérigo que lanzas y cuando realizas una tirada de ataque con uno.

CD salvación de conjuros = 8 + tu bono de competencia + tu modificador de Sabiduría.

Modificador de ataque con conjuros = tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría.

CONJURACIÓN RITUAL

Puedes conjurar un conjuro de clérigo como un ritual si ese conjuro tiene el marcador ritual y tienes el conjuro preparado.

FOCO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes usar un símbolo sagrado (ver el capítulo 5) como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de clérigo.

DOMINIO DIVINO

Elige un dominio relacionado con tu deidad: Conocimiento, Vida, Luz, Naturaleza, Tempestad, Tretas, o Guerra. El dominio Vida está definido al final de la descripción de la clase y muestra un ejemplo de los dioses asociados con él. Lee el Manual del Jugador para aprender detalles acerca de todos los dominios. Tu elección te otorga conjuros de dominio y otros rasgos cuando lo eliges a nivel 1. También te otorga maneras adicionales de usar Canalizar Divinidad cuando ganes ese rasgo al nivel 2, y beneficios adicionales a los niveles 6, 8 y 17.

CONJUROS DE DOMINIO

Cada dominio tiene una lista de conjuros –sus conjuros de dominio– que obtienes a los niveles de clérigo anotados en la descripción del dominio, siempre lo tienes preparado, y no cuenta para el número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en tu lista de conjuros de clérigo, el conjuro cuenta de todas formas como un conjuro de clérigo para ti.

CANALIZAR DIVINIDAD

Al nivel 2, ganas la habilidad de canalizar energía divina directamente de tu deidad, usando esa energía para potenciar efectos mágicos. Empiezas con dos de esos efectos: Expulsar No-muertos y un efecto determinado por tu dominio. Algunos dominios te garantizan efectos adicionales a medida que consigues niveles, como esta anotado en la descripción del dominio. Cuando usas tu Canalizar Divinidad, eliges cual efecto crear. Debes finalizar un descanso corto o un descanso largo para poder volver usar tu Canalizar Divinidad otra vez. Algunos efectos de Canalizar Divinidad requieren tiradas de salvación. Cuando usas dicho efecto de esta clase, el CD equivale al CD de la salvación de conjuros del clérigo. Empezando a nivel 6, puedes usar Canalizar Divinidad dos veces entre descansos, y empezando a nivel 18, puedes usarlo tres veces entre descansos. Cuando finalices un descanso corto o prolongado, recuperas tus usos gastados.

CANALIZAR DIVINIDAD: EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

Como una acción, muestras tu símbolo sagrado y entonas una plegaria negando a los muertos vivientes. Cada muerto vivientes que pueda verte u oírte en un radio de 30 pies (9 m) debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla la tirada de salvación, se encuentra expulsada durante 1 minuto o hasta que recibe cualquier daño. Una criatura expulsada debe gas-

tar sus turnos intentando moverse tan lejos de ti como sea capaz, y no puede moverse voluntariamente a una distancia de 30 pies (9 m) de ti. Tampoco puede realizar reacciones. Como acción, solo puedo usar la acción de Desplazarse o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no hay ningún lugar para moverse, la criatura puede usar la acción de Esquivar.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y también al nivel 8, 12, 16 y 19, puedes mejorar 2 puntos una puntuación de característica, o puedes incrementar 1 punto de dos puntuaciones de características a tu elección. Como es usual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este procedimiento.

DESTRUIR MUERTOS VIVIENTES

A partir del nivel 5, cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu Expulsar muertos vivientes, la criatura es destruida instantáneamente si su valor de desafío es igual o menor que cierto rango, como se muestra en la tabla de Destruir muertos vivientes.

DESTRUIR MUERTOS VIVIENTES

Nivel de Cérego	Destruir muertos vivientes de VD
5°	1/2 o menor
8°	1 o menor
11°	2 o menor
14°	3 o menor
17°	4 o menor

INTERVENCIÓN DIVINA

Empezando a nivel 10, puedes invocar a tu deidad para que intervenga a tu favor cuando tu necesidad sea acuciante. Implorar la ayuda de tu deidad requiere que uses tu acción. Describe la asistencia que buscas, y tires un dado porcentual. Si tu tirada es igual o menor que tu nivel de clérigo, tu deidad interviene. El DJ elige la naturaleza de la intervención; el efecto de cualquier conjuro de clérigo o conjuro de dominio de clérigo sería apropiado. Si tu deidad interviene, no puedes usar otra vez este rasgo durante 7 días. De no ser así, puedes usarlo otra vez tras finalizar un descanso largo. A nivel 20, tu invocación para la intervención tiene éxito automáticamente, no es necesaria ninguna tirada.

DOMINIOS DIVINOS

En el panteón, cada deidad tiene influencia sobre un aspecto diferente de la vida mortal y la civilización, conocido como el dominio de esa deidad. Todos los dominios sobre los cuales tiene influencia una deidad se conocen como la cartera de esa deidad. Por ejemplo, la cartera del dios Griego Apolo incluye los dominios de Conocimiento, Vida, y Luz. Como clérigo, eliges uno de los aspectos de la cartera de tu deidad sobre el cual enfatizar, y se te otorgan poderes relacionados con ese dominio.

Tu elección puede responder a una secta en particular dedicada a tu deidad. Apolo, por ejemplo, puede ser adorado en una zona como Phoebus (“radiante”) Apolo, enfatizando su influencia sobre el dominio Luz, y en un lugar diferente como Apolo Acesius (“sanación”) enfatizando su asociación con el dominio Vida. De todas ma-

neras, tu elección de dominio puede ser simplemente una cuestión de preferencia personal, el aspecto de la deidad que más te atrae.

La descripción de cada dominio te da ejemplos de deidades que tienen influencia sobre ese dominio. Se incluyen dioses de los mundos de las ambientaciones de campaña de Reinos Olvidados, Falcongris, Dragonlance, y Eberon, así como de los antiguos panteones celtas, griegos, nórdicos y egipcios.

DOMINIO DE LA VIDA

El dominio Vida se centra en la vibrante energía positiva -una de las fuerzas fundamentales del universo- que sustenta toda la vida. Los dioses de la vida promueven vitalidad y salud a través de la sanación de los enfermos y heridos, haciéndose cargo de aquellos que lo necesitan, y alejando las fuerzas de la muerte y la no-muerte. Prácticamente cualquier deidad no malvada puede clamar influencia sobre este dominio, particularmente deidades agrícolas (como Chauntea, Arawai, y Demeter), dioses del sol (como Lathander, Pelor, y Re-Horakhty), dioses de la sanación o la resistencia (como Ilmater, Mishakal, Apolo, y Diancecht), y dioses del hogar y la comunidad (como Hestia, Hathor, y Boldrei).

CONJUROS DOMINIO VIDA

Nivel de Cérego	Conjuros
1°	Bendición, Curar heridas
3°	Restablecimiento menor, Arma espiritual
5°	Faro de esperanza, Revivificar
7°	Guarda contra la muerte, Guardián de la fe
9°	Curar heridas en masa, Alzar muertos

BONIFICACIÓN DE COMPETENCIA

Cuando eliges este dominio a nivel 1, ganas competencia con armadura pesada.

DISCÍPULO DE LA VIDA

También a nivel 1, tus hechizos de sanación son más efectivos. Cada vez que uses un conjuro de nivel 1 o superior para restaurar puntos de golpe a una criatura, esa criatura recupera puntos de golpe adicionales iguales a 2 + el nivel del conjuro.

CANALIZAR DIVINIDAD: PRESERVAR VIDA

Empezando al nivel 2, puedes usar tu Canalizar Divinidad para curar a los mal-heridos.

Como acción, presentas tu símbolo sagrado y convocas energía curativa que puede restaurar un número de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige cualquier número de criaturas en un rango de 30 pies de ti, y reparte estos puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede recuperar más de la mitad de los puntos de golpe máximos de una criatura. No puedes usar este rasgo en un no-muerto o en un constructo.

SANADOR BENDECIDO

Empezando a nivel 6, los conjuros de sanación que conjuras en otros te sanan a ti también. Cuando conjuras un conjuro de nivel 1 o superior que recupera puntos de golpe a una criatura que no seas tú, recuperas puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

GOLPE DIVINO

A nivel 8, ganas la habilidad de infundir los golpes de tu arma con energía divina. Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpees a una criatura con un ataque con tu arma, puedes hacer que el ataque haga 1d8 puntos de daño radiante extra al objetivo. Cuando alcances el nivel 14, el daño extra se incrementa a 2d8.

SANACIÓN SUPREMA

Empezando a nivel 17, cuando normalmente tirarías uno o más dados para recuperar puntos de golpe con un hechizo, en lugar de eso utilizas la tirada más alta posible para cada dado. Por ejemplo, en vez de recuperar 2d6 puntos de golpe a una criatura, recuperas 12.

GUERRERO

Una humana equipada con una ruidosa armadura de placas sujeta su escudo frente a ella mientras corre tras la masa de goblins. Tras ella un elfo, vestido con una armadura de cuero tachonado, acribilla a los goblins con flechas lanzadas desde su exquisito arco. El semi-orco cercano grita órdenes, ayudando a los dos combatientes a que coordinen su asalto para conseguir el mejor resultado.

Un enano con una cota de malla interpone su escudo entre el garrote del ogro y su compañera, evitando el mortífero golpe. Su compañera, una semielfa con una armadura de escamas, zarandea sus dos cimitarras en un torbellino cegador a la par que rodea al ogro, buscando un punto débil en sus defensas.

Un gladiador pelea por deporte en la arena, un maestro del tridente y la red, experto en derribar a sus enemigos y arrastrarlos por la arena para deleite de las masas y para su propia ventaja táctica. La espada de su oponente brilla con una luz azul tan solo unos instantes antes de que le lance un fulgurante rayo para golpearlo.

Todos estos héroes son guerreros, quizás la clase de personaje más diversa en el universo de Dungeons & Dragons. Caballeros en misiones sagradas, conquistadores señores de la guerra, campeones reales, soldados de élite, duros mercenarios, y reyes bandidos – como guerreros, todos ellos comparten un dominio magistral de las armas y armaduras, y un exhaustivo conocimiento de las habilidades del combate. Además, están muy relacionados con la muerte, tanto repartiéndola como mirándola fijamente, desafiantes, a la cara.

ESPECIALISTAS CURTIDOS

Los guerreros aprenden los principios de todos los estilos de combate. Cualquier guerrero puede usar un hacha, esgrimir un estoque, portar una espada larga o espadón, usar un arco, o incluso atrapar enemigos con una red con un poco de habilidad. Del mismo modo, un guerrero es un experto con los escudos y con cualquier tipo de armadura. Pasado ese grado básico de conocimientos, cada guerrero se especializa en algún estilo de combate en particular. Algunos se centran en el arco, mientras que otros lo hacen en el combate con dos armas al mismo tiempo, y otros en aumentar sus habilidades de combate con magia. Esta combinación de habilidades generales y especializaciones hacen del guerrero luchadores excepcionales tanto en los campos de batalla como en las mazmorras.

ENTRENADOS PARA EL PELIGRO

No todos los miembros de la guardia de la ciudad, la milicia del pueblo, o del ejército de la reina son guerreros. La mayoría de esas tropas son soldados con relativamente poco entrenamiento con el conocimiento de combate más básico. Los soldados veteranos, oficiales militares, guardaespaldas entrenados, caballeros entregados, y figuras similares son guerreros.

Algunos guerreros sienten la necesidad de usar su entrenamiento como aventureros. Explorar mazmorras, exterminar monstruos, y otras tareas comunes entre los aventureros son como una segunda naturaleza para los guerreros, para nada diferente a la forma de vida que hayan dejado atrás. Puede que haya mayores riesgos, pero también mucho mayores recompensas – pocos guerreros en la guardia de la ciudad han tenido la oportunidad de encontrar una espada mágica lengua de fuego, por ejemplo.

CREANDO UN GUERRERO

Mientras creas tu guerrero, piensa acerca de dos elementos relacionados con el trasfondo de tu personaje: ¿Dónde te entrenaste para el combate, y qué te separó de los otros guerreros con los que tratabas? ¿Eras particularmente despiadado? ¿A lo mejor conseguiste ayuda extra de un mentor, quizás gracias a tu excepcional dedicación? ¿Qué es lo que te llevó en primer lugar a tomar este entrenamiento? ¿Una amenaza a tu patria, sed de venganza, o una necesidad de probarte algo a ti mismo? Quizás todos esos factores tuvieran algo que ver.

Quizás recibiste un entrenamiento formal en el ejército de un noble o en una milicia local. Quizás entrenaste en una academia militar, aprendiendo estrategias, tácticas, e historia militar. O quizás eres autodidacta – de forma rudimentaria, pero con buenas bases. ¿Hiciste de la espada una forma de escapar de los límites impuesto por una vida de granjero, o seguiste una orgullosa tradición familiar? ¿Dónde conseguiste tus armas y armaduras? Quizás las conseguiste por la vía militar, o por una herencia familiar, o quizás ahorraste durante años para poder comprarlas. Ahora tus armas y armaduras son tus más importantes posesiones – la única cosa que se interpone entre tú y el frío abrazo de la muerte.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un guerrero rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, haz que tu puntuación de característica más alta sea Fuerza o Destreza, dependiendo de si quieres centrarte en ataques cuerpo a cuerpo o en ataques a distancia (o con armas sutiles). Tu segunda puntuación de característica más alta debería ser Constitución. Segundo, escoge el trasfondo de soldado.

RASGOS DE CLASE

Como guerrero, ganas lo siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dados de golpe: 1d10 por nivel de guerrero.

Puntos de golpe a primer nivel: 10 + tu bono de Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu bono de Constitución por cada nivel de guerrero después del primer nivel

COMPETENCIAS

Armaduras: todas las armaduras. Escudos

Armas: armas simples y armas marciales

Herramientas: Ninguna

Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución.

Habilidades: elige dos habilidades de las siguientes; Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidación, Manejo de animales, Percepción, Perspicacia, Supervivencia.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:

- (a) Una cota de malla o (b) armadura de cuero, arco largo y carcaj con 20 flechas.
- (a) Un arma marcial y un escudo o (b) dos armas marciales.
- (a) Una ballesta ligera y 20 virotes o (b) dos hachas de mano
- (a) Un equipo de mazmorras o (b) un equipo de explorador

ESTILO DE LUCHA

Adoptas un estilo particular de lucha como especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes un mismo Estilo de Lucha más de una vez, incluso cuando más adelante tengas que volver a escoger uno.

ARQUERÍA

Ganas un bono de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

EL GUERRERO

Nivel	Bono de competencia	Rasgos
1º	+2	Estilo de combate, Nuevas energías
2º	+2	Oleada de acción
3º	+2	Arquetipo marcial
4º	+2	Mejora de característica
5º	+3	Ataque extra
6º	+3	Mejora de característica
7º	+3	Rasgo de Arquetipo marcial
8º	+3	Mejora de característica
9º	+4	Indomable (un uso)
10º	+4	Rasgo de Arquetipo marcial
11º	+4	Ataque extra (2)
12º	+4	Mejora de característica
13º	+4	Indomable (dos usos)
14º	+5	Mejora de característica
15º	+5	Rasgo de Arquetipo marcial
16º	+5	Mejora de característica
17º	+6	Nuevas energías (dos usos), Indomable (tres usos)
18º	+6	Rasgo de Arquetipo marcial
19º	+6	Mejora de característica
20º	+6	Ataque extra (3)

DEFENSA

Mientras lleves puesta una armadura, sea cual sea, ganas un +1 la CA.

DUELISTA

Cuando llevas un arma en una mano y ningún arma más, ganas un bono de +2 a las tiradas de daño con ese arma.

LUCHA CON ARMA A DOS MANOS

Cuando sacas un 1 o un 2 en una tirada de daño con un arma a dos manos, puedes volver a realizar la tirada de daño y deberás usar la nueva tirada, incluso si la nueva tirada vuelve a ser un 1 o un 2. El arma debe ser un arma a dos manos o tener la propiedad versátil para ganar este beneficio.

PROTECCIÓN

Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y está a 5 pies o menos de ti. Puedes usar tu reacción para hacer que el enemigo tenga desventaja en la tirada de ataque. Debes estar usando un escudo.

LUCHA CON DOS ARMAS

Cuando luchas con el estilo de lucha de dos armas, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque.

NUEVAS ENERGÍAS

Tienes un pozo limitado de aguante que puedes usar para protegerte a ti mismo del peligro. En tu turno, puedes usar una acción adicional para ganar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez que hayas usado este rasgo, deber tomar un descanso corto o prolongado antes de poder volver a usarlo.

OLEADA DE ACCIÓN

Empezando a 2º nivel, por un momento puedes presionarte a ti mismo más allá de los límites normales. Una vez por turno, puedes usar una acción adicional además de tu acción normal y tu posible acción adicional.

Una vez que hayas usado este rasgo, deber tomar un descanso corto o prolongado antes de poder volver a usarlo. A partir de nivel 17, puedes usarlo dos veces antes de descansar, pero solo una vez en el mismo turno.

ARQUETIPO MARCIAL

A 3er nivel, eliges un arquetipo que encaje con tu forma de enfocar tus estilos y técnicas de combate. El arquetipo de Campeón está detallado al final de la descripción de la clase; mira el Libro del Jugador para más información acerca de los arquetipos militares. Tu arquetipo de otorga rasgos a 3er nivel, y de nuevo al 7, 10, 15 y 18 nivel.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el 4º nivel, y de nuevo en el 6, 8, 12, 14, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica que elijas en 2, o puedes incrementar dos puntuaciones de característica que elijas en 1. Como regla general, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

ATAQUE EXTRA

Empezando a 5º nivel, puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.

El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el nivel 11 en esta clase y a cuatro cuando alcanzas el nivel 20.

INDOMABLE

A partir de 9º nivel, puedes volver a tirar una tirada de salvación que hayas fallado. Si lo haces, debes usar la nueva tirada, y no podrás volver a usar este rasgo hasta que hayas tomado un descanso prolongado.

Puedes usar este rasgo dos veces antes de un descanso prolongado a partir de nivel 13 y tres veces entre descansos a partir del nivel 17.

ARQUETIPOS MARCIALES

Diferentes guerreros escogen diferentes caminos para perfeccionar sus habilidades de combate. El arquetipo marcial que escojas definirá la forma de enfocar a tu guerrero.

CAMPEÓN

El arquetipo de Campeón se centra en el desarrollo de poder físico bruto, afinándolo hasta una perfección mortífera. Aquellos que tomen como camino este arquetipo combinarán una excelencia física con infligir golpes devastadores.

CRÍTICO MEJORADO

A partir de que escojas este arquetipo a 3er nivel, los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 19 o 20.

ATLETA DESTACADO

A partir de 7º nivel, puedes añadir la mitad de tu bono de competencia (redondeando hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución que no use ya tu bono de competencia.

Además, cuando hagas un salto largo en carrera, la distancia que abarcas aumenta en un número de pies igual a tu modificador de Fuerza.

ESTILO DE LUCHA ADICIONAL

A 10º nivel, puedes escoger una segunda opción del rasgo Estilo de Lucha.

CRÍTICO SUPERIOR

A partir de nivel 15, los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 18-20.

SUPERVIVIENTE

Al 18º nivel, alcanzas el máximo de resistencia en la batalla. Al principio de cada uno de tus turnos, ganas un número de puntos de golpe igual a 5 + tu modificador de Constitución si no te quedan más de la mitad de tus puntos de golpe. No puedes ganar este beneficio si tienes 0 puntos de golpe.

MAGO

Vestida con un traje de plata que denota su posición, una elfa cierra los ojos para dejar fuera las distracciones del campo de batalla y comienza su silencioso canto. Los dedos tejen en frente de ella, completa el conjuro y lanza una diminuta gota de fuego hacia las filas enemigas, donde estalla en una conflagración que engulle a los soldados.

Comprobando una y otra vez su trabajo, un humano escribe con tiza un intrincado círculo mágico en el suelo desnudo, después espolvorea polvo de hierro a lo largo de cada línea y grácil curva. Cuando el círculo está completo, canturrea una larga invocación. Un agujero se abre en el espacio dentro del círculo, trayendo un olor a azufre desde el plano extraterreno del más allá.

Agachado en el suelo de una intersección de un dungeon, un gnomo lanza unos pequeños huesos inscritos con símbolos místicos, susurrando unas pocas palabras de poder sobre ellos. Cerrando sus ojos para ver las visiones más claramente, asiente lentamente, después abre los ojos y señala por el pasillo de su izquierda.

Los magos son los practicantes de magia supremos, definidos y unidos como una clase por los hechizos que conjuran. A partir de la sutil onda de la magia que impregna el cosmos, los magos lanzan hechizos de explosivo fuego, arcos de rayo, sutil engaño, y control mental de la fuerza bruta. Su magia invoca monstruos de otros planos de la existencia, vislumbran el futuro, o vuelve a enemigos en zombies. Sus hechizos más poderosos cambian una sustancia en otra, llaman meteoros de los cielos, o abren portales a otros mundos.

ESTUDIOSOS DE LO ARCANO

Bravos y enigmáticos, variados en forma y función, el poder de la magia atrae a aquellos estudiosos que buscan dominar sus misterios. Algunos aspiran a llegar a ser como dioses, alterando la realidad misma. Aunque aparentemente le lanzamiento de un típico conjuro requiere únicamente la pronunciación de unas pocas palabras, cortos gestos, y algunas veces un pizca o un puñado de exóticos materiales, estos componentes son solo la superficie y apenas insinúan la experiencia necesaria alcanzada a través de años de aprendizaje e incontables años de estudio.

Los magos viven y mueren por sus conjuros. Todo lo demás es secundario. Aprenden nuevos conjuros a medida que experimentan y crecen en experiencia. También pueden aprender gracias a otros magos, de antiguos libros o inscripciones, y de antiguas criaturas (como las feéricas) que están impregnadas en magia.

LA ATRACCIÓN DEL SABER

La vida del mago raramente es mundana. Lo más cerca que un mago está de la vida ordinaria es cuando ejerce de sabio o maestro de una biblioteca o universidad, enseñando a otros los secretos del multiverso. Otros magos venden sus servicios como adivinos, sirviendo en fuerzas militares o llevando una vida de delincuencia o dominación.

Pero la atracción del conocimiento y del poder llama incluso a los menos audaces magos a abandonar la seguridad de sus bibliotecas y laboratorios para aventurarse a ciudades perdidas y derruidas ruinas.

La mayoría de los magos creen que sus contrapartidas de antiguas civilizaciones conocían secretos de la magia que han estado perdidos durante eras, y que descubriendo esos secretos revelará el camino a un poder mayor que cualquier magia disponible en la presente era.

CREANDO UN MAGO

Crear un personaje mago requiere una historia de fondo dominada por al menos un evento extraordinario. ¿Cómo tuvo tu personaje su primer contacto con la magia? ¿Cómo descubriste que tenías el talento para ella? ¿Tienes un talento natural, o lo conseguiste simplemente a través de estudiar mucho y de la incesante práctica? ¿Encontraste a una criatura mágica o un tomo antiguo que te enseñó las bases de la magia?

¿Qué fue lo que te sacó de la vida de estudio? ¿Tu primer bocado de conocimiento mágico te dejó ávido de más? ¿Han llegado a ti los rumores de un depósito secreto de conocimiento que todavía no ha sido saqueado por ningún otro mago? Quizás simplemente estás ansioso por poner a prueba tus habilidades mágicas recién encontradas en la cara del peligro.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes hacer un personaje mago rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Inteligencia debería ser tu puntuación de característica más alta, seguida de Constitución o Destreza. Segundo, elige el trasfondo de Sabio. Tercero, elige los trucos Luz, Mano del mago y Rayo de escarcha junto con los siguientes conjuros de nivel 1 para tu Libro de conjuros: Armadura de mago, Dormir, Escudo, Hechizar persona, Manos ardientes, Proyecto mágico.

RASGOS DE CLASE

Como mago, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dados de golpe: 1d6 por nivel de mago.

Puntos de golpe a primer nivel: 6 + tu bono de Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d6 (o 4) + tu bono de Constitución por cada nivel de mago después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armaduras: ninguna

Armas: bastones, ballestas ligeras, dagas, dardos y hon-das.

Herramientas: ninguna

Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría.

Habilidades: elige una habilidad de las siguientes; Arcanos, Historia, Investigación, Medicina, Perspicacia o Religión.

EQUIPO

Comienzas con uno de los siguientes equipos además de cualquier equipo concedido por tu trasfondo.

- (a) un bastón (b) o una daga
- (a) una bolsa de componentes o (b) un foco arcano
- (a) un equipo de erudito o (b) equipo de explorador

- *Un libro de conjuros*

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Como estudiante de la magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran las primeras destellos del verdadero poder. Mira el Capítulo 10 para las reglas generales del lanzamiento de conjuros y el Capítulo 11 para la lista de conjuros del mago.

TRUCOS

A primer nivel, conoces tres trucos de tu elección de la lista de conjuros del mago. Aprenderas trucos adicionales de tu elección a niveles mayores, tal como se muestra en la columna de trucos conocidos de la tabla del mago.

LIBRO DE CONJUROS

A primer nivel, tienes un libro de conjuros conteniendo seis conjuros de tu elección de nivel 1 de la lista de conjuros del mago.

PREPARANDO Y LANZANDO CONJUROS

La tabla del mago muestra cuantos espacios de conjuros tienes para lanzar conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de estos conjuros, debes gastar un espacio de conjuros de nivel igual o superior. Recuperas todos tus espacios de conjuros cuando finalizas un descanso prolongado.

Tu preparas la lista de conjuros que estarán disponibles para ser lanzados. Para hacer esto, elige un número de conjuros de mago de tu libro de conjuros igual a tu modificador de Inteligencia + tu nivel de mago (mínimo de un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuros.

Por ejemplo, si eres un mago de nivel 3, tienes 4 espacios de conjuros de nivel 1 y 2 espacios de conjuros de nivel 2. Con una Inteligencia de 16, la lista de conjuros preparados puede incluir 6 conjuros preparados de nivel 1 o 2, en cualquier combinación, de tu libro de conjuros. Si preparas el conjuro de nivel 1 Proyecto mágico puedes lanzarlo usando un espacio de conjuros de nivel 1 o un espacio de conjuros de nivel 2. Lanzar un conjuro no lo quita de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar la lista de conjuros preparados cuando finalizas un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros requiere tiempo para estudiar tu libro de conjuros y memorizar las gesticulaciones y ensalmos que debes realizar para lanzar el conjuro: al menos 1 minuto por nivel del conjuro por cada conjuro de tu lista.

CARACTERÍSTICA DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

La Inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros para tu conjuros de mago, puesto que aprendes conjuros a través del dedicado estudio y memorización. Usas tu Inteligencia cada vez que un conjuro hace referencia a tu característica de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia cuando estableces la clase de dificultad (CD) para las tiradas de salvación de los conjuros de mago que lanzas y cuando realizas un ataque con uno.

CD salvación de conjuros = 8 + tu bono de competencia + tu modificador de Inteligencia.

Modificador de ataque con conjuros = tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia.

LANZAMIENTO RITUAL

Puedes lanzar un conjuro de mago como un ritual si el conjuro tiene el término ritual y lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tenerlo preparado.

FOCO DEL LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes usar un foco arcano (se encuentra en el capítulo 5) como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de mago.

APRENDIENDO CONJUROS DE 1ER NIVEL Y MAYORES

Cada vez que ganes un nivel de mago, puedes añadir dos conjuros de tu elección a tu libro de conjuros. Cada uno de estos conjuros debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuros, tal como se muestra en la tabla del mago. A lo largo de tus aventuras, puedes encontrar otros conjuros para añadir a tu libro de conjuros (mira el recuadro: Tu libro de conjuros)

RECUPERACIÓN ARCANA

Has aprendido a recuperar parte de tus energías mágicas gracias al estudio de tu Libro de conjuros. Una vez por día cuando finalizas un descanso corto, puedes elegir que espacios de conjuros quieres recuperar. Los espacios de conjuros pueden tener un nivel combinado igual a la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba), aunque ninguno de los espacios de conjuros puede ser de nivel 6 o superior. Por ejemplo, si eres un mago de nivel 4, puedes recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuros. Puedes recuperar tanto dos espacios de conjuros de nivel 1 o un espacio de conjuros de nivel 2

TRADICIÓN ARCANA

Cuando alcanzas el nivel 2, eliges una tradición arcaica, que determina tu práctica de la magia a través de una de las ocho escuelas mágicas existentes: Abjuración,

Adivinación, Alteración, Conjunción, Encantamiento, Evocación, Ilusión, Nigromancia o Transmutación. Tu elección te proporciona rasgos de la escuela elegida en el nivel 2, y otra vez en los niveles 6, 10 y 14.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y otra vez a niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2, o incrementar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo

MAESTRÍA DE CONJUROS

A nivel 18, has logrado tal grado de maestría sobre ciertos conjuros que puedes lanzarlos a voluntad. Elige un conjuro de nivel 1 de mago y otro conjuro de nivel 2 de mago que este en tu Libro de conjuros. Puedes conjurar esos conjuros a su nivel más bajo sin gastar un espacio de conjuros cuando lo tienes preparado. Si quieres lanzar el conjuro a un nivel mayor, entonces debes gastar un espacio de conjuros de la manera habitual. Gastando 8 horas de estudio, puedes intercambiar uno o ambos de los conjuros que has elegido por diferentes conjuros de los mismos niveles.

CONJURO DE SIGNATURA

Cuando alcanzas el nivel 20, ganas maestría sobre dos poderosos conjuros y puedes lanzarlos con muy poco esfuerzo. Elige dos conjuros de nivel 3 de mago de tu libro de conjuros como tus conjuros de signatura. Siempre tienes estos conjuros preparados, no cuentan para el número de conjuros preparados que puedes tener preparados, y puedes conjurarlos una vez cada uno a nivel 3 sin gastar espacios de conjuros. Cuando haces esto, no lo puedes volver a hacer a menos que finalices un descanso

EL MAGO

Nivel	Bono de Competencia	Rasgos	Trucos Conocidos	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Lanzamiento de conjuros. Recuperación arcaica	3	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2°	+2	Tradición arcaica	3	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3°	+2		3	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4°	+2	Mejora de característica	4	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5°	+3		4	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6°	+3	Rasgo de Tradición arcaica	4	4	3	3	--	--	--	--	--	--
7°	+3		4	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8°	+3	Mejora de característica	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9°	+4		4	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10°	+4	Rasgo de Tradición arcaica	5	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11°	+4		5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12°	+4	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13°	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14°	+5	Rasgo de Tradición arcaica	5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15°	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16°	+5	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17°	+6		5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Maestría en conjuros	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Mejora de característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Conjuro de signatura	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

corto o prolongado. Si quieres lanzar uno de estos conjuros a mayor nivel, debes gastar un espacio de conjuros de la manera habitual.

TRADICIONES ARCANAS

El estudio de la hechicería es antiguo, se remonta a los primeros descubrimientos de los mortales. Esta firmemente establecido en los mundos de Dungeons & Dragons, con varias tradiciones dedicadas a su complejo estudio.

Las tradiciones arcanas más comunes en el multiverso giran en torno a las escuelas de magia. Los magos a través de las eras han catalogado miles de conjuros, agrupándolos en ocho categorías llamadas Escuelas, tal como se describen en el Capítulo 10. En algunos lugares, estas tradiciones son literalmente Escuelas. En otros lugares, son más como ramas académicas, con facultades rivales compitiendo por estudiantes y fondos. Incluso los magos que entrenan a aprendices en la soledad de sus propias torres usan la división de la magia en Escuelas como un recurso de aprendizaje, puesto que los conjuros de cada Escuela requiere el dominio de diferentes técnicas.

ESCUELA DE EVOCACIÓN

Concentras tus estudios en la magia que crea poderosos efectos elementales como el amargo frío, las llamas abrasadoras, rodantes truenos, crepitantes rayos y ardiente ácido. Algunos evocadores encuentran empleo en las fuerzas militares, sirviendo como artillería para hacer estallar ejércitos enemigos desde la lejanía. Algunos usan sus espectaculares poderes para proteger a los débiles, mientras otros solo buscan su beneficio como bandidos, aventureros o aspirantes a tiranos.

PRODIGIO EVOCADOR

Comenzando cuando seleccionas tu escuela a nivel 2, el oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro de evocación a tu libro de conjuros se reduce a la mitad.

ESCULPIR CONJUROS

Comenzando a nivel 2, puedes crear burbujas de relativa seguridad dentro de los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lanzas un conjuro de evocación que afecta a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de ellas igual a 1+ nivel del conjuro. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro, y no sufren daño si normalmente tomarían la mitad de daño en una salvación exitosa.

TRUCO PODEROSO

Comenzando a nivel 6, tus trucos que infringen daño afectan incluso a las criaturas que evitan la peor parte del mismo. Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de salvación contra uno de tus trucos, la criatura sufre la mitad del daño del truco (si lo hay), pero sin sufrir efectos adicionales que este tenga.

EVOCACIÓN FORTALECIDA

Comenzando a nivel 10, puedes añadir tu bono de Inteligencia a las tiradas de daño de cualquier conjuro de evocación que lances

TU LIBRO DE CONJUROS

Recuadro Los conjuros que añades a tu libro de conjuros a medida que ganas niveles, reflejan la investigación arcana que realizas por tu cuenta, así como los avances intelectuales que has tenido sobre la naturaleza del universo. Es posible que puedas encontrar otros conjuros durante tus aventuras. Podrías encontrar un conjuro contenido en un pergamino en un cofre de un malvado mago, por ejemplo, o en un polvoriento tomo de una antigua biblioteca.

Copiar un conjuro a un libro. Cuando encuentras un conjuro de mago de nivel 1 o superior, puedes añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel para el cual tienes espacios de conjuros y si puedes conseguir tiempo suficiente para descifrar y copiarlo.

Copiar un conjuro a un libro implica reproducir la forma básica del conjuro, después descifrar el sistema único de anotación que uso el mago para escribirlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o gestos requeridos, después transcribirlo a tu libro de conjuros usando tu propia anotación.

Por cada nivel del conjuro, el proceso toma 2 horas de tiempo y 50 po. El coste representa los componentes materiales que gastas en experimentar con el conjuro para dominarlo, así como las delicadas tintas que necesitas para registrarlo. Una vez que has gastado este tiempo y dinero, puedes preparar.

Reemplazar el libro. Puedes copiar un conjuro de tu libro de conjuros a otro libro, por ejemplo, si quieres realizar una copia de tu libro de conjuros. Esta es igual a copiar un nuevo conjuro a tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil puesto que entiendes tu propia anotación y ya conoces como lanzar el conjuro. Necesitas solo 1 hora y 10 po por cada nivel de conjuro copiado.

Si pierdes tu libro de conjuros, puedes usar el mismo procedimiento para transcribir los conjuros que has preparado a un nuevo libro de conjuros. Completar el resto de tu libro de conjuros requiere encontrar nuevos conjuros para hacerlo. Por este motivo, muchos magos mantienen sus libros de conjuros en lugar seguro.

La apariencia del libro. Tu libro de conjuros es una única recopilación de conjuros, con su propia filigrana decorativa y notas al margen. Puede ser un simple y funcional volumen que has recibido como regalo de tu maestro, un fino tomo de esquinas doradas que encontraste en una biblioteca o incluso una colección suelta de notas que te has agenciado después de perder tu anterior libro de conjuros en un percance.

SOBRECARGAR

Comenzando a nivel 14, puedes incrementar el poder de tus conjuros más simples. Cuando lanzas un conjuro de mago de nivel 5 o menos que provoque daño, puedes realizar daño máximo con ese conjuro.

La primera vez que hagas esto, no sufres efectos adversos. Si usas este rasgo otra vez antes de finalizar un descanso prolongado, sufres 2d12 de daño necrótico por cada nivel del conjuro, inmediatamente después del lanzamiento. Cada vez que uses esta rasgo de nuevo antes de finalizar un descanso prolongado, el daño necrótico por nivel del conjuro se incrementa en 1d12. Este daño ignora resistencias e inmunidades.

PÍCARO

Haciendo señas a sus compañeros para que esperen, una mediana se arrastra hacia delante a través del salón de la mazmorra. Ella presiona su oreja contra la puerta, y entonces saca un juego de herramientas y coge la gazuza tan rápido como un pestaño. Luego desaparece en las sombras mientras su amigo guerrero avanza para pegar una patada a la puerta y abrirla.

Un humano acecha en las sombras de un callejón mientras su cómplice prepara su parte para la emboscada. Cuando su objetivo -un esclavista muy conocido- pasa por el callejón, el cómplice grita, el esclavista corre a investigar, y la hoja del asesino corta su garganta antes de que pueda hacer ningún sonido.

Aguantando una risilla, una gnomia mueve sus dedos y como por arte de magia eleva el manojito de llaves del cinturón del guardián. En un momento, las llaves están en su mano, la puerta de la celda está abierta y ella y sus compañeros son libres para poder escapar.

Los pícaros confían en la habilidad, el sigilo, y en las vulnerabilidades de sus enemigos para conseguir sacar ventaja en cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a prácticamente cualquier problema, demostrando un ingenio y versatilidad que es la piedra angular de cualquier buen grupo de aventureros.

HABILIDAD Y PRECISIÓN

Los pícaros dedican esfuerzo tanto a dominar el uso de una variedad de habilidades como a perfeccionar sus capacidades de combate, obteniendo una gran pericia que muy pocos personajes pueden conseguir. Muchos pícaros se centran en el sigilo y el engaño, mientras que otros refinan las habilidades que les ayudan en un entorno de mazmorras, tales como trepar, buscar, desarmar trampas, y abrir cerraduras.

En lo que se refiere al combate, los pícaros dan prioridad a la astucia sobre la fuerza bruta. Un pícaro prefiere hacer un golpe preciso, en el sitio exacto donde el ataque dañe lo más posible al objetivo, en lugar de desgastar a un oponente con un bombardeo de ataques. Los pícaros tienen un don casi sobrenatural para evitar el peligro, y algunos aprenden trucos mágicos para complementar sus otras capacidades.

UNA VIDA EN LAS SOMBRAS

En todos los pueblos y ciudades hay pícaros, la mayoría de ellos se ajustan a los peores estereotipos de su clase, viviendo como ladrones, asesinos, rateros, o estafadores. A menudo, estos sinvergüenzas se organizan en hermandades de ladrones o en familias criminales. Muchos pícaros actúan de forma independiente, pero incluso ellos algunas veces reclutan aprendices para ayudarlos en sus estafas y robos. Un número reducido de pícaros llevan una vida honesta como cerrajeros, investigadores, o exterminadores, lo que puede ser un trabajo peligroso en un mundo donde ratas gigantes y hombres rata acechan en las alcantarillas.

Como aventureros, los pícaros recaen en ambos lados de la ley. Algunos son duros criminales que deciden buscar su fortuna en montones de tesoros, mientras que otros toman una vida de aventura para escapar de la ley. Algunos han aprendido y perfeccionado sus habilidades con el único objetivo de infiltrarse en ruinas antiguas y criptas ocultas en busca de tesoros.

CREANDO UN PÍCARO

Mientras creas tu personaje pícaro, considera tu relación con la ley. ¿Tienes un pasado criminal o presente? ¿Estás escapando de la ley o de un jefe de alguna hermandad de ladrones? ¿Quizás dejaste tu hermandad en busca de mayores riesgos y recompensas? ¿Es la codicia lo que ten conduce en tus aventuras, o es otro deseo o ideal?

¿Cuál fue el detonante que hizo que te apartases de tu vida anterior? ¿Acaso un gran robo o estafa que salió terriblemente mal hizo que te replanteases tu profesión? ¿Quizás tuviste suerte y un buen golpe te dio las moneas que necesitabas para escapar de tu miserable vida?

¿Fue el deseo de viajar lo que finalmente te alejó de tu hogar? Quizás de repente te encontrabas separado de tu familia o mentor, y tuviste que encontrar nuevas formas de ganarte la vida. O quizás hiciste un nuevo amigo-otro miembro de tu grupo de aventuras- que te enseñó nuevas posibilidades de ganarse la vida y de usar tus talentos.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un pícaro rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, la Destreza debería ser tu puntuación de característica más alta. Haz que la Inteligencia sea la siguiente puntuación más alta si quieres destacar en la Investigación. Escoge Carisma en su lugar si planeas enfatizar el engaño y las interacciones sociales. Segundo, escoge el trasfondo criminal.

RASGOS DE CLASE

Como pícaro, ganas lo siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dados de golpe: 1d8 por nivel de pícaro.

Puntos de golpe a primer nivel: 8 + tu bono de Constitución.

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu bono de Constitución por cada nivel de pícaro después del primer nivel.

EL PÍCARO

Nivel	Bono de competencia	Ataque Furtivo	Rasgos
1º	+2	1d6	Ataque furtivo. Pericia. Canto de ladrones
2º	+2	1d6	Acción astuta
3º	+2	2d6	Arquetipo de pícaro
4º	+2	2d6	Mejora de puntuación de característica
5º	+3	3d6	Esquiva asombrosa
6º	+3	3d6	Pericia
7º	+3	4d6	Evasión
8º	+3	4d6	Mejora de puntuación de característica
9º	+4	5d6	Rasgo de Arquetipo de pícaro
10º	+4	5d6	Mejora de puntuación de característica
11º	+4	6d6	Talento seguro
12º	+4	6d6	Mejora de puntuación de característica
13º	+4	7d6	Rasgo de Arquetipo de pícaro
14º	+5	7d6	Sentido ciego
15º	+5	8d6	Mente resbaladiza
16º	+5	8d6	Mejora de puntuación de característica
17º	+6	9d6	Rasgo de Arquetipo de pícaro
18º	+6	9d6	Escurridizo
19º	+6	10d6	Mejora de puntuación de característica
20º	+6	10d6	Golpe de suerte

COMPETENCIAS

Armaduras: armaduras ligeras.

Armas: armas simples, ballesta de mano, espada larga y corta y estoque.

Herramientas: herramientas de ladrón.

Pruebas de salvación: Destreza e Inteligencia.

Habilidades: Escoge 4 entre Acrobacias, Atletismo, Engaño, Perspicacia, Intimidación, Investigación, Percepción, Actuación, Persuasión, Hurto, y Sigilo

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipamiento, además del equipo que te otorgue tu trasfondo:

- (a) un estoque o (b) una espada corta
- (a) un arco pequeño y carcaj con 20 flechas o (b) una espada corta.
- (a) un Equipo de ladrón, (b) un equipo de mazmorras, o (c) un equipo de explorador.
- Armadura de cuero, dos dagas, y herramientas de ladrón

PERICIA

A 1er nivel, escoge dos de tus competencias en habilidades, o una de tus competencias en habilidades y tu competencia con las herramientas de ladrón. Tu bonus de competencia será el doble para cualquier prueba de característica que hagas usando cualquiera de las competencias escogidas.

A nivel 6, puedes escoger dos más de tus competencias (habilidades o herramientas de ladrón) para ganar este beneficio.

ATAQUE FURTIVO

Empezando a 1er nivel, sabes como atacar sutilmente y aprovechar la distracción de un enemigo. Una vez por turno, puedes infligir un 1d6 extra de daño a una criatura que golpees con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.

No necesitas ventaja en la tirada de ataque si otro enemigo de tu objetivo está a 5 pies o menos de él, ese enemigo no está incapacitado, y tú no tienes desventaja en la tirada de ataque.

La cantidad de daño extra se incrementa a medida que ganas niveles en esta clase, como se muestra en la columna de Ataque Furtivo en la tabla del Pícaro.

CANTO DE LOS LADRONES

Durante tu entrenamiento de pícaro aprendiste la jerga de los ladrones, una mezcla secreta de dialectos, argot, y código que te permite esconder mensajes en lo que aparentemente sería una conversación normal. Solo otra criatura que conozca la jerga de los ladrones puede entender esos mensajes. Requiere cuatro veces más tiempo transmitir un mensaje de esta forma que hacerlo de manera convencional.

Además, entiendes una serie de signos y símbolos secretos usados para transmitir mensajes simples y cortos, como que un área es peligrosa o el territorio de una hermandad de ladrones, que hay un botín cercano, o que las

gentes de un lugar son presa fácil, o que existe un piso franco para los ladrones que estén escapando.

ACCIÓN ASTUTA

Empezando a 2º nivel, tu rapidez mental y tu agilidad te permiten moverte y actuar rápidamente. Puedes utilizar una acción extra en cada uno de tus turnos en combate. Puedes usar esta acción solamente para Desplazarte, Soltarte, o Esconderte.

ARQUETIPO DE PÍCARO

A 3er nivel eliges un arquetipo que se parezca a la forma en la que usas tus habilidades de pícaro. El arquetipo de Ladrón se detalla aquí; mira el Manual del Jugador para otros arquetipos. Tu elección te ofrecerá rasgos a 3er nivel y de nuevo a los niveles 9, 13 y 17.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcances el 4º nivel, y de nuevo en el 8º, 10º, 12º, 16º, y 19º nivel, puedes incrementar una puntuación de característica a tu antojo en 2, o puedes incrementar 2 puntuaciones de características a tu antojo en 1. Como norma general no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este método.

ESQUIVA ASOMBROSA

Empezando en 5º nivel, cuando un atacante que puedes ver te golpea con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que sufras por parte de tu atacante.

EVASIÓN

Comenzando a 7º nivel, puedes esquivar ágilmente algunos efectos de área, como por ejemplo el aliento ardiente de un dragón rojo o un hechizo de tormenta de hielo. Cuando estás sujeto a un efecto que te permite hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, en lugar de eso no sufres ningún daño si tienes éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad de daño si fallas la tirada.

TALENTO SEGURO

En el 11º nivel, has refinado tus habilidades hasta casi la perfección. Siempre que hagas una prueba de característica que te permita añadir tu bonus de competencia, si en la tirada d20 obtienes un 9 o menor puedes tratarlo como un 10.

SENTIDO CIEGO

Empezando a 14º nivel, si eres capaz de escuchar, eres consciente de dónde se encuentra cualquier criatura escondida o invisible a 10 pies o menos de ti.

MENTE ESCURRIDIZA

A 15º nivel, has adquirido una fuerza mental excepcional. Obtienes competencia en tiradas de salvación de Sabiduría.

ESCURRIDIZO

Empezando a 18º nivel, eres tan evasivo que raramente los atacantes tienen ventaja contra ti. Ninguna tirada

de ataque tiene ventaja contra ti mientras no estés incapacitado.

GOLPE DE SUERTE

A 20º nivel, tienes un don asombroso para acertar cuando necesitas hacerlo. Si tu ataque no golpea a un objetivo que está dentro de tu rango, puedes convertir el fallo en un golpe. Además, si fallas en una prueba de característica, puedes tratar la tirada d20 como un 20.

Una vez que hayas usado este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que hayas completado un descanso corto o largo.

ARQUETIPOS DE PÍCARO

Los pícaros tienen muchos rasgos en común, incluyendo su énfasis en perfeccionar sus habilidades, su preciso y mortífero acercamiento en combate, y sus rápidos y crecientes reflejos. Sin embargo, cada pícaro puede dirigir esos talentos en diferentes direcciones, personificando los arquetipos de pícaro. El arquetipo de tu elección es un reflejo de cómo enfocas a tu pícaro -no es necesariamente una indicación de la profesión que hayas elegido, sino una descripción de tus técnicas preferidas.

LADRÓN

Perfeccionas tus habilidades en las artes del robo. Ladrones, bandidos, rateros, y otros criminales son los que normalmente siguen este arquetipo, pero también lo hacen los pícaros que prefieren pensar en ellos mismos como buscadores de tesoros profesionales, exploradores, saqueadores, e investigadores. Además de mejorar tu agilidad y sigilo, aprendes habilidades útiles para adentrarte en ruinas antiguas, leer lenguas extrañas, y usar objetos mágicos que normalmente no podrías.

MANOS RÁPIDAS

Empezando a 3er nivel, puedes usar la acción extra que te otorga tu Acción Astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de manos), usar tus herramientas de ladrón para desarmar una trampa o abrir una cerradura, o para ejecutar la acción de Usar un Objeto.

TRABAJO EN EL SEGUNDO PISO

Cuando escoges este arquetipo a 3er nivel, ganas la habilidad de trepar más rápido de lo normal; trepar ya no te costará movimiento extra. Además, cuando haces un salto mientras corres, la distancia que abarcas incrementa en un número de pies igual a tu modificador de Destreza.

SIGILO SUPREMO

Empezando a 9º nivel, tienes ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

USAR OBJETO MÁGICO

A 13º nivel, has aprendido tanto sobre como funciona la magia que puedes improvisar el uso de objetos incluso cuando no están pensados para que tú puedas usarlos. Ignoras todos los requerimientos de clase, raza, y nivel para el uso de objetos mágicos.

REFLEJOS DE LADRÓN

Cuando alcanzas el nivel 17º, te has convertido en un experto en tender emboscadas y escapar rápidamente

del peligro. Puedes usar dos turnos durante la primera ronda de cualquier combate. En el primero de tus turnos puedes usar con normalidad tu iniciativa y en el segundo usas tu iniciativa menos 10. No puedes usar esta característica cuando estás sorprendido.



CAPÍTULO 4. PERSONALIDAD Y TRASFONDO.

Los personajes están definidos por mucho más que su raza y su clase. Son individuos que tienen sus propias historias, intereses, conexiones, y capacidades más allá de la definición de la clase y la raza. En este capítulo se explican los detalles que distinguen a un personaje de otro, incluyendo lo más básico como el nombre y la descripción física, las reglas del trasfondo y las lenguas, y las características más sutiles de la personalidad y el alineamiento.

DETALLES DEL PERSONAJE

Puede que el nombre de tu personaje y sus características físicas sean las primeras cosas que los otros jugadores aprendan sobre ti. Merece la pena pararse a pensar acerca de cómo esas características reflejan al personaje que tienes en mente.

NOMBRE

La descripción de la raza de tu personaje incluye nombres de ejemplo para los miembros de esa raza. Piensa bien en qué nombre usarás incluso si va a ser uno de esa lista.

SEXO

Puedes jugar con un personaje femenino o masculino sin tener que preocuparte de ganar ningún tipo de habilidad especial. Piensa en qué medida tu personaje no se conforma o atiene a las expectativas que tiene su cultura sobre su sexo, género, y comportamiento sexual.

Por ejemplo, un drow sacerdote varón se opone a las divisiones tradicionales de las sociedades drow, lo que podría ser una razón para que tu personaje abandonase esa sociedad y saliese a la superficie.

TIKA Y ARTEMIS: CONTRASTANDO PERSONAJES

Los detalles en este capítulo ofrecen grandes diferencias de configuración para diferenciar tu personaje de cualquier otro. Observa los dos siguientes guerreros humanos:

Procedente de las tierras de Dragonlance, Tika Waylan fue una temeraria adolescente con una infancia muy dura. Hija de un ladrón, escapó de casa y practicó el oficio de su padre en las calles de Solace. Cuando intentó robar al propietario de la Posada del Último Hogar, éste la pilló, la tomó bajo su protección y la empleó como camarera. Pero cuando los ejércitos draconianos devastaron la ciudad de Solace y destruyeron la posada, la necesidad forzó a Tika a meterse de lleno en la vida de aventurera junto a los amigos que había hecho en su niñez. Su talento como guerrera (un sartén sigue siendo una de sus armas favoritas) combinado con su historia en las calles le proporcionan unas incalculables capacidades para su carrera como aventurera.

Artemis Entreri creció en las calles de Calimport, en los Reinos Olvidados. Usaba su ingenio, fuerza, y destreza para conseguir su pedazo de territorio en uno de los cientos de poblados pobres de chabolas que había en la ciudad. Después de varios años, terminó atrayendo la atención de una de las hermandades de ladrones más poderosas de la ciudad, y a pesar de su edad, ascendió rápidamente dentro de ella. Artemis se convirtió en uno de los asesinos predilectos de uno de los altos cargos militares de la ciudad, quien lo mandó a la lejana Icewind Dale a recuperar unas gemas robadas. Es un asesino profesional, retándose constantemente a sí mismo para mejorar sus habilidades.

Tika y Artemis son los dos humanos y guerreros (con alguna experiencia como pícaros), que tienen una alta puntuación en Destreza y Fuerza, pero ahí es donde acaban las similitudes.

No necesitas estar condicionado a las notaciones binarias del sexo y el género. Por ejemplo, el dios elfo Corellon Larethian siempre es visto como un ser andrógino o hermafrodita, y algunos elfos en estos mundos están creados a imagen y semejanza de Corellon. También podrías jugar el papel de un personaje femenino que se presenta a sí misma como un hombre, un hombre que se siente atrapado en el cuerpo de una mujer, o por ejemplo una enana barbuda que odia que la tomen por un varón. De cualquier modo, la orientación sexual de tu personaje es decisión tuya.

ALTURA Y PESO

Puedes decidir la altura y el peso de tu personaje, usando la información ofrecida en la descripción de tu raza o en la tabla de Altura y Peso Aleatorios. Piensa en cómo tus puntuaciones de característica podrían decir algo sobre su altura y su peso. Un personaje débil pero ágil puede que sea delgado. Un personaje fuerte y resistente puede que sea alto o simplemente grueso.

Si quieres, puedes lanzar un dado para generar aleatoriamente el peso y la altura de tu personaje en base a la Tabla de Altura y Peso Aleatorios. La tirada que consigas en la columna del Modificador de Altura determinará la altura adicional de un personaje (en pulgadas) por encima de la altura base. Ese mismo número multiplicado por la tirada o por el número especificado en la columna del Modificador de Peso determinará el peso adicional del personaje (en libras) por encima del peso base.

ALTURA Y PESO ALEATORIOS

Raza	Altura base	Mod. Altura	Peso base	Mod. Peso
Elfo, alto	4'6"	+2d10	90 lb.	x (2d6) lb.
Elfo, bosques	4'6"	+2d10	100 lb.	x (2d6) lb.
Enano, colinas	3'8"	+2d4	115 lb.	x (2d6) lb.
Enano, montañas	4'	+2d4	130 lb.	x (2d6) lb.
Humano	4'8"	+2d10	110 lb.	x (2d4) lb.
Mediano	2'7"	+2d4	35 lb.	x 1 lb.

Por ejemplo, como humana, Tika tiene una altura de 4 pies y 8 pulgadas más 2d10 pulgadas. Su jugador lanza una tirada de 2d10 y obtiene un total de 12, así que Tika mide 5 pies y 8 pulgadas de alto. Entonces el jugador usa esa misma tirada de 12 y lo multiplica por 2d4 libras. Su tirada de 2d4 es 3, así que Tika tiene un peso adicional de 36 libras (12 x 3) sumado a sus 110 libras de peso base, por lo que tiene un peso total de 146 libras.

OTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Puedes elegir la edad y el color del pelo, ojos y piel de tu personaje. Para darle un toque distintivo, quizás quieras darle a tu personaje una característica inusual o memorable, como una cicatriz, una cojera, o un tatuaje

ALINEAMIENTO

Una típica criatura en los mundos de Dungeons & Dragons tiene un alineamiento, que en grandes rasgos describe su moral y sus aptitudes personales. Un alineamiento es una combinación de dos factores: uno identifica la moralidad (bueno, malvado o neutral), y el

otro describe aptitudes para con la sociedad y el orden establecido (legal, caótico o neutral). Por lo tanto, nueve distintos alineamientos definen las posibles combinaciones.

Este breve resumen de los nueve alineamientos describe el comportamiento típico de una criatura con ese alineamiento. Es posible que el comportamiento típico de un individuo sea diferente al de otro, muy poca gente es capaz de llevar a rajatabla los preceptos de su alineamiento.

Legal bueno (LB) se puede contar con que las criaturas harán lo que la sociedad cree que es lo correcto. Los dragones dorados, paladines, y la mayoría de los enanos son legales buenos.

Neutral bueno (NB) la gente hace lo que puede para ayudar a los demás de acuerdo a sus necesidades. Muchos celestiales, algunos gigantes de las nubes, y la mayoría de los gnomos son neutrales buenos.

Caótico bueno (CB) las criaturas actúan según les dicta su conciencia, sin preocuparse por lo que esperan los demás. Los dragones de bronce, muchos elfos, y los unicornios son caóticos buenos.

Legal neutral (LN) los individuos actúan acorde a la ley, tradiciones, o códigos personales. Muchos monjes y hechiceros son legales neutrales.

Neutral (N) es el alineamiento de aquellos que prefieren mantenerse al margen de cuestiones morales y no pertenecer a ningún bando, haciendo lo que ellos creen que es lo mejor en cada momento. Los hombres lagarto, la mayoría de los druidas, y muchos humanos son neutrales.

Caótico neutral (CN) estas criaturas hacen lo que les apetece, valorando su libertad por encima de todo. Muchos bárbaros y pícaros, y algunos bardos, son caóticos neutrales.

Legal malvado (LM) las criaturas cogen metódicamente aquello que quieren, dentro de los límites de su tradición, lealtad, u orden. Los demonios, dragones azules, y los trasgos son legales malvados.

Neutral malvado (NM) es el alineamiento de aquellos que hacen lo que sea necesario para salirse con la suya, sin compasión ni escrúpulos. Muchos drow, algunos gigantes de las nubes, y yugoloths son neutrales malvados.

Caótico maligno (CM) las criaturas actúan con una violencia arbitraria, impulsados por su codicia, su odio o su sed de sangre. Los demonios, dragones rojos, y orcos son caóticos malignos.

ALINEAMIENTO EN EL MULTIVERSO

Para muchas criaturas pensantes, el alineamiento es una decisión moral. Los humanos, enanos, elfos, y otras razas humanoides pueden elegir si seguir los caminos del bien o del mal, de la ley o del caos. De acuerdo a los mitos, los dioses de alineamiento bueno que crearon estas razas les otorgaron la libertad para que pudieran escoger sus caminos morales, sabiendo que lo bueno sin libertad, es como la esclavitud.

Sin embargo, las deidades malignas que crearon otras razas, las hicieron para que las sirvieran. Esas razas tienen unas fuertes tendencias a seguir la naturaleza de sus dioses desde el día de su nacimiento. La mayoría de los orcos comparten la naturaleza salvaje y violenta del dios

orco, Gruumsh, y tienden hacia lo maligno. Incluso si un orco escoge un alineamiento bueno, él estará luchando contra su naturaleza durante toda su vida. (Incluso los semiorcos se siente atraídos constantemente por la influencia del dios orco.)

El alineamiento es una parte esencial de la naturaleza de los celestiales y los demonios. Un diablo no escoge ser legal maligno, y no tiende a ser legal maligno, simplemente es legal maligno en esencia. Si de alguna forma dejase de ser legal maligno, dejaría de ser un diablo.

La mayoría de las criaturas que no tienen capacidad de pensamiento racional no tienen alineamiento -son no alineadas. Una criatura así es incapaz de hacer una elección moral o ética debido a su naturaleza de bestia. Los tiburones son depredadores salvajes, por ejemplo, pero no son malignos; no tienen alineamiento.

LENGUAJES

Tu raza indica los lenguajes que tu personaje puede hablar de forma predeterminada, y puede que tu trasfondo te de acceso a uno o más lenguajes adicionales de tu elección. Anota esos lenguajes en tu hoja de personaje.

Escoge tus lenguajes de la tabla de Lenguajes Estándar, o elije uno que sea común en tu campaña. Con el permiso de tu DM, puedes escoger un lenguaje de la tabla de Lenguajes Exóticos o un lenguaje secreto, como la jerga de los ladrones o la lengua de los druidas.

Algunos de estos lenguajes son realmente familias o lenguajes con muchos dialectos. Por ejemplo, el lenguaje Primordial incluye los dialectos Auran, Aquan, Igneo, y Terrano, uno por cada plano elemental. Las criaturas que hablan distintos dialectos de un mismo lenguaje pueden comunicarse unas con otras.

LENGUAJES ESTANDAR

Lenguaje	Hablantes típicos	Alfabeto
Común	Humanos	Común
Élfico	Elfos	Élfico
Enano	Enanos	Enano
Gigante	Ogros, gigantes	Enano
Gnomo	Gnomos	Enano
Goblin	Goblinoides	Enano
Mediano	Medianos	Común
Orco	orc	Enano

LENGUAJES EXÓTICOS

Lenguaje	Hablantes típicos	Alfabeto
Abisal	Demonios	Infernal
Celestial	Celestiales	Celestial
Dracónico	Dragones, Dracónidos	Dracónido
Infernal	Diablos	Infernal
Infracomún	Comerciantes de la infraoscuridad	Élfico
Habla profunda	Azotamentes, Contempladores	--
Primordial	Elementales	Enano
Silvano	Criaturas feéricas	Élfico

CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Construir la personalidad de tu personaje-el conjunto de características, peculiaridades, hábitos, creencias, y defectos que le dan a una persona una identidad única-te ayudarán a traerlo a la vida mientras juegas. Aquí presentamos cuatro categorías de características: rasgos personales, ideales, lazos y defectos. Más allá de estas categorías, piensa acerca de las frases o palabras favoritas de tu personaje, tics y gestos habituales, vicios y manías, y cualquier cosa que puedas imaginar.

Cada trasfondo que se presenta más adelante en este capítulo incluye sugerencias sobre características que podrías usar para fomentar tu imaginación. No estás ligado a esas opciones, pero son un buen punto de partida.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Dale a tu personaje dos rasgos de personalidad. Los rasgos de personalidad son formas pequeñas y simples para ayudar a diferenciar a tu personaje de cualquier otro personaje. Tus rasgos de personalidad deberían contarte algo interesante y divertido sobre tu personaje. Deberían ser autodescripciones específicas sobre qué hace que tu personaje destaque. “Soy inteligente” no es un buen rasgo, porque describe a muchos personajes. “He leído cada uno de los libros de Candelero” te cuenta algo específico sobre los intereses y la disposición de tu personaje.

Los rasgos de personalidad quizás describan las cosas que le gustan a tu personaje, sus logros pasados, cosas que tu personaje teme o que no le gustan, tu comportamiento o costumbres, o la influencia que tienen en él sus puntuaciones de característica.

Un buen punto de partida para empezar a pensar sobre los rasgos de personalidad es fijarse en tus puntuaciones de característica más alta y más baja y definir un rasgo relacionado con ellas. Puede ser tanto positivo como negativo: quizás trabajaste muy duro para tener una baja puntuación, o puedes ser arrogante en relación a tu puntuación más alta.

IDEALES

Describe un ideal que de fuerzas a tu personaje. Tus ideales son aquellas cosas en las que crees con mayor fuerza, tus fundamentos morales y principios éticos que te hacen actuar de la forma en que actúas. Los ideales engloban todo desde tus metas en la vida hasta tus creencias más básicas.

Puede que los ideales respondan cualquiera de estas preguntas: ¿Qué principios no traicionarías nunca? ¿Por qué te sacrificarías? ¿Qué te impulsa a actuar y te guía hacia tus objetivos y ambiciones? ¿Cuál es la cosa más importante por la que luchas?

Puedes elegir cualquier ideal que quieras, pero el alineamiento de tu personaje es un buen punto de partida para empezar a definirlos. Cada trasfondo de este capítulo incluye seis sugerencias de ideales. Cinco de ellos están ligados a aspectos del alineamiento: legal, caos, bueno, malvado, y neutral. El último tiene más que ver con el trasfondo en particular que con perspectivas éticas o morales.

VÍNCULOS

Crea un vínculo para tu personaje. Los vínculos representan la conexión del personaje con la gente, lugares, y

eventos en el mundo. Te atan a cosas relacionadas con tu trasfondo. Quizás te inspiren heroísmo, o te dirijan a actuar en contra de tus propios intereses si se encuentran en peligro.

Pueden funcionar de forma parecida a los ideales, alentando a un personaje hacia sus motivaciones y metas.

Los vínculos quizás responda alguna de estas preguntas: ¿De qué persona te preocupas más? ¿Con que lugar sientes una conexión especial? ¿Cuál es tu posesión más preciada?

Quizás tus lazos estén atados con tu clase, tu raza, o algún otro aspecto de la historia o personalidad de tu personaje, puede que ganes nuevos lazos en el transcurso de tus aventuras.

DEFECTOS

Por último, escoge un defecto para tu personaje. La debilidad de tu personaje representa algún vicio, comportamiento compulsivo, miedo o debilidad-en particular, cualquier cosa que alguien podría aprovechar para arruinarte o hacer que actúes en contra de tus propios intereses. Más importante que un rasgo de personalidad negativo, un defecto puede que responda a cualquiera de estas preguntas: ¿Qué es lo que te pone rabioso? ¿A qué persona concepto o evento le tienes terror? ¿Cuales son tus vicios?

INSPIRACIÓN

La inspiración es una regla que el Director de Juego puede usar para recompensarte por jugar con tu personaje de forma que refleje sus rasgos personales, ideales, lazos y debilidades. Usando la inspiración, puedes confiar en tu rasgo de personalidad de compasión por los oprimidos para obtener ventaja en las negociaciones con el Príncipe Mendigo. O la inspiración podría permitirte hacer acopio de tus lazos para la defensa de tu pueblo natal para superar los efectos de un hechizo que te han lanzado.

GANANDO INSPIRACIÓN

Tu Director de Juego puede darte inspiración por muchas razones. Normalmente se otorgan cuando actúes acorde a tus rasgos personales, a tus debilidades o lazos, o simplemente por actuar con tu personaje de forma convincente. Tu director de Juego te dirá como ganar inspiración en el juego.

O tienes inspiración o no la tienes- no puedes almacenar múltiples “inspiraciones” para usarlas después.

RECUADRO TIKA Y ARTEMIS: DETALLES DE PERSONAJE

Considera como los nombres Tika Waylan y Artemis Entreri posiciona a estos personajes separados uno de otro y refleja sus personalidades. Tika es una mujer joven con la determinación de demostrar que ya no es ninguna niña, y su nombre la hace sonar joven y normal. Artemis Entreri viene de una tierra exótica y usa un nombre mucho más misterioso.

Tika tiene diecinueve años al inicio de su aventura y tiene pelo castaño, ojos verdes, piel clara con pecas, y un lunar en su cadera derecha. Artemis es un hombre pequeño, compacto, delgado y musculoso. Tiene unas facciones anguladas y pomulos prominentes, y siempre parece que necesite afeitarse. Su pelo negro azabache es frondoso, pero sus ojos son grises y sin vida-delatando el vacío de su vida y su alma.

USANDO LA INSPIRACIÓN

Si tienes inspiración, puedes usarla cuando realices una tirada de ataque, tirada de salvación, o prueba de característica. Gastar tu inspiración te proporciona ventaja en tu siguiente tirada.

Además, si tienes inspiración, puedes recompensar a otro jugador por buena interpretación, por pensar de forma inteligente, o implemente por hacer algo emocionante en la partida. Cuando otro jugador hace algo que contribuye realmente a la historia de una forma divertida e interesante, puedes pasarle tu inspiración.

TRASFONDOS

Cada historia tiene un principio. El trasfondo de tu personaje revela de dónde vienes, cómo te convertiste en un aventurero, y cuál es tu lugar en el mundo. Puede que tu guerrero haya sido un valiente caballero o un soldado veterano. Tu hechicero pudo haber sido un sabio o un artesano. Tu pícaro quizás ha estado en una hermandad de ladrones o ha actuado en grandes audiencias como bufón.

Escoger un trasfondo te proporciona pistas importantes sobre la identidad de tu personaje. La pregunta más importante acerca de tu trasfondo es ¿qué ha cambiado?. ¿Por qué dejaste de hacer lo que sea que describe tu trasfondo para empezar una vida de aventurero? ¿De dónde sacaste el dinero para tu equipo inicial, o, si vienes de un trasfondo adinerado, por qué no tienes más dinero? ¿Cómo aprendiste las habilidades de tu clase? ¿Qué es lo que te separa de la gente normal que comparte tu trasfondo?

Los trasfondos de ejemplo de este capítulo otorgan beneficios concretos (características, competencias y lenguajes) y sugerencias de interpretación.

COMPETENCIAS

Cada trasfondo otorga al personaje competencia en dos habilidades. Las habilidades son descritas en el capítulo 7.

Además, la mayoría de trasfondos le al personaje una competencia con una o más herramientas. Las herramientas y las competencias con herramientas están explicadas en el capítulo 5.

Si un personaje ganase la misma competencia de dos fuentes diferentes, podrá escoger una competencia diferente del mismo tipo (habilidad o herramienta).

LENGUAJES

Algunos trasfondos permiten que los personajes aprendan lenguajes adicionales además de los otorgados por la raza. Mira “Lenguajes” en los apartados anteriores en este capítulo.

EQUIPAMIENTO

Cada trasfondo otorga un conjunto inicial de equipamiento. Si usas la regla opcional del capítulo 5 para gastar dinero en equipo, no recibirás el equipamiento inicial de tu trasfondo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Un trasfondo contiene características personales sugeridas basadas en tu trasfondo. Puedes escoger características, hacer tiradas para escogerlas de forma alea-

TIKA Y ARTEMIS: CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Tika y Artemis tienen diferentes rasgos personales. A Tika Waylan no le gusta la ostentación y tiene miedo a las alturas por culpa de una mala caída durante su carrera como ladrona. Artemis Entreri siempre está preparado para lo peor y se mueve rápido y con seguridad.

Considera sus ideales. Tika Waylan es inocente, casi como una niña, creyendo en el valor de la vida y la importancia de apreciar a todo el mundo. Con un alineamiento neutral bueno, ella personifica los ideales de la vida y el respeto. Artemis Entreri nunca permite que sus emociones lo controlen, y constantemente se pone a prueba a sí mismo para mejorar sus habilidades. Su alineamiento legal maligno le otorga ideales de imparcialidad y ansia de poder.

El vínculo de Tika Waylan es la Posada del Último Hogar. El propietario de la posada le dio una nueva oportunidad para vivir, y su amistad con sus amigos aventureros se forjó durante su trabajo allí. Su destrucción por parte de los ejércitos dracónidos asaltantes otorga a Tika una razón muy personal para odiarlos con toda su alma. Su vínculo podría escribirse como “Haré lo que sea necesario para castigar los ejércitos dracónidos por la destrucción de la Posada del Último Hogar.”

El vínculo de Artemis Entreri es extraño, con su paradójica relación con Drizzt Do'Urden, su igual en el manejo de la espada y firme determinación. En su primera batalla con Drizzt, Artemis reconoció algo de él en su oponente, algún indicio de que si su vida hubiera sido diferente, quizás habría acabado con una vida más parecida a la del heroico drow. Desde ese momento, Artemis es más que un asesino criminal -es un antihéroe, instigado por su rivalidad con Drizzt. Su vínculo podría escribirse como “No descansaré hasta que haya demostrado que soy mejor que Drizzt Do'Urden.”

Cada uno de estos personajes también tiene una importante debilidad. Tika Waylan es inocente y emocionalmente vulnerable, más joven que sus compañeros y le molesta mucho que ellos sigan pensando en ella como la niña que conocieron años atrás. Es posible que sea tentada a actuar en contra de sus principios si se convence de que conseguir algo en concreto podría demostrar su madurez. Artemis Entreri se siente completamente ajeno a ninguna relación personal y solo quiere estar solo.

toria, o usar las sugerencias como inspiración para usar características de tu propia creación.

PERSONALIZANDO UN TRASFONDO

Es posible que estés interesado en ajustar algunas de las características de un trasfondo de forma que encaje mejor con tu personaje o con tu campaña. Para ajustar un trasfondo, puedes reemplazar una característica por otra, escoger dos habilidades cualesquiera, y escoger un total de dos competencias con herramientas o lenguajes de los trasfondos de ejemplo. Puedes usar el conjunto de equipamiento de tu trasfondo o gastar dinero en equipo como se describe en el capítulo 5. (Si gastas dinero, no puedes escoger el conjunto de equipamiento inicial de tu clase.) Por último, escoge dos rasgos de personalidad, un ideal, un vínculo, y un defecto. Si no encuentras una característica que concuerde con el trasfondo que estás buscando, trabaja con tu Director de juego para crear una.

ACÓLITO

Has pasado tu vida al servicio de un templo dedicado a un dios o panteón específico. Actúas como intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo de los mortales, la realización de ritos sagrados y ofreciendo sacrificios con el fin de conducir a los fieles en la presencia de lo divino. Esto no significa que tu eres un clérigo, realizar ritos sagrados no es lo mismo que la canalización de la energía divina.

Elije un dios, un panteón de dioses o algún otro ser cuasi divino, y habla con tu DM para detallar la natura-

TIKA Y ARTEMIS: TRASFONDOS

Tika Waylan y Artemis Entreri vivieron sus años de niñez como bribones en las calles. La siguiente etapa en la carrera de Tika como camarera realmente no la cambió, así que ella quizás escogería un trasfondo de bribón, ganando competencia en las habilidades de Hurto y Sigilo, y aprendiendo las herramientas del comercio de los ladrones. Artemis está más definido por su trasfondo de criminal, otorgándole habilidades como Engañar y Sigilo, además de competencia con las herramientas de ladrón y venenos.

leza de tus servicios religiosos. ¿Realizabas funciones menores en un templo, viviendo allí desde la infancia ayudando a los sacerdotes en los ritos sagrados? ¿O eras un sumo sacerdote que de pronto experimentó una llamada para servir a tu dios de una forma diferente? O tal vez eras el líder de un culto pequeño fuera de cualquier estructura establecida del templo o incluso un grupo ocultista que sirvió a un maestro diabólico que ahora se niega a seguir.

Competencias en habilidades: Percepción, Religión

Lenguajes: dos de tu elección

Equipo: un símbolo sagrado (un regalo de cuando entraste en el sacerdocio), un libro de oraciones o rueda de plegarias, 5 barritas de incienso, vestiduras, un conjunto de ropa común y un cinturón con una bolsa que contiene 15 po.

RASGO: REFUGIO DE LOS FIELES

Como acólito, tu mereces el respeto de aquellos que comparten tu fe, y se pueden realizar las ceremonias religiosas de tu deidad. Tu y tus compañeros de aventuras podéis esperar recibir sanación gratuita y atención en un templo, santuario, u otra presencia establecida de vuestra fe, aunque debes proporcionar los componentes materiales necesarios para los hechizos. Aquellos que comparten tu religión te mantendrán (pero sólo a ti) en un estilo de vida modesto.

También podrías tener vínculos con un templo específico dedicado a la deidad o panteón elegido, y tienes una residencia allí. Este podría ser el templo que utilizas para realizar los servicios, si permaneces en buena relación con él, o un templo en el que has encontrado un nuevo hogar. Mientras estes cerca de tu templo, se puede llamar a los sacerdotes para asistencia, siempre y cuando la ayuda que solicitas no ponga en peligro a quien la realiza y permaneces en buena relación con tu templo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los acólitos son moldeados por su experiencia en templos o en otras comunidades religiosas. Su estudio de la historia y principios de su fe y sus relaciones con los templos, santuarios, o jerarquías afectan su manera de comportarse e ideales. Sus defectos pueden ser alguna hipocresía o idea herética oculta o un ideal o vínculo llevado al extremo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Idolatro a un héroe en particular de mi fe, y hago referencia constantemente a los hechos y el ejemplo de esa persona
- 2 Puedo encontrar un objetivo común entre los enemigos más feroces, empatizar con ellos y siempre trabajando hacia la paz

d8 Rasgo de Personalidad

- 3 Veo los presagios en cualquier acontecimiento y acción. Los dioses tratan de hablar con nosotros, sólo tenemos que escuchar
- 4 Nada puede hacer tambalear mi actitud optimista
- 5 Cito (o cito incorrectamente) los textos sagrados y proverbios en casi todas las situaciones
- 6 Soy tolerante (o intolerante) con otras religiones y respeto (o condeno) la adoración de otros dioses
- 7 He disfrutado de la buena comida, la bebida, y la alta sociedad entre la élite de mi templo. Te incomoda la vida ruda
- 8 He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia práctica en el trato con personas en el mundo exterior

IDEALES

d6 Ideales

- 1 Tradición. Las antiguas tradiciones de culto y sacrificio deben ser preservadas y defendidas. (Legal)
- 2 Caridad. Yo siempre trato de ayudar a los necesitados, sin importar el coste personal. (Bueno)
- 3 Cambio. Debemos ayudar a lograr los cambios en los que los dioses están trabajando constantemente en el mundo. (Caótica)
- 4 Poder. Espero que algún día llegue a la cima de la jerarquía religiosa de mi fe. (Legal)
- 5 Fe. Confío en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en que si trabajo duro, las cosas irán bien. (Legal)
- 6 Aspiración. Trato de probarme a mi mismo ser merecedor de los favores de mi dios, haciendo coincidir mis acciones en contra de su enseñanzas. (Cualquiera)

VÍCULOS

d6 Vínculos

- 1 Daré mi vida para recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho tiempo
- 2 Algún día me vengaré de la corrupta jerarquía del templo que me tachó de hereje
- 3 Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando mis padres murieron
- 4 Todo lo que hago es para la gente común
- 5 Voy a hacer cualquier cosa para proteger el templo donde serví
- 6 Busco preservar un texto sagrado que mis enemigos consideran herético y tratan de destruir

DEFECTO

d6 Defecto

- 1 Juzgo a otros con dureza, y a mi aún más severamente
- 2 Puse demasiada confianza en quienes ejercen el poder dentro de la jerarquía de mi templo
- 3 Mi piedad a veces me lleva a confiar ciegamente en los que profesan la fe en mi Dios
- 4 Soy inflexible en mi pensamiento
- 5 Yo soy desconfiado con los extraños y espero lo peor de ellos
- 6 Una vez que cojo un objetivo, me obsesiono con él en detrimento de todo lo demás en mi vida

CRIMINAL

Eres un criminal experimentado con un historial violando la ley. Has pasado mucho tiempo entre los otros criminales y todavía tienes contactos dentro del mundo del hampa.

Estas mucho más cerca que la mayoría de la gente del mundo de asesinato, robo y violencia que prevalece en los barrios bajos de la civilización, y has sobrevivido hasta este punto por burlarte de las reglas y reglamentos de la sociedad.

Competencias en habilidades: Engañar, Sigilo

Herramientas: Set de juego (dados de hueso o cartas), herramientas de ladrón

Equipo: una barra de hierro, un conjunto de ropa comun oscura incluyendo una capucha y un cinturón con una bolsa que contiene 15 po.

ESPECIALIDAD CRIMINAL

Hay muchos tipos de delincuentes, y dentro de un gremio de ladrones o una organización criminal similar, los miembros individuales tienen especialidades particulares. Incluso los criminales que operan fuera de esas organizaciones tienen fuertes preferencias por ciertos tipos de delitos en detrimento de otros.

ESPECIALIDAD CRIMINAL

d8	Especialidad	d8	Especialidad
1	Chantajista	5	Salteador de caminos
2	Desvalijador	6	Asesino a sueldo
3	Ejecutor	7	Carterista
4	Matón	8	Contrabandista

RASGO: CONTACTO CRIMINAL

Tienes un contacto fiable y de confianza que actúa como enlace con la red de otros delincuentes. Sabes cómo hacerles llegar mensajes y te los envían mediante el contacto, incluso a grandes distancias; específicamente, conoces los mensajeros locales, maestros de caravana corruptos, y los marineros de mala muerte que te pueden entregar mensajes.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Puedes parecer un villano en la superficie, y muchos de ellos lo son hasta la médula. Pero algunos tienen una abundancia de encanto, que si no es una característica redentora.

Puede haber honor entre ladrones, pero los criminales rara vez muestran ningún respeto por la ley

VARIANTE CRIMINAL: ESPÍA

Aunque tus capacidades no son muy diferentes de los de un ladrón o contrabandista, aprendiste y practicaste en un contexto muy diferente: el de un agente de espionaje...

RASGOS DE PERSONALIDAD

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Siempre tengo un plan para saber qué hacer cuando las cosas van mal.
- 2 Yo siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levantar la voz o dejar que mis emociones me controlen.
- 3 La primera cosa que hago en un lugar nuevo es tomar nota de las ubicaciones de todo lo valioso, o donde esas cosas podrían estar ocultas.
- 4 Yo prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo
- 5 Soy increíblemente lento para confiar. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar
- 6 No le presto atención a los riesgos de una situación. Nunca
- 7 La mejor manera para mí de llegar a hacer algo es decirme que no puedo hacerlo.
- 8 Golpeo al menor insulto

IDEALES

d6 Ideales

- 1 Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)
- 2 Libertad. Las cadenas están hechas para romperse, igual que a aquellos que las forjaron. (Caótico)
- 3 Caridad. Robo a los ricos para que pueda ayudar a las personas necesitadas. (Bueno)
- 4 Codicia. Voy a hacer todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (Malvado)
- 5 Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y todo el mundo puede hacer un viaje por la laguna Estigia, no me importa. (Neutral)
- 6 Redención. Hay una chispa de bondad en todos. (Bueno)

VÍCULOS

d6 Vínculos

- 1 Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.
- 2 Mis ganancias mal ganadas van a mantener a mi familia.
- 3 Algo importante me fue cogido, y mi objetivo es robarlo de vuelta.
- 4 Voy a ser el ladrón más grande que jamás haya existido.
- 5 Yo soy culpable de un terrible crimen. Espero que pueda redimirme por ello.
- 6 Alguien que amaba murió a causa de un error que hice. Nunca volverá a suceder.

DEFECTO

d6 Defecto

- 1 Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.
- 2 Cuando me enfrento a una elección entre el dinero y mis amigos, por lo general elijo el dinero.
- 3 Si hay un plan, yo lo olvidaré. Si lo olvido, lo voy a ignorar.
- 4 Tengo un "algo" que revela cuando estoy mintiendo.
- 5 Yo doy la vuelta y corro cuando las cosas se ven o ponen mal.
- 6 Una persona inocente está en la cárcel por un crimen que cometí. Y no me arrepiento de eso.

HÉROE DEL PUEBLO

Vienes de una clase social humilde, pero estás destinada para mucho más. Ya la gente de tu pueblo natal te consideran como su campeón, y tu destino te llama a estar en contra de los tiranos y los monstruos que amenazan a la gente común en todas partes.

Competencias en habilidades: Manejo de Animales, Supervivencia

Herramientas: un tipo de herramientas de artesanos, vehículos (tierra)

Equipo: un conjunto de herramientas de artesano (de tu elección), una pala, una olla de hierro, un conjunto de ropa común y un cinturón con una bolsa que contiene 10 po.

DEFINICIÓN DEL EVENTO

Antes de convertirte en un héroe has ejercido una profesión sencilla entre los campesinos, tal vez como granjero, minero, siervo, pastor, leñador, o sepulturero. Pero algo sucedió que fijo un camino diferente y que te marcó para realizar cosas más grandes. Escoje al azar o determina un acontecimiento decisivo que te marca como un héroe del pueblo.

DEFINICIÓN DEL EVENTO

d10 Rasgo de Personalidad

- 1 Me alcé en contra de los agentes de un tirano.
- 2 Salvé a la gente durante un desastre natural.
- 3 Me quedé solo contra un terrible monstruo.
- 4 Le robé a un mercader corrupto para ayudar a los pobres.
- 5 Encabecé una milicia para luchar contra un ejército invasor.
- 6 Entré en el castillo de un tirano y robé armas para armar al pueblo.
- 7 Entrené al campesinado a utilizar instrumentos de la granja como armas contra los soldados de un tirano.
- 8 Un señor rescindió un decreto impopular después de dirigir un acto simbólico de protesta en contra de ella.
- 9 Una criatura celestial, un vidente, o similar me dio una bendición o me ha revelado mi origen secreto.
- 10 Fui reclutado en el ejército de un señor, ascendí con el liderazgo y fui elogiado por mi heroísmo.

RASGO: HOSPITALIDAD RÚSTICA

Dado que vienes de las filas de la gente común, encajas entre ellos con facilidad. Puedes encontrar un lugar para esconderte, descansar o recuperarte entre otros comuneros, a menos que hayas demostrado ser un peligro para ellos. Te protejeran de la ley o de cualquier otra persona que te busque, aunque no arriesgarán sus vidas por ti.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Un héroe popular es una persona común, para bien o para mal. La mayoría de los héroes populares ven en sus humildes orígenes como una virtud, no un defecto, y sus comunidades de origen siguen siendo muy importantes para ellos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras.
- 2 Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda.
- 3 Cuando me concentro en algo, lo sigo sin desviarme sin importarme nada lo que se interponga en mi camino.
- 4 Tengo un fuerte sentido de juego limpio y siempre trato de encontrar la solución más equitativa a los argumentos.
- 5 Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás.
- 6 Pensar es para otros. Yo prefiero la acción.
- 7 Hago mal uso de palabras largas en un intento de parecer más inteligente.
- 8 Me aburro fácilmente. ¿Cuándo voy a seguir adelante con mi destino?

IDEALES

d6 Ideales

- 1 Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno)
- 2 Equidad. Nadie debe tener un trato preferencial ante la ley y nadie está por encima de la ley. (Legal)
- 3 Libertad. Los tiranos no s deben permitir para oprimir al pueblo. (Caótica)
- 4 Poder. Si me hago fuerte, podre omar lo que quiero, lo que yo merezco. (malvado)
- 5 Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. (Neutral)
- 6 Destino. Nada ni nadie me puede dirigir lejos de mi más alta vocación. (Cualquiera)

VÍCULOS

d6 Vínculos

- 1 Tengo una familia, pero no tengo ni idea de dónde están. Un día, espero volver a verlos.
- 2 He trabajado la tierra, yo amo la tierra, y protegeré la tierra.
- 3 Un orgulloso noble una vez me dió una terriblepaliza , y voy a vengarme de cualquier matón que me encuentre.
- 4 Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces.
- 5 Protejo los que no pueden protegerse a sí mismos.
- 6 Me gustaría que mi novia de la infancia hubiera venido conmigo a perseguir mi destino.

DEFECTO

d6 Defecto

- 1 El tirano que gobierna mi tierra no se detendrá ante nada para ver que me matan.
- 2 Estoy convencido de la importancia de mi destino, y ciego a mis carencias y el riesgo de fracasar.
- 3 Las personas que me conocieron cuando era joven saben mi secreto vergonzoso, así que nunca puedo volver a casa de nuevo.
- 4 Tengo una debilidad por los vicios de la ciudad, especialmente beber grandes cantidades.
- 5 En secreto, creo que las cosas estarían mejor si yo fuera un tirano teniendo tu señorío sobre la tierra.
- 6 Tengo problemas para confiar en mis aliados.

NOBLE

Entiendes de riqueza, poder y privilegio. Tienes un título nobiliario, y tu familia posee tierras, recauda impuestos y ejerce un significativo poder político. Podrías ser un mimado aristócrata desconocedor de lo que es el trabajo o la falta de comodidades, un antiguo comerciante recién elevado a la nobleza, o un canalla desheredado con un desproporcionado sentido sobre sus legítimos derechos. O podrías ser un honesto y trabajador terrateniente que se preocupa profundamente por la gente que vive y trabaja en tus tierras, muy consciente de sus responsabilidades para con ellos.

Trabaja junto a tu DM para conseguir un título apropiado y determinar cuanta autoridad ese título proporciona. Un título nobiliario no se sostiene por sí solo, esta conectado a la totalidad de una familia, y sea cual sea el título que tengas, será descendencia para tus hijos. No solo necesitas determinar tu título nobiliario, sino que también deberías trabajar con tu DM en describir a tu familia y su influencia sobre ti.

¿Es tu familia antigua y bien establecida, o su título ha sido otorgado recientemente? ¿Cuánta influencia política tiene, y sobre qué área? ¿Qué tipo de reputación tiene tu familia entre los aristócratas de su región? ¿Cómo es la consideración que tiene la gente común?

¿Cuál es tu posición en la familia? ¿Eres el cabeza de familia? ¿Has heredado ya el título? ¿Qué sientes sobre la responsabilidad? ¿O estas tan abajo en la línea sucesoria que lo que hagas no le importa a nadie, mientras no avergüences a la familia? ¿Qué piensa el cabeza de familia de tu carrera de aventurero? ¿Estas en buenas relaciones familiares o has sido rechazado por el resto de tu familia?

¿Tiene tu familia un escudo de armas? ¿Una insignia que puedas llevar o un anillo de sello? ¿Colores particulares que puedas llevar todo el tiempo? ¿Un animal al que consideras un símbolo de tu linaje o incluso un miembro espiritual de tu familia?

Estos detalles ayudan a establecer a tu familia y título como rasgos del mundo de campaña.

Competencias en habilidades: Historia, Persuasión.

Herramientas: un tipo de set de juego

Lenguajes: uno a tu elección.

Equipo: un conjunto de finas ropas, un anillo sello, un pergamino de Pedigrí, un monedero con 25 po.

RASGO: POSICIÓN DE PRIVILEGIO

Gracias a tu nacimiento como noble, la gente se inclina en pensar lo mejor de ti. Eres bienvenido en la alta sociedad y la gente asume que tienes el derecho de estar donde quiera que estés. La gente común hace todo lo posible para que te sientas cómodo y evitar tu descontento, y otras personas de alto cuna te tratan como miembro de la misma esfera social. Puedes asegurar una audiencia con un noble local, si es necesario.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los nobles nacen y se crían en un estilo de vida muy diferente que la mayoría de la gente nunca experimentara, y sus personalidades reflejan esta educación. Un título nobiliario viene con una plétora de vínculos, responsabilidades para con la familia, otros nobles, (incluyendo al monarca), a la gente encargada al cuidado de la familia,

o incluso al título en sí mismo. Estas responsabilidades son a menudo una buena manera de minar la confianza de un noble.

RASGOS DE PERSONALIDAD

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Mi elocuente adulación hace sentir a mi interlocutor la persona más importante y maravillosa del mundo.
- 2 La gente común me quiere por mi amabilidad y generosidad.
- 3 Nadie que mire a mi regia barba puede dudar de que estoy por encima de las sucias masas.
- 4 Hago grandes esfuerzos para buscar siempre lo mejor y seguir las últimas modas.
- 5 No me gusta ensuciarme las manos, y no seré atrapado jamás en alojamientos inadecuados.
- 6 A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima de otra gente. Todos tenemos la misma sangre.
- 7 Mi aprobación, una vez perdida, es para siempre.
- 8 Si me hieres, te aplastaré, arruinaré tu nombre y echaré sal a tus campos.

IDEALES

d6 Ideales

- 1 Respeto. El respeto es debido a mi rango, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno)
- 2 Responsabilidad. Esta en mi deber el respetar a la autoridad de aquellos por encima de mí, así como los que están por debajo mía deben respetarme. (Legal)
- 3 Independencia. Debo probar que puedo encargarme de mí mismo, sin las indulgencias de mi familia (Caótico)
- 4 Poder. Si puedo alcanzar más poder, nadie volverá a decirme que tengo que hacer. (Malvado)
- 5 Familia. La sangre fluye más espesa que el agua. (Cualquiera)
- 6 Obligación noble. Es mi deber proteger y cuidar a aquellos por debajo de mí. (Bueno)

VÍCULOS

d6 Vínculos

- 1 Afrontaré cualquier reto con tal de conseguir la aprobación de mi familia
- 2 La alianza de mi Casa con otra familia noble debe ser mantenida a cualquier precio.
- 3 Nadie es más importante que los otros miembros de mi familia.
- 4 Estoy enamorado de un heredero (o heredera) de una familia que mi clan desprecia.
- 5 Mi lealtad a la corona es inquebrantable.
- 6 La gente común debe verme como un héroe de la gente.

DEFECTO

d6 Defecto

- 1 Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí.
- 2 Escondo un secreto verdaderamente escandaloso que podría arruinar a mi familia para siempre.
- 3 Muy a menudo escucho velados insultos y amenazas en cada palabra que me dirigen y me enfado con rapidez.
- 4 Tengo un insaciable apetito por los placeres carnales.
- 5 Es un hecho que el mundo gira a mi alrededor.
- 6 Debido a mis palabras y acciones, suelo traer la vergüenza a mi familia.

SABIO

Pasaste años aprendiendo la tradición del multiverso. Has rastreado manuscritos, estudiado pergaminos y escuchado a los mayores expertos en los temas que te interesan. Tus esfuerzos te han hecho un maestro en tus campos de estudio.

Competencias en habilidades: Arcanos, Historia

Lenguajes: dos a tu elección

Equipo: un tintero, una pluma, un cuchillo pequeño, una carta de un colega muerto que planteaba una pregunta que aún no ha sido capaz de responder, un conjunto de ropa común y un cinturón con una bolsa que contiene 10 po.

ESPECIALIDAD

Para determinar la naturaleza de su formación académica, tira un D8 o elige entre las opciones disponibles en la tabla de abajo.

ESPECIALIDAD DEL SABIO

d8	Especialidad	d8	Especialidad
1	Alquimista	5	Profesor
2	Astrónomo	6	Investigador
3	Académico Descreditado	7	Aprendiz de mago
4	Bibliotecario	8	Escriba

RASGO: INVESTIGADOR

Cuando intentas aprender o recordar un fragmento de información, si no sabes nada sobre el tema, a menudo si sabes a dónde o de quién lo puedes obtener.

Por lo general, esta información viene de una biblioteca, scriptorium, universidad o un sabio o de otra persona o criatura sabia. Tu DM decide que el conocimiento que buscáis es secreto, en un lugar lejano casi inaccesible, o que simplemente no se puede encontrar. Desvelar los secretos más profundos del multiverso puede requerir una aventura o incluso toda una campaña.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los Sabios se definen por sus extensos estudios y sus características reflejan esta vida de estudio. Dedicado a actividades académicas, un sabio valora muy altamente el conocimiento, a veces en su justa medida, a veces como un medio para sus objetivos.



RASGOS DE PERSONALIDAD

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Uso palabras polisilábicas para dar la impresión de gran erudición.
- 2 He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho.
- 3 Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa.
- 4 No hay nada que me guste más que un buen misterio.
- 5 Estoy dispuesto a escuchar a cada lado de un argumento antes de hacer mi propio juicio.
- 6 Yo... hablo... lentamente... cuando hablo... para idiotas... que... casi... todos... lo son... comparandose... conmigo.
- 7 Yo estoy horriblemente, terriblemente incómodo en situaciones sociales.
- 8 Estoy convencido de que la gente siempre está tratando de robar mis secretos.

IDEALES

d6 Ideales

- 1 Conocimiento. El camino hacia el poder y la auto-mejora es a través del conocimiento. (Neutral)
- 2 Belleza. Lo que es bello nos lleva más allá de sí mismo hacia lo que es verdadero. (Bueno)
- 3 Lógico. Las emociones no deben nublar nuestro pensamiento lógico. (Legal)
- 4 Sin límites. Nada debe coartar la posibilidad infinita e inherente a toda existencia. (Caótico)
- 5 Poder. El conocimiento es el camino hacia el poder y la dominación. (Malvado)
- 6 Autoayuda. La meta de una vida de estudio es la mejora de uno mismo. (Cualquiera)

VÍCULOS

d6 Vínculos

- 1 Es mi deber de proteger a mis alumnos.
- 2 Tengo un texto antiguo que guarda terribles secretos que no deben caer en las manos equivocadas.
- 3 Yo trabajo para preservar una biblioteca, universidad, scriptorium, o monasterio.
- 4 El trabajo de mi vida es una serie de tomos relacionados con un campo específico del saber.
- 5 He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.
- 6 He vendido mi alma por el conocimiento. Espero hacer grandes hazañas y ganarla de nuevo.

DEFECTO

d6 Defecto

- 1 Me distraigo con facilidad por la promesa de información.
- 2 La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.
- 3 Desbloquear un antiguo misterio vale el precio de una civilización.
- 4 Paso por alto soluciones obvias a favor de las complicadas.
- 5 Hablo normalmente sin pensar que mis palabras, invariablemente insultan a otros.
- 6 No puedo guardar un secreto para salvar mi vida, o de cualquier otro.

SOLDADO

La guerra ha sido tu vida desde que puedes recordar. Fuiste entrenado en tu juventud en el estudio del uso de las armas y armaduras y aprendió las técnicas básicas de supervivencia, incluida la forma de mantenerte con vida en el campo de batalla.

Es posible que hayas sido parte de un ejército nacional permanente o de una compañía de mercenarios, o tal vez un miembro de una milicia local que saltó a la fama durante la reciente guerra.

Al elegir este contexto, trabajar con su DM para determinar de qué organización militar eras una parte, tu progreso en sus filas avanzando en rango y qué tipo de experiencias tuviste durante tu carrera militar. ¿Era un ejército permanente, un grupo de guardias de la ciudad o una milicia del pueblo? O podría haber sido miembro del ejército privado de un noble o de un comerciante, o pertenecido a una compañía de mercenarios.

Competencias en habilidades: Atletismo, Intimidación

Herramientas: Set de juego (dados de hueso o cartas), vehículos (tierra)

Equipo: una insignia de rango, un trofeo tomado de un enemigo caído (una daga, una hoja rota o un pedazo de una bandera), un conjunto de dados de hueso o baraja de cartas, un conjunto de ropa común, y un cinturón con una bolsa que que contiene 10 po.

ESPECIALIDAD

Durante tu tiempo como soldado, tenias un papel específico que desempeñabas en tu unidad o ejército. Tira un d8 o elige entre las opciones en la tabla de abajo para determinar tu rol:

ESPECIALIDAD DEL SOLDADO

d8	Especialidad	d8	Especialidad
1	Oficial	5	Sanador
2	Batidor	6	Intendencia
3	Infantería	7	Abanderado
4	Caballería	8	Personal de Apoyo (cocinero, herrero, o similares)

RASGO: RANGO MILITAR

Tienes un rango militar de tu carrera como soldado.

Aquellos leales pertenecientes a tu antigua organización militar todavía reconocen tu autoridad e influencia, y se dirigirán a ti con respeto si son de un rango inferior. Puedes invocar tu rango para ejercer influencia sobre los demás soldados y requisar equipo simple o caballos para un uso temporal. Generalmente también puedes tener acceso a los campamentos y fortalezas amistosas en las que se reconozca tu rango militares.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los horrores de la guerra junto con la rígida disciplina del servicio militar dejan su huella en todos los soldados, dando forma a sus ideales, creando lazos fuertes, y muchas veces lo único que les deja son cicatrices y vulnerables al miedo, la vergüenza y el odio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Siempre soy educado y respetuoso.
- 2 Estoy obsesionado por los recuerdos de la guerra. No puedo sacar las imágenes de violencia fuera de mi cabeza.
- 3 He perdido muchos amigos, y yo soy lento para hacer nuevos.
- 4 Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situaciones de combate.
- 5 Puedo hacer bajar la mirada a un Perro infernal sin pestañear.
- 6 Me gusta ser fuerte y romper cosas.
- 7 Tengo un sentido del humor crudo.
- 8 Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

IDEALES

d6 Ideales

- 1 Bien mayor. Nuestro destino es poner nuestras vidas en defensa de otros. (Bueno)
- 2 Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco sólo a la autoridad. (Legal)
- 3 Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica)
- 4 Poder. En la vida como en la guerra, los más fuertes ganan. (Malvado)
- 5 Vive y deja vivir. Los ideales no son dignos de morir o de ir a la guerra por ellos. (Neutral)
- 6 Nación. Mi ciudad, nación o las personas son todo lo que te importa. (Cualquiera)

VÍCULOS

d6 Vínculos

- 1 Me gustaría volver a dar mi vida por las personas con las que serví.
- 2 Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hoy en día, yo nunca voy a dejar atrás a un amigo.
- 3 Mi honor es mi vida.
- 4 Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o lo que los enemigos les hicieron.
- 5 Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir
- 6 Yo ludo por los que no pueden luchar por sí mismos.

DEFECTO

d6 Defecto

- 1 El monstruoso enemigo que nos enfrentamos en batalla todavía me deja temblando de miedo.
- 2 Tengo poco respeto por cualquiera que no sea un guerrero probado en batalla.
- 3 He cometido un error terrible en la batalla que costó muchas vidas y haría cualquier cosa para mantener ese error en secreto.
- 4 Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.
- 5 Yo obedezco la ley, aunque la ley cree miseria.
- 6 Prefiero antes comerme mi armadura que admitir que me equivoco.

CAPÍTULO 5. EQUIPO

El mercado de una gran ciudad está llena de compradores y vendedores de muchas clases: herreros enanos y elfos talladores de madera, agricultores medianos y joyeros gnomos, por no hablar de humanos de diferente aspecto, tamaño y colorido proveniente de un amplio espectro de naciones y culturas. En las ciudades más grandes, casi cualquier cosa imaginable se ofrece en venta, desde especias exóticas puestas en cestas de mimbre, ropa de lujo y prácticas espadas.

Para un aventurero, la disponibilidad de armaduras, armas, mochilas, cuerdas, y bienes similares es de suma importancia, ya que el equipo adecuado puede significar la diferencia entre la vida y la muerte en un dungeon o en las indómitas tierras salvajes. En este capítulo se detalla la mercancía mundana y exótica que los aventureros encuentran comúnmente útil frente a las amenazas que el mundo de D&D presente.

EQUIPO INICIAL

Al crear tu personaje, recibirás el equipo basado en una combinación de tu clase y trasfondo. Alternativamente, puedes comenzar con una serie de piezas de oro basadas en tu clase y gastarlos en artículos de la listas de este capítulo.

Consulta la Tabla de riqueza inicial por clase para determinar la cantidad de oro que tienes que recibir.

Tú decides cómo ha conseguido tu personaje ese equipo inicial. Podría haber sido una herencia, o de la bienes que el personaje ha adquirido durante su crianza. Es posible que haya sido equipado con un arma, armadura, y una mochila como parte del servicio militar. Puede ser que incluso han robado tu equipo. Un arma podría ser una reliquia de la familia, transmitida de generación en generación hasta que tu personaje finalmente tomó el manto y siguió los pasos aventureros de un antepasado.

RIQUEZA INICIAL POR CLASE

Clase	Fondos
Clérigo	5d4 × 10 po
Guerrero	5d4 × 10 po
Mago	4d4 × 10 po
Picaro	4d4 × 10 po

RIQUEZA

El concepto de riqueza aparece de muchas formas en un mundo de D&D. Las monedas, piedras preciosas, artículos de comercio, objetos de arte, animales y bienes pueden reflejar el bienestar financiero de tu personaje. Los miembros del campesinado comercian con bienes, mediante el sistema de trueque, comprando lo que necesitan y pagando impuestos en grano y queso. Los miembros de la nobleza, comercian con los derechos legales, como el derecho a una mina, un puerto, o tierras de cultivo, o en barras de oro, que mide el oro por libras en lugar de por la moneda. Sólo los comerciantes, aventureros y aquellos que ofrecen servicios profesionales de alquiler comúnmente tratan en monedas.

ACUÑACIÓN

De forma común las monedas tienen diferentes denominaciones basándose en el valor relativo del metal del que están hechas. Las tres monedas más comunes son las piezas de oro (po), las de plata (pp) y las de cobre (pc).

Con una pieza de oro, un personaje puede comprar un carcaj, una buena cuerda de 50 pies de largo o una cabra. Un artesano experto (pero no excepcional) puede ganar una moneda de oro al día. La pieza de oro es la unidad de medida estándar para la riqueza, incluso si la moneda en sí misma no es de uso común. Cuando los comerciantes discuten ofertas que involucran bienes o servicios por valor de cientos o miles de piezas de oro, las transacciones no suelen implican el intercambio de monedas individuales. Más bien, la pieza de oro es una medida estándar de valor, y el intercambio real es en barras de oro, cartas de crédito, o bienes valiosos.

Una pieza de oro es un valor de diez piezas de plata, la moneda más frecuente entre los plebeyos. Con una pieza de plata se puede comprar un juego de dados, un frasco de aceite de lámpara o una noche de descanso en una mala posada.

Una moneda de plata vale diez piezas de cobre, que son comunes entre los trabajadores y los mendigos. Una sola pieza de cobre compra una vela, una antorcha, o un pedazo de tiza.

Además, las monedas inusuales hechos de otros metales preciosos a veces aparecen en pilas de tesoros. La pieza electro (pe) y la pieza de platino (ppt) son originarias de imperios caído y reinos perdidos, y que a veces despiertan la sospecha y el escepticismo cuando se utiliza en transacciones. Una pieza de electro vale cinco piezas de plata, y una pieza de platino tiene un valor de diez piezas de oro.

Una moneda estándar pesa alrededor de un tercio de una onza, así que cincuenta monedas pesan una libra.

Tipo de cambio estándar

Moneda	pc	pp	pe	po	ppt
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Plata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (po)	100	10	2	1	1/10
Platino (ppt)	1000	100	20	10	1

VENDIENDO EL TESORO

En los dungeons que explores abundan las oportunidades para encontrar tesoros, equipo, armas, armaduras y mucho más. Normalmente, puedes vender tus tesoros y baratijas cuando vuelvas a una ciudad u otro asentamiento, siempre y cuando puedas encontrar compradores y mercadores interesados en tu botín.

Armas, armaduras y otros equipos. Como regla general, las armas y armaduras no dañadas y otros equipos cuando se venden se puede recuperar la mitad de su coste en un mercado. Las armas y armaduras utilizadas por los monstruos raramente están en condiciones suficientemente buenas para venderse.

Objetos mágicos. La venta de objetos mágicos es problemática. Encontrar alguien para comprar una poción

o un pergamino no es demasiado difícil, pero otros artículos están fuera del alcance de la mayoría, excepto de los nobles más ricos. Del mismo modo, aparte de unos pocos objetos mágicos comunes, normalmente no encontraras objetos mágicos o hechizos para comprar. El valor de la magia es mucho más alto que el simple oro y siempre debe ser tratado como tal.

Gemas, joyería, y objetos de arte. Estos artículos conservan su valor total en el mercado, y puedes comerciar con ellos por monedas o utilizarlos como moneda para otras transacciones. Para tesoros excepcionalmente valiosos, el DM puede requerir que tengas que encontrar un comprador en una ciudad grande o una comunidad más grande primero.

Mercancías. En las zonas fronterizas, muchas personas realizan transacciones a través del trueque. Al igual que las joyas y objetos de arte, el comercio de bienes, barras de hierro, bolsas de sal, animales de granja, y así sucesivamente, conservan todo su valor en el mercado y puede ser utilizado como moneda de cambio.

ARMADURAS Y ESCUDOS

Los mundos de D&D son un vasto tapiz formado por muchas culturas diferentes, cada uno con su propio nivel de tecnología. Por esta razón, los aventureros tienen acceso a una variedad de tipos de armaduras, que van desde la armadura de cuero a la cota de malla o la costosa armadura de placas, con varios otros tipos de armaduras en el medio. La Tabla de armaduras muestra los tipos disponibles más comúnmente que se encuentran en el juego y los separa en tres categorías: las armaduras ligeras, intermedias y pesadas. Muchos guerreros complementan su armadura con un escudo.

La Tabla de armaduras muestra el coste, peso y otras propiedades de los tipos comunes de armaduras usadas en los mundos de D&D.

Competencia con armaduras. Cualquiera puede ponerse una armadura o atar un escudo a un brazo. Sin embargo sólo aquellos competentes en el uso de la armadura saben cómo usarla de manera eficaz. Tu clase te

VARIANTE: TAMAÑOS DE EQUIPO

En la mayoría de las campañas, puedes usar o llevar cualquier equipo que encuentres en tus aventuras, dentro de los límites del sentido común. Por ejemplo, un corpulento semiorco no cabe en la armadura de cuero de un mediano, y un gnomo sería devorado por la elegante ropa de un gigante de las nubes.

El DM puede imponer más realismo. Por ejemplo, una armadura de placas hecha para un humano no podría encajar en otro sin alteraciones significativas, y el uniforme de un guardia podría estar visiblemente mal ajustada cuando un aventurero intenta usarlo como un disfraz.

Aplicando esta variante, cuando los aventureros encuentran armadura, ropa, y artículos similares que se hacen para ser usados, pudieran necesitar visitar a un herrero, sastre, peletero, o experto similar para hacer que el artículo se pueda llevar. El coste de este tipo de trabajo varía de un 10 a un 40 por ciento del precio de mercado del artículo. El DM puede lanzar un $1d4 \times 10$ o determinar el aumento del coste basándose en la extensión de las alteraciones necesarias.

da competencia con ciertos tipos de armadura. Si usas una armadura con la cual no tienes competencia, tienes desventaja en cualquier prueba de habilidad, tiro de salvación o tirada de ataque que implica fuerza o destreza, y no puedes lanzar hechizos.

Clase de Armadura (CA). La armadura protege a su portador de los ataques. La armadura (y escudo) que te pones determina tu Clase de Armadura base.

Armadura pesada. La armadura más pesada interfiere con la capacidad del usuario para moverse rápidamente, sigilosamente, y libremente. Si la Tabla de armaduras pone “FUE 13” o “FUE 15” en la columna de la Fuerza para un tipo de armadura, la armadura reduce la velocidad del usuario por 10 pies a menos que el usuario tiene una puntuación de Fuerza igual o mayor que la puntuación en la lista.

Sigilo. Si la Tabla de armaduras muestra “desventaja” en la columna de Sigilo, el usuario tiene desventaja en los chequeos de Destreza (Sigilo).

Escudos. Un escudo está hecho de madera o metal y se lleva en una mano. Empuñando un escudo aumenta

TABLA DE ARMADURAS

Armaduras	Coste	Clase de armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso
<i>Armadura ligera</i>					
Acolchada	5 po	11 + DES	-	Desventaja	8 lbs
Cuero	10 po	11 + DES	-	-	10 lbs
Cuero tachonado	45 po	12 + DES	-	-	13 lbs
<i>Armadura intermedia</i>					
Pieles	10 po	12 + DES (max +2)	-	-	12 lbs
Camisote de mallas	50 po	13 + DES (max +2)	-	-	20 lbs
Cota de escamas	50 po	14 + DES (max +2)	-	Desventaja	45 lbs
Coraza	400 po	15 + DES (max +2)	-	-	20 lbs
Placas y mallas	750 po	15 + DES (max +2)	-	Desventaja	40 lbs
<i>Armadura pesada</i>					
Cota de anillas	30 po	14	-	Desventaja	40 lbs
Cota de mallas	75 po	16	Fue 13	Desventaja	55 lbs
Cota de bandas	200 po	17	Fue 15	Desventaja	60 lbs
Armadura completa	1.500 po	18	Fue 15	Desventaja	65 lbs
<i>Escudo</i>					
Escudo	10 po	+2	-	-	6 lbs.

tu Clase de Armadura en 2. Sólo puedes beneficiarte de un escudo a la vez.

ARMADURA LIGERA

Hecha de materiales suaves y delgados, favorece a los aventureros ágiles, ya que ofrece una cierta protección sin sacrificar la movilidad. Si llevas armadura ligera, agrega tu modificador de Destreza al número base de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Acolchada. La armadura acolchada consiste en capas de tela acolchadas y reforzada.

Cuero. Las protecciones para el pecho y los hombros de esta armadura están hechas de cuero endurecido en aceite hirviendo. Las demás partes de la armadura son de cuero más blando y flexible

Cuero tachonado. Esta armadura está fabricada de cuero, resistente y flexible y reforzada con remaches metálicos, cercanos entre sí.

ARMADURA INTERMEDIA

Ofrece más protección que la armadura ligera, pero también perjudica más el movimiento. Si llevas armadura media, añades tu modificador de Destreza, hasta un máximo de 2, al número de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Piel. Esta vasta armadura está compuesta de varias capas de cuero y pieles de animales. Es comúnmente usado por las tribus bárbaras, humanoides malignos, y otra gente que no tienen acceso a las herramientas y materiales necesarios para crear armaduras mejores.

Camisote de mallas. Hecho de anillos metálicos entrelazados, está entre capas de ropa o cuero. Esta armadura ofrece una protección modesta para la parte superior del cuerpo del usuario y permite que el sonido del roce de los anillos entre sí sea amortiguado por las capas externas.

Cota de escamas: una armadura formada por cota y grebas de cuero (y quizás un faldar separado) cubiertas con piezas de metal superpuestas a modo de escamas de pez. Armadura vez una falda por separado) de cuero cubiertas con pedazos de metal superpuestas, muy parecido a las escamas de un pez. Incluye guantes.

Coraza. Esta armadura se compone de una pieza de metal en el pecho equipada con cuero flexible debajo. Aunque deja las piernas y los brazos relativamente sin protección, esta armadura proporciona una buena protección para los órganos vitales del usuario, dejando al usuario relativamente no comprometido.

Placas y mallas. Se compone de placas de metal de forma que cubren la mayor parte de cuerpo de la usuaria. No incluye protección para las piernas más allá de simples grebas que se fijan con tiras de cuero.

ARMADURA PESADA

De todas las categorías de armadura, las armaduras pesadas ofrecen la mejor protección. Estas armaduras cubren todo el cuerpo y están diseñadas para detener una amplia gama de ataques. Sólo los guerreros competentes pueden manejar su peso y volumen.

La armadura pesada no te permite añadir tu modificador de Destreza a tu Clase de Armadura, pero también no te penaliza si tu modificador de Destreza es negativo.

Cota de anillas. Esta armadura es una armadura de cuero con anillas pesadas cosidas en ella. Los anillas ayudan a reforzar la armadura contra los golpes de las espadas y hachas. Cota de Anillas es inferior a la cota de malla, y por lo general es usado sólo por aquellos que no se puede permitir una mejor armadura.

Cota de malla. Esta armadura está compuesta de anillas de acero entrelazadas. Un forro acolchado impide que haya irritación y amortigua los golpes. Incluye los guanteletes.

Cota de bandas. Esta armadura está compuesta de tiras verticales estrechas de metal remachadas a un soporte de cuero que se coloca debajo de tela acolchada. Cota de malla flexible protege las articulaciones.

Armadura completa. Esta armadura está compuesta de placas metálicas, remachadas y ajustadas para cubrir completamente el cuerpo. Incluye guanteletes, botas pesadas de cuero y yelmo con visera. Debajo se lleva un acolchado grueso (incluido). Las correas y hebillas hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada.

PONERSE Y QUITARSE LA ARMADURA

El tiempo que requiere ponerse o quitarse una armadura depende de la categoría de la armadura.

Equipar. Este es el tiempo que se necesita para ponerse una armadura. Se beneficia de la CA de la armadura sólo si se toma el tiempo completo para ponérsela.

Quitarse. Este es el tiempo que se necesita para quitarse una armadura. Si tienes ayuda, reduce este tiempo a la mitad.

PONERSE Y QUITARSE LA ARMADURA

Categoría	Poner	Quitar
Armadura ligera	1 minuto	1 minuto
Armadura media	5 minutos	1 minuto
Armadura pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 acción	1 acción

ARMAS

Tu clase te proporciona competencia con ciertas armas, lo que refleja tanto el enfoque de la clase como las herramientas que tiene mayor probabilidad de usar. Ya sea que estés a favor de una espada larga o un arco largo, tu arma y tu capacidad de manejarla de forma efectiva puede significar la diferencia entre la vida y la muerte, mientras estas de aventuras.

La Tabla de armas muestra las más comunes que se utilizan en el mundo de D&D, su precio y el peso, el daño que hacen cuando golpean y propiedades especiales que poseen. Cada arma se clasifica como cuerpo a cuerpo o a distancia. Un arma cuerpo a cuerpo se utiliza para atacar a un objetivo dentro de los 5 pies de ti, mientras que un arma a distancia se utiliza para atacar a un blanco a distancia.

COMPETENCIA CON ARMA

Tu raza, la clase y dotes te pueden otorgar competencia con determinadas armas o categorías de armas. Las dos categorías son simples y marciales. La mayoría de la gente puede utilizar armas sencillas con competencia. Estas armas incluyen porras, mazas y otras armas que a menudo se encuentran en manos de los plebeyos. Las armas marciales, incluyen espadas, hachas y armas de asta, requieren un entrenamiento más especializado para utilizarlas con eficacia. La mayoría de los guerreros

usan armas marciales, porque con estas armas realizan un mejor uso de sus estilos de combate y entrenamiento.

Tener competencia con un arma te permite añadir tu bono de competencia a la tirada de ataque que se haga con esa arma. Si haces una tirada de ataque con un arma con la que te falta competencia, no añades tu bono de competencia a la tirada de ataque.

TABLA DE ARMAS

Nombre	Coste	Daño	Propiedades	Peso
<i>Armas Sencillas - Cuerpo a Cuerpo</i>				
Bastón	2 pp	1d6 contundente	Versátil (1d8)	4 lbs
Clava	1pp	1d4 contundente	Ligera	2 lbs
Daga	2 po	1d4 perforante	Sutil, ligera, arrojadiza (rango 20/60)	1 lb
Gran clava	2 pp	1d8 contundente	A 2 manos	10 lbs
Hacha de mano	5 po	1d6 cortante	Ligera, arrojadiza (rango 20/60)	2 lbs
Hoz	1 po	1d4 cortante	Ligera	2 lbs
Impacto desarmado	-	1 contundente	-	-
Jabalina	5 pp	1d6 perforante	Arrojadiza (rango 30/120)	2 lbs
Lanza	1 po	1d6 perforante	Versátil (1d8), arrojadiza (rango 20/60)	3 lbs
Martillo ligero	2 po	1d4 contundente	Ligera, arrojadiza (rango 20/60)	2 lbs
Maza	5 po	1d6 contundente	-	4 lbs
<i>Armas Sencillas - A Distancia</i>				
Arco corto	25 po	1d6 perforante	Munición (rango 80/320), a 2 manos	2 lbs
Ballesta ligera	25 po	1d8 perforante	Munición (rango 80/320), recarga, a 2 manos	5 lbs
Dardo	5 pc	1d4 perforante	Sutil, arrojadiza (rango 20/60)	1/4 lb
Honda	1 pp	1d4 contundente	Munición (rango 30/120)	-
<i>Armas Marciales - Cuerpo a Cuerpo</i>				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	Pesada, a 2 manos, alcance	6 lbs
Atarraga	10 po	2d6 contundente	Pesada, a 2 manos	10 lbs
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	Sutil, ligera	3 lbs
Espada corta	10 po	1d6 cortante	Sutil, ligera	2 lbs
Espada larga	15 po	1d8 cortante	Versátil (1d10)	3 lbs
Espadón	50 po	2d6 cortante	Pesada, a 2 manos	6 lbs
Estoque	25 po	1d8 perforante	Sutil	2 lbs
Hacha de batalla	10 po	1d8 cortante	Versátil (1d10)	4 lbs
Gran hacha	30 po	1d12 cortante	Pesada, a 2 manos	7 lbs
Guja	20 po	1d10 cortante	Pesada, a 2 manos, alcance	6 lbs
Lanza de caballería	10 po	1d12 perforante	Alcance, especial	6 lbs
Látigo	2 po	1d4 cortante	Sutil, alcance	3 lbs
Lucero del alba	15 po	1d8 perforante	-	4 lbs
Martillo de guerra	15 po	1d8 contundente	Versátil (1d10)	2 lbs
Mayal	10 po	1d8 contundente	-	2 lbs
Pica	5 po	1d10 perforante	Pesada, a 2 manos, alcance	18 lbs
Pica de guerra	5 po	1d8 perforante	-	2 lbs
Tridente	5 po	1d6 perforante	Arrojadiza (rango 20/60), versátil (1d8)	4 lbs
<i>Armas Marciales - A Distancia</i>				
Arco largo	50 po	1d8 perforante	A 2 manos, munición (150/600), pesada	2 lbs
Ballesta de mano	75 po	1d6 penetrante	Ligera, munición (30/120) recarga	3 lbs
Ballesta pesada	50 po	1d10 penetrante	A 2 manos, munición (100/400), pesada, recarga	18 lbs
Cerbatana	10 po	1 penetrante	Munición(25/100), recarga	1 lb
Red	1 po	-	Arrojadiza (5/15), especial	3 lbs

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Muchas armas tienen propiedades especiales relacionadas con su uso, como se muestra en la Tabla de armas.

Alcance. Esta arma añade 5 pies a su alcance cuando atacas con ella.

A dos manos. Esta arma requiere de dos manos para su uso.

Arrojadiza. Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzar el arma para hacer un ataque a distancia. Si el arma es un arma cuerpo a cuerpo, se utiliza el mismo modificador de característica para esa tirada de ataque y daño que el que usarías en un ataque cuerpo a cuerpo con el arma. Por ejemplo, si lanzas una hacha de mano, utiliza tu Fuerza, pero si lanzas una daga, puedes utilizar tu Fuerza o Destreza, ya que la daga tiene la propiedad de Sutileza.

Cargar. Debido al tiempo requerido para cargar esta arma, sólo se puede disparar una sola pieza de munición cuando se utiliza una acción, una acción bonificada o reacción al disparar, sin importar el número de ataques que puedas hacer normalmente.

Distancia. Un arma que se puede utilizar para hacer un ataque a distancia tiene un rango que se muestra entre paréntesis después de la propiedad de munición o arrojadiza. La distancia se lista mediante dos números. El primero es el rango normal del arma en pies, y el segundo indica el alcance largo del arma.

Cuando se ataca un objetivo más allá del rango normal, tienes desventaja en la tirada de ataque. No se puede atacar a un objetivo más allá del alcance largo del arma.

Especial. Un arma con la propiedad especial tiene reglas inusuales que rigen su uso, explicadas en la Descripción del arma (ver Armas especiales” más adelante en esta sección).

Ligera. Un arma ligera es pequeña y fácil de manejar, por lo que es ideal para usarlas cuando se combate con dos armas. Ver las reglas de combate con dos armas en el Capítulo 9.

Munición. Puedes utilizar un arma que tiene la propiedad de munición para hacer un ataque a distancia sólo si tienes munición para disparar desde el arma. Cada vez que atacas con el arma, gastas una pieza de munición. Coger a la munición de un carcaj, caja u otro recipiente es parte del ataque. al final de la batalla, se puede recuperar la mitad de tu munición gastada tomando un minuto para buscar en el campo de batalla. Si utilizas un arma que tiene la propiedad de munición para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, tratas el arma como arma improvisada (ver “Armas Improvisadas” más adelante en la sección). Una honda debe estar cargada para hacer daño cuando se usa de esta manera.

Pesado. Las criaturas pequeñas tienen desventaja en tiradas de ataque con armas pesadas. El tamaño y volumen de un arma pesada hace que sea demasiado grande para una criatura pequeña utilizarla con eficacia.

Sutil. Al realizar un ataque con un arma sutil, puedes utilizar como opción usar tu modificador de fuerza o de Destreza para las tiradas de ataque y daño. Debes utilizar el mismo modificador ambas tiradas.

Versátil. Esta arma se puede usar a una o dos manos. Un valor de daño entre paréntesis aparece con la pro-

iedad-el daño cuando se utiliza el arma con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

ARMAS IMPROVISADAS

A veces los personajes no tienen las armas y tienen que atacar con todo lo que este a mano. Un arma improvisada incluye cualquier objeto que puedas empuñar con una o dos manos, como un vaso roto, una pata de la mesa, una sartén, una rueda de carro, o un goblin muerto.

En muchos casos, un arma improvisada es similar a un arma real y puede ser tratada como tal.

Por ejemplo, una pata de la mesa es similar a una perra. A discreción del DM, un personaje hábil con un arma puede utilizar un objeto similar como si se tratara de esa arma y utilizar su bonificación de competencia.

Un objeto que no se parece a un arma hace 1d4 de daño (el DM asigna un tipo de daño apropiado para el objeto). Si un personaje utiliza un arma a distancia para hacer un ataque cuerpo a cuerpo o lanza un arma cuerpo a cuerpo que no tiene la propiedad arrojadiza, también causa 1d4 de daño. Un arma improvisada lanzada tiene un rango normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies.

ARMAS DE PLATA

Algunos monstruos que tienen inmunidad o resistencia a las armas no mágicas son susceptibles a las armas de plata, así aventureros cautelosos invierten moneda adicionales para chapar sus armas con placas de plata. Sólo puedes utilizar esta técnica con un arma o diez piezas de munición por 100 po. Este coste representa no sólo el precio de la plata, también el tiempo y la experiencia necesaria para agregar plata al arma sin que sea menos eficaz.

ARMAS ESPECIALES

Las armas con reglas especiales se describen aquí.

Lanza. Tienes desventaja cuando se utiliza para atacar a un objetivo dentro de un radio de 5 pies cerca de ti. Además, requiere dos manos para empuñar cuando no estás montado.

Red. Una criatura grande o más pequeño impactada por una red es retenida hasta que se libere. Una red no tiene efecto en criaturas que son sin forma o criaturas que son enormes o muy grandes. Una criatura puede utilizar su acción para realizar una prueba de Fuerza de CD 10, liberándose el mismo u otra criatura dentro su alcance que tenga éxito. Haciendo 5 puntos de daño cortante a la red (CA 10) también libera a la criatura sin dañarla, terminando el efecto y la destrucción de la red.

Cuando se utiliza una acción, acción bonificada o reacción para atacar con una red, solo puedes hacer un ataque sin importar el número de ataques que puedas normalmente hacer.

EQUIPO DE AVENTURERO

Esta sección describe los artículos que tienen normas especiales o requieren de más explicaciones.

Abrojos. Como una acción, puedes desplegar una sola bolsa de abrojos para cubrir un área de 5 pies cuadrados. Cualquier criatura que entra en la zona debe tener éxito en una tirada de salvación Destreza CD 15 o dejar

de moverse y recibir 1 punto de daño penetrante. Hasta que la criatura no recupera al menos 1 punto de golpe, su velocidad al caminar se reduce en 10 pies. Una criatura que se mueve a través del área a la mitad de su velocidad no tiene que hacer la tirada de salvación.

Acéite. Por lo general viene en un frasco de arcilla que contiene 1 pinta. Como una acción, puedes salpicar el aceite de este frasco sobre una criatura dentro de los 5 metros de ti o tirarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. Para hacer un ataque a distancia contra una criatura objetivo u objeto, trata el aceite como un arma improvisada. Con un golpe, el objetivo está cubierto en aceite. Si el objetivo sufre cualquier daño por fuego antes que el aceite eque (después de 1 minuto), el objetivo recibe 5 puntos de daño adicional de fuego del aceite ardiendo. También puedes verter un frasco de aceite en el suelo para cubrir un área de 5 pies cuadrados, a condición de que la superficie está nivelada. Si está encendido, el aceite se quema durante 2 rounds e inflige 5 puntos de daño de fuego a cualquier criatura que entra en el área o termina su turno en la zona. Una criatura sólo puede recibir este daño una vez por turno.

Acido. Como una acción, puedes salpicar el contenido de este vial en una criatura dentro de los 5 pies de ti o lanzarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. En cualquiera de los caso, haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto, tratando el ácido como un arma improvisada. Con un impacto, el objetivo sufre 2d6 de daño por ácido.

Agua bendita. Como una acción, puedes salpicar el contenido de este frasco a una criatura dentro de los 5 pies de ti o lanzarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. En cualquier caso, hacer un ataque a distancia contra una criatura objetivo, se trata el agua bendita como un arma improvisada. Si el objetivo es un demonio o no-muertos, sufre 2d6 de daño radiante. Un clérigo o paladín puede crear agua bendita realizando un ritual especial. El ritual dura 1 hora para llevarlo a cabo, usa 25 po de plata en polvo y requiere que el lanzador gaste un espacio de conjuro de nivel 1.

Antídoto. Una criatura que beba el líquido de este vial gana ventaja en los tiros de salvación contra veneno durante 1 hora. No otorga beneficios a los muertos vivientes o constructos.

Antorcha. Arde durante 1 hora, proporcionando una luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue adicional en 20 pies. Si haces un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida e impactas, haces 1 punto de daño por fuego.

Aparejo de pesca. Este Equipo incluye una caña de madera, hilo de seda, flotador de corcho, ganchos de acero, lastres de plomo, señuelos de terciopelo y redes estrechas.

Aparejo de poleas. Un conjunto de poleas con un cable enroscado a través de ellos y un gancho para sujetar los objetos, permite izar hasta cuatro veces el peso normal que puedes levantar.

Ariete portátil. Puedes utilizar para derribar puertas Al hacerlo, ganas una bonificación de +4 en la Prueba de Fuerza. Otro personaje puede ayudarlo a utilizar el ariete, que te da ventaja en esa prueba.

Balanza de mercader. Incluye una pequeña balanza, platillos y un surtido adecuado de pesos de hasta 2 li-

bras. Con él, puedes medir el peso exacto de los objetos pequeños, como los metales preciosos en bruto o comerciar bienes, para ayudar a determinar su valor.

Bolas de cojinetes. Como una acción, puedes despararrar estas diminutas esferas de metal de tu bolsa para cubrir un área de 10 pies cuadrados. Una criatura moviéndose a través de la superficie cubierta debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o quedar tumbado. Una criatura que se mueve a través del área a media velocidad no tiene que hacer la tirada de salvación.

Bolsa de componentes. Se trata de una pequeña bolsa de cuero a prueba de agua de cinturón que cuenta con compartimentos para contener todos los componentes materiales y otros elementos especiales que necesitan para lanzar sus hechizos, a excepción de los componentes que tienen un costo específico (como se indica en la Descripción del hechizo).

Bolsa. Este objeto esta hecho de tela o de cuero que puede contener hasta 20 balas de honda o 50 agujas cerbatana, entre otras cosas. Una bolsa compartimentada para contener componentes de conjuros se llama una bolsa de componente (que se describe anteriormente en esta sección).

Cadena. Una cadena cuenta con 10 puntos de golpe. Se puede romper con una prueba exitoso de Fuerza CD 20.

Carcaj. Puede contener hasta 20 flechas.

Cerradura. Se proporciona una llave con ella. Si no se tiene, una criatura hábil con las herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba exitosa de Destreza CD 15. Tu DM puede decidir que cerraduras mejores están disponibles a precios más altos.

Cuerda. Ya sea hecha de cáñamo o seda, tiene 2 puntos de golpe y se puede romper con una prueba de Fuerza CD 17.

Catalejo. Los objetos vistos a través de él son ampliados al doble de su tamaño.

Equipo de cocina. Esta caja de metal contiene una taza y cubiertos simples. La caja consta de dos partes que se cierran juntas, y uno de las partes puede ser usado como un recipiente de cocción y la otra como una placa o recipiente poco profundo.

Equipo de escalada. Incluye pitones especiales, botas puntiagudas, guantes y un arnés. Puedes utilizar el Equipo de escalador como una acción para anclarte; cuando hagas eso, no puedes caer más allá de 25 pies desde el punto donde te has anclado y no puedes subir más de 25 pies de distancia de ese punto sin deshacer el anclaje.

Equipo de curandero. Este Equipo es una bolsa de piel que contiene vendas, pomadas, y férulas. El Equipo cuenta con diez usos. Como una acción, puedes gastar un uso del Equipo para estabilizar una criatura que tiene 0 puntos de golpe, sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

Estuche, de virotos de ballesta. Esta caja de madera puede contener hasta veinte saetas.

Estuche, de mapas o pergaminos. Este estuche de cuero cilíndrico puede contener hasta diez hojas de papel o cinco hojas de pergamino enrolladas.

EQUIPO DE AVENTURERO

Objeto	Coste	Peso
Abaco	2 po	2 lbs
Abrojos (bolsa de 20)	1 po	2 lbs
Aceite (frasco)	1 pp	1 lb
Acido (vial)	25 po	1 lb
Agua bendita	25 po	1 lb
Almádena	2 po	2 lbs
Antídoto (vial)	50 po	-
Antorcha	1 pc	1 lb
Aparejos de pesca	1 po	4 lbs
Aparejo de poleas*	1 po	5 lbs
Ariete portátil	4 po	35 lbs
Balanza de mercader	5 po	3 lbs
Barril	1 po	2 lbs
Bolas de rodamientos (bolsa de 1,000)	1 po	2 lbs
Bolsa o zurrón	5 pp	1 lb
Bolsa de componentes	25 po	2 lbs
Botella de cristal	2 po	2 lbs
Cadena (10 pies)	5 po	10 lbs
Cálamo	2 pc	-
Campanilla	1 po	-
Carcaj	1 po	1 lb
Catalejo	1000 po	1 lb
Cerradura	10 po	1 lb.
Cesta	4 pp	2 lbs
Cofre	5 po	25 lbs
Cubo	5 pc	2 lbs
Cuerda, de cáñamo (50 pies)	1 po	10 lbs
Cuerda, de seda (50 pies)	10 po	5 lbs
Equipo de cocina	2 pp	1 lb
Equipo de curandero	5 po	3 lbs
Equipo de escalada	25 po	12 lbs
Escalera de mano (10 pies)	1 pp	25 lbs
Espejo, de acero	5 po	1/2 lb
Estuche, de virote de ballesta	1 po	1 lb
Estuche, de mapas o pergaminos	1 po	1 lb
<i>Foco arcano</i>		
Cetro	10 po	2 lbs
Cristal	10 po	1 lb
Orbe	20 po	3 lbs
Vara	5 po	4 lbs
Varita	10 po	1 lb
<i>Foco druídico</i>		
Ramita de muérdago	1 po	-
Tótem	1 po	-
Vara de madera	5 po	4 lbs
Varita de tejo	10 po	1 lb
Frasco o taza	2 pc	1 lb
Fuego de alquimista (frasco)	50 po	1 lb
Garfio o gancho	2 po	4 lbs
Grilletes	2 po	6 lbs
Jabón	2 pc	-

Objeto	Coste	Peso
Jarro o jarra	2 pc	4 lbs
Lacre	5 pp	-
Lámpara	5 pp	1 lb
Libro	25 po	5 lbs
Linterna, ojo de buey	10 po	2 lbs
Linterna, sorda o encapuchada	5 po	2 lbs
Lupa	100 po	-
Manta	5 pp	3 lbs
Martillo	1 po	3 lbs
Mochila	2 po	5 lbs
<i>Munición</i>		
Agujas de cerbatana (50)	1 po	1 lb
Balas de honda (20)	4 pc	1 ½ lbs
Flechas (20)	1 po	1 lb
Virote de ballesta (20)	1 po	1 ½ lbs
Odre	2 pp	5lbs (lleno)
Olla, de hierro	2 po	10 lbs
Pala	2 po	5 lbs
Palanca	2 po	5 lbs
Papel (una hoja)	2 pp	-
Perfume (vial)	5 po	-
Pergamino (una hoja)	1 pp	-
Pértiga (10 pies)	5 pc	7 lbs
Pico, de minero	2 po	10 lbs
Piedra de afilar	1 pc	1 lb
Piquetas, de hierro (10)	1 po	5 lbs
Pitón	5 pc	1/4 lb
Poción de curación	50 po	1/2 lb
Raciones (1 día)	5 pp	2 lbs
Reloj de arena	25 po	1lb
<i>Ropa</i>		
Común	5 pp	3 lbs
Fina	5 po	4 lbs
Elegante	15 po	6 lbs
de Viajero	2 po	4 lbs
Túnica	1 po	4 lbs
Saco	1 pc	1/2 lb
Saco de dormir	1 po	7 lbs
Sello (anillo)	5 po	-
Silbato de señales	5 pc	-
<i>Símbolo sagrado</i>		
Amuleto	5 po	1 lb
Emblema	5 po	-
Relicario	5 po	2 lbs
Tienda, para dos personas	2 po	20 lbs
Tinta (botella de 1 onza)	10 po	-
Tiza (trozo)	1 pc	-
Trampa de caza	5 po	25 lbs
Vela	1 pc	-
Veneno, básico (vial)	100 po	-
Vial	1 po	-
Yesquero	5 pp	1 lb

Foco arcano. Un foco arcano es un objeto especial—un orbe, un cristal, un cetro, un bastón especialmente construido, una varita como un trozo de madera o algún objeto similar diseñada para canalizar el poder de conjuros arcanos. Un hechicero, brujo o mago puede utilizar uno de estos objetos como un foco de lanzamiento de conjuros, tal como se describe en el Capítulo 10.

Foco druídico. Este objeto podría ser una ramita de muérdago o acebo, una varita o cetro hechos de tejo o otra madera especial, un bastón todo esculpido como un árbol vivo o un objeto totémico que incorpora plumas, piel, huesos y dientes de animales sagrados. Un druida (ver Capítulo 3 del Manual del Jugador) puede utilizarlo como un foco de lanzamiento de conjuros, tal como se describe en el Capítulo 10.

Fuego de alquimista. Este fluido pegajoso y adhesivo, se inflama cuando se expone al aire. Como una acción, puedes lanzar este frasco hasta 20 pies, rompiéndolo en el impacto. Haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto, tratándolo como un arma improvisada. Si se tiene éxito, el objetivo sufre 1d4 de daño por fuego en el inicio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede poner fin a este daño mediante su acción para hacer una prueba Destreza DC 10 para extinguir las llamas.

Grilletes. Estas restricciones de metal pueden retener una criatura Pequeña o Mediana. Para escapar de los grilletes requiere una exitosa prueba de Destreza DC 20. Para romperlos requiere prueba una exitosa de Fuerza CD 20. Cada conjunto de grilletes viene con una llave. Sin la llave, una criatura hábil con herramientas de ladrón puede abrir la cerradura de las esposas con una prueba con éxito de Destreza CD 15. Los grilletes tienen 15 puntos de golpe.

Lámpara. Ilumina con luz brillante en un radio de 15 pies y 30 de pies adicionales de luz tenue. Una vez encendida, la llama dura 6 horas en un frasco de aceite (1 pinta).

Libro. Un libro puede contener poesía, descripciones históricas, información relativa a un campo en particular de conocimiento, diagramas y notas sobre artilugios gnomos o casi cualquier otra cosa que pueda ser representado mediante el uso de texto o imágenes. Un libro de conjuros es un libro de hechizos (descrito más adelante en esta sección).

Libro de conjuros. Esencial para los magos, un libro de hechizos es un tomo encuadernado en cuero con 100 páginas de pergamino en blanco adecuadas para inscribir hechizos.

Linterna, sorda o con capucha. Ilumina con luz brillante en un radio de 30 pies y 30 pies la luz tenue adicionales. Una vez encendida, la llama dura 6 horas en un frasco de aceite (1 pinta). Como una acción, puedes bajar la capucha, reduciendo la luz para atenuar la luz en un radio de 5 pies.

Linterna, ojo de buey. Ilumina con luz brillante en un cono de 60 pies y con luz tenue una zona adicional de 60 pies. Una vez encendida, la llama dura 6 horas en un frasco de aceite (1 pinta).

Lupa. Esta lente permite una mirada más cercana a objetos pequeños. También es útil como un sustituto del pedernal y acero para iniciar un fuego. Encender un fuego con una lupa requiere luz tan brillante como la luz del sol para enfocarla, yesca para encender, y unos

5 minutos para que el fuego se encienda. Una lupa da ventaja sobre cualquier prueba de característica hecha para evaluar o inspeccionar un objeto que es pequeño o muy detallado.

Palanca. Usando una palanca garantiza ventaja en las pruebas de Fuerza, donde la energía de la palanca puede ser aplicada.

Poción de curación. Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 2d4 + 2 puntos de golpe. Beber o la administración de una poción toma una acción.

Raciones. Las raciones consisten en alimentos secos adecuados para un viaje prolongado, incluyendo carne seca, frutos secos, galletas y nueces.

Símbolo sagrado. Se trata de una representación de un dios o panteón. Puede ser que sea un amuleto que lleve dibujado un símbolo que representa a una deidad, el mismo símbolo grabado con cuidado o el emblema incrustado en un escudo, o una pequeña caja transportando un fragmento de una reliquia sagrada. El manual del jugador se enumera muchos dioses en el multiverso y sus símbolos típicos. Un clérigo o paladín puede utilizar un símbolo sagrado como un foco de lanzamiento de conjuros, como se describe en el Capítulo 10 Para utilizar el símbolo de esta manera, el lanzador debe sostenerlo en la mano, portándolo de forma visible o llevarlo en un escudo.

Tienda. Un refugio simple y portátil de lona, tiene capacidad para dos.

Trampa de caza. Cuando utilizas tu acción para montar, esta trampa forma un anillo de acero de dientes de sierra que se cierra de golpe cuando una criatura pasa sobre una placa de presión en el centro. La trampa se

PAQUETES DE EQUIPO

El equipo inicial que recibes de tu clase incluye una colección de equipo de aventuras útil, puesto todo junto en un paquete. El contenido de estos paquetes se enumera aquí. Si estas comprando tu equipo inicial, puedes comprar uno por el precio mostrado, que podría ser más barato que la compra de los artículos individualmente.

Paquete de robo (16 po). Incluye una mochila, una bolsa de 1000 bolas de cojinetes, 10 pies de hilo, una campana, 5 velas, una palanca, un martillo, 10 pitones, una linterna con capucha, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, un yesquero y un odre de agua. El paquete también tiene 50 pies de cuerda de cáñamo atados a un lado de la misma.

Paquete de diplomático (39 po). Incluye un cofre, 2 estuches de mapas y pergaminos, un conjunto de ropa fina, un frasco de tinta, una pluma, una lámpara, 2 frascos de aceite, 5 hojas de papel, un frasco de perfume, lacre, y jabón.

Paquete de dungeons (12 po). Incluye un saco de dormir, una palanca, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, un yesquero, raciones para 10 días y un odre de agua. El paquete también cuenta con 50 pies de cuerda de cáñamo atada a un lado de la misma.

Paquete de animador (40 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, 2 trajes, 5 velas, raciones para 5 días, un odre de agua y un Equipo de disfraz.

Paquete de explorador (10 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, un Equipo de campaña, un yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días y un odre. El paquete también cuenta con 50 metros de cuerda de cáñamo atado al lado de ella.

Paquete de sacerdote (19 po). Incluye una mochila, una manta, 10 velas, un yesquero, una caja de limosnas, 2 barras de incienso, un incensario, vestimentas, raciones para 2 días y un odre de agua.

Paquete de erudito (40 po). Incluye una mochila, un libro de conocimiento, un tintero, una pluma, 10 hojas de pergamino, una bolsa pequeña de arena y un pequeño cuchillo.

fija por una cadena pesada a un objeto inmóvil, como un árbol o una pica clavada en el suelo. Una criatura que camina por encima de la placa debe tener éxito en una prueba de Destreza CD 13 o recibir 1d4 de daño penetrante y dejar de moverse. A partir de entonces, hasta que no se libere la criatura de la trampa, su movimiento está limitado por la longitud de la cadena (normalmente 3 pies de largo). Una criatura puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 13, liberándose a sí misma u otra criatura a su alcance teniendo éxito. Cada intento fallido hace 1 punto de daño penetrante a la criatura atrapada.

Vela. Durante 1 hora, ilumina con luz brillante en un radio de un radio de 5 pies y 5 pies adicionales de luz tenue.

Veneno, básico. Puedes utilizar el veneno contenido en este vial para cubrir un arma cortante o penetrante o un máximo de tres piezas de munición. Aplicando el veneno toma una acción. Una criatura golpeada por el arma o la munición envenenada debe hacer una tirada de salvación de CD 10 de Constitución o recibir 1d4 de daño de veneno. Una vez aplicado, el veneno conserva la potencia durante 1 minuto antes de secarse.

Yesquero. Este pequeño recipiente contiene acero y pederal, y la yesca (por lo general tela seca empapada ligeramente en aceite) utilizado para encender fuego. Usarlo para encender una antorcha o cualquier otra cosa expuesta a abundante combustible, toma una acción. Encender cualquier otro fuego tarda 1 minuto.

CAPACIDAD DEL CONTENEDOR

Contenedor	Capacidad
Mochila*	1 pie cúbico /30 libras de equipo
Barril	40 galones de líquido, 4 pies cúbicos sólidos
Cesta	2 pies cúbicos /40 kilos de equipo
Botella	1 ½ pinta de líquido
Cubo	3 galones de líquido, 1/2 pie cúbico sólido
Cofre	12 pies cúbicos /300 libras de equipo
Frasco o taza	1 pinta de líquido
Jarro o jarra	1 galón de líquido
Olla, de hierro	1 galón de líquido
Bolsa	1/5 pies cúbicos /6 libras de equipo
Saco	1 pie cúbico /30 libras de equipo
Vial	4 onzas de líquido
Odre	4 pintas de líquido

* También puedes atar con una correa objetos, como un saco de dormir o un rollo de cuerda, en el exterior de una mochila.

HERRAMIENTAS

Una herramienta te ayuda a hacer algo que de otro modo no podrías hacer, como crear o reparar un objeto, falsificar un documento o forzar una cerradura. Tu raza, clase, trasfondo, o dotes te proporcionan competencia con ciertas herramientas. La competencia con esta herramienta te permite añadir tú bonificador de competencia a cualquier prueba que realices cuando uses una de estas herramientas. El uso de una herramienta de artesano no está ligada a ninguna característica en particular, la competencia con una herramienta representa un conocimiento más amplio de uso. Por ejemplo, el DM

podría pedir una prueba de Destreza para realizar una fina talla con las herramientas de tallista, o una prueba de Fuerza para hacer algo en una madera especialmente dura.

HERRAMIENTAS

Objeto	Coste	Peso
<i>Herramientas de artesano</i>		
Materiales alquímicos	50 po	8 lb.
Materiales de cervecería	20 po	9 lb.
Materiales de caligrafía	10 po	5 lb.
Herramientas de carpintero	8 po	6 lb.
Herramientas de cartógrafo	15 po	6 lb.
Herramientas de zapatero	5 po	5 lb.
Utensilios de cocina	1 po	8 lb.
Herramientas de soplador de vidrio	30 po	5 lb.
Herramientas de joyero	25 po	2 lb.
Herramientas de peletero	5 po	5 lb.
Herramientas de albañil	10 po	8 lb.
Materiales de pintor	10 po	5 lb.
Herramientas de alfarero	10 po	3 lb.
Herramientas de herrero	20 po	8 lb.
Herramientas de calderero	50 po	10 lb.
Herramientas de tejedor	1 po	5 lb.
Herramientas de evanista	1 po	5 lb.
Equipo de disfraz	25 po	3 lb.
Equipo de falsificación	15 po	5 lb.
<i>Set de juego</i>		
Set de dados	1 pp	-
Set de ajedrez de dragón	1 po	½ lb.
Set de baraja de cartas	5 pp	-
Set de tres dragones	1 po	-
Equipo de herbalismo	5 po	3 lb.
<i>Instrumentos musicales</i>		
Gaita	30 po	6 lb.
Tambor	6 po	3 lb.
Dulcimer	25 po	10 lb.
Flauta	2 po	1 lb.
Laúd	35 po	2 lb.
Lira	30 po	2 lb.
Cuerno	3 po	2 lb.
Flauta de pan	12 po	2 lb.
Caramillo	2 po	1 lb.
Viola	30 po	1 lb.
Herramientas de navegación	25 po	2 lb.
Equipo de veneno	50 po	2 lb.
Herramientas de ladrón	25 po	1 lb.
Vehículos terrestres o acuáticos	*	*

* Ver la sección "Monturas y Vehículos"

Herramientas de artesano. Estas herramientas especiales incluyen los elementos necesarios para ejercer un oficio o comercio. La tabla muestra los ejemplos de los tipos de herramientas más comunes, cada uno proporcionando los elementos relacionados con un tipo de

oficio. La competencia con las herramientas de artesano te permite añadir tú bonificador de competencia a cualquier prueba que realices cuando usas las herramientas en tu oficio. Cada tipo de herramientas de artesano requieren una competencia por separado.

Equipo de disfraz. Esta bolsa de cosméticos, tinte de cabello, y pequeños accesorios permiten crear disfraces que cambian tu apariencia física. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a las pruebas que realices para crear disfraces visuales.

Equipo de falsificación. Esta pequeña caja contiene varios papeles y parches, plumas de escritura y tintas, sellos y lacre, láminas de oro y plata y otros materiales necesarios para crear falsificaciones convincentes de documentos físicos. La competencia con este equipo te permite añadir tú bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para crear una falsificación física de un documento.

Set de juego. Este objeto engloba un amplio rango de piezas de juego incluyendo dados y barajas de cartas para juegos tales como Tres dragones. Unos pocos ejemplos comunes aparecen en la tabla de herramientas pero existen otro tipo de sets de juego. Si eres competente con un set de juego puedes añadir tu bonificador de competencia a las pruebas de característica que realices para jugar a un juego con este set. Cada tipo de set de juego requiere una competencia por separado

Equipo de herbalismo. Este equipo contiene varios instrumentos tales como unas podaderas, mortero y almirez, y saquitos y viales usados por los herbalistas para crear remedios y pociones. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para identificar o aplicar hierbas. Además, la competencia con este equipo es requisito para crear antídotos y pociones de curación.

Instrumentos musicales. Varios de los tipos de instrumentos musicales más comunes son mostrados en la tabla como ejemplos. Si eres competente con un instrumento musical dado puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para tocar música con el instrumento. Cada tipo de instrumento musical requiere una competencia por separado.

Herramientas de navegación. Este set de instrumentos es usado para la navegación por el mar. La competencia con las herramientas de navegación te permite trazar el rumbo de un barco y seguir cartas de navegación. Además esta herramienta te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para evitar perderte en el mar.

Equipo de veneno. Un equipo de veneno incluye los viales químicos y otro equipo necesario para la creación de venenos. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para crear o usar venenos.

Herramientas de ladrón. Este set de herramientas incluye una pequeña lima, un juego de ganzúas, un pequeño espejo montado en un mango de metal, unas tijeras de hoja estrecha y un par de tenazas

MONTURAS Y VEHÍCULOS

Una buena montura puede ayudarte a moverte más rápidamente a través de la naturaleza, pero su función principal es transportar el equipo que de otra manera te ralentizaría. La tabla de monturas y otros animales muestra la velocidad de cada animal y la capacidad de carga base.

Un animal tirando de un carro, carruaje, carroza, trineo o vagón puede mover hasta 5 veces su capacidad de carga base incluyendo el peso del vehículo. Si múltiples animales tiran del mismo vehículo pueden añadir su capacidad de carga juntas.

Otras monturas que las listadas aquí están disponibles en los mundos de D&D, pero son raras y no están normalmente disponibles para la compra. Esto incluye monturas voladoras (pegasos, grifos, hipogrifos y animales similares) e incluso monturas acuáticas (por ejemplo caballitos de mar gigantes). Adquirir tales monturas normalmente significa obtener un huevo y criar a la criatura por ti mismo, realizar un trato con una poderosa entidad o negociar con la propia montura.

Bardas. Las bardas son la armadura diseñada para proteger la cabeza, pecho, cuello y cuerpo de un animal. Cualquier tipo de armadura mostrada en la tabla de armaduras en este capítulo puede ser comprada como una barda. El coste es cuatro veces el precio de la armadura equivalente hecha para humanoides y su peso es el doble.

Sillas de monta. Una silla de montar militar sostiene al jinete ayudándole a permanecer en su silla en una montura activa en la batalla. Te proporciona ventaja en cualquier prueba que realices para permanecer montado. Una silla de montar exótica es requisito para montar cualquier montura acuática o voladora.

Competencia con vehículos. Si eres competente con un cierto tipo de vehículo terrestre o acuático puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar ese tipo de vehículo en circunstancias difíciles.

Embarcaciones de remo. Barcozas y botes de remos son usados en lagos y río. Si van a favor de la corriente añade la velocidad de la corriente (normalmente 3 millas por hora) a la velocidad del vehículo. Estos vehículos no pueden remar contracorriente en cursos del río significativamente fuertes, pero pueden ser transportados río arriba por animales de carga por las orillas. Un bote de remos pesa 100 libras en caso de que los aventureros lo transporten por tierra.

MONTURAS Y OTROS ANIMALES

Objeto	Coste	Velocidad	Capacidad de carga
Camello	50 po	50 pies	480 Lbs.
Burro o mula	8 po	40 pies	420 Lbs.
Elefante	200 po	40 pies	1,320 Lbs.
Caballo de tiro	50 po	40 pies	520 Lbs.
Caballo de monta	75 po	60 pies	480 Lbs.
Caballo, de guerra	400 po	60 pies	540 Lbs.
Mastín	25 po	40 pies	195 Lbs.
Pony	30 po	40 pies	225 libras

ARREOS, GUARNICIONES Y VEHÍCULOS DE TIRO

Objeto	Coste	Peso
Bardas	x4	x2
Bocado y bridas	2po	1 lb.
Carreta	100po	600 lbs.
Carro	15po	200 lbs.
Carruaje	200po	100 lbs.
Comida (por día)	5pc	10 lbs.
Sillas de monta		
Exótica	60po	40 lbs.
Militar	20po	30 lbs.
De Carga	5po	15 lbs.
De Monta	10po	25 lbs.
Alforjas	4po	8 lbs.
Establos (por día)	5pp	-
Vagón	35po	400 lbs.

VEHÍCULOS ACUÁTICOS

Objeto	Coste	Velocidad
Galera	30,000po	4 mph
Barcaza	3,000po	1 mph
Nave larga	10,000po	3 mph
Bote de remos	50po	1 ½ mph
Velero	10,000po	2 mph
Barco de guerra	25,000po	2 ½ mph

MERCANCÍAS

La mayor parte de las riquezas no están como monedas. Se miden en ganado, grano, tierras, derechos para cobrar impuestos, o derechos a recursos (como una mina en un bosque)

Los gremios, nobles y realeza regulan el comercio. A las compañías certificadas les son garantizados los derechos para llevar a cabo el comercio a través de ciertas rutas comerciales, para mandar barcos mercantes a varios puertos, o para comprar y vender ciertas mercancías. Los gremios establecen los precios para determinadas mercancías o servicios que controlan y determinan quienes pueden o no vender tales mercancías o servicios. Normalmente los comerciantes intercambian sus productos sin usar dinero. La Tabla de mercancías comerciales muestra el valor de los productos de cambio más comunes.

MERCANCÍAS

Coste	Mercancía
1 pc	1 lb. de trigo
2 pc	1 lb. de harina o una gallina
5 pc	1 lb. de sal
1 pp	1 lb. de hierro o 1 yarda cuadrada de tela
5 pp	1 lb. de cobre o 1 yarda cuadrada de tela de algodón
1 po	1 lb. de jengibre o una cabra
2 po	1 lb. de canela o pimienta, o una oveja
3 po	1 lb. de clavo o un cerdo

Coste Mercancía

5 po	1 lb. de plata, o una yarda cuadrada de lino
10 po	1 yarda cuadrada de seda o una vaca
15 po	1 lb. de azafrán o un buey
50 po	1 lb. de oro
500 po	1 lb. de platino

GASTOS

Cuando no están descendiendo a las profundidades de la tierra, explorando ruinas en busca de tesoros perdidos, o haciendo la guerra en contra de la invasora Oscuridad, los aventureros enfrentan realidades más mundanas. Incluso en un mundo de fantasía, la gente requiere necesidades básicas como alojamiento, sustento y vestimenta. Estas cosas cuestan dinero, aunque algunos estilos de vida cuestan más que otros.

GASTOS SEGÚN EL ESTILO DE VIDA

Los gastos según el estilo de vida te proporcionan una manera sencilla de calcular los costes de la vida en un mundo de fantasía. Cubren tus alojamientos, comida y bebida y todas tus otras necesidades. Además, los gastos cubren el coste del mantenimiento de tu equipo así que puedes estar listo cuando la aventura te llama.

Al comienzo de cada semana o mes (a tu elección) elige un estilo de vida de la Tabla de gastos y paga el precio para mantener ese estilo de vida. Los precios mostrados son por día, así que si deseas calcular el coste de tu estilo de vida elegido en un periodo de 30 días, multiplica el precio listado por 30. Tu estilo de vida podría cambiar de un periodo al siguiente, en función de los fondos de los que dispones, o podrías mantener el mismo estilo de vida a través de toda la carrera de aventurero de tu personaje.

La elección de tu estilo de vida tiene consecuencias. Mantener un estilo de vida rico podría ayudarte a hacer contactos entre los ricos y poderosos, aunque a cambio de correr el riesgo de atraer la atención de ladrones. Asimismo, vivir de manera frugal podría ayudarte a evitar a los criminales, pero es poco probable que hagas contactos poderosos.

GASTOS SEGÚN EL ESTILO DE VIDA

Estilo de vida	Precio/día
Miserable	-
Escuálidas	1 pp
Pobre	2 pp
Modesto	1 po
Confortable	2 po
Rico	4 po
Aristocrático	10 po mínimo

Miserable. Vives en condiciones inhumanas. Sin un lugar al que llamar hogar, te refugias dondequiera que puedes, deslizándote furtivamente en graneros, acurrucándote en viejas cajas, y confiando en la buena voluntad de la gente en mejor posición económica que tú. Un estilo de vida miserable presenta abundantes peligros. Violencia, enfermedades, y el hambre te siguen allí dondequiera que vayas. Otras personas en esta misma situación

codician tu armadura, armas y equipo de aventurero, los cuales representan una fortuna para sus estándares de vida. La mayoría de la gente no te presta atención.

Escuálidas. Vives en un establo con goteras, en una choza enlodada de barro justo a las afueras del pueblo, o en una pensión infestada de alimañas en la peor parte de la ciudad. Tienes refugio de los elementos, pero vives en un ambiente desesperado y normalmente violento, en lugares plagados de enfermedades, hambre y desdichas. La mayoría de la gente no te presta atención y tienes pocas protecciones legales. La mayoría de la gente en este estilo de vida, han sufrido algún tipo de terrible adversidad. Podrían estar trastornados, marcados como exiliados o sufren de alguna enfermedad.

Pobre. Un estilo de vida pobre significa prescindir de las comodidades disponibles en una comunidad estable. Comidas y alojamientos simples, ropas gastadas y condiciones impredecibles que dan como resultado unas suficientes, aunque desagradables, experiencias. Tus alojamientos podrían ser una habitación en una pensión de mala muerte o en una sala común encima de una taberna. Te beneficias de algunas protecciones legales, pero todavía tienes que lidiar con la violencia, el crimen, y la enfermedad. La gente en este estilo de vida tiende a ser trabajadores no especializados, vendedores ambulantes, buhoneros, ladrones, mercenarios y otros tipos de mala reputación.

Modesto. Un estilo de vida modesto te mantiene alejado de los tugurios y te asegura que puedes mantener tu equipo. Vives en la parte antigua del pueblo, alquilando una habitación en una pensión, posada o templo. No pasas hambre ni sed, y tus condiciones de vida son limpias si son sencillas. La gente normal que vive en un estilo de vida modesto son los soldados con familia, trabajadores, estudiantes, sacerdotes, asistentes de magos y gente así.

Confortable. Elegir un estilo de vida confortable significa que puedes permitirte ropajes más cuidados y puedes mantener fácilmente tu equipo. Vives en una pequeña cabaña en un barrio de clase media o en una habitación privada en una buena posada. Te relacionas con mercaderes, comerciantes diestros y oficiales militares.

Rico. Elegir un estilo de vida rico significa vivir una vida de lujo, aunque podrías no haber logrado el estatus social asociados con la riqueza heredada de la nobleza o realeza. Vives en un estilo de vida comparable solo a los más exitosos mercaderes, siervos favorecidos de la realeza, o los propietarios de unos pocos y pequeños negocios. Tienes alojamientos respetables, normalmente una espaciosa casa en una parte buena del pueblo o una confortable suite en una buena posada. Es posible que tengas un pequeño grupo de criados.

Aristocrático. Vives una vida de plenitud y confort. Te mueves en los círculos poblados por la gente más poderosa de la comunidad. Tienes excelentes alojamientos, quizás una casa de campo en la parte más bonita de un pueblo, o habitaciones en la más lujosa de las posadas. Cenas en los mejores restaurantes, manteniendo al más habilidoso y elegante sastre y tienes criados atendiendo a todas tus necesidades. Recibes invitaciones a las reuniones sociales de los ricos y poderosos, y pasas las noches en compañías de los políticos, líderes de los gremios, altos sacerdotes y nobleza. También debes enfrentarte con las más altas traiciones y engaños. Cuanto más rico eres, más probable es que te veas envuelto en intrigas políticas, tanto como un peón o como participante.

COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

La Tabla de comida, bebida y alojamiento proporciona los precios para los productos alimenticios individuales y para el alojamiento individual por noche. Estos precios están incluidos en los gastos de tu estilo de vida.

COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

Objeto	Coste
<i>Cerveza</i>	
Galón	2 pp
Jarra	8 pc
Banquete (por persona)	10 po
Pan, barra	2 pc
Queso, trozo	1 pp
<i>Alojamiento en posada (por día)</i>	
Miserable	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Confortable	8 pp
Rica	2 po
Aristocrática	4 po
<i>Comidas (por día)</i>	
Miserable	3 pc
Pobre	6 pc
Modesta	3 pp
Confortable	5 pp
Rica	8 pp
Aristocrática	2 po
Carne, trozo	3 pp
<i>Vino</i>	
Común (jarra)	2 pp
Excelente (botella)	10 po

SERVICIOS

Los aventureros pueden contratar personajes no jugadores para que les ayuden o actúen en su nombre en variedad de circunstancias. La mayoría de estos PNJ contratados tienen habilidades bastante comunes, mientras que otros son maestros en un oficio artístico, y algunos de ellos son expertos, con conocimientos especializados de aventurero.

Algunas de las clases más básicas de asalariados aparecen en la tabla Servicios. Otros asalariados comunes incluyen cualquier persona que vive en una típica ciudad o pueblo, donde los aventureros le pagan por realizar una tarea específica. Por ejemplo, un mago podría pagar a un carpintero para fabricar un refinado cofre (y su réplica en miniatura) para usarlo con el conjuro Cofre secreto de Leomundo. Un guerrero podría encargar a un herrero

AUTOSUFICIENCIA

Los gastos y estilos de vida descritos en este capítulo asumen que pasas tu tiempo entre aventuras en una ciudad, haciendo uso de cualquiera de los servicios que te puedas permitir: comida y alojamiento, pagar a los artesanos del pueblo para que te afilen la espada y reparen tu armadura, etc. Sin embargo algunos personajes podrían querer pasar ese tiempo fuera de la civilización, cazando para comer, forrajeando y reparando ellos mismos su equipo.

que forjara una espada especial. Un bardo podría pagar a un sastre para que le diseñara unos exquisitos ropajes para su próxima actuación delante del duque.

SERVICIOS

Servicio	Pago
Cochero	
Entre pueblos	3pc por milla (1,60 kilómetros)
Dentro de una ciudad	1pc
Asalariado	
Entrenado	2po por día
No entrenado	2pp por día
Mensajero	
Carretera o peaje	1pc
Pasaje en barco	1pp por milla (1,60 kilómetros)

Otros asalariados proporcionan servicios más concretos o peligrosos. Se pueden contratar a soldados mercenarios para hacerse cargo de un ejército de hobgoblins, de la misma forma que se contratan los servicios de unos sabios para investigar un antiguo y esotérico conocimiento. Si un aventurero de alto nivel construye algún tipo de fortaleza, él o ella necesitarán contratar todo un personal de sirvientes y personal para hacer funcionar el lugar, desde un castellano o mayordomo hasta sirvientes que mantengan limpios los establos. Estos asalariados a menudo tienen contratos a largo plazo que incluyen un lugar donde vivir dentro de la fortaleza como parte del pago ofrecido.

Los asalariados entrenados incluyen todo aquel contratado para hacer un servicio que requiera cierta competencia (incluidas armas, herramientas o habilidades): un mercenario, artista, escribano, etc. La cantidad expuesta es el pago mínimo por el servicio; algunos asalariados expertos requieren más monedas. Los asalariados no entrenados son contratados para trabajos menores que no requieren habilidades particulares, y pueden incluir obreros, mozos, criados, y trabajos similares.

Mantener ese estilo de vida no requiere gasto de monedas, pero consume mucho tiempo. Si pasas tu tiempo entre aventuras practicando una profesión, como se describe en el Capítulo 8, tendrás el equivalente a un estilo de vida pobre. El dominio de la habilidad de Supervivencia te permite vivir con un estilo de vida confortable.

SERVICIOS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Aquellos capaces de lanzar conjuros no entran en la categoría de asalariados comunes. Es posible encontrar a alguien dispuesto a lanzar un conjuro a cambio de monedas o favores, pero no suele ser fácil y no existe un precio establecido. Como regla, cuanto más alto sea el nivel de conjuro, más difícil será localizar a alguien que lo lance y más alto será su precio.

Contratar a alguien en una ciudad o pueblo, que lance un conjuro común de niveles 1 o 2, como curar heridas o identificar, es bastante fácil, y tendrá un precio de entre 10 a 50 piezas de oro (además del coste de cualquier componente material). Encontrar a alguien dispuesto y capaz de lanzar un conjuro de alto nivel puede significar viajar a una ciudad grande, quizás una que tenga universidad o un destacado templo. Una vez encontrado, el

conjurador podría requerir un servicio en lugar del pago, la clase de servicio que solo unos aventureros pueden proporcionar, como recuperar un raro objeto de un lugar peligroso o atravesar un desierto infestado de monstruos para entregar algo importante en un lejano asentamiento.

BARATIJAS

Cuando creas tu personaje, puedes tirar una vez en la tabla de Baratijas para obtener una bagatela, un objeto sencillo con un ligero toque de misterio. El DM también puede usar esta tabla. Puede servir para vestir una sala de un dungeon o para llenar los bolsillos de una criatura.

BARATIJAS

d100 Baratija

- 01 Una mano de goblin momificada
- 02 Un trozo de cristal que brilla débilmente bajo la luna
- 03 Una moneda de oro acuñada en una tierra desconocida
- 04 Un diario escrito en un idioma que no conoces
- 05 Un anillo de latón que nunca se deslustra
- 06 Un vieja pieza de ajedrez fabricada con cristal
- 07 Un par de dados de hueso, con un símbolo de una calavera donde normalmente mostrarían el seis
- 08 Un pequeño ídolo que representa a una criatura de pesadilla que provoca inquietantes sueños cuando duermes cerca de ella
- 09 Un collar de cuerda del que cuelgan cuatro dedos de élficos momificados
- 10 La escritura de una parcela de tierra en un reino desconocido para ti
- 11 Un bloque de una onza de peso (30 gramos) de un material desconocido
- 12 Un reloj de pulsera ensartado con agujas
- 13 El diente de una bestia desconocida
- 14 Una escama enorme, tal vez de un dragón
- 15 Una pluma verde y brillante
- 16 Una vieja carta de adivinación que guarda cierto parecido a ti
- 17 Un orbe de cristal relleno de humo en movimiento
- 18 Un huevo de una onza de peso (30 gramos) con una cáscara roja y brillante
- 19 Una pipa que hace pompas
- 20 Un bote de cristal que contiene un extraño pedazo de carne flotando en líquido de encurtido
- 21 Una pequeña caja de música de manufactura gnómica en la que suena una canción que recuerdas vagamente de tu niñez
- 22 Una pequeña estatuilla de madera de un halfling engreído
- 23 Un orbe de latón grabado con extrañas runas
- 24 Un disco de piedra multicolor
- 25 Un diminuto icono de plata de un cuervo
- 26 Una bolsa que contiene 47 dientes humanoides, uno de ellos con caries
- 27 Un fragmento de obsidiana que siempre está caliente al tacto
- 28 Una huesuda garra de un dragón que cuelga de un collar de cuero liso
- 29 Un par de calcetines viejos

d100 Baratija

- 30 Un libro en blanco cuyas páginas se niegan a ser escritas con tinta, tiza, grafito, o cualquier otra sustancia o marca
- 31 Una insignia de plata en forma de estrella de cinco puntas
- 32 Un cuchillo que perteneció a un familiar
- 33 Un vial de cristal repleto de uñas cortadas
- 34 Un dispositivo rectangular de metal, con dos diminutas tazas metálicas a cada lado que lanzan chispas cuando se mojan
- 35 Un guante blanco de lentejuelas de tamaño humano
- 36 Un chaleco con cien diminutos agujeros
- 37 Un pequeño e ingravido bloque de piedra
- 38 Un pequeño retrato de un goblin
- 39 Un vial de cristal vacío que huele a perfume cuando se abre
- 40 Una piedra preciosa que parece un trozo de carbón cuando es examinada por cualquiera menos tu
- 41 Un pedacito de tela de una vieja bandera
- 42 Una insignia de rango de un legionario perdido
- 43 Una pequeña campana de plata sin badajo
- 44 Un canario mecánico dentro de una lámpara de manufactura gnómica
- 45 Una diminuta talla esculpida para que parezca que hay numerosos pies en la parte inferior
- 46 Un duende muerto dentro de una diáfana botella de cristal
- 47 Un bote de metal que no ha sido abierto, pero que suena como si estuviera relleno de líquido, arena, arañas o cristales rotos (a tu elección)
- 48 Un orbe de cristal lleno de agua, dentro del cual hay un pez de colores que nada con la precisión de un reloj
- 49 Una cuchara de plata con una M grabada en el mango
- 50 Un silbato fabricado con madera de color dorado
- 51 Un escarabajo muerto del tamaño de tu mano
- 52 Dos soldados de juguete, uno de ellos sin cabeza
- 53 Una cajita llena con botones de diferentes tamaños
- 54 Una vela que no puede dar luz
- 55 Una pequeña jaula sin puerta
- 56 Una vieja llave
- 57 Un mapa del tesoro indescifrable
- 58 La empuñadura de una espada rota
- 59 Una pata de conejo
- 60 Un ojo de cristal
- 61 Un cameo tallado que representa a una persona horrible
- 62 Un cráneo de plata del tamaño de una moneda
- 63 Una máscara de alabastro
- 64 Una pirámide de pegajoso incienso que huele muy mal
- 65 Un gorro de dormir que, cuando lo llevas puesto, produce agradables sueños
- 66 Una única tachuela hecha de hueso
- 67 La montura de un monóculo de oro sin lente
- 68 Un cubo de una pulgada (2,54 centímetros), con cada cara pintada con un color diferente
- 69 Un tirador de puerta de cristal
- 70 Un pequeña bolsa llena de polvo rosa
- 71 El fragmento de una bella canción, escrita con notas musicales en dos trozos de pergamino

d100 Baratija

- 72 Un pendiente de plata en forma de lágrima fabricado con una auténtica lágrima
- 73 La cáscara de un huevo pintada con escenas de miseria humana realizadas con inquietante detalle
- 74 Un abanico que, al ser desplegado, muestra un gato dormido
- 75 Una colección de pipas de hueso
- 76 Un trébol de cuatro hojas prensado dentro de un libro que trata de modales y etiqueta
- 77 Una hoja de pergamino en la que hay dibujado un complejo artilugio mecánico
- 78 Una vaina muy ornamentada que no se ajusta a ninguna espada que hayas encontrado hasta ahora
- 79 Una invitación a una fiesta donde se cometió un asesinato
- 80 Un pentáculo de bronce con la cabeza de una rata grabada en su centro
- 81 Un pañuelo púrpura bordado con el nombre de un poderoso Archimago
- 82 La mitad de un plano de un templo, castillo o alguna otra estructura
- 83 Un trozo de tela plegada, que al ser desenrollada, se convierte en una estilosa gorra
- 84 El recibo del depósito de un banco situado en una ciudad remota
- 85 Un diario al que le faltan siete páginas
- 86 Una tabaquera de plata vacía con una inscripción en su base que dice: "sueños"
- 87 Un símbolo sagrado de hierro de un dios desconocido
- 88 Un libro que cuenta el alzamiento y la caída de un legendario héroe, al que le falta el último capítulo
- 89 Un vial con sangre de dragón
- 90 Una antigua flecha élfica
- 91 Una aguja que nunca se dobla
- 92 Un ornamentado broche enano
- 93 Una botella de vino vacía con una bonita etiqueta que dice: "El Mago de las Bodegas, Dragón Rojo Aplastante, 331422-W"
- 94 Un mosaico de azulejo con la superficie acristalada y multicolor
- 95 Un ratón petrificado
- 96 Una bandera pirata con un cráneo de dragón y dos tibias cruzadas
- 97 Un diminuto cangrejo o araña mecánica que solo se mueve cuando nadie la observa
- 98 Un frasco de manteca con una etiqueta que dice: "Grasa de Grifo"
- 99 Una caja de madera con un fondo de cerámica en el que hay un gusano con una cabeza en cada extremo de su cuerpo
- 100 Una urna metálica que contiene las cenizas de un héroe

CAPÍTULO 6. OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN

La combinación de las puntuaciones de características, la raza, la clase y el trasfondo define las capacidades de tu personaje en el juego, así como el conjunto de detalles personales que se crean para diferenciarlo de todos los otros personajes. Incluso dentro de su clase y de raza, tiene varias opciones para puntualizar lo que tu personaje puede hacer. Pero unos pocos jugadores -con el permiso de su DM - quieren dar un paso para ir más allá.

En el Capítulo 6 del Manual del Jugador se define dos conjuntos de regla opcionales para personalizar su personaje: multiclase y dotes. Multiclase te permite combinar clases juntas y las dotes son opciones especiales que puedes elegir en lugar de aumentar las puntuaciones de característica a medida que adquieres niveles. Tu DM decide si estas opciones están disponibles en una campaña.

MULTICLASE

Te permite obtener niveles en varias clases. Si lo haces, te permite mezclar las habilidades de aquellas clases para hacer realidad un concepto de personaje que podría no estar reflejado en las opciones de clase estándar.

Con esta regla, tienes la opción de adquirir un nivel en una nueva clase cada vez que avanzas de nivel, en lugar de obtener un nivel de tu clase actual. Tus niveles en todas tus clases se suman para determinar tu nivel de personaje. Por ejemplo, si tienes tres niveles en Mago y dos en Guerrero, eres un personaje de nivel 5.

A medida que avances en los niveles, podrías seguir siendo un miembro de la clase original con sólo un par de niveles en otra clase, o puedes cambiar de rumbo en su totalidad, sin mirar hacia atrás la clase que dejaste. Podrías incluso comenzar a avanzar en una tercera o cuarta clase. En comparación con un personaje de una sola clase del mismo nivel, te sacrificas un poco de especialidad a cambio de versatilidad.

REQUISITOS PREVIOS

Para estar cualificado para una nueva clase, debes cumplir con los requisitos previos de puntuación de características tanto para tu clase actual y la nueva, como se muestra en la tabla de los requisitos previos para multiclase que se puede encontrar en el Manual del Jugador. Sin el entrenamiento completo que recibe un personaje que comienza, debe ser de aprendizaje rápido en su nueva clase, que tiene una aptitud natural que se refleja en las puntuaciones de característica más altas de lo normal.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

El coste de puntos de experiencia para obtener un nivel siempre se basa en tu nivel de personaje total, como se muestra en la tabla de Avance de personajes en el capítulo 1, no tu nivel en una clase en particular.

PUNTOS Y DADOS DE GOLPE

Ganas los puntos de golpe de la nueva clase que se describen para los niveles después del primero. Ganas

los puntos de golpe de 1º nivel de una clase sólo cuando comienzas como un personaje de nivel 1.

Sumas los Dados de golpe concedidos por todas tus clases para formar tu grupo de Dados de Golpe. Si los dados de golpe son del mismo tipo, sólo tienes que juntarlos. Si tus clases te dan Dados de golpe de diferentes tipos, úsalos por separado.

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

Tu bonificación de habilidad es siempre sobre la base de tu nivel total de personaje, como se muestra en la tabla Avance de personajes en el capítulo 1, no tu nivel en una clase en particular.

COMPETENCIAS

Cuando ganas un nivel en una clase que no sea tu primera, obtienes sólo algunas de las habilidades de inicio. Mira el capítulo 6 del Manual del Jugador para más información.

RASGOS DE CLASE

Cuando obtienes un nuevo nivel en una clase, recibes sus rasgos para ese nivel. Algunos, sin embargo, tienen reglas adicionales cuando eres multiclase. Véase el capítulo 6 del Manual del Jugador para más información. 2.

DOTES

Una dote representa un talento o un área de experiencia que le da a un personaje capacidades especiales. Encarna el entrenamiento, experiencia y habilidades más allá de lo que proporciona una clase. Véase el capítulo 6 del Manual del Jugador para más información.

A ciertos niveles, la clase te da la capacidad de Mejora de puntuación de característica. Usando la regla opcional de Dotes, puedes renunciar a coger esa opción y en cambio elegir una a tu elección en su lugar. Sólo puedes escoger cada dote una vez, a menos que en la Descripción de la dote diga lo contrario.

Debes cumplir con cualquier requisito especificado en una dote al escogerla. Si alguna vez pierdes el requisito de una dote, no puedes utilizarla hasta que recuperes la condición.



PARTE 2. JUGANDO AL JUEGO

CAPÍTULO 7. USANDO LAS CARACTERÍSTICAS

Seis características proporcionan una breve descripción de las características físicas y mentales de cada criatura:

- **Fuerza**, mide la potencia física
- **Destreza**, mide la agilidad
- **Constitución**, mide la resistencia
- **Inteligencia**, mide el razonamiento y la memoria
- **Sabiduría**, mide la percepción y visión
- **Carisma**, mide la fuerza de personalidad

¿Es un personaje musculoso y perspicaz? ¿Brillante y encantador? ¿Ágil y robusto?. Las puntuaciones de características definen esas cualidades, como en las criaturas, muestra sus factores positivos así como debilidades.

Los tres tiradas principales del juego, prueba de característica, tirada de salvación y la tirada de ataque, dependen de las seis puntuaciones de características. En la introducción del libro se describe los detalles de las reglas básicas para esas tiradas: tira un d20, añade un modificador de característica derivado de una de las seis puntuaciones de características, y compara el total con un número objetivo.

Este capítulo se centra en el uso de pruebas de características y tiradas de salvación, que abarcan las actividades fundamentales que intentan las criaturas en el juego. Las reglas para las tiradas de ataque las encontrarás en el capítulo 9. Puntuaciones de características y modificadores.

PUNTUACIONES Y MODIFICADORES

Cada una de las características de una criatura tiene una puntuación, un número que define la magnitud de esa característica. Una puntuación de característica no es sólo una medida de las capacidades innatas, sino que también abarca la formación de una criatura y su competencia en actividades relacionadas con esa característica.

Una puntuación de 10 o 11 es el promedio humano normal, pero los aventureros y muchos monstruos están por encima del promedio en la mayoría de características. Una puntuación de 18 es la más alta que una persona suele alcanzar. Los aventureros pueden tener puntuaciones de hasta 20, y los monstruos y seres divinos pueden tener puntuaciones de hasta 30.

Cada característica también tiene un modificador, derivado de la puntuación y que van desde -5 (para una puntuación de característica de 1) a 10 (para una puntuación de 30). La tabla de Puntuaciones de característica y Modificadores muestra los modificadores de característica para la gama de posibles puntuaciones de características, de 1 a 30.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS Y MODIFICADORES

Puntuación	Mod.	Puntuación	Mod.
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Para determinar un modificador de característica sin consultar a la tabla, resta 10 de la puntuación y luego divide el total por 2 (redondeando hacia abajo).

Debido a que los modificadores de características afectan todas las tiradas, las de ataque, pruebas de característica y las de salvación, se usan con más frecuencia que sus puntuaciones asociadas.

VENTAJA Y DESVENTAJA

A veces una habilidad especial o un hechizo dice que tienes ventaja o desventaja en una prueba de característica, una tirada de salvación o una tirada de ataque. Cuando eso sucede, lanzas un segundo d20 cuando haces la tirada. Utiliza el valor más alto de las dos tiradas si tienes ventaja, y usa la tirada más baja si tienes desventaja. Por ejemplo, si tienes desventaja y sacas un 17 y un 5, utilizaras el 5. Si por el contrario tienes ventaja y sacas esos números, se utiliza el 17.

Si hay varias situaciones que afectan a una tirada y cada una de ellas garantiza ventaja o impone desventaja, no lanzaras d20 adicionales. Por ejemplo, si dos situaciones favorables conceden ventaja, sólo lanzaras un único d20 adicional.

Si las circunstancias provocan una tirada que tengas ventaja y desventaja, se considera que no tienes ninguno de ellos, y tiras sólo un d20. Esto se aplica incluso si múltiples circunstancias imponen desventajas y sólo una garantiza ventaja o viceversa. En tal situación, no tienes ni ventaja ni desventaja.

Cuando tienes la ventaja o desventaja y algo en el juego, como el rasgo Suerte del Mediano, te permite volver a tirar el d20, puedes volver a tirar sólo uno de los dados y tienes que elegir cuál. Por ejemplo, si un mediano tiene ventaja sobre un control de característica y saca un 1 y un 13 en su tirada, el mediano podría usar el rasgo de Suerte y volver a tirar el 1.

Por lo general, se obtiene ventaja o desventaja a través del uso de habilidades especiales, acciones o hechizos, inspiración (véase el capítulo 4) también le puede dar ventaja en los controles relacionados con la personalidad, los ideales o vínculos de los personajes. El DM puede decidir que las circunstancias pueden influir en una tirada en una dirección o la otra y garantizar ventaja o poner desventaja como resultado.

BONOS DE COMPETENCIA

Los personajes tienen un bonificador de competencia determinado por el nivel, tal como se detalla en el capítulo 1. Los monstruos también tienen este bonificador, que se incorpora en sus bloques de estadísticas. El bonificador se utiliza en los pruebas de características, las tiradas de salvación, y las tiradas de ataque. Tu bonificación no se puede añadir a una tirada de dado o cualquier otro número más de una vez. Por ejemplo, si dos reglas diferentes dicen que puedes añadir tu bonificador de competencia a una tirada de salvación de Sabiduría, agrégalo sólo una vez cuando hagas la salvación.

De vez en cuando, tu bonificador de competencia podría ser multiplicado o dividido (duplicado o reducido a la mitad, por ejemplo) antes de aplicarlo. Por ejemplo, el rasgo de clase Pericia del pícaro duplica el bonificador de competencia para ciertas pruebas de característica. Si una circunstancia sugiere que tu nivel de bonificador de competencia se aplica más de una vez para la misma tirada, todavía se agrega sólo una vez y se multiplica o divide una sola vez.

De la misma manera, si una característica o efecto te permite multiplicar tu bonificador de competencia al realizar una prueba de característica que normalmente no se beneficiaría de él, no se agrega el bonificador para la prueba. Para esa prueba tu bonificador es 0, por lo que al multiplicar 0 por cualquier número sigue siendo 0. Por ejemplo, si no tienes competencia en la habilidad de Historia, no se gana ningún beneficio de una habilidad que te permite duplicar el bonificador de competencia cuando haces una prueba de Inteligencia (Historia).

Normalmente, no se multiplica el bonificador de característica para las tiradas de ataque o tiradas de salvación. Si una característica o efecto permite que lo hagas, se aplican las mismas reglas.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Una prueba de característica pone a prueba el talento innato y el entrenamiento del monstruo o del personaje en un esfuerzo por superar un reto.

El DM pide una prueba de característica cuando un personaje o monstruo intenta una acción (que no sea un ataque) que tiene una posibilidad de fracasar. Cuando el resultado es incierto, los dados determinan los resultados.

Por cada prueba de característica, el DM decide cuál de las seis habilidades es relevante para la tarea a realizar y la dificultad de la tarea, representado por una Clase de Dificultad. A más difícil es una tarea, mayor es su CD. La tabla de clases de dificultades típicas muestra las CD más comunes.

CLASES DE DIFICULTAD TÍPICOS

Dificultad	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Muy Difícil	25
Casi imposible	30

Para hacer una prueba de característica, tira un d20 y agrega el modificador relevante. Al igual que con otras tiradas de d20, aplica bonificaciones y penalizaciones, y compara el total con el CD.

Si el total es igual o superior a la CD, es un éxito-la criatura supera el reto con la mano. De lo contrario, es un fracaso, lo que significa que el personaje o monstruo no hace ningún progreso hacia el objetivo o no avanza y combinado con un revés determinado por el DM.

TIRADAS ENFRENTADAS

A veces los esfuerzos del monstruo o de un personaje se oponen directamente a los de otro. Esto puede ocurrir cuando dos de ellos están tratando de hacer lo mismo y sólo uno puede tener éxito, como intentar de arrebatar un anillo mágico que ha caído en el suelo. Esta situación también se aplica cuando uno de ellos está tratando de evitar que el otro logre algo-por ejemplo, cuando un monstruo intenta hacer fuerza para abrir una puerta que un aventurero intenta mantener cerrada. En situaciones como éstas, el resultado es determinado por una forma especial de prueba de característica llamada tirada opuesta.

Ambos participantes realizan una tirada de la característica apropiada en sus esfuerzos. Se aplican todas las bonificaciones y penalizaciones pertinentes, pero en lugar de comparar el total contra un CD, se comparan los totales de sus dos pruebas. El que consiga el resultado mayor será el que gane. Ese personaje o monstruo tiene éxito en la acción o evita que el otro de tenga éxito.

Si el resultado es un empate, la situación sigue siendo la misma que era antes al iniciarse. Por lo tanto, un competidor podría ganar la tirada por efecto. Si dos personajes empatan al realizar una tirada para coger un anillo en el suelo, ninguno de los dos lo coge.

En una contienda entre un monstruo tratando de abrir una puerta y un aventurero tratando de mantener la puerta cerrada, un empate significa que la puerta permanece cerrada.

HABILIDADES

Cada habilidad cubre una amplia gama de capacidades, incluyendo habilidades que un personaje o un monstruo pueden ser competentes.

Una habilidad representa un aspecto específico de una puntuación de característica, y la competencia individual en una habilidad demuestra un enfoque en ese aspecto. (Las habilidades iniciales de un personaje se determinan en su creación y las competencias en habilidad de un monstruo aparecen en su bloque de estadísticas.)

Por ejemplo, un control de Destreza podría reflejar un intento del personaje de realizar un truco acrobático, para escamotear un objeto o para permanecer oculto. Cada uno de estos aspectos de la Destreza tiene una habilidad asociada: Acrobacias, juego de manos y sigilo respectivamente. Así, un personaje que tiene la habilidad de Sigilo es particularmente bueno realizando pruebas de Destreza relacionados con esconderse y ocultarse.

Las habilidades relacionadas con cada puntuación de característica se muestran en la siguiente lista. (No hay habilidades relacionadas con Constitución.)

Véase la descripción de las características en las secciones posteriores de este capítulo para ver ejemplos de cómo usar una habilidad asociada con una característica.

Fuerza	Sabiduría
Atletismo	Manejo de Animales
Destreza	Perspicacia
Acrobacias	Medicina
Hurto	Percepción
Sigilo	Supervivencia
Inteligencia	Carisma
Arcanos	Engañar
Historia	Intimidación
Investigación	Interpretación
Naturaleza	Persuasión
Religión	

A veces, el DM puede pedir una prueba de característica utilizando una habilidad concreta, por ejemplo, “Hacer una prueba de Sabiduría (Percepción). Otras veces, un jugador puede pedir la DM si el dominio de una habilidad en particular se aplica a una prueba. En cualquier caso, el dominio de una habilidad significa que puedes agregar tu bonificador de habilidad para los controles que impliquen esa habilidad. Sin competencia en la habilidad, se hace una prueba normal de característica.

Por ejemplo, si un personaje intenta escalar un peligroso acantilado, el Director de juego puede pedir una prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje es competente en atletismo, se añade el bonificador de habilidad del personaje a la prueba de Fuerza. Si el personaje no tiene esa aptitud, sólo haces una prueba de Fuerza.

VARIANTE: HABILIDADES CON DIFERENTES CARACTERÍSTICAS

Normalmente, tu competencia en una habilidad se aplica sólo a un tipo específico de prueba de característica. El dominio de Atletismo, por ejemplo, por lo general se aplica a los controles de fuerza. En algunas situaciones, sin embargo, su dominio podría razonablemente aplicarse a un tipo diferente de pruebas. En tales casos, el DM podría pedir un control con una combinación inusual de habilidad y destreza o puede pedirle a su DM si puedes aplicar un dominio en una prueba diferente. Por ejemplo si tienes que nadar de una isla en alta mar hacia el continente, el DM podría requerir una tirada de Constitución para ver si tienes la energía para llegar tan lejos. En este caso, el DM podría permitir que puedas solicitar tu nivel de dominio en atletismo y pedir una prueba de Constitución (Atletismo). Así que si eres experto en atletismo, se aplica el bonificador de habilidad a la prueba de Constitución tal y como lo harías normalmente para una prueba de Fuerza (Atletismo). Del mismo modo, cuando tu guerrero enano utiliza una muestra de fuerza bruta para intimidar a un enemigo, el DM podría pedir una prueba de Fuerza (Intimidación), a pesar que intimidación se asocia normalmente con Carisma.

PRUEBAS PASIVAS

Una prueba pasiva es un tipo especial de prueba de característica que no implica ninguna tiradas de dados.

Esa verificación puede representar el resultado promedio para una tarea hecha en repetidas ocasiones, como la búsqueda de puertas secretas una y otra vez, o puede ser utilizado cuando el DM quiere determinar en secreto si los personajes tienen éxito en algo sin tirar los dados, como darse cuenta de un monstruo oculto.

Aquí esta como se determina el total de un personaje para una prueba pasiva:

10 + todos los modificadores que se aplican normalmente.

Si el personaje tiene ventaja en la prueba, añade +5. Para el caso de tener desventaja, restar 5. El juego se refiere a una prueba pasiva como Puntuación.

Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 tiene una sabiduría de 15 y la habilidad de percepción, tiene una puntuación de prueba pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14.

Las normas relativas a esconderse en la sección “Destreza” a continuación dependen de los controles pasivos, al igual que las reglas de exploración en el capítulo 8.

TRABAJANDO JUNTOS

A veces dos o más personajes se unen para intentar una tarea. El personaje que está liderando el esfuerzo o el que tenga el modificador de característica más alto puede hacer una prueba con ventaja, lo que refleja la ayuda proporcionada por los otros personajes. En el combate, esto requiere la acción de ayuda (véase el capítulo 9).

Un personaje sólo puede proporcionar ayuda si la tarea es una que podría intentar el sólo. Por ejemplo, tratar de abrir una cerradura requiere habilidad con herramientas de ladrón, por lo que un personaje que carece de esa competencia no puede ayudarlo en esa tarea.

Por otra parte, un personaje sólo puede ayudar cuando dos o más individuos que trabajan juntos en realidad sería productivo. Algunas tareas, como enhebrar una aguja, no es más fácil aunque se tenga ayuda.

LAS PRUEBAS DEL GRUPO

Cuando un número de personas están tratando de lograr algo como un grupo, el DM puede pedir una prueba de característica en grupo. En algunas situaciones, los personajes que son hábiles en una determinada tarea ayuda a cubrir a aquellos que no lo son.

Para realizar una prueba de característica del grupo, todos los del grupo hacen una prueba de característica. Si por lo menos la mitad del grupo tiene éxito, todo el grupo tiene éxito. De lo contrario, el grupo falla.

Las pruebas de Grupo no se realizan muy a menudo, y son más útiles cuando todos los personajes tienen éxito o fracasan como grupo. Por ejemplo, cuando los aventureros atraviesan un pantano, el DM podría requerir una prueba de grupo de Sabiduría (Supervivencia) para comprobar si los personajes pueden evitar las arenas movedizas, sumideros y otros peligros naturales del entorno. Si por lo menos la mitad del grupo tiene éxito, los personajes exitosos son capaces de guiar a sus compañeros fuera de peligro. De lo contrario, el grupo tropieza con uno de esos peligros.

USANDO CADA CARACTERÍSTICA

Cada tarea que un personaje o monstruo podrían tratar de intentar realizar en el juego está cubierto por uno de las seis características. En esta sección se explica con más detalle lo que significan esas habilidades y las formas de como se utilizan en el juego.

FUERZA

Mide la potencia física, entrenamiento deportivo y situaciones en que se puede ejercer fuerza física. Una prueba puede involucrar cualquier intento de levantar, empujar, tirar o romper algo, forzar a tu cuerpo a pasar a través de un espacio o para aplicar de otro modo la fuerza bruta a una situación.

PRUEBAS DE FUERZA

Atletismo. Las prueba de Fuerza (Atletismo) cubre las situaciones difíciles que te encuentres al escalar, saltar o nadar. Los ejemplos incluyen la siguientes actividades:

- Intentar escalar un acantilado escarpado o resbaladizo, evitar peligros mientras escalas una pared, o adherirte a una superficie mientras que algo está tratando de darte una paliza.
- Intentar saltar una distancia inusualmente larga o llevar a cabo un salto corto acrobático.
- Luchar para mantenerte a flote o nadar en corrientes traicioneras, olas tempestuosas o áreas de algas de gran espesor. U otra criatura trata de empujarlo o estirarlo bajo el agua o interferir con la natación.

Otras pruebas de Fuerza. El DM también podría querer comprobar una prueba de fuerza cuando se intenta llevar a cabo tareas como las siguientes:

- Fuerza para abrir una puerta atascada, bloqueada o barrada
- Liberarte de las ataduras
- Arrastrarte a través de un túnel que es demasiado pequeño
- Aferrarte a un carro mientras eres arrastrado detrás de él.
- Derribar una estatua
- Mantener una roca evitando que salga rodando

TIRADAS DE ATAQUE Y DAÑO

Añades tu modificador de Fuerza a tu tirada de ataque y la de daño cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo, como una maza, un hacha de batalla o una jabalina. Utilizas armas cuerpo a cuerpo para hacer ataques cuerpo a cuerpo en el combate cuerpo a cuerpo, y algunos de ellas pueden ser lanzadas para hacer un ataque a distancia.

LEVANTANDO Y TRANSPORTANDO

Tu puntuación de Fuerza determina la cantidad de peso que puedes soportar. Los siguientes términos definen lo que puedes levantar o transportar.

Capacidad de Carga. Tu capacidad de carga es tu puntuación de fuerza multiplicada por 15. Este es el peso (en libras) que puedes llevar, que es lo suficientemente alto por lo que la mayoría de los personajes no suelen tener

que preocuparse por ello. 1,4. Empujar, arrastrar o Levantar.

Empujar, Arrastrar o Levantar. Puedes empujar, arrastrar o levantar un peso en libras de hasta el doble de tu capacidad de carga (o 30 veces tu puntuación de Fuerza). Mientras empujas o arrastras un peso que excede de tu capacidad de carga, la velocidad se reduce a 5 pies.

Tamaño y Fuerza. Criaturas más grandes pueden soportar más peso, mientras que las criaturas minúsculas pueden llevar menos. Por cada categoría de tamaño por encima de la media, dobla la capacidad de la criatura en libras que puede transportar y el peso que puede empujar, arrastrar o levantar. Para una criatura pequeña, reduce a la mitad estos pesos.

VARIANTE: CARGA

Las reglas para el levantamiento y transporte son intencionadamente simples. He aquí una variante si estas buscando unas reglas más detalladas para determinar cómo un personaje se ve obstaculizada por el peso del equipo. Cuando se utiliza este variante, ignora la columna de Fuerza de la tabla de Armadura en el capítulo 5.

Si llevas el peso de más de 5 veces tu puntuación de Fuerza, es que estas **cargado**, lo que significa que tu velocidad disminuye en 10 pies.

Si llevas el peso de más de 10 veces tu puntuación de Fuerza, hasta tu capacidad máxima de transporte, significa que estas **pesadamente cargado**, lo que significa que tu velocidad disminuye en 20 pies y tienes desventaja en las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación que usan la fuerza, destreza o la Constitución.

DESTREZA

Mide la agilidad, los reflejos y el equilibrio.

PRUEBAS DE DESTREZA

Una prueba de Destreza puede representar cualquier intento de moverte con agilidad, rapidez, o en silencio, o para mantenerte de pie al caer. Las habilidades de acrobacias, hurto y sigilo reflejan la aptitud en ciertos tipos de controles de Destreza.

Acrobacia. Tu prueba de Destreza (Acrobacia) cubre tus intentos de mantenerte en pie en una situación difícil, por ejemplo, cuando estas tratando de correr a través de una capa de hielo, en equilibrio en la cuerda floja o permanecer en posición vertical sobre una la cubierta del barco meciéndose. El DM también puede pedir una prueba de Destreza (Acrobacia) para ver si puede realizar acrobacias como actuación, incluyendo saltos, ejercicios de trapecio, volteretas y otros ejercicios.

Juego de manos. Cada vez que se intenta un acto de engaño manual prestidigitación, como ponerle algo en otra persona u ocultar un objeto en tu persona, haces una prueba de Destreza (Juego de manos). El DM también puede pedir una prueba de Destreza (Juego de manos) para comprobar y determinar si puedes robar un monedero a otra persona o deslizarle algo en el bolsillo.

Sigilo. Haces una prueba de Destreza (Sigilo) cuando tratas de ocultarte de los enemigos, escabullirte de los guardias, deslizarte sin que se note o acercarte sigilosamente alguien sin ser visto ni oído.

OCULTARTE.

Cuando te intentas ocultar, haz una prueba de Destreza (Sigilo). Hasta que no te descubren o pares de esconderte, el total de la prueba se opone a la prueba de Sabiduría (Percepción) de cualquier criatura que busca activamente los signos de tu presencia.

No puedes esconderte de una criatura que puede verte y si haces ruido (como gritar una advertencia o derribando un florero), indica tu posición. Una criatura invisible no puede verse, por lo que siempre puede tratar de ocultarse. Sin embargo, los signos de su paso aún podrían ser notados y tiene todavía que quedarse quieto.

En combate, la mayoría de las criaturas se mantienen alerta a las señales de peligro a su alrededor, por lo que si sales de tu escondite y te acercas a una criatura, por lo general te verá. Sin embargo, bajo ciertas circunstancias, el Dungeon Master podrían permitirte permanecer oculto cuando te aproximas a una criatura que está distraída, lo que te permite obtener una ventaja en el ataque antes que se percate de tu presencia.

Percepción pasiva. Cuando te ocultas, hay una posibilidad que alguien se dé cuenta que estas oculto, incluso sin estar buscando. Para determinar si una criatura se da cuenta que hay alguien escondido, el DM compara tu Destreza (Sigilo) con la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de esa criatura, que es igual a 10 + modificador de Sabiduría de la criatura, así como cualesquiera otras bonificaciones o penalizaciones. Si la criatura tiene ventaja, añade +5. Con desventaja, resta 5.

Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 (con un bonificador de habilidad de 2) tiene una Sabiduría de 15 (un modificador de +2) y la habilidad de percepción, tiene una puntuación de sabiduría (Percepción) pasiva de 14.

¿Qué puedes ver? Uno de los principales factores que determinan si puedes encontrar una criatura u objeto oculto es lo bien que puedes ver en un área, que puede quedar oculta en penumbras u oscuridad, como se explica en el capítulo 8.

Otras pruebas de Destreza. El DM puede pedir un control de Destreza cuando intentas realizar tareas como la siguientes: Controlar un carro muy cargado en una fuerte bajada.

- Dirigir un carro alrededor de una curva cerrada
- Abrir una cerradura
- Desactivar una trampa
- Atar firmemente a un prisionero
- Deslizar las muñecas para liberarse de ataduras
- Tocar un instrumento de cuerda
- Elaborar un objeto pequeño o detallado

TIRADAS DE ATAQUE Y DAÑO

Añades tu modificador de Destreza a tu tirada de ataque y de daño cuando atacas con un arma a distancia, como una honda o un arco largo. También puedes añadir tu Modificador de Destreza a tus tiradas de ataque y daño cuando se ataca con un arma cuerpo a cuerpo que tiene la propiedad desutiliza, como una daga o un estoque.

CLASE DE ARMADURA

Dependiendo de la armadura que llevas, puedes agregar una parte o la totalidad de tu modificador de Destreza a tu Clase de Armadura, como se describe en el capítulo 5.

INICIATIVA

Al comienzo de cada combate, lanza iniciativa haciendo una prueba de Destreza. La iniciativa determina el orden de los turnos de las criaturas en combate, como se describe en el capítulo 9.

CONSTITUCIÓN

Mide la salud y el vigor

PRUEBAS DE CONSTITUCIÓN

Las pruebas de Constitución son poco comunes, y no hay ninguna habilidad relacionada con esta habilidad, debido al detalle que lo que esta característica representa es en gran parte pasiva en lugar de participar en un efecto específico por parte de un personaje o un monstruo.

Una prueba de Constitución puede representar tu intento de ir más allá de los límites normales.

El DM puede pedir una tirada de Constitución al intentar realizar tareas como las siguientes:

- Mantener la respiración
- Marchar o trabajar durante horas sin descansar
- Estar sin dormir
- Sobrevivir sin comida ni agua
- Apurar toda una jarra de cerveza de una sola vez

PUNTOS DE GOLPE

Tu modificador de Constitución contribuye a tus puntos de golpe. Por lo general, añades tu modificador de Constitución para cada dado de golpe que lanzas para tus puntos de golpe.

Si cambia tu modificador de Constitución, tus punto de golpe máximos cambia, como si hubieras tenías el nuevo modificador desde 1er nivel. Por ejemplo, si aumenta tu puntuación de Constitución al llegar a nivel 4 y tu Modificador de Constitución aumenta de +1 a +2, ajusta el máximo de puntos de golpe como si el modificador siempre hubiera sido +2. Así agregas 3 puntos de golpe por los tres primeros niveles, y luego lanzas tus puntos de golpe por el cuarto nivel usando tu nuevo modificador. O si eres de nivel 7 y algún efecto disminuye tu puntuación de Constitución reduciendo tu modificador de Constitución en 1, tus punto de golpe máximo se reducen en 7.

INTELIGENCIA

Mide la agudeza mental, la exactitud recordando y la capacidad de razonar.

PRUEBAS DE INTELIGENCIA

Una prueba de Inteligencia entra en juego cuando se necesita recurrir a la lógica, la educación intelectual, la memoria o el razonamiento deductivo. Las habilidades de Arcanos, Historia, Investigación, Naturaleza y Religión reflejan la aptitud en ciertos tipos de pruebas de inteligencia.

Arcanos. Tus pruebas de Inteligencia (Arcanos) mide tu capacidad para recordar información sobre hechizos, objetos mágicos, símbolos arcanos, las tradiciones mágicas, los planos de existencia y sus habitantes.

Historia. Tus pruebas de inteligencia (Historia) mide tu capacidad para recordar la información acerca de los eventos históricos, personajes legendarios, los reinos antiguos, disputas pasadas, guerras recientes, y civilizaciones perdidas.

Investigación. Cuando miras a tu alrededor en busca de pistas y hacer deducciones basandote en ellas, tienes que hacer una prueba de Inteligencia (Investigación). Es posible deducir la ubicación de un objeto oculto, discernir por el aspecto de una herida que tipo de arma la ha causado o determinar el punto más débil en un túnel que podría provocar que se colapsen. Estudiando detenidamente un pergamino antiguo en busca de un fragmento oculto de conocimiento también podrías necesitar una prueba de Inteligencia (Investigación).

Naturaleza. Tu prueba de Inteligencia (Naturaleza) mide tu capacidad para recordar información sobre el terreno, plantas y animales, el clima y los ciclos naturales.

Religión. Tus pruebas de Inteligencia (Religión) mide tu capacidad para recordar información acerca de las deidades, ritos y oraciones, jerarquías religiosas, símbolos sagrados y las prácticas de cultos secretos.

Otras pruebas de Inteligencia. El DM puede pedir una prueba de Inteligencia cuando se intenta llevar a cabo tareas como las siguientes:

- Comunicarse con una criatura sin usar palabras
- Estimar el valor de un objeto precioso
- Reunir un disfraz para pasar por un guardia de la ciudad
- Falsificar un documento
- Recuperar la tradición de un oficio o comercio
- Ganar un juego de habilidad

CAPACIDAD DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los magos usan la inteligencia como su capacidad de lanzamiento de conjuros, lo que ayuda a determinar los CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lances.

SABIDURÍA

Refleja cómo estas en sintonía con el mundo a tu alrededor y representa la perspicacia e intuición.

PRUEBAS DE SABIDURÍA

Una prueba de Sabiduría podría reflejar un esfuerzo para leer el lenguaje corporal, entender los sentimientos de alguien, darse cuenta de cosas de tu entorno o cuidar de una persona lesionada. Las habilidades de manejo de los animales, Perspicacia, Medicina, Percepción y Supervivencia reflejan aptitud en ciertos tipos de pruebas de Sabiduría.

Manejo de Animales. Cuando hay alguna duda si se puede calmar a un animal domesticado, controlar a una montura espantada o intuir las intenciones de un animal el DM podría pedir una prueba de Sabiduría (Manejo Animal). También haces una prueba de Sabiduría (Manejo Animal) para controlar tu montura cuando se intentas una maniobra arriesgada.

Perspicacia. Tu prueba de Sabiduría (Perspicacia) decide si se puede determinar las verdaderas intenciones de una criatura, como cuando se busca una mentira o la predicción de alguien próximo movimiento. Si lo hace, implica que recabas pistas del lenguaje corporal, hábitos del habla y los cambios en sus modales.

Medicina. Una prueba de Sabiduría (Medicina) te permite probar para estabilizar un compañero moribundo o

ENCONTRAR UN OBJETO OCULTO

Cuando tu personaje busca un objeto oculto, como una puerta secreta o una trampa, el DM por lo general pide que hagas una prueba de Sabiduría (Percepción). Esa prueba se puede utilizar para encontrar detalles ocultos u otra información y pistas que puede ser que de lo contrario pases por alto.

En la mayoría de los casos, es necesario describir el lugar donde buscas para que el DM determine tus posibilidades de éxito. Por ejemplo, una clave está oculta debajo de un conjunto de ropa doblada en el primer cajón de un escritorio. Si le dices al DM que caminas alrededor de la habitación, mirando las paredes y los muebles en busca de pistas, no tienes ninguna oportunidad de encontrar la clave, independientemente del resultado de la comprobación de tu prueba de Sabiduría (Percepción). Tendrías que especificar que estuvieras abriendo los cajones o buscando en la oficina de con el fin de tener alguna posibilidad de éxito.

diagnosticar una enfermedad.

Percepción. Tu prueba de Sabiduría (Percepción) te permite ver, oír o de otra manera detectar la presencia de algo. Mide tu consciencia general de tu entorno y la agudeza de tus sentidos.

Por ejemplo, podrías tratar de escuchar una conversación a través de una puerta cerrada, escuchar a escondidas bajo una ventana abierta, o escuchar monstruos moviéndose sigilosamente por el bosque. O podrías tratar de ver las cosas que están ocultas o fáciles de perder, ya sean orcos emboscados en una carretera, matones escondiéndose en las sombras de un callejón o luz de las velas debajo de una puerta secreta cerrada.

Supervivencia. El DM puede pedirle que hagas una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para seguir huellas, cazar animales salvajes, guiar a tu grupo a través de páramos congelados, identificar signos que osos lechuzas viven cerca, predecir el tiempo o evitar arenas movedizas y otras amenazas naturales.

Otras pruebas de Sabiduría. El DM puede pedir una prueba de Sabiduría cuando intentas realizar tareas como las siguientes:

- Tener un presentimiento sobre el curso de acción a seguir
- Discernir si una criatura aparentemente muerta o viva es un no-muerto

CAPACIDAD DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los clérigos usan Sabiduría como su capacidad de lanzamiento de conjuros, lo que ayuda a determinar los CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lance.

CARISMA

Mide su capacidad para interactuar de forma efectiva con otros. Incluye factores tales como la confianza y elocuencia, y puede representar una personalidad encantadora o imponente. Contenidos

PRUEBAS DE CARISMA

Una tirada de Carisma podría surgir cuando intentas influenciar o entretener a los demás, cuando intenta crear una impresión o decir una mentira convincente, o cuando te desplazas por una situación social difícil. La Habilidad de Engañar, intimidación, Actuar y Persuasión reflejan aptitud en ciertos tipos de controles de Carisma.

Engañar. Tu prueba de Carisma (Engañar) determina si de forma convincente puedes ocultar la la verdad, ya sea verbalmente o por medio de sus acciones. este enga-

ño puede abarcar todo, desde engañar a otros a través de la ambigüedad a decir mentiras descaradas. Las típicas situaciones incluyen tratando de persuadir un guardia, tratar con un comerciante, ganar dinero con el juego, pasar disfrazado, difundir falsos rumores sobre alguien o mantener una cara seria mientras cuentas una flagrante mentira.

Intimidación. Cuando intentas influenciar a alguien a través de amenazas abiertas, acciones hostiles y violencia física, el DM podría pedirte que hagas una prueba de Carisma (Intimidación). Los ejemplos incluyen intentar sacar la información de un prisionero, convencer a los matones de la calle a pensárselo antes de atacarte o utilizando el borde de una botella rota convencer a un visir burlón a reconsiderar una decisión.

Interpretar. Tu prueba de Carisma (Interpretar) determina lo bien que puedes deleitar a la audiencia con la música, la danza, la actuación teatral, la narración de cuentos o alguna otra forma de entretenimiento.

Persuasión. Cuando intentas influenciar a alguien o un grupo de personas con tacto, gracia sociales o buenas maneras, el DM podría pedirte que hagas una prueba de Carisma (Persuasión). Normalmente, se utiliza la persuasión cuando actuando de buena fe, fomentas la amistad, hacer peticiones cordiales o exhibir la etiqueta adecuada. Ejemplos de otros intentos de persuadir incluyen convencer a un chambelán que deje a su grupo ver al rey, la negociación de la paz entre tribus en guerra o inspirar a una multitud de gente del pueblo.

Otras pruebas de Carisma. El DM puede pedir una prueba de Carisma al intentar realizar tareas como la siguientes:

- Encontrar la mejor persona para conseguir noticias, rumores y chismes
- Mezclarte entre una multitud para conseguir información sobre los temas claves.

CAPACIDAD DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los bardos, paladines, hechiceros y brujos utilizan Carisma como su capacidad de lanzamiento de conjuros, que ayuda a determinar la CD de las Tiradas de salvación de los conjuros que lanzas.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Una tirada de salvación -también llamada Salvación- representa tratar de resistirse a un conjuro, una trampa, un veneno, una enfermedad o una amenaza similar. Normalmente no se decide el hacer una tirada de salvación; se ven obligados a hacer una porque tu personaje o monstruo está en riesgo de sufrir daños.

Para hacer una tirada de salvación, tira un d20 y añade el modificador de la característica adecuada. Por ejemplo, utiliza tu Modificador de Destreza en una tirada de salvación de Destreza.

Una tirada de salvación puede ser modificada por una situación bonificada o penalizada y puede verse afectada por la ventaja y desventaja, según lo determine el DM.

Cada clase da un bonificador de competencia en al menos dos salvaciones. El Mago, por ejemplo, es competente en las salvaciones de Inteligencia. Al igual que con competencias de habilidades, la competencia en una tirada de salvación te permite a un personaje añadir su

bonificador de habilidad a las tiradas de salvación usando una puntuación de característica en particular.

Algunos monstruos también tienen bonificador de competencia las tiradas de salvación. Se determina la Clase de Dificultad para una tirada de salvación según el efecto que la causa. Por ejemplo, la CD para una tirada de salvación permitida por un conjuro está determinada por la capacidad de lanzamiento de conjuros del lanzador y el bonificador de característica.

El resultado de una tirada de salvación exitosa o fallida se detalla en el efecto que permite la salvación. Por lo general, una salvación exitosa significa que una criatura no sufre daño o reduce el daño de un efecto.



CAPÍTULO 8. DE AVENTURAS

Adentrándose en la antigua tumba de los horrores, deslizándose a través de los callejones de Aguasprofundas, siguiendo un rastro reciente por las junglas de la isla del Terror: estas son las cosas de las que están hechas las aventuras de DUNGEONS & DRAGONS. Tu personaje en el juego podría explorar ruinas perdidas y tierras inexploradas, descubrir secretos oscuros y tramas siniestras, y matar monstruos repugnantes. Y si todo va bien, tu personaje podría sobrevivir y reclamar cuantiosas recompensas antes de embarcarse en una nueva aventura.

Este capítulo cubre las bases de la vida de aventurero, desde las mecánicas de movimiento a las complejidades de la interacción social. Las reglas de descanso también están en este capítulo, junto con una discusión de las actividades que tu personaje podría realizar entre aventuras. No importa si los aventureros están explorando un dungeon polvoriento o las complejas relaciones de un corte real, el juego sigue un ritmo natural, como se resume en la introducción del libro

1. El DM describe el entorno
2. Los jugadores describen lo que quieren hacer.
3. El DM narra los resultados de sus acciones

Normalmente, el DM usa un mapa como guión de la aventura, registrando el progreso de los personajes mientras exploran pasillos de un dungeon o regiones salvajes. Las notas del DM, incluyendo una clave del mapa, describe lo que los aventureros encuentran cuando entran en cada nueva área. En ocasiones, el paso del tiempo y las acciones de los aventureros determinan lo que ocurre, por el ello el DM debería usar un cronograma o diagrama de flujo para registrar su progreso en lugar de con un mapa.

TIEMPO

En situaciones donde llevar la cuenta del paso del tiempo es importante, el DM determina el tiempo que requiere una tarea. El DM debería usar una escala de tiempo diferente dependiendo del contexto de la situación actual. En un entorno de dungeon, el movimiento de los aventureros transcurre en una escala de **minutos**. Lleva alrededor de un minuto cruzar con cautela un amplio vestíbulo, otro minuto para buscar trampas en la puerta al final de la sala y sus buenos diez minutos para buscar por toda la habitación en busca de algo interesante o valioso.

En una ciudad o en las tierras salvajes, una escala de **horas** es a menudo más apropiada. Los aventureros ansiosos por llegar a la torre solitaria en el corazón del bosque se apresuran a través de esas quince millas en algo menos de cuatro horas.

Para viajes largos, una escala de **días** funciona mejor. Siguiendo el camino de Puerta de Baldur a Aguasprofundas, los aventureros recorren cuatro días sin eventos hasta que una emboscada goblin interrumpe su viaje.

En combate y otras situaciones apresuradas, el juego se sustenta en **turnos**, un periodo de tiempo de 6 segundos descrito en el capítulo 9.

MOVIMIENTO

Nadando a través de un río caudaloso, deslizándose por el corredor de un dungeon, trepando por la ladera tracionera de una montaña: todos los tipos de movimiento juegan un papel fundamental en las aventuras de D&D.

El DM puede resumir el movimiento de los aventureros sin calcular distancias exactas o tiempos de viaje: “Viajáis a través del bosque y encontráis la entrada del dungeon al final de la tarde del tercer día.” Incluso en un dungeon, y más en particular un dungeon grande o una red de cavernas, el DM puede resumir el movimiento entre encuentros: “Tras matar al guardián de la entrada a la antigua fortaleza enana, consultáis vuestro mapa que os conduce a través de millas de resonantes pasillos a un abismo atravesado por un estrecho arco de piedra.”

A veces es importante, sin embargo, conocer cuanto lleva ir de un punto a otro, ya sea la respuesta en días, horas o minutos. Las reglas para determinar el tiempo de viaje dependen de dos factores: la velocidad y el ritmo de viaje de las criaturas que se desplazan y el terreno por el que se mueven.

VELOCIDAD

Cada personaje y monstruo tiene una velocidad, que es la distancia en pies que el personaje o monstruo puede caminar en 1 turno. Este número asume pequeños impulsos de movimiento enérgico en mitad de una situación de riesgo vital.

Las siguientes reglas determinan cuánto un personaje o monstruo puede mover en un minuto, una hora o un día.

RITMO DE VIAJE

Mientras viajan, un grupo de aventureros puede moverse a ritmo normal, rápido o lento como se muestra en la tabla de Ritmo de Viaje. La tabla muestra cuán lejos el grupo puede mover en un periodo de tiempo y si el ritmo tiene algún efecto. El ritmo rápido hace que los personajes sean menos perceptivos, mientras que un ritmo lento hace posible registrar los alrededores y buscar en un área más concienzudamente (ver la sección “Actividad durante el viaje” más adelante en este capítulo para más información).

Marchas forzadas. La tabla de Ritmo de Viaje asume que los personajes viajan durante 8 horas al día. Pueden ir más allá de este límite, pero a riesgo de cansancio. Por cada hora adicional de viaje más allá de las 8 horas, los personajes cubren la distancia mostrada en la columna de Hora para su ritmo, y cada personaje tiene que hacer una tirada de salvación de Constitución al final de la hora. La CD es 10+1 por cada hora pasada las 8 horas. Con una tirada de salvación fallida, el personaje sufre un nivel de fatiga (ver el apéndice).

Monturas y vehículos. Por periodos cortos de tiempo (hasta una hora), muchos animales mueven mucho más rápido que los humanoides. Un personaje montado puede cabalgar al galope alrededor de una hora, cubriendo el doble de la distancia habitual para un ritmo rápido. Si hay disponibles monturas frescas cada 8 o 10 millas, los

personajes pueden cubrir distancias más largas a este ritmo, pero esto es muy infrecuente excepto en zonas densamente pobladas.

Los personajes en carros, carretas u otros vehículos terrestres escogen ritmo de modo normal. Los personajes en un navío llevado por la corriente están limitados a la velocidad del navío (ver capítulo 5), y no sufren penalizadores por paso rápido ni ganan beneficios por un paso lento. Dependiendo del navío y del tamaño de la tripulación, los barcos pueden ser capaces de viajar hasta 24 horas por día.

Ciertas monturas especiales, como pegasos o grifos, o vehículos especiales como una alfombra voladora, te permiten viajar más velozmente. La Guía del Dungeon Master contiene más información sobre métodos especiales de viaje.

RITMO DE VIAJE

Ritmo	Minuto	Hora	Día	Efecto
Rápido	400 pies	4 millas	30 millas	-5 a las pruebas pasivas de Sabiduría (Percepción)
Normal	300 pies	3 millas	24 millas	--
Lento	200 pies	2 millas	18 millas	Se puede usar Sigilo

TERRENO DIFÍCIL

Las velocidades de viaje que se dan en la tabla de Ritmo de Viaje asumen un terreno relativamente simple: caminos, llanuras abiertas o pasillos de dungeon despejados. Pero los aventureros a menudo se enfrentan a bosques densos, pantanos profundos, ruinas repletas de escombros, montañas escarpadas y suelo cubierto de hielo: todos considerados terreno difícil.

Mueves a mitad de velocidad en terreno difícil (mover 1 pie en terreno difícil costaría 2 pies de velocidad) de modo que puedes cubrir solo la mitad de la distancia normal en un minuto, una hora o un día.

TIPOS ESPECIALES DE MOVIMIENTO

El movimiento a través de dungeons peligrosos o áreas salvajes a menudo requiere más que simplemente caminar. Los aventureros tienen que trepar, arrastrarse, nadar o saltar para llegar a donde necesitan ir.

TREPAR, NADAR Y ARRASTRARSE

Mientras se trepa o se nada, cada pie de movimiento cuesta 1 pie extra (2 pies extra en terreno difícil), a no ser que una criatura tenga velocidad de trepa o nado. A criterio del DM, trepar por una superficie vertical o una con escasos agarraderos requiere una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo). Del mismo modo, cubrir cualquier distancia en aguas turbulentas podría requerir una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo).

SALTAR

Tu Fuerza determina lo lejos que puedes saltar.

Salto de longitud. Cuando haces un salto de longitud, cubres un número de pies hasta tu puntuación de Fuerza si recorres a pie al menos 10 pies inmediatamente antes del salto. Cuando haces un salto de longitud sin carrerilla, puedes alcanzar solo la mitad de esa distancia. De

cualquier modo, cada pie que cubras con el salto te cuesta un pie de movimiento.

Esta regla sume que la altura de tu salto no importa, como podría darse al saltar un arroyo o un abismo. A discreción del DM, deberías tener éxito en una tirada de Fuerza (Atletismo) CD 10 para saltar un obstáculo bajo (no más alto que un cuarto de la distancia de salto), como un seto o un muro bajo. De lo contrario, te golpearías con él. Cuando aterrizas sobre terreno difícil, debes tener éxito en una tirada de Destreza (Acrobacias) CD 10 para caer de pie. De lo contrario, caerías tumbado.

Salto de altura. Cuando haces un salto de altura, alcanzas en el aire un número de pies igual a 3+tu modificador de Fuerza si mueves a pie al menos 10 pies antes del salto. Cuando realices un salto de altura sin carrerilla, puedes saltar solo la mitad de esta distancia. De cualquier modo, cada pie que cubras en el salto te cuesta un pie de movimiento. En algunas circunstancias, tu DM podría permitirte una tirada de Fuerza (Atletismo) para saltar más alto de lo que normalmente podrías.

Puedes extender tus brazos la mitad de tu altura sobre ti durante el salto. De este modo, podrías alcanzar sobre ti una distancia igual a la altura del salto más 1 ½ veces tu altura.

ACTIVIDAD DURANTE EL VIAJE

Mientras los aventureros viajan a través de un dungeon o de las tierras salvajes, necesitan permanecer alerta del peligro, y otros personajes podrían realizar otras tareas para facilitar la travesía del grupo.

ORDEN DE MARCHA

Los aventureros deberían establecer un orden de marcha. Un orden de marcha hace más fácil el determinar qué personajes son afectados por trampas, cuáles pueden detectar enemigos ocultos, y cuáles son los más cercanos a sus enemigos cuando se desata un combate.

Un personaje puede ocupar la posición de vanguardia, uno o más las posiciones medias o la posición de retaguardia. Los personajes en vanguardia y retaguardia necesitan espacio suficiente para viajar hombro con hombro con los otros en su posición. Cuando el espacio es demasiado estrecho, el orden de marcha debe cambiar, normalmente moviendo a los personajes a la posición media.

Menos de tres posiciones. Si un grupo de aventureros organiza su orden de marcha con solo dos posiciones, éstas serán la de vanguardia y la de retaguardia. Si solo hay una posición, esta se considerará posición de vanguardia.

SEPARANDO EL GRUPO

En algunas ocasiones, tiene sentido separar el grupo de aventureros, especialmente si quieres que uno o más personajes exploren por delante. Podéis formar varios grupos, cada uno moviéndose a velocidad diferente. Cada grupo tendría sus propias posiciones de vanguardia, media y retaguardia. El inconveniente de esta táctica es que el grupo podría encontrarse dividido en varios grupos más pequeños en caso de un ataque. La ventaja es que un pequeño grupo de personajes sigilosos moviéndose lentamente pueden ser capaces de acechar a enemigos que podrían ser descubiertos por personajes más ruidosos. Un par de pícaros moviéndose a ritmo lento son mucho más difíciles de detectar cuando dejan atrás a su amigo el guerrero enano.

SIGILO

Mientras viajan a ritmo lento, los personajes pueden moverse con sigilo. Mientras no estén en una zona abierta, podrían intentar sorprender o acechar a otras criaturas que se encuentren. Ver las reglas de esconderse en el capítulo 7.

DETECTANDO AMENAZAS

Usa las puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) de los personajes para determinar si alguien en el grupo se percata de una amenaza oculta. El DM podría decidir que una amenaza podría ser detectada solo por personajes en una posición particular. Por ejemplo, mientras los personajes están explorando un laberinto de túneles, el DM podría decidir que solo aquellos personajes en la posición de retaguardia tienen posibilidades de oír o ver a la criatura sigilosa que sigue al grupo, mientras que los personajes en las posiciones medias o de vanguardia no podrían.

Mientras viajan a ritmo rápido, los personajes tienen un penalizador de -5 a sus puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) para detectar amenazas ocultas.

Encuentros con criaturas. Si el DM determina que los aventureros tienen un encuentro con otras criaturas mientras viajan, es cosa de ambos grupos el decidir qué sucede a continuación. Cada grupo debería decidir si atacar, iniciar una conversación, huir o esperar y ver qué hace el otro grupo.

Sorprendiendo a los enemigos. Si los aventureros tienen un encuentro con una criatura o grupo hostiles, el DM determina si los aventureros o sus enemigos podrían ser sorprendidos cuando estalla el combate. Ver el capítulo 9 para más información sobre la sorpresa.

OTRAS ACTIVIDADES

Los personajes que centran su atención en otras tareas mientras el grupo viaja no están concentrados detectar el peligro. Estos personajes no contribuyen con su puntuación de Sabiduría (Percepción) a las posibilidades del grupo de detectar amenazas ocultas. Sin embargo, un personaje que no esté pendiente de buscar peligros podría realizar en su lugar una de las siguientes actividades, o alguna otra actividad con permiso del DM.

Guiar. El personaje podría intentar prevenir al grupo de que se pierda, realizando una tirada de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM lo pida (La Guía del Dungeon Master tiene reglas para determinar si el grupo se pierde).

Dibujar un mapa. El personaje puede dibujar un mapa que registre el progreso del grupo y ayude a los personajes a volver a la senda en caso de que se pierdan. No se requiere tirada de característica.

Rastrear. Un personaje puede seguir los rastros de otra criatura, realizando una tirada de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM lo pida (la Guía del DM contiene las reglas para rastrear).

Forrajear. El personaje puede estar pendiente de encontrar fuentes de agua y comida realizando una tirada de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM lo requiera (la Guía del Dungeon Master contiene las reglas de forrajear).

EL ENTORNO

Por su naturaleza, ir de aventuras requiere internarse en lugares que son oscuros, peligrosos y repletos de misterios por explorar. Las reglas en esta sección cubren algunas de las formas más importantes en las que los aventureros interactúan con el entorno en estos lugares. La Guía del Dungeon Master contiene reglas que cubren situaciones más inusuales.

CAÍDA

Una caída de una gran altura es uno de los peligros más frecuentes a los que se puede encarar un aventurero. Al final de la caída, una criatura recibe 1D6 de daño contundente por cada 10 pies de caída, hasta un máximo de 20d6. La criatura cae tumbada, a no ser que evite recibir daño de la caída.

ASFIXIA

Una criatura puede aguantar su respiración un número de minutos igual a 1 + su modificador de Constitución (mínimo 30 segundos).

Cuando una criatura se queda sin respiración, puede sobrevivir un número de turno igual a su modificador de Constitución (mínimo 1 turno). Al inicio de su siguiente turno, baja a 0 puntos de golpe y está moribundo.

Por ejemplo, una criatura con una Constitución de 14 podría aguantar la respiración durante 3 minutos. Si empieza a ahogarse, tiene 2 turnos para tomar aire antes de que se quede con 0 puntos de golpe.

VISIÓN Y LUZ

Las tareas más fundamentales en una aventura (percatarse del peligro, encontrar objetos ocultos, impactar a un enemigo en combate y asignar el objetivo de un conjuro, por nombrar unas pocas), se sustentan en gran medida en la habilidad de un personaje para ver. La oscuridad y otros efectos que oscurecen la visión pueden significar un impedimento significativo.

Un área determinada puede estar ligera o fuertemente oscurecida. En un área **ligeramente a oscuras**, como la luz tenue, niebla dispersa o follaje moderado, las criaturas tienen desventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que tengan que ver con la línea de visión.

Un área fuertemente a oscuras (como la oscuridad, niebla opaca o follaje denso) bloquea la visión por completo. Una criatura en un área fuertemente a oscura sufre los efectos de la condición cegado (ver el apéndice).

La presencia o la ausencia de luz en un entorno crea tres categorías de iluminación: luz brillante, luz tenue y oscuridad.

La luz brillante permite a la mayoría de las criaturas ver normalmente. Incluso los días nublados proveen de luz brillante, al igual que las antorchas, linternas, fuegos y otras fuentes de iluminación en un radio específico.

La luz tenue, también llamada sombras, crea un área ligeramente oscurecida. Un área de luz tenue es normalmente el límite entre una fuente de luz brillante como una antorcha y la oscuridad de alrededor. La suave luz del crepúsculo y el amanecer también cuenta como luz tenue. Un luna llena particularmente brillante podría bañar la tierra con luz tenue.

La oscuridad crea un área fuertemente oscurecida. Los personajes afrontan la oscuridad en exteriores por la noche (incluso la mayoría de noches a la luz de la luna), en los confines de un dungeon sin iluminar o una cripta subterránea, o en un área de oscuridad mágica.

VISTA CIEGA

Una criatura con vista ciega puede percibir sus alrededores sin tener que depender de la vista, dentro de un radio específico. Las criaturas sin ojos, como los cienos y las criaturas con ecolocalización o sentidos incrementados, como los murciélagos y los dragones auténticos, poseen este sentido.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Muchas criaturas en los mundos de D&D, especialmente aquellos que residen bajo tierra, poseen visión en la oscuridad. Dentro de un rango específico, una criatura con visión en la oscuridad puede ver en la oscuridad como si la oscuridad fuese luz tenue, por lo tanto las áreas de oscuridad están simplemente ligeramente oscurecidas en lo que respecta a esa criatura. Sin embargo, la criatura no puede distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

VISIÓN VERDADERA

Una criatura con visión verdadera puede, dentro de un rango específico, ver en oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, detectar automáticamente ilusiones visuales y tener éxito automáticamente en tiradas de salvación contra ellas, y percibir la forma original de un cambiante o una criatura que haya sido transformada por medio de la magia. Además, la criatura puede ver dentro del Plano Etéreo.

AGUA Y COMIDA

Los personajes que no coman o beban sufren los efectos de la fatiga (ver el apéndice). La fatiga causada por la ausencia de comida o bebida no puede ser eliminada hasta que el personaje como y beba la cantidad requerida por completo.

COMIDA

Un personaje necesita una libra de comida por día y puede hacer que su comida dure más subsistiendo con medias raciones. Comer la mitad de una libra de comida al día cuenta como medio día sin comida.

Un personaje puede subsistir sin comida un número de días igual a 3+su modificador de Constitución (mínimo 1). Al final de cada día más allá de este límite, un personaje sufre automáticamente un nivel de fatiga.

Un día normal de comer pone a cero la cuenta de los días sin comida.

AGUA

Un personaje necesita un galón de agua por día, o dos galos por día si el clima es caluroso. Un personaje que beba solo la mitad de esta agua debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir un nivel de fatiga al final del día. Un personaje con acceso a menos agua aún automáticamente sufre un nivel de fatiga al final del día.

Si el personaje ya tenía uno o más niveles de fatiga, el personaje recibirá dos niveles en cualquiera de los dos casos.

INTERACTUANDO CON OBJETOS

La interacción de un personaje con objetos en un entorno es a menudo fácil de resolver en el juego. El jugador cuenta al DM qué está haciendo su personaje con alguna cosa, como mover una palanca, y el DM describe qué ocurre (en caso de que ocurra algo).

Por ejemplo, un personaje podría decidir tirar de una palanca, que podría, como consecuencia, levantar un rastrillo, inundar una habitación de agua o abrir una puerta secreta en un muro cercano. Si la palanca estuviese atascada por el óxido, sin embargo, el DM podría requerir una tirada de Fuerza para ver si el personaje pudiera girar la palanca a su lugar. El DM fija la CD de cualquier tirada basada en la dificultad de la tarea.

Los personajes también pueden dañar los objetos con sus armas y conjuros. Los objetos son inmunes al veneno y al daño psíquico, pero en cambio pueden ser afectados por ataques físicos y mágicos del mismo modo que las criaturas. El DM determina la Clase de Armadura de un objeto y sus puntos de golpe, y puede decidir que ciertos objetos tienen resistencia o inmunidad a ciertos tipos de ataque (es difícil cortar una cuerda con una clava, por ejemplo). Los objetos siempre fallarán las tiradas de salvación de Fuerza o Destreza, y son inmunes a efectos que requieran otras salvaciones. Cuando un objeto baja a 0 puntos de golpe, se rompe.

Un personaje puede también intentar una tirada de Fuerza para romper un objeto. El DM fija la CD para cualquiera de estas tiradas.

INTERACCIÓN SOCIAL

Explorar dungeons, superar obstáculos y matar monstruos son partes esenciales de las aventuras de D&D. No menos importantes, sin embargo, son las interacciones sociales que los aventureros tienen con otros habitantes del mundo.

La interacción se da de variadas formas. Puedes necesitar convencer a un ladrón sin escrúpulos que confiese sobre alguna actividad ilícita, puedes intentar adular a un dragón para que te perdone la vida. El DM asume los roles de cualquier personaje que participe en la interacción y que no pertenezca a ningún otro jugador de la mesa. Cualquiera de estos personajes será llamado personaje no jugador (PNJ).

En términos generales, la actitud de un PNJ hacia ti se describe como amistosa, indiferente u hostil. Los PNJs amistosos están predispuestos a ayudarte, y aquellos hostiles están inclinados a inmiscuirse en tu camino. Es más fácil sacar lo que quieres de un PNJ amistoso, por supuesto.

Las interacciones sociales tienen dos aspectos primarios: interpretación y tiradas de característica.

INTERPRETACIÓN

La interpretación es, literalmente, el acto de representar un rol. En este caso, tú como jugador estás determinando cómo tu personaje piensa, actúa y habla.

La interpretación es parte de cualquier aspecto del juego, y cobra más relevancia durante las interacciones sociales. Las rarezas de tu personaje, sus gestos y su personalidad tendrán influencia en cómo se resuelven las interacciones.

Hay dos estilos que puedes usar cuando interpretes a tu personaje: el modo descriptivo y el modo activo. Muchos jugadores usan una combinación de los dos estilos. Usa cualquier combinación de los dos que mejor te funcione.

MÉTODO DESCRIPTIVO DE INTERPRETACIÓN

Con este enfoque, tú describes las palabras y acciones de tu personaje al DM y a los otros jugadores. Dibujando tu imagen mental de tu personaje, cuentas a todos lo que tu personaje hace y cómo lo hace.

Por ejemplo, Chris interpreta a Tordek el enano. Tordek tiene mal genio y culpa a los elfos del Bosque de la Capa de los infortunios de su familia. En una taberna, el ofensivo juglar elfo se sienta en la mesa de Tordek e intenta iniciar una conversación con el enano.

Chris dice: “Tordek escurra en el suelo, gruñe un insulto al bardo y se marcha golpeando fuertemente con los pies hacia la barra. Se sienta en un taburete y mira con furia al elfo antes de pedir otra bebida.”

En este ejemplo, Chris ha verbalizado el humor de Tordek y le ha dado al DM una idea clara de la actitud y las acciones de su personaje.

Cuando uses la interpretación descriptiva, ten en cuenta estas cosas:

- Describe las emociones y la actitud de tu personaje
- Céntrate en las intenciones de tu personaje y en cómo otros las perciben.
- Provee de tanto adorno como te resulte cómodo.

No te preocupes de hacer las cosas exactamente bien. Simplemente céntrate en pensar sobre lo que tu personaje haría y describe lo que veas en tu imaginación.

MÉTODO DE INTERPRETACIÓN ACTIVO

Si la interpretación descriptiva cuenta al DM y a tus compañeros jugadores lo que tu personaje piensa y hace, la interpretación activa se lo muestra.

Cuando uses la interpretación activa, hablas con la voz de tu personaje, como un actor interpretando un papel. Puedes incluso repetir los movimientos y el lenguaje corporal de tu personaje. Este método es más inmersivo que la interpretación descriptiva, aunque aún necesitarás describir cosas que no pueden ser actuadas de forma razonable.

Volviendo al ejemplo anterior de Chris interpretando a Tordek, esta sería la escena si Chris hubiese usado la interpretación activa:

Hablando como Tordek, Chris dice con una voz áspera y profunda: “Me preguntaba por qué olía de pronto mal por aquí. Si quisiera escuchar algo de ti, te partiría el brazo y disfrutaría de tus alaridos.” Con su voz normal, Chris añade: “Me levanto, miro con furia al elfo y me dirijo a la barra”.

RESULTADOS DE LA INTERPRETACIÓN

El DM usa las acciones y actitudes de tu personaje para determinar cómo un PNJ reacciona. Un PNJ cobarde cederá bajo amenazas de violencia. Un enano terco rechazará a cualquiera que le importune. Un dragón vanidoso aceptará con entusiasmo las adulaciones.

Cuando interactúes con un PNJ, presta atención a la

representación del humor, diálogo y personalidad del PNJ. Deberías ser capaz de determinar los rasgos de personalidad, ideales, defectos y vínculos del PNJ, por lo que tenlos en cuenta para influenciar la actitud de dicho PNJ.

Las interacciones en D&D son muy parecidas a las interacciones en la vida real. Si puedes ofrecer a un PNJ algo que quiere, amenazarle con algo que teme o jugar con sus objetivos y simpatías, puedes usar las palabras para conseguir cualquier cosa que quieras. Por otro lado, si insultas a un guerrero orgulloso o hablas mal de los aliados de un noble, tus esfuerzos para convencerlo o engañarlo pronto fracasarán.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Como añadido a la interpretación, las tiradas de característica son fundamentales en determinar el resultado de una interacción. Tus esfuerzos por interpretar pueden alterar la actitud de un PNJ, pero podría haber un elemento de azar en la situación. Por ejemplo, tu DM podría pedir una prueba de Carisma en algún punto de una interacción si quiere que los dados jueguen un papel en determinar las reacciones de un PNJ. Otras tiradas podrían ser apropiadas en ciertas situaciones, a discreción del DM. Presta atención a tus competencias en habilidad cuando pienses en cómo podrías interactuar con un PNJ, y decanta la baraja en tu favor usando una táctica que se sustente en tus mejores bonificadores y habilidades. Si el grupo necesita engañar a un guardia para que les deje entrar en un castillo, el pícaro que tiene competencia en Engañar es la mejor apuesta para conducir la conversación. Cuando negocias por la liberación de un rehén, el clérigo con Persuasión debería ser el que más hablase.

DESCANSO

Por muy héroes que sean, los aventureros no pueden dedicar cada hora del día a estar centrados en la exploración, la interacción social y el combate. Necesitan descansar: tiempo para dormir y comer, atender a sus heridas, refrescar sus mentes y espíritus para los conjuros y prepararse para una nueva aventura. Los aventureros pueden tomarse pequeños descansos en mitad de un día de aventuras y un descanso prolongado al final del día.

DESCANSO CORTO

Un descanso corto es un periodo de respiro, de al menos una hora de duración, durante el cual un personaje no hace nada más extenuante que comer, beber, leer y atender sus heridas.

Un personaje puede usar uno o más Dados de Daño al final de un descanso corto, hasta el número máximo de Dados de Daño de un personaje, que es igual al nivel de dicho personaje. Por cada Dado de Daño usado de este modo, el jugador lanza el dado y añade su modificador de Constitución al mismo. El personaje recupera ese total de puntos de golpe. El jugador puede decidir gastar un Dado de Golpe adicional tras cada tirada. Un personaje recupera Dados de Golpe tras finalizar un descanso prolongado, tal y como se explica más adelante.

DESCANSO PROLONGADO

Un descanso prolongado es un periodo de amplio de reposo, de al menos 8 horas de duración, durante el cual

un personaje duerme o realiza actividades ligeras: leer, hablar, comer o montar guardia no más de 2 horas. Si el descanso es interrumpido por un periodo de actividad extenuante (al menos 1 hora de andar, luchar, conjurar o actividades aventureras similares), los personajes deben reanudar el descanso otra vez para ganar cualquier beneficio del mismo.

Al final de un descanso prolongado, un personaje recupera todos los puntos de golpe perdidos. El personaje además recupera los Dados de Golpe gastados, hasta un número de dados igual a la mitad del número total para ese personaje (con un mínimo de 1). Por ejemplo, si un personaje tiene ocho Dados de Golpe, recuperará cuatro Dados de Golpe tras finalizar un descanso prolongado. Un personaje no puede beneficiarse de más de un descanso prolongado en un periodo de 24 horas, y el personaje debe tener al menos 1 punto de golpe al inicio del descanso para ganar sus beneficios.

ENTRE AVENTURAS

Entre viajes a dungeons y batallas contra males ancestrales, los aventureros necesitan tiempo para descansar, recuperarse y prepararse para su siguiente aventura. Muchos aventureros además usan este tiempo para realizar otras tareas, como forjar armas y armaduras, realizar investigaciones o gastar su oro tan duramente ganado.

En algunos casos, el paso del tiempo es algo que ocurre con poca fanfarria o descripción. Cuando se empieza una nueva aventura, el DM puede simplemente declarar que ha pasado un cierto lapso de tiempo y permitirte que describas en términos generales qué ha estado haciendo tu personaje. Otras veces, el DM querría llevar la cuenta de cuánto tiempo ha pasado para que los eventos más allá de tu percepción sigan avanzando.

GASTOS DEL ESTILO DE VIDA

Entre aventuras, escoges una calidad de vida en particular y pagas el coste del mantenimiento de ese estilo de vida como se describe en el Capítulo 5. Equipo. Vivir con un estilo de vida en particular no tiene un gran efecto en tu personaje, pero tu estilo de vida podría afectar el modo en el que otros particulares o grupos reaccionan ante ti. Por ejemplo, llevando un estilo de vida aristocrático, podría serte más fácil influenciar a los nobles de la ciudad que si vivieses en la pobreza.

ACTIVIDADES EN PERIODO DE INACTIVIDAD

Entre aventuras, el DM podría preguntarte qué ha estado haciendo tu personaje durante este periodo de descanso. Los periodos de inactividad podrían variar en duración, pero cada actividad de inactividad requiere un cierto número de días en completarse antes de que ganes algún beneficio, y al menos 8 horas de cada día deberían dedicarse a la actividad para la cuenta de los días. Los días no necesitan ser consecutivos. Si dispones de más del mínimo de días para usar, puedes hacer la misma cosa por un periodo más prolongado de tiempo o cambiar a otra actividad entre aventuras.

Son posibles otras actividades entre aventuras diferentes a las aquí presentadas. Si quieres que tu personaje gaste su tiempo de inactividad realizando una tarea no cubierta aquí, discútelo con tu DM.

ARTESANÍA

Puedes crear objetos no mágicos, incluidos el equipo de aventurero y obras de arte. Debes tener competencia con las herramientas relacionadas con el objeto que estás intentando crear (normalmente herramientas de artesano). Podrías además requerir acceso a materiales o lugares especiales necesarios para crearlos. Por ejemplo, alguien competente con herramientas de herrero necesita una forja en condiciones para crear una espada o pieza de armadura.

Por cada día de inactividad que gastes creando objetos, puedes crear uno o más objetos con un valor total de mercado que no exceda de 5 po, y necesitas usar materias primas de un valor equivalente a la mitad de su valor de mercado. Si algo que quieras crear tiene un valor de mercado mayor que 5 po, haces progresos cada día en incrementos de 5 po hasta que alcances el valor de mercado para ese objeto.

Por ejemplo, una coraza completa (valor de mercado de 1500 po) llevaría 300 días en ser creada por ti mismo.

Múltiples personajes podrían combinar sus esfuerzos para crear un solo objeto, dando por hecho que todos los personajes tuviesen competencia con las herramientas requeridas y que estuviesen trabajando en el mismo lugar. Cada personaje contribuye en 5 po al valor de la tarea por cada día usado en ayudar a crear el objeto. Por ejemplo, tres personajes con el requisito de competencia en herramienta y las instalaciones apropiadas, podrían crear una coraza en 100 días con un coste total de 750 po.

Mientras creas, puedes mantener un estilo de vida modesto sin tener que pagar 1 po por día o un estilo de vida cómodo a la mitad del coste normal (ver capítulo 5 para más información sobre los gastos del estilo de vida).

EJERCER UNA PROFESIÓN

Puedes trabajar entre aventuras, permitiéndote mantener un estilo de vida modesto sin tener que pagar 1 po por día (ver capítulo 5 para más información sobre gastos del estilo de vida). Este beneficio dura mientras continúes ejerciendo tu profesión.

Si eres miembro de una organización que te provea empleo remunerado, como un templo o un gremio de ladrones, puedes ganar lo suficiente para mantener un estilo de vida confortable en su lugar.

Si tienes competencia en la habilidad Interpretar y haces uso de tu habilidad de interpretar durante tu tiempo de inactividad, puedes ganar lo suficiente como para mantener un estilo de vida rico en su lugar.

RECUPERARSE

Puedes usar el tiempo de inactividad entre aventuras para recuperarse de una herida debilitante, enfermedad o veneno.

Tras tres días de inactividad usados recuperándose, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Con una salvación exitosa, puedes escoger uno de los siguientes resultados:

- Termina un efecto que te impida la recuperación de puntos de golpe.
- En las siguientes 24 horas, ganas ventaja en las tiradas de salvación contra una enfermedad o veneno que te esté afectando en la actualidad.

INVESTIGACIÓN

El tiempo entre aventuras es una gran oportunidad para realizar investigación, ganando entendimiento de los misterios que han ido desplegando durante el transcurso de la campaña. La investigación puede incluir leer cuidadosamente tomos povorientos y pergaminos cuarteados en una biblioteca o comprar bebidas a los parroquianos para sacar rumores y cotilleos de sus labios.

Cuando comiences tu investigación, el DM determina si la información está disponible, cuántos días de inactividad deberían tomarte el encontrarla, y si hubiese alguna restricción a tu búsqueda (como la necesidad de buscar en particular a alguien, algún tomo o alguna localización). El DM podría también requerirte que hiciese una o más tiradas de característica, como una tirada de Inteligencia (Investigación) para encontrar pistas que apunten hacia la información que buscas, o una prueba de Carisma (Persuasión) para asegurarte la ayuda de alguien. Una vez se reúnen estas condiciones, encontrarás dicha información si está disponible.

Por cada día de investigación, debes gastar 1 po para cubrir tus gastos. Este coste se suma a tus gastos normales por estilo de vida (como se discute en el capítulo 5).

ENTRENAMIENTO

Puedes usar el tiempo entre aventuras para aprender un nuevo idioma o entrenarte con un conjunto de herramientas. Tu DM podría permitirte opciones de entrenamiento adicionales.

Primero, deberías encontrar a un instructor dispuesto a enseñarte. El DM determina cuánto tiempo requerirá y si harán falta una o más tiradas de característica.

El entrenamiento dura 250 días y tiene un coste de 1 po por día. Tras gastar la cantidad requerida de tiempo y dinero, aprendes el nuevo idioma o ganas competencia con la nueva herramienta.



CAPÍTULO 9. COMBATE

El estruendo de una espada golpeando contra un escudo. El terrible y desgarrador sonido de unas garras rasgando una armadura. El brillante resplandor de luz de la esfera de llamas del conjuro de un mago. El penetrante olor a sangre en el aire, cortando a través del hedor de viles monstruos. Rugidos de furia, voces de triunfo, gritos de dolor. El combate en D&D puede ser caótico, mortal y emocionante.

Este capítulo proporciona las reglas que necesitas para que tus personajes y monstruos se enfrenten en combate, ya sea una breve escaramuza o un conflicto extendido en una mazmorra o un campo de batalla. Durante todo este capítulo, las reglas te conciernen, jugador o Dungeon Master.

El Dungeon Master controla todos los monstruos y personajes no jugadores involucrados en el combate, y cada jugador controla un aventurero. “Tu” también puede significar el personaje o monstruo que controlas.

EL ORDEN DE COMBATE

Un encuentro de combate típico es un enfrentamiento entre dos bandos, una ráfaga de golpes con un arma, fintas, esquivas, juego de piernas, y lanzamiento de conjuros. El juego organiza el caos del combate en un ciclo de rondas y turnos. Una ronda representa aproximadamente 6 segundos en el mundo de juego. Durante una ronda, cada contendiente en una batalla toma un turno. El orden de los turnos viene determinado al principio de un encuentro de combate, cuando todo el mundo tira iniciativa.

Una vez que todo el mundo ha tenido su turno, la pelea continua a la siguiente ronda, si ninguno de los bandos ha derrotado al contrario.

SORPRESA

Un grupo de aventureros se acerca sigilosamente a un campamento de bandidos, saliendo de entre los árboles para atacarlos. Un cubo gelatinoso se desliza por el suelo del pasillo de una mazmorra, pasando inadvertido ante los aventureros hasta que el cubo se traga a uno de ellos. En estas situaciones, un bando de la batalla sorprende al otro.

El DM determina quién puede ser sorprendido. Si ninguno de los bandos intenta ser sigiloso, automáticamente se perciben entre ellos. De lo contrario, el DM

COMBATE PASO A PASO

1. Determina la sorpresa. El DM determina cuando cualquiera involucrado en el combate es sorprendido.
2. Establecer posiciones. El DM decide dónde están colocados los personajes y monstruos. Con el orden de marcha de los aventureros establecido o sus posiciones de inicio en la habitación u otra localización, el DM averiguará dónde están los adversarios cómo de lejos y en qué dirección.
3. Tirada de Iniciativa. Todo el mundo involucrado en el encuentro de combate tira iniciativa, determinando el orden de turno de los combatientes.
4. Realizar los turnos. Cada participante en la batalla realiza un turno en el orden de iniciativa.
5. Comenzar la siguiente ronda. Cuando todo el mundo involucrado en el combate ha tenido un turno, la ronda finaliza. Repite desde el paso 4 hasta que la pelea finalice.

compara las tiradas de Destreza (Sigilo) de cualquiera que esté ocultándose con la puntuación pasiva de Sabiduría(Percepción) de cada criatura en el bando contrario. Cualquier personaje o monstruo que no advierta la amenaza es sorprendida al principio del encuentro.

Si estas sorprendido, no puedes mover o realizar una acción en tu primer turno de combate, u no puedes hacer una reacción hasta que el turno acabe. Un miembro de un bando puede ser sorprendido incluso los demás no lo hayan sido.

INICIATIVA

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Cuando el combate empieza cada participante hace una tirada de destreza para determinar su lugar en el orden de iniciativa. El DM hace una tirada por los grupos completos de criaturas idénticas, por lo que cada miembro del grupo actúa al mismo tiempo.

EL DM posiciona los combatientes en orden desde aquel con el resultado más alto de la tirada de Destreza total hasta aquel con el más bajo. Ese es el orden (denominado el orden de iniciativa) en el cual actuarán durante cada ronda. El orden de iniciativa permanece siendo el mismo de una ronda a otra.

Si ocurre un empate, el DM decide el orden entre las criaturas empatadas controladas por él, y los jugadores deciden el orden entre sus personajes empatados. El DM puede decidir el orden si el empate es entre un monstruo y un personaje jugador. Opcionalmente, el DM puede pedir que los personajes y monstruos empatados tiren un d20 para determinar el orden, las tiradas más altas irán primero.

TU TURNO

En tu turno, puedes **mover** una distancia hasta tu velocidad y **realizar una acción**. Tu decides entre mover o realizar la acción en primer lugar. Tu velocidad -algunas veces denominada tu velocidad al caminar- está anotada en tu hoja de personaje.

Las acciones más comunes que puedes realizar están descritas en la sección “Acciones en combate”, más adelante en este capítulo.

Muchos rasgos de clase y otras habilidades proveen opciones adicionales para tu acción.

La sección “Movimiento y Posición” de más adelante en este capítulo, detalla las reglas de movimiento.

Puedes abstenerte de moverte, realizar una acción, o no hacer nada en absoluto en la totalidad de tu turno. Si no puedes decidir que hacer en tu turno, considera realizar las acciones de “Esquivar” o “Preparado”, descritas en “Acciones en Combate”.

ACCIONES ADICIONALES

Algunos rasgos de clase, conjuros, y otras habilidades te permiten realizar acciones adicionales en tu turno, denominadas acciones adicionales. El rasgo “Acción Astuta”, por ejemplo, permite a un pícaro realizar una acción adicional. Puedes tener una acción adicional solamente cuando una habilidad especial, conjuro o otro rasgo del juego indica que puedes hacer algo como una acción adi-

cional. De otro modos no tienes ninguna acción adicional que realizar.

Solamente puedes realizar una acción adicional en tu turno, por lo que tienes que decidir qué acción adicional realizar cuando tienes más de una disponible.

Tu eliges cuándo realizar una acción adicional durante tu turno, a menos que la acción adicional te especifique que especifique el momento, y cualquier cosa que te prive de tu capacidad para realizar acciones, también te impide realizar acciones adicionales.

OTRA ACTIVIDAD EN TU TURNO

Tu turno puede incluir una variedad de florituras que no requieren una acción o un movimiento.

Puedes comunicarte siempre que puedas, a través de breves palabras y gestos, mientras realizas tu turno. También puedes interactuar con un objeto o característica del entorno de forma gratuita, durante tanto tu movimiento como tu acción. Por ejemplo, puedes abrir una puerta mientras te mueves hacia un enemigo, o puedes sacar tu arma como parte de la misma acción que utilizas para atacar.

Si quieres interactuar con un segundo objeto, necesitas usar tu acción. Algunos objetos mágicos y otros objetos especiales siempre requieren una acción para usarlos, como está reflejado en sus descripciones.

El DM puede pedirte que uses una acción para algunas de estas actividades cuando se necesite especial cuidado o se presente un obstáculo inusual. Por ejemplo, el DM puede pedirte razonablemente que uses una acción para abrir una puerta atrancada o girar una manivela para bajar un puente levadizo.

REACCIONES

Ciertas habilidades especiales, conjuros, y situaciones te permiten realizar una acción especial llamada reacción. Una reacción es una respuesta instantánea a un desencadenante de alguna clase, que puede ocurrir en tu turno o en el de cualquier otro. El ataque de oportunidad, descrito más adelante en este capítulo, es el tipo de reacción más común.

Cuanto realizas una reacción, no puedes realizar ninguna otra hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra criatura, esa criatura puede continuar su turno justo después de la reacción.

MOVIMIENTO Y POSICIÓN

En combate, los personajes y los monstruos están en constante movimiento, a menudo usando su movimiento y posición para tener la sartén por el mango.

En tu turno, puedes mover una distancia igual a tu velocidad. Puedes usar tanta o tan poca de tu velocidad como quieras en tu turno, siguiendo estas reglas.

Tu movimiento puede incluir saltar, escalar y nadar. Estos distintos modos de movimiento pueden ser combinados con andar, u pueden constituir tu movimiento por completo. Sin embargo mientras estas moviendo, descuentas la distancia de cada parte de tu movimiento de tu velocidad hasta que se haya agotado o hayas terminado tu movimiento.

INTERACTUAR CON OBJETOS QUE TE RODEAN

Aquí se muestran algunos ejemplos de la clase de cosas que puedes hacer junto a tu movimiento y acción:

- Desenfundar o envainar una espada
- Abrir una puerta cerrada
- Coger una poción de tu mochila
- Recoger un hacha caída
- Coger un juguete de la mesa
- Quitar un anillo de tu dedo
- Meterte algo de comida en la boca
- Clavar una bandera en el suelo
- Pescar unas monedas de tu bolsillo del cinturón
- Beber toda la cerveza de una jarra
- Accionar una palanca o interruptor
- Coger una antorcha de su soporte de pared
- Coger un libro de un estante que puedas alcanzar
- Extinguir un fuego pequeño
- Ponerse una máscara
- Coger la capucha de tu capa y ponerla sobre tu cabeza
- Acercar tu oído a una puerta
- Patear una piedra pequeña
- Girar una llave en una cerradura
- Tocar el suelo con una pértiga de 10 pies
- Dar un objeto a otro personaje

La sección “Tipos Especiales de Movimiento” en el capítulo 8 muestra las peculiaridades acerca de saltar, escalar y nadar.

SEPARANDO TU MOVIMIENTO

Puedes separar tu movimiento en tu turno, usando alguna de tu velocidad antes y después de tu acción. Por ejemplo, si tienes una velocidad de 30 pies, puedes mover 10 pies, realizar tu acción y después mover 20 pies.

MOVER ENTRE ATAQUES

Si realizas una acción que incluya más de un ataque con arma, puedes separar tu movimiento entre esos ataques. Por ejemplo, un guerrero que pueda llevar a cabo dos ataques con el rasgo de Ataque Adicional y que tenga una velocidad de 25 pies puede mover 10 pies, realizar un ataque, mover 15 pies y atacar de nuevo.

USAR DIFERENTES VELOCIDADES

Si tienes más de una velocidad, como tu velocidad al caminar y velocidad de vuelo, puedes alternar entre tus velocidades durante tu movimiento. Siempre que alternes, resta la distancia que ya hayas movido de tu nueva velocidad. El resultado determina cuánto puedes mover. Si el resultado es 0 o menos, no puedes usar la nueva velocidad durante el movimiento actual.

Por ejemplo, si tienes una velocidad de 30 y una velocidad de vuelo de 60 a causa de que un mago te ha lanzado un conjuro de volar sobre ti, podrías volar 20 pies, andar 10 pies, y entonces elevarte en el aire para volar 30 pies más.

TERRENO DIFÍCIL

El combate rara vez tiene lugar en habitaciones vacías o en planicies sin características. Cavernas repletas de piedras, bosques llenos de maleza, escaleras traicioneras- el escenario de una pelea típica contiene terreno difícil.

Cada pie de movimiento en terreno difícil cuesta 1 pie adicional. La regla se cumple incluso si múltiples cosas en un espacio cuenta como terreno difícil. Muebles bajos, escombros, maleza, escaleras empinadas, nieve y la superficie de una pantano son ejemplos de terreno difícil.

El espacio de otra criatura, sea hostil o no, también cuenta como terreno difícil.

TUMBARSE

Los combatientes a menudo se encuentran yaciendo en el suelo, ya sea porque han sido noqueados o porque se hayan tumbado ellos mismos. En el juego, están tumbados, una condición descrita en el apéndice.

Puedes **tumbarte** sin usar tu velocidad. **Levantarte** requiere más esfuerzo, hacerlo cuesta una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad. Por ejemplo, si tu velocidad es de 30 pies, puedes gastar 15 pies de movimiento para levantarte. No puedes levantarte si no te queda suficiente movimiento o si tu velocidad es de 0.

Para moverte mientras estás tumbado, tienes que **gatear** o usar magia como la teletransportación. Cada pie de movimiento mientras estás gateando te cuesta 1 pie adicional. Gatear 1 pie en terreno difícil, por lo tanto, te cuesta 3 pies de movimiento.

MOVERSE A TRAVÉS DE OTRAS CRIATURAS

Puedes moverte a través del espacio de una criatura no hostil. Por el contrario, puedes moverte a través del espacio de una criatura hostil solamente si la criatura es al menos dos tamaños mayor o menor que tu. Recuerda que el espacio de otra criatura es terreno difícil para ti.

Independientemente de si una criatura es amiga o enemiga, no puedes terminar tu movimiento en su espacio.

Si dejas el alcance de una criatura durante tu movimiento, provocas un ataque de oportunidad, como está explicado más adelante en el capítulo.

MOVIMIENTO VOLANDO

Las criaturas voladoras disfrutan muchos beneficios de movilidad, pero también tienen que lidiar con el peligro de caer. Si una criatura es derribada, tiene su velocidad reducida a 0, o si de cualquier otra manera es privada de su habilidad de movimiento, la criatura cae, a menos que tenga la habilidad de flotar o ser mantenida en el aire mediante magia, como mediante el conjuro volar.

TAMAÑO DE CRIATURA

Cada criatura ocupa una diferente cantidad de espacio. La tabla Categorías de Tamaño muestra cuanto espacio controla una criatura de un tamaño particular en combate. Los objetos algunas veces usan las mismas categorías de tamaño.

CATEGORÍAS DE TAMAÑO

Tamaño	Espacio
Menudo	2 1/2 por 2 1/2 pies
Pequeño	5 por 5 pies
Mediano	5 por 5 pies
Grande	10 por 10 pies
Enorme	15 por 15 pies
Gargantuesco	20 por 20 pies o mayor

ESPACIO

El espacio de una criatura es el área en pies que controla efectivamente en combate, no una expresión de sus dimensiones físicas. Una típica criatura mediana no es de 5 pies de ancho, por ejemplo, pero puede controlar un espacio de ese tamaño. Si un hobgoblin Mediano permanece en una entrada de 5 pies de ancho, otra criatura no la puede atravesar a menos que el hobgoblin se lo permita.

El espacio de una criatura también refleja el área que necesita para luchar de forma efectiva. Por esa razón, hay un límite en el número de criaturas que pueden rodear otra criatura en combate. Asumiendo combatientes de tamaño Mediano, ocho criaturas pueden encajar en un radio de 5 pies alrededor de otra. A causa de que criaturas mayores ocupan más espacio, menos de ellas pueden rodear la criatura. Si cinco criaturas Grandes se apiñan alrededor de una Mediana o más pequeña, hay poco espacio para alguna otra. Por el contrario, hasta veinte criaturas Medianas pueden rodear a una Gargantuesca.

ESCURRIRSE EN UN ESPACIO MÁS PEQUEÑO

Una criatura puede apretarse en un espacio que sea lo suficientemente grande para una criatura de un tamaño menor que ella. De ese modo, una criatura Grande puede apretarse por un pasadizo que sea de sólo 5 pies de ancho. Mientras estás apretado en un espacio, una criatura debe gastar 1 pie adicional por cada pie que se mueva, y tiene desventaja en las tiradas de ataque y tiros de salvación de Destreza. Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja mientras están en un espacio más pequeño.

ACCIONES EN EL COMBATE

Cuando realizas tu acción en tu turno, puedes realizar una de las acciones mostradas aquí, una acción que hayas ganado de tu clase o de un rasgo especial, o una acción que improvises. Muchos monstruos tienen opciones de acción en sus propios bloques de estadísticas.

Cuando describes una acción no detallada en cualquier lugar de las reglas, el DM te dirá si esa acción es posible y que tipo de tirada necesitas para realizarla, si es que la hay, para determinar el éxito o el fallo.

ATACAR

La acción más común a realizar es la acción de Ataque, si estas blandiendo una espada, disparando una flecha con un arco o peleando con tus puños.

Con esta acción, haces un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Consulta la sección "Realizar un Ataque" para las reglas que rigen los ataques.

Ciertos rasgos, como el rasgo Ataque Adicional del guerrero, te permiten realizar más de un ataque con esta acción.

LANZAR UN CONJURO

Los lanzadores de conjuros como los Magos y los Clérigos, así como muchos monstruos, tienen acceso a conjuros y pueden usarlos con máxima eficacia en combate. Cada conjuro tiene un tiempo de lanzamiento, que especifica si el lanzador debe usar una acción, una reacción, minutos o incluso horas para lanzar el conjuro. Lanzar un conjuro no es necesariamente, por lo tanto, una acción. La mayoría de los conjuros tienen un tiempo de lanzamiento de 1 acción, por lo que el lanzador a menudo usa su acción en combate para lanzar dicho conjuro. Consulta el capítulo 10 para las reglas de lanzamiento de conjuros.

DESPLAZARSE

Cuando realizas la acción de Desplazar, ganas una acción de movimiento adicional para el resto del turno actual. El incremento es igual a tu velocidad, después de aplicar cualquier modificador. Con una velocidad de 30 pies, por ejemplo, puedes moverte hasta 60 pies en tu turno si te desplazas.

Cualquier incremento o decremento de tu velocidad cambia este movimiento adicional en la misma cantidad. Si tu velocidad de 30 pies es reducida a 15 pies, por ejemplo, puedes moverte hasta 30 pies este turno si te desplazas.

RETIRADA

Si realizas la acción de Retirarte, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad por el resto del turno.

ESQUIVAR

Cuando realizas la acción de Esquivar, te centras por completo en evitar ataques. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, cualquier tirada de ataque realizada contra tu está en desventaja si puedes ver al atacante, y puedes realizar las tiradas de salvación de Destreza con ventaja. Pierdes este beneficio si estás incapacitado (como se explica en el apéndice) o si tu velocidad se ve reducida a 0.

AYUDAR

Puedes ofrecer tu ayuda a otra criatura para completar una tarea. Cuando realizas la acción de Ayudar, la criatura a la que ayudas gana ventaja en su siguiente tirada de característica que realice para llevar a cabo la tarea en la que estás ayudando, siempre que realice la tirada antes del comienzo de tu siguiente turno.

Alternativamente, puedes ayudar a una criatura amiga para atacar una criatura a 5 pies de ti. Fintas, distraes al objetivo, o de cualquier otra manera trabajáis en equipo para hacer el ataque de tu aliado más efectivo. Si tu aliado ataca el objetivo antes de tu siguiente turno, la primera tirada de ataque se realiza con ventaja.

OCULTARSE

Cuando realizas la acción de Ocultarse, realizas una tirada de Destreza (Sigilo) para intentar ocultarte, siguiendo las reglas para ocultarse en el capítulo 7. Si tienes éxito, adquieres ciertos beneficios, como se describen en la sección "Atacantes ocultos y objetivos" más adelante en este capítulo.

VARIANTE: JUGAR EN UNA REJILLA O MAPA DE CASILLAS

Si juegas un combate usando una rejilla cuadrada y miniaturas u otros contadores, sigue estas reglas.

Casilla. Cada casilla en la rejilla representa 5 pies.

Velocidad. En lugar de mover pie a pie, mueve casilla a casilla en la rejilla. Esto significa que usas tu velocidad en tramos de 5 pies. Esto es particularmente fácil si traduces tu velocidad a casillas dividiendo la velocidad entre 5. Por ejemplo, una velocidad de 30 pies se traduce a una velocidad de 6 casillas.

Si usas rejilla a menudo, considera anotar tu velocidad en casillas en tu hoja de personaje.

Entrar en una casilla. Para entrar en una casilla, debes tener al menos 1 casilla de movimiento restante, incluso si la casilla es diagonalmente adyacente a la casilla en la que te encuentras (La regla para movimiento diagonal sacrifica realismo por el bien de un juego más fluido. La Guía del Dungeon Master proporciona directrices para usar un acercamiento más realista.)

Si una casilla cuesta movimiento adicional, como lo hace una casilla de terreno difícil, necesitas tener suficiente movimiento para gastar al entrar. Por ejemplo, necesitas tener al menos 2 casillas de movimiento restantes para entrar en una casilla de terreno difícil

Esquinas. El movimiento diagonal no puede atravesar la esquina de un muro, árbol grande, o otro rasgo del terreno que llene el espacio.

Rangos. Para determinar el rango en una rejilla entre dos cosas sean criaturas u objetos- empieza a contar casillas a partir de una casilla adyacente a uno de ellos y para de contar en el espacio de la otra. Cuenta por el camino más corto.

PREPARADO

Algunas veces quieres saltar sobre un enemigo o esperar a una circunstancia particular antes de actuar. Para hacerlo, puedes realizar la acción Preparado en tu turno y de ese modo puedes actuar más tarde en la ronda usando tu reacción.

Primero, decides que perceptible circunstancia desencadenará tu reacción. Después, decides la acción que realizarás en respuesta a dicho desencadenante, o eliges moverte hasta tu velocidad en respuesta a él. Los ejemplos incluyen "Si el cultista pisa sobre la trampa, tiraré de la palanca que la abre", y "Si el goblin llega hasta mí, me muevo en sentido opuesto".

Cuando el desencadenante ocurra, puedes realizar tu reacción justo después de que acabe el desencadenante o ignorarlo. Recuerda que puedes realizar sólo una reacción por ronda.

Cuando preparas un conjuro, lo lanzas como haces normalmente pero mantienes su energía, que la liberarás con tu reacción cuando ocurra el desencadenante. Para prepararlo, un conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción, y mantener la energía del conjuro requiere concentración (explicada en el capítulo 10). Si tu concentración se interrumpe, el conjuro se disipa sin tener efecto. Por ejemplo, si te estás concentrando en el conjuro telaraña y preparas proyectil mágico, tu conjuro telaraña acaba, y si tu recibes daño antes de liberar tu misil mágico con tu reacción, tu concentración puede romperse.

BUSCAR

Cuando realizas la acción de Buscar, centras tu atención en encontrar algo. Dependiendo de la naturaleza de tu búsqueda, el DM puede pedirte que realices una tirada de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación).

UTILIZAR UN OBJETO

Normalmente puedes interactuar con un objeto mientras haces cualquier otra cosa, como cuando desenvainas una espada como parte de un ataque. Cuando un objeto requiere tu acción para su uso, realizas la acción de Utilizar un objeto. Esta acción es también útil cuando quieres interactuar con más de un objeto en tu turno.

REALIZAR UN ATAQUE

Si estás golpeando con un arma cuerpo a cuerpo, disparando un arma de alcance, o haciendo una tirada de ataque como parte de un conjuro, un ataque tiene una estructura sencilla.

1. **Elige un objetivo.** Elige un objetivo dentro de tu rango de ataque: una criatura, un objeto o una ubicación.
2. **Determina modificadores.** El DM determina si el objetivo tiene cobertura y si tienes ventaja o desventaja contra el objetivo. Además, los conjuros, habilidades especiales, y otros efectos pueden otorgar penalizadores o bonificadores a tu tirada de ataque.
3. **Resuelve el ataque.** Realizas la tirada de ataque. Con un impacto, realizas la tirada de daño, a menos que un ataque en particular tenga reglas que especifiquen lo contrario. Algunos ataques causan efectos especiales además o en lugar del daño.

Si alguna vez hay duda sobre si lo que estás haciendo cuenta como un ataque, la regla es sencilla: si estás realizando una tirada de ataque, estas haciendo un ataque.

TIRADAS DE ATAQUE

Cuando realizas un ataque, tu tirada de ataque determina si el ataque impacta o falla. Para realizar una tirada de ataque, lanza un d20 y añade los modificadores apropiados. Si el total de la tirada más los modificadores iguala o excede la Clase de Armadura (CA) del objetivo, el ataque impacta. La CA de un personaje se determina en la creación de personajes, mientras que la CA de un monstruo está en su bloque de estadísticas.

MODIFICADORES A LA TIRADA

Cuando un personaje realiza una tirada de ataque, los dos modificadores más comunes a la tirada son el modificador de característica y el bonificador de competencia del personaje. Cuando un monstruo realiza una tirada de ataque, usa cualquier modificador proporcionado en su bloque de características.

Modificador de Característica. El modificador de característica utilizado para un arma cuerpo a cuerpo es Fuerza, y el modificador de característica utilizado por un arma a distancia es Destreza. Las armas que posean las propiedades sutileza o arrojada rompen esta regla.

IMPROVISAR UNA ACCIÓN

Tu personaje puede hacer cosas que no estén reflejadas en las acciones de este capítulo, como derribar puertas, intimidar enemigos, percibir debilidades en defensas mágicas, o solicitar negociar con el enemigo. La única limitación en las acciones que puedes intentar están en tu imaginación y en las puntuaciones de característica de tu personaje. Mira en las descripciones de características en el capítulo 7 para inspirarte a la hora de improvisar.

Cuando describes una acción no detallada en las reglas, el DM te dirá si la acción es posible y que tipo de tirada necesitas para hacerla, en caso de haberla, para determinar el éxito o el fracaso.

Algunos conjuros también requieren una tirada de ataque. El modificador de característica usado por un conjuro de ataque depende de la habilidad de lanzamiento de conjuros del lanzador, como se explica en el capítulo 10.

Bonificador de competencia. Añades tu bonificador de competencia a tu tirada de ataque cuando tu ataque use un arma con la cual eres competente, así como cuando ataques con un conjuro.

RESULTADOS DE 1 O 20

Algunas veces el destino bendice o maldice a un combatiente, causando que el novato impacte y que el veterano falle.

Si la tirada de d20 para un ataque es un 20, el ataque impacta independientemente de cualquier modificador o de la CA del objetivo. Además, el ataque es un impacto crítico, como se explica más adelante en este capítulo.

Si la tirada de d20 para un ataque es un 1, el ataque falla independientemente de cualquier modificador o la CA del objetivo.

ATACANTES OCULTOS Y OBJETIVOS

Los combatientes a menudo intentan escapar de la atención de sus enemigos mediante la ocultación, lanzando el conjuro de invisibilidad, o acechando en la oscuridad.

Cuando atacas a un objetivo que no puedes ver, tienes desventaja en la tirada de ataque. Esto se cumple si estas adivinando la posición del objetivo o si tienes como blanco a una criatura que puedes escuchar pero no ver. Si el objetivo no se encuentra en la posición que has atacado, automáticamente fallas, pero lo típico es que el DM sólo diga que el ataque ha fallado, no si has acertado la posición del objetivo.

Cuando una criatura no puede verte, tienes ventaja en las tiradas de ataque contra ella.

Si estás oculto -tanto sin poder ser visto como sin ser oído- cuando realizas un ataque, revelas tu posición cuando el ataque impacte o falle.

ATAQUES A DISTANCIA

Cuando realizas un ataque a distancia, disparas un arco o una ballesta, lanzas un hacha de mano, o de cualquier manera envías proyectiles para impactar a un enemigo a distancia. Un monstruo puede disparar espinas de su cola. Muchos conjuros también implican realizar un ataque a distancia.

ALCANCE

Puedes realizar ataques a distancia sólo contra objetivos dentro de un alcance específico.

Si un ataque a distancia, como uno realizado con un conjuro, tiene un único alcance, no puedes atacar un objetivo más allá de ese alcance.

Algunos ataques a distancia, como aquellos realizados con un arco largo o un arco corto, tienen dos rangos. El número más pequeño es el alcance normal, y el más alto es el alcance largo. Tu tirada de ataque tiene desventaja cuando tu objetivo está fuera de tu alcance normal, y no puedes atacar un objetivo que esté más lejos de tu alcance largo.

ATAQUES A DISTANCIA EN COMBATE CERRADO

Apuntar un ataque a distancia es más difícil cuando un enemigo está a tu lado. Cuando realizas un ataque a distancia con un arma, conjuro, o por algún otro medio, tienes desventaja en la tirada de ataque si estas a 5 pies de una criatura hostil que puede verte y no se encuentre incapacitada.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Usados en combate mano a mano, un combate cuerpo a cuerpo te permite atacar un enemigo en tu alcance. Un ataque cuerpo a cuerpo normalmente usa un arma de mano como una espada, un martillo de guerra, o un hacha. Un monstruo típico realiza un ataque cuerpo a cuerpo cuando golpea con sus garras, cuernos, dientes, tentáculos, u otra parte del cuerpo. Algunos conjuros también implican realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

La mayoría de las criaturas tienen un **alcance** de 5 pies y pueden atacar de ese modo a objetivos a 5 pies de ellos cuando realizan un ataque cuerpo a cuerpo. Ciertas criaturas (normalmente aquellas más grandes que las de tamaño Mediano) tienen ataques cuerpo a cuerpo con un alcance mayor a 5 pies, como se indica en sus descripciones.

Cuando te encuentras **desarmado**, puedes luchar cuerpo a cuerpo realizando un ataque desarmado, como se muestra en la tabla Armas del capítulo 5.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

En una pelea, todo el mundo está constantemente atentos a que los enemigos bajen la guardia. Rara vez puedes moverte de forma descuidada por delante de tus enemigos sin ponerte en peligro; hacerlo provoca un ataque de oportunidad.

Puedes realizar un ataque de oportunidad cuando una criatura hostil que puedas ver sale de tu alcance. Para realizar un ataque de oportunidad, usas tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura que lo provoca. El ataque interrumpe el movimiento de la criatura que lo provoca, y tiene lugar justo antes de que la criatura abandone tu alcance.

Puedes evitar provocar un ataque de oportunidad realizando la acción Desengancharse. Además no provocas un ataque de oportunidad cuando te teletransportes o cuando alguien o algo te mueva sin usar tu movimiento, acción o reacción. Por ejemplo, no provocas un ataque de oportunidad si una explosión te lanza fuera del alcance de un enemigo o si la gravedad causa que caigas dejando atrás a un enemigo.

PELEA CON DOS ARMAS

Cuando realizas una acción de Ataque y atacas con un arma ligera que estás sosteniendo en una mano, puedes utilizar una acción adicional para atacar con un arma ligera diferente de cuerpo a cuerpo que estés sosteniendo con la otra mano. No añades tu modificador de característica al daño del ataque adicional, a menos que dicho modificador sea negativo.

Si ambas cualquiera de las dos armas tiene la propiedad arrojadiza, puedes lanzar el arma, en lugar de realizar un ataque cuerpo a cuerpo con ella.

TIRADAS ENFRENTADAS EN COMBATE

La batalla a menudo pone a prueba tu habilidades contra las de tu adversario. Tal desafío es representado mediante una tirada enfrentada. Esta sección incluye las tiradas enfrentadas más comunes que requieren una acción en combate: agarrar y empujar a una criatura. El DM puede usar estas tiradas enfrentadas como guía para improvisar otras.

PRESA

Cuando quieres agarrar a una criatura o forcejear con ella, puedes usar la acción de Ataque para realizar un ataque cuerpo a cuerpo especial, un agarre. Si eres capaz de realizar ataques múltiples con la acción Atacar, este ataque reemplaza uno de ellos.

El objetivo de tu agarre no puede ser más de un tamaño mayor que tu, y tiene que estar dentro de tu alcance. Usando al menos una mano libre, intentas agarrar el objetivo realizando una tirada de agarre, una tirada de Fuerza (Atletismo) enfrentada a tirada de Fuerza (Atletismo) del objetivo o una tirada de Destreza (Acrobacias) (El objetivo elige qué característica usar). Si tienes éxito, sometes al objetivo a la condición de agarrado (consulta el apéndice). La condición específica que situaciones la terminan, y puedes soltar al objetivo cuando tu quieras (no es necesaria ninguna acción).

Escapar de una Presa. Una criatura agarrada puede usar su acción para escapar. Para hacerlo, debe tener éxito en una tirada de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) enfrentada a tu tirada de Fuerza (Atletismo).

Mover una Criatura Apresada. Cuando te mueves, puedes arrastrar o llevar a la criatura agarrada contigo, pero tu velocidad se ve reducida a la mitad, a menos que la criatura sea dos o más tamaños más pequeña que tú.

EMPUJAR UNA CRIATURA

Usando la acción de Ataque, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo especial para empujar a una criatura, tanto para derribarla o apartarla de ti. Si eres capaz de realizar ataques múltiples con la acción de Ataque, este ataque reemplaza a uno de ellos.

El objetivo de tu empujón no debe ser más de un tamaño mayor que tu, y debe estar dentro de tu alcance. Realizas una tirada de Fuerza (Atletismo) enfrentada a la tirada de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) (el objetivo elige la característica a usar). Si ganas la tirada enfrentada, o bien derribas el objetivo o lo empujas a 5 pies de ti.

COBERTURA

Muros, árboles, criaturas, y otros obstáculos pueden otorgar cobertura durante el combate, haciendo que sea más difícil dañar al objetivo. Un objetivo se puede beneficiar de cobertura sólo cuando un ataque u otro efecto se origine en el lado opuesto de la cobertura.

Existen tres grados de cobertura. Si el objetivo está detrás de múltiples fuentes de cobertura, sólo se aplica la de mayor grado de protección; los grados no se suman entre ellos. Por ejemplo, si un objetivo está detrás de una criatura que proporciona cobertura media y el tronco de un árbol que le proporcione una cobertura de tres cuartos, el objetivo tiene una cobertura de tres cuartos.

Un objetivo con **cobertura media** tiene un bonificador de +2 a la CA y a los tiros de salvación de Destreza. Un

objetivo tiene cobertura media si un obstáculo bloquea al menos la mitad de su cuerpo. El obstáculo puede ser un muro bajo, un mueble grande, un tronco de árbol delgado, o una criatura, ya sea enemiga o amiga.

Un objetivo con **cobertura de tres cuartos** tiene un bonificador de +5 a la CA y a los tiros de salvación de Destreza. Una criatura tiene una cobertura de tres cuartos si aproximadamente tres cuartos de ella está cubierta por un obstáculo. El obstáculo puede ser un rastrillo, una aspillera, o un tronco de árbol grueso.

Un objetivo con **cobertura total** no puede ser el objetivo directo de un ataque o conjuro, aunque algunos conjuros pueden alcanzar dicho objetivo siendo incluido en un área de efecto. Una criatura tiene cobertura total si está completamente oculta por un obstáculo.

DAÑO Y CURACIÓN

Las heridas y el riesgo de muerte son incesantes compañeros de aquellos que exploran los mundos de D&D. La estocada de una espada, una flecha bien colocada, o una explosión de llamas de un conjuro de bola de fuego tienen el potencial de dañar, o incluso matar, a la más fuerte de las criaturas.

PUNTOS DE GOLPE

Los puntos de golpe representan una combinación del desgaste físico y mental, la voluntad de vivir, y la suerte. Las criaturas con más puntos de golpe son más difíciles de matar. Aquellas con menos puntos de golpe son más frágiles.

Los puntos de golpe actuales de una criatura (normalmente sólo llamados puntos de golpe) pueden ser cualquier número entre el máximo de puntos de golpe de la criatura hasta 0. Este número cambia con tanta frecuencia como la criatura recibe daño o curación.

Siempre que una criatura reciba daño, el daño es restado de sus puntos de golpe. La pérdida de puntos de golpe no tiene efecto en las capacidades hasta que la criatura vea reducida a 0 sus puntos de golpe.

TIRADAS DE DAÑO

Cada arma, conjuro, y habilidad para dañar de un monstruo especifica el daño que hace. Tiras el dado o dados de daño, añade cualquier modificador y aplicas el daño al objetivo. Las armas mágicas, habilidades especiales, y otros factores pueden proporcionar un bonificador al daño.

Cuando atacas con un **arma**, añades tu modificador de característica-el mismo utilizado para la tirada de ataque- al daño. Un **conjuro** te indica que dado tirar para el daño y si hay que añadir algún modificador.

Si un conjuro u otro efecto inflige daño a **más de un objetivo** al mismo tiempo, haz la tirada de daño una vez para todos. Por ejemplo, cuando un mago lanza una bola de fuego o un clérigo lanza descarga flamígera, el daño del conjuro se tira una vez para todas las criaturas dentro de la explosión.

IMPACTOS CRÍTICOS

Cuando logras un impacto crítico, obtienes un dado adicional para el daño del ataque contra el objetivo. Tira todos los dados de daño del ataque dos veces y súmalos. Después añade cualquier modificador relevante como

DESCRIBIR LOS EFECTOS DE DAÑO

Los Dungeons Masters describen la pérdida de puntos de golpe de distinta forma. Cuando el total de puntos de golpes actuales es la mitad o más de tu máximo de puntos de golpe, típicamente no muestras signos de heridas. Cuando tus puntos de golpe bajan de la mitad, muestras signos de deterioro, como cortes y moratones. Un ataque que reduzca directamente tus puntos de golpe a 0, deja una herida sangrante u otra lesión, o simplemente te deja inconsciente.

normalmente harías. Para acelerar el juego, puedes tirar todos los dados de daño de una vez.

Por ejemplo, si logras un impacto crítico con una daga, tira 2d4 para el daño, en lugar de 1d4, y después añade tu modificador de característica relevante. Si el ataque implica otro dado de daño, como el rasgo de Ataque Furtivo del pícaro, también tiras ese daño dos veces.

TIPOS DE DAÑO

Diferentes ataques, conjuros hirientes, y otros efectos dañinos infligen diferentes tipos de daño. Los tipos de daño no tienen reglas por sí mismo, pero otras reglas, como la resistencia al daño, afectan a los tipos. Los tipos de daño se muestran a continuación, con ejemplos para ayudar al DM a asignar un tipo de daño a un efecto nuevo.

Ácido. La rociada corrosiva del aliento de un dragon negro y las encimas disueltas segregadas por un pudrón negro inflige daño ácido.

Contundente. Ataques de fuerza contundente-martillos, caídas, constricciones, y similares- infligen daño contundente.

Frío. El frío infernal que irradia la lanza de hielo de un diablo y la fría explosión del aliento de un dragon blanco infligen daño frío.

Fuego. Los dragones rojos exhalan fuego, y muchos conjuros crean llamas para infligir daño por fuego.

Fuerza. La fuerza es pura energía mágica concentrada en una forma dañina. La mayoría de efectos que infligen daño de fuerza son conjuros, incluyendo proyectil mágico y arma espiritual.

Relámpago. Un conjuro de rayo relampagueante y el aliento de un dragón azul inflige daño de relámpago.

Necrótico. El daño necrótico, infligido por ciertos muertos vivientes y algunos conjuros, marchita la materia incluso el alma.

Perforante. Ataques punzantes y de empalamiento, incluyendo las lanzas y los mordiscos de monstruos, infligen daño perforante.

Veneno. Agujones venenosos y el gas tóxico del aliento de un dragón verde infligen daño de veneno.

Psíquico. Habilidades mentales como la explosión psiónica de un azotamiento inflige daño psíquico.

Radiante. El daño radiante, infligido por el conjuro descarga flamígera de un clérigo o el arma castigadora de un angel, abrasa la carne como el fuego y sobrecarga el espíritu con poder.

Cortante. Espadas, hachas y las garras de los monstruos infligen daño cortante.

Trueno. Una consecutiva explosión de sonido, como el efecto del conjuro onda sónica, inflige daño de trueno.

RESISTENCIA AL DAÑO Y VULNERABILIDAD

Algunas criaturas y objetos son demasiado difícil o inusualmente fácil de dañar con ciertos tipos de daño. Si una criatura u objeto tiene **resistencia** a un tipo de daño, el daño de ese tipo contra él es reducido a la mitad. Si una criatura o un objeto tiene **vulnerabilidad** a un tipo de daño, el daño de ese tipo contra él es de el doble.

La resistencia y la vulnerabilidad son aplicados después de otros modificadores de daño. Por ejemplo, una criatura tiene resistencia al daño contundente y es impactada por un ataque que le inflige 25 de daño contundente. La criatura está también dentro de un aura mágica que reduce todo el daño en 5. El 25 de daño primeramente es reducido en 5 y después es reducido a la mitad, por lo que la criatura recibe 10 de daño.

Múltiples instancias de resistencia o vulnerabilidad que afecten al mismo tipo de daño cuenta como una sola instancia. Por ejemplo, si una criatura tiene resistencia a daño de fuego y también resistencia a todo daño no mágico, el daño de un fuego no mágico es reducido a la mitad contra la criatura, no a una cuarta parte.

CURACIÓN

A menos que resulte en muerte, el daño no es permanente. Incluso la muerte se puede revertir a través de magia poderosa. El descanso puede restaurar los puntos de golpe (como se explica en el capítulo 8), y los métodos mágicos como el conjuro de curar heridas o una poción de curación pueden eliminar el daño en un instante.

Cuando una criatura recibe curación de cualquier clase, los puntos de golpe recuperados son añadidos a sus puntos de golpe actuales. Los puntos de golpe de una criatura no pueden exeder su máximo de puntos de golpe, por lo que cada punto de golpe que se ganen en por encima de ese número se pierden. Por ejemplo, un druida otorga a un explorador 8 puntos de golpe de curación. Si el explorador tiene 14 puntos de golpe actuales y tiene un máximo de 20 puntos de golpe, el explorador recupera 6 puntos de golpe del druida, no 8.

Una criatura que ha muerto no puede recuperar puntos de golpe a menos que magia como el conjuro de revivir la haya devuelto a la vida.

LLEGAR A 0 PUNTOS DE GOLPE

Cuando llegas a 0 puntos de golpe, o bien mueres de forma rotunda o caes inconsciente, como se explica en las siguientes secciones.

MUERTE INSTANTÁNEA

El daño masivo puede matarte instantáneamente. Cuando el daño reduce a 0 tus puntos de golpe y hay daño restante, mueres si el daño restante iguala o supera tu máximo de puntos de golpe.

Por ejemplo, un clérigo con un máximo de puntos de golpe de 12 tiene actualmente 6 puntos de golpe. Si recibe 18 puntos de golpe de un ataque, ve reducido a 0 sus puntos de golpe, pero quedan 12 puntos de daño. Debido a que el daño restante iguala su máximo de puntos de golpe, el clérigo muere.

CAER INCONSCIENTE

Si el daño reduce a 0 tus puntos de golpe y no te mata, caes inconsciente (consulta el apéndice). Esta inconsciencia termina si recuperas cualquier punto de golpe.

TIRADAS DE SALVACIÓN DE MUERTE

Siempre que comiences tu turno con 0 puntos de golpe, debes realizar un tiro de salvación especial, llamada una tirada de salvación de muerte, para determinar si te arrastras hasta la muerte o te aferras a la vida. A diferencia de otros tiros de salvación, este no está relacionado con ninguna puntuación de característica. Estas en las manos del destino ahora, ayudado sólo por conjuros o rasgos que mejoren tus oportunidades de superar una tirada de salvación.

Lanza un d20. Si la tirada es 10 o mayor, tienes éxito. De cualquier otra manera, fallas. Un éxito o un fracaso no tiene efecto por él mismo. En tu tercer éxito, te estabilizas (consulta más abajo). En tu tercer fallo, mueres. Los éxitos o fracasos no tienen por qué ser consecutivos, lleva la cuenta de ambos hasta que consigas tres de un mismo tipo. El número de ambos se restablece a cero cuando recuperes cualquier punto de golpe o te estabilices.

Sacar 1 o 20. Cuando realizas un tiro de salvación de muerte y obtienes un 1 en el d20, cuenta como 2 fallos. Si obtienes un 20 en el d20, recuperas 1 punto de golpe.

Daño a 0 puntos de golpe. Si recibes cualquier daño mientras estás en 0 puntos de golpe, obtienes una tirada de salvación de muerte fallida. Si el daño es de un impacto crítico, sufres en su lugar dos fallos. Si el daño iguala o excede tu máximo de puntos de golpe, mueres instantáneamente.

ESTABILIZAR UNA CRIATURA

La mejor forma de salvar a una criatura con 0 puntos de golpe es curarla. Si la curación es inviable, la criatura al menos puede ser estabilizada para que no muera debido a los tiros de salvación de muerte.

Puedes usar tu acción para proporcionar primeros auxilios a una criatura inconsciente e intentar estabilizarla, lo que requiere una tirada exitosa de Sabiduría (Medicina) con CD10.

Una criatura **estable** no realiza tiradas de salvación de muerte, incluso aunque tenga 0 puntos de golpe, pero permanece inconsciente. La criatura deja de estar estable y debe comenzar a realizar tiros de salvación contra muerte de nuevo, si recibe cualquier daño. Una criatura estable que no sea curada recupera 1 punto de golpe después de 1d4 horas.

MONSTRUOS Y MUERTE

La mayoría de los DM hacen que muera un monstruo instantáneamente si sus puntos de golpe se ven reducidos a 0, en lugar de hacer que caigan inconscientes y realicen tiros de salvación de muerte.

Los poderosos villanos y personajes no jugadores especiales son excepciones comunes; el DM puede hacer que caigan inconscientes y seguir las mismas reglas que los personajes jugadores.

ATURDIR A UNA CRIATURA

Algunas veces un atacante quiere incapacitar a un enemigo, en lugar de darle un golpe mortal. Cuando un atacante reduce los puntos de golpe de una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, el atacante puede aturdir a la criatura. El atacante puede tomar esta decisión en el instante en el que el daño es inflingido.

La criatura cae inconsciente y estabilizada.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Algunos conjuros y habilidades especiales confieren puntos de golpe temporales a una criatura. Los puntos de golpe temporales no son puntos de golpe actuales, son una reserva de puntos de golpe contra el daño, que te protege de las lesiones.

Cuando tienes puntos de golpe temporales y recibes daño, los puntos de golpe temporales se pierden primero, y cualquier daño restante se aplican a tus puntos de golpe normales. Por ejemplo, si tienes 5 puntos de golpe temporales y recibes 7 de daño, pierdes los puntos de golpe temporales y recibes 2 puntos de daño.

Debido a que los puntos de golpe temporales van por separado a tus puntos de golpe actuales, pueden sobrepasar tu máximo de puntos de golpe. Un personaje puede, por tanto, tener el máximo de puntos de golpe y recibir puntos de golpe temporales.

La curación no puede restaurar los puntos de golpe temporales, y no se pueden sumar entre ellos. Si tienes puntos de golpe temporales y recibes más de los mismos, decides entre cuales conservas, los que tienes o los nuevos. Por ejemplo, si un conjuro te proporciona 12 puntos de golpe temporales cuando ya tienes 10, puedes tener 12 o 10, no 22.

Si tienes 0 puntos de golpe, recibir puntos de golpe temporales no te devuelve la consciencia o te estabiliza. Aún pueden absorber daño directo mientras estás en ese estado, pero solo la verdadera curación puede salvarte.

A menos que un rasgo que te proporcione puntos de golpes temporales tenga una duración, permanecen hasta que se han agotado o finalizas un largo descanso.

COMBATE MONTADO

Un caballero cargando en la batalla en un caballo de guerra, un mago lanzando conjuros desde el lomo de un grifo, o un clérigo planeando a través del cielo en un pegaso disfrutan los beneficios de la velocidad y movilidad que una montura puede proveer.

Una criatura predispuesta que sea al menos de un tamaño mayor que tu y que tenga una anatomía apropiada puede servir como montura, usando las reglas que siguen.

MONTAR Y DESMONTAR

Una vez durante tu movimiento, puedes montar una criatura que está a 5 pies de ti o desmontar. Hacer esto te cuesta una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad. Por ejemplo, si tu velocidad es de 30 pies, debes gastar 15 para montar un caballo. Por lo tanto, no puedes montar si no te quedan 15 pies de movimiento o si tu velocidad es 0.

Si un efecto mueve tu montura contra su voluntad mientras estas en ella, debes de tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD10 o caerte de la montura, cayendo tumbado en un espacio a 5 pies de ella. Si eres derribado mientras estás montado, debes realizar la misma tirada de salvación. Si tu montura está tumbada, puedes usar tu reacción para desmontar a medida que cae y aterrizar de pie. De otro modo, desmontas y caes tumbado en un espacio en 5 pies.

CONTROLAR UNA MONTURA

Mientras estas montado, tienes dos opciones, puedes controlar la montura o dejarla que actúe de forma independiente. Las criaturas inteligentes, como los dragones, actúan de forma independiente.

Puedes controlar una montura sólo si ha sido entrenada o acepta un jinete. Se asume que los caballos domesticados, burros y criaturas similares tengan dicho entrenamiento. La iniciativa de una montura controlada cambia para coincidir contigo cuando la montas. Se mueve hacia donde la dirijas, y solo tiene tres acciones posibles: Desplazarse, Desenganchar y Esquivar. Una montura controlada puede mover y actuar incluso en el turno en el que la montas.

Una montura independiente conserva su turno en el orden de iniciativa. Llevar un jinete no restringe las acciones que la montura puede realizar, y se mueve y actúa a su voluntad. Puede huir del combate, apresurarse para atacar y devorar un enemigo herido de muerte, o de cualquier otro modo actuar en contra de tus deseos.

En cualquier caso, si la montura provoca un ataque de oportunidad mientras estás sobre ella, el atacante puede atacarte a ti o a la montura.

COMBATE BAJO EL AGUA

Cuando los aventureros persiguen a un sahuagin hasta sus hogares bajo el mar, luchan contra tiburones en un antiguo barco naufragado, o se encuentran en una habitación de mazmorra inundada, deben luchar en un entorno desafiante. Bajo el agua se aplican las siguientes reglas.

Cuando realizas un **ataque con arma cuerpo a cuerpo**, la criatura que no tenga velocidad de nadar (ya sea natural u otorgada por magia) tiene desventaja en combate en la tirada de ataque, a menos que el arma sea una daga, jabalina, espada corta, lanza o tridente.

Un **ataque con un arma a distancia** falla automáticamente contra un objetivo que esté fuera del alcance normal del arma. Incluso contra un objetivo dentro del rango normal, la tirada de ataque tiene desventaja a menos que el arma sea una ballesta, una red o un arma que sea arrojadiza como una jabalina (incluyendo una lanza, tridente o dardo).

Las criaturas y objetos que estén completamente sumergidos en el agua tienen resistencia al daño por fuego.

PARTE 3. LAS REGLAS DE LA MAGIA

CAPÍTULO 10. LANZAMIENTO DE CONJUROS.

La magia empapa los mundos de D&D y muy a menudo aparece en la forma de un conjuro. Este capítulo presente las reglas para lanzar conjuros. Las diferentes clases de personajes poseen formas distintas de aprender y preparar sus conjuros, y los monstruos utilizan los conjuros de formas únicas. Sin importar su fuente, un conjuro sigue estas reglas.

¿QUÉ ES UN CONJURO?

Un conjuro es un efecto mágico discreto, una única conformación de las energías mágicas que impregnan el multiverso de una forma específica y limitada. Cuando lanza un conjuro, un personaje puntea cuidadosamente las hebras invisibles de la magia en bruto que impregna al mundo, las une en un lugar según un patrón en particular, las hace vibrar de una forma específica y luego las libera para desencadenar el efecto deseado, en la mayoría de los casos, todo ellos en el lapso de segundos.

Los conjuros pueden ser herramientas, armas o guardas protectoras versátiles. Pueden infligir daño o sanarlo, imponer o eliminar condiciones (consulta el apéndice), drenar energía vital y devolver la vida a los muertos.

En el transcurso de la historia del multiverso se han creado miles de conjuros incontables, y muchos de ellos hace mucho tiempo que se olvidaron. Aún algunos podrían permanecer registrados en libros de conjuros destartalados ocultos en ruinas antiguas o atrapados en las mentes de dioses muertos. O algún día podrían ser reinventados por un personaje que ha acumulado poder y sabiduría suficiente como para hacerlo.

NIVEL DEL CONJURO

Cada conjuro posee un nivel desde 0 a 9. El nivel de conjuro es un indicador general de cuan poderoso es, con el más bajo (pero aún impresionante) proyectil mágico a 1º nivel y el increíble detener el tiempo a 9º nivel. Los trucos, conjuros sencillos pero poderosos que los personajes pueden lanzar casi de forma rutinaria, son de nivel 0. Cuando mayor es el nivel de un conjuro, mayor debe ser el nivel del lanzador de conjuros para utilizar ese conjuro.

El nivel de conjuro y el nivel de personaje no se corresponden directamente. Normalmente, un personaje tiene que ser al menos de 17º nivel, no de 9º nivel, para lanzar un conjuro de 9º nivel.

CONJUROS CONOCIDOS Y PREPARADOS

Antes de que un lanzador de conjuros pueda utilizar un conjuro, debe tener el conjuro firmemente grabado en la mente, o debe tener acceso al conjuro en un objeto mágico. Los miembros de algunas clases poseen una lista de conjuros limitada que conocen que siempre están grabados en la mente. Lo mismo es cierto para muchos monstruos usuarios de magia. Otros lanzadores de conjuros, como los clérigos y magos, se someten a un proceso para preparar conjuros. Este proceso varía para las diferentes clases, como se explica en sus descripciones.

En cada caso, el número de conjuros que un lanzador puede tener grabado en la mente en un momento dado depende del nivel del personaje.

ESPACIOS DE CONJUROS

Sin importar cuantos conjuros un lanzador conozca o prepare, solo puede lanzar un número limitado de conjuros antes de descansar. Manipular el tejido de la magia y canalizar su energía incluso en el conjuro más sencillo es un agotado tanto física como mentalmente, y los conjuros de nivel mayor incluso lo son aún más. Por ello, cada descripción de las clases lanzadoras de conjuros incluye una tabla que muestra cuantos espacios de conjuros para cada nivel de conjuro puede utilizar un personaje en cada nivel de personaje. Por ejemplo, el mago Umara de 3º nivel posee cuatro espacios de conjuros de 1º nivel y dos espacios de 2º nivel.

Cuando un personaje lanza un conjuro, gasta un espacio de ese nivel del conjuro o mayor, realmente “ocupando” un espacio con el conjuro. Puedes pensar que un espacio de conjuro es un guante de cierto tamaño, pequeño para un espacio de 1º nivel, mayor para un conjuro de nivel mayor. Un conjuro de 1º nivel cabe en un espacio de cualquier tamaño, pero un conjuro de 9º nivel solo en un espacio de 9º nivel. Así que cuando Umara lanza proyectil mágico, un conjuro de 1º nivel, gasta uno de sus cuatro espacios de 1º nivel y le quedan tres.

Terminar un descanso prolongado restablece cualquier espacio de conjuro gastado (consulta el capítulo 8 para las reglas sobre descansar).

Algunos personajes y monstruos poseen aptitudes especiales que les permite lanzar conjuros sin utilizar espacios de conjuros.

LANZAR UN CONJURO A UN NIVEL MAYOR

Cuando un lanzador de conjuros lanza un conjuro utilizando un espacio que es un mayor nivel que el conjuro, el conjuro adopta el nivel mayor para ese lanzamiento. Por ejemplo, si Umara lanzase proyectil mágico utilizando uno de sus espacios de 2º nivel, ese proyectil mágico es de 2º nivel. Efectivamente, el conjuro se expande para ocupar el espacio en el que es situado. Algunos conjuros, como proyectil mágico o curar heridas, posee efectos más poderosos cuando son lanzados a un nivel mayor, como se explica en la descripción de un conjuro.

TRUCOS

Un truco es un conjuro que puede ser lanzado a voluntad, sin utilizar un espacio de conjuro y sin ser preparado con antelación. La práctica repetida ha grabado el conjuro en la mente del lanzador e imbuido al lanzador con la magia necesaria para producir el efecto una y otra vez. El nivel de conjuro de un truco siempre es 0.

RITUALES

Ciertos conjuros poseen una etiqueta especial: ritual. Tal conjuro puede ser lanzado siguiendo las reglas normales para lanzamiento de conjuros, o el conjuro puede ser lanzado como un ritual. La versión ritual de un conju-

ro requiere 10 minutos o más que la forma normal para lanzarlo. También no gasta un espacio de conjuro, lo que significa que la versión ritual de un conjuro no puede ser lanzado a un nivel mayor.

Para lanzar un conjuro como un ritual, un lanzador de conjuros debe poseer un rasgo que le permita la aptitud para hacerlo así. Por ejemplo, el clérigo y el druida poseen tal rasgo. El lanzador también debe tener el conjuro preparado o en su lista de conjuros conocidos, a no ser que el rasgo de ritual del personaje indique otra cosa, como es el caso del mago.

LANZANDO UN CONJURO

Cuando un personaje lanza cualquier conjuro, se siguen las mismas reglas básicas, sin importar la clase del personaje o los efectos del conjuro. La descripción de cada conjuro en el capítulo 11 comienza con un bloque de información, incluyendo el nombre, nivel, escuela de magia, tiempo de lanzamiento, alcance, componentes y duración del conjuro. El resto de una entrada del conjuro describe el efecto del conjuro.

TIEMPO DE LANZAMIENTO

La mayoría de conjuros requiere una única acción para lanzarse, pero algunos conjuros requieren una acción adicional, una reacción o mucho más tiempo para lanzarlo.

ACCIÓN ADICIONAL

Un conjuro lanzado con una acción adicional es especialmente rápido. Debes utilizar una acción adicional en tu turno para lanzar el conjuro, suponiendo que ya no hayas llevado a cabo una acción adicional durante este turno. No puedes lanzar otro conjuro durante el mismo turno, excepto para un truco con un tiempo de lanzamiento de 1 acción.

REACCIONES

Algunos conjuros pueden ser lanzados como reacciones. Estos conjuros solo tardan una fracción de segundo en llevarse a cabo y son lanzados en respuesta a algún evento. Si un conjuro puede ser lanzado como una reacción, la descripción del conjuro te dice exactamente cuando puedes hacerlo.

TIEMPOS DE LANZAMIENTO MÁS LARGOS

Ciertos conjuros (incluyendo conjuros lanzados como rituales) requieren más tiempo para lanzarse: minutos o incluso horas. Cuando lanzas un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor que una única acción o reacción, debes gastar tu acción de cada turno de la ejecución del lanzamiento del conjuro, y debes mantener tu concentración mientras lo haces (consulta “Concentración” más abajo). Si tu concentración es interrumpida, el conjuro fracasa, pero no gastas un espacio de conjuro. Si quieres probar a lanzar de nuevo el conjuro, debes comenzar de nuevo.

ALCANCE

El objetivo de un conjuro debe estar dentro del alcance del conjuro. Para un conjuro como proyectil mágico, el objetivo es una criatura. Para un conjuro como bola de fuego, el objetivo es un punto en el espacio donde explota la bola de fuego.

LANZAR CON ARMADURA

Debido al enfoque mental y a los gestos precisos requeridos para lanzar conjuros, debes ser competente con la armadura que portas para lanzar un conjuro. De otro modo tu armadura te estorba físicamente y estas distraído para lanzar conjuros.

La mayoría de conjuros poseen el alcance expresado en pies. Algunos conjuros solo pueden tener como objetivo a una criatura (incluyéndote a ti) que tocas. Otros conjuros, como el conjuro de escudo, solo te afecta a ti. Estos conjuros poseen un alcance de personal.

COMPONENTES

Los componentes de un conjuro son los requisitos físicos que debes cumplir con el fin de lanzarlo. La descripción de cada conjuro indica si requiere componentes verbales (V), somáticos (S) o materiales (M). Si no puedes proporcionar uno o más de los componentes de un conjuro, eres incapaz de lanzar el conjuro.

VERBAL (V)

La mayoría de conjuros requieren entonar palabras místicas. Las palabras mismas no son la fuente del poder del conjuro; en su lugar, la combinación particular de sonidos, con el tono y resonancia específicos, pone en marcha las hebras de la magia. Así, un personaje que esta amordazado o en un área de silencio, como la creada por un conjuro de silencio, no puede lanzar un conjuro con un componente verbal.

SOMÁTICOS (S)

Los gestos para lanzar conjuros podrían incluir un movimiento de manos obligatorio o un juego complicado de gestos. Si un conjuro requiere un componente somático, un lanzado debe tener al menos una mano libre para realizar estos gestos.

MATERIAL (M)

Lanzar algunos conjuros requiere objetos en particular, específicos entre paréntesis en la entrada del componente. Un personaje puede utilizar una **bolsa de componentes** de conjuro o un **foco para lanzamiento de conjuros** (que se encuentran en el capítulo 5) en lugar de los componentes especificados para un conjuro. Pero si se indica el coste para un componente, el personaje debe poseer el objeto específico antes de que pueda lanzar el conjuro.

Si un conjuro dice que un componente material es consumido por el conjuro, el lanzador debe proporcionar este componente para cada lanzamiento del conjuro.

Un lanzador de conjuros debe tener una mano libre para acceder a estos componentes, pero puede ser la misma mano que utiliza para realizar componentes somáticos.

DURACIÓN

La duración de un conjuro es la cantidad de tiempo que persiste el conjuro. Una duración se puede expresar en asaltos, minutos, horas o incluso años. Algunos conjuros especifican que sus efectos duran hasta que los conjuros son disipados o destruidos.

INSTANTÁNEO

Muchos conjuros son instantáneos. El conjuro daña, sana, crea o altera a una criatura u objeto en una forma

que no puede ser disipada, porque su magia solo existe durante un instante.

CONCENTRACIÓN

Algunos conjuros requieren que mantengas la concentración con el fin de mantener activa su magia. Si pierdes la concentración, tal conjuro finaliza.

Si un conjuro debe ser mantenido con la concentración, ese hecho aparece en la entrada de Duración, y el conjuro indica cuanto tiempo te puedes concentrar en él. Puedes finalizar la concentración en cualquier momento (no se requiere ninguna acción).

La actividad normal, como moverse o atacar, no interfiere con la concentración. Los siguientes factores pueden romper la concentración:

- **Lanzar otro conjuro que requiera concentración.** Pierdes la concentración en un conjuro si lanzas otro conjuro que requiere concentración. No te puedes concentrar en dos conjuros a la vez.
- **Sufrir daño.** Siempre que sufras daño mientras estás concentrado en un conjuro, debes realizar una tirada de salvación de Constitución para mantener tu concentración. La CD es igual a 10 o la mitad de daño que has sufrido, lo que sea más alto. Si sufre daño de diferentes fuentes, como de una flecha y del aliento de un dragón, realizas tiradas de salvación separadas por cada fuente de daño.
- **Quedar incapacitado o morir.** Pierdes tu concentración en un conjuro si quedas incapacitado o mueres.

El DJ también podría decidir que ciertos fenómenos ambientales, como una ola que choque contra ti cuando esta en un barco azotado por una tormenta, requieren que tengas éxito en una tirada de salvación CD 10 para mantener la concentración en un conjuro.

OBJETIVOS

Un conjuro normal requiere que elijas uno o más objetivos a ser afectados por la magia del conjuro.

La descripción del conjuro te dice si el conjuro tiene como objetivos a criaturas, objetos o un punto de origen para un área de efecto (descrita a continuación).

A no ser que un conjuro posea un efecto perceptible, una criatura podría no tener conocimiento en absoluto de que fue el objetivo de un conjuro. Un efecto como un **Rayo Relámpagueante** es obvio, pero un efecto más sutil, como un intento por leer los pensamientos de una criatura, normalmente pasa desapercibido, a no ser que el conjuro indique otra cosa.

UNA LÍNEA CLARA DE EFECTO HASTA EL OBJETIVO

Para elegir como objetivo algo, debes tener una línea de efecto hasta él, así que no puede estar tras una cobertura total.

Si colocas un área de efecto en un punto que no puedes ver y un obstáculo, como una pared, esta entre ti y ese punto, el punto de origen pasa a ser el lado más cercano de ese obstáculo.

ELIGIÉNDOTE COMO OBJETIVO

Si un conjuro elige como objetivo a una criatura a tu elección, puedes elegirte a ti mismo, a no ser que la criatura deba ser hostil o específicamente una criatura dis-

LAS ESCUELAS DE MAGIA

Las academias de magia agrupan los conjuros en ocho categorías llamadas escuelas de magia. Los eruditos, especialmente los magos, aplican estas categorías a todos los conjuros, creyendo que toda la magia funciona esencialmente de la misma manera, ya provenga de un estudio riguroso o sea concedida por una deidad. Estas escuelas de magia ayudan a describir los conjuros: no poseen reglas propias, aunque algunas reglas hacen referencia a las escuelas.

Los conjuros de **Adivinación** revelan información, ya sea en forma de secretos hace mucho olvidados, visiones del futuro, los lugares de cosas ocultas, la verdad tras las ilusiones o visiones de gente o lugares lejanos.

Los conjuros de **Abjuración** son protectores en su naturaleza, aunque algunos de ellos poseen usos agresivos. Crean barreras mágicas, niegan efectos dañinos, dañan a los intrusos o expulsan a criaturas a otros planos de existencia.

Los conjuros de **Conjuración** tienen que ver con el transporte de objetos y criaturas de un lugar a otro. Algunos conjuros convocan a criaturas u objetos al lado del lanzador, mientras que otros permiten al lanzador teletransportarse a otro lugar. Algunas conjuraciones crean objetos o efectos de la nada.

Los conjuros de **Encantamiento** afectan a la mente de los demás, influencia o controlando su conducta. Tales enemigos pueden hacer que los enemigos consideren como un amigo al lanzador, obligar a criaturas a tomar un curso de acción o incluso controlar a otra criatura como una marioneta.

Los conjuros de **Evocación** manipulan la energía mágica para producir un efecto deseado. Algunos convocan estallidos de fuego o relampagueantes. Otros canalizan energía positiva para sanar heridas.

Los conjuros de **Ilusión** engañan a los sentidos o mentes de los demás. Hacen que la gente vea cosas que no están allí, o escuchan sonidos fantasmales, o recuerden cosas que nunca tuvieron lugar. Algunas ilusiones crean imágenes fantasmas que cualquier criatura puede ver, pero las ilusiones más maliciosas implantan directamente una imagen en la mente de una criatura.

Los conjuros de **Nigromancia** manipulan las energías de la vida y la muerte. Tales conjuros conceden una reserva adicional de fuerza vital, drenan la energía vital de otra criatura, crean muertos vivientes o incluso devuelven la vida a los muertos. Crear muertos vivientes a través del uso de conjuros nigrománticos como reanimar a los muertos no es una buena acción, y solo lanzadores malignos utilizar frecuentemente tales conjuros.

Los conjuros de **Transmutación** cambian las propiedades de una criatura, objeto o entorno. Podrían convertir a un enemigo en una criatura inofensiva, mejorar la fuerza de un aliado, hacer que un objeto se mueva a la orden del lanzador o mejorar las aptitudes sanadoras innatas de una criatura para recuperar rápidamente de una herida.

tinta a ti. Si estas en el área de efecto de un conjuro que has lanzado, puedes elegirte como objetivo.

ÁREAS DE EFECTO

Los conjuros como manos ardientes o cono de frío abarcan un área, permitiendo que afecten a criaturas múltiples a la vez.

La descripción de un conjuro indica su área de efecto, que normalmente adopta una de cinco formas diferentes: cono, cubo, cilindro, línea o esfera. Cada área de efecto posee un **punto de origen**, un lugar desde el que la energía del conjuro surge. Las reglas para cada forma indican como tu posición es el punto de origen. Normalmente, un punto de origen es un punto en el espacio, pero algunos conjuros poseen un área cuyo origen es una criatura o un objeto.

El efecto de un conjuro se expande en líneas rectas desde el punto de origen. Si no hay una línea recta sin bloquear extendiéndose desde el punto de origen hasta un lugar dentro del área de efecto, este lugar no se in-

cluye en el área del conjuro. Para bloquear una de estas líneas imaginarias, un obstáculo debe proporcionar cobertura total, como se explica en el capítulo 9.

CONO

Un cono se extiende en una dirección a tu elección desde su punto de origen. El ancho de un cono en un punto determinado a lo largo de su longitud es igual a la distancia desde ese punto al punto de origen. El área de efecto de un cono indica su anchura máxima.

El punto de origen de un cono no se incluye en el área de efecto del cono, a no ser que diga lo contrario.

CUBO

Elige el punto de origen de un cubo, que se encuentra en cualquier lado en la cara del efecto cúbico. El tamaño del cubo se expresa según la longitud de cada lado.

El punto de origen de un cubo no se incluye en el área de efecto del cubo, a no ser que diga lo contrario.

CILINDRO

El punto de origen de un cilindro es el centro de un círculo de un radio determinado, como se indica en la descripción del conjuro. El círculo debe o estar sobre el suelo o a la altura del efecto del conjuro. La energía en un cilindro se expande en líneas recta desde el punto de origen hasta el perímetro del círculo, formando la base del cilindro. Luego el efecto del conjuro se dispara hacia arriba desde la base o hacia abajo desde lo alto, hasta una distancia igual a la altura del cilindro.

El punto de origen de un cilindro esta incluido en el área de efecto del cilindro.

LÍNEA

Una línea se extiende desde su punto de origen en una línea recta hasta su longitud y cubre un área definida por su ancho.

El punto de origen de la línea no se incluye en el área de efecto de la línea, a no ser que diga lo contrario.

ESFERA

Eliges el punto de origen de una esfera, y la esfera se extiende hacia afuera desde ese punto. El tamaño de la esfera se expresa como un radio en pies que se extiende desde ese punto.

El punto de origen de la esfera esta incluido en el área de efecto de la esfera.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Muchos conjuros especifican que un objetivo puede realizar una tirada de salvación para evitar alguno o todos los efectos del conjuro. El conjuro indica la característica que el objetivo utiliza para la salvación y que pasa si tiene éxito o fracasa.

La CD para resistirse a uno de tus conjuros es igual a $8 +$ tu modificador de aptitud de lanzamiento de conjuros $+$ tu bonificador de competencia $+$ cualquier modificador especial.

TIRADAS DE ATAQUE

Algunos conjuros requieren que el lanzador realice una tirada de ataque para determinar si el efecto del conjuro impacta al objetivo previsto. Tu bonificador de ataque con un ataque de conjuro es igual a tu modificador

de aptitud de lanzamiento de conjuros $+$ tu bonificador de competencia.

La mayoría de conjuros que requieren tiradas de ataque tiene que ver con ataques a distancia. Recuerda que posees desventaja en una tirada de ataque a distancia si estas a 5 pies de una criatura hostil que te pueda ver y que no este incapacitada (consulta el capítulo 9).

COMBINANDO EFECTOS MÁGICOS

Los efectos de conjuros diferentes se suman mientras que las duraciones de estos conjuros se superponen. No obstante, los efectos del mismo conjuro lanzado múltiples veces no se combinan. En su lugar, el efecto más potente, tales como los bonificadores más altos, de estos lanzamientos se aplica mientras que sus duraciones se superponen. Por ejemplo, si dos clérigos lanzan bendecir sobre el mismo objetivo, ese personaje obtiene solo una vez los beneficios del conjuro; no tiene que tirar dos dados adicionales.

LA URDIMBRE

Los mundos en el multiverso de D&D son lugares mágicos. Toda existencia esta bañada de poder mágico, y la energía potencial sin explotar se encuentra en cada roca, arroyo y criatura viva, e incluso en el aire mismo. La magia en bruto es la materia de la creación, la voluntad muda e inconsciente de la existencia, empapando cada fragmento de materia y presente en cada manifestación de la energía por todo el multiverso.

Los mortales no pueden moldear directamente esta magia en bruto. En su lugar hacen uso del tejido de la magia, un tipo de modo de comunicación entre la voluntad de un lanzador de conjuros y la materia de la magia en bruto. Los lanzadores de los Reinos Olvidados lo llaman la Urdimbre y reconocen que es la esencia de la diosa Mystra, pero los lanzadores poseen muchas formas para nombrar y visualizar este medio de comunicación. A pesar del nombre, sin la Urdimbre, la magia en bruto es inaccesible y esta custodiada; el archimago más poderoso no puede encender con magia una vela en un área donde la Urdimbre ha sido desgarrada. Pero rodeado por la Urdimbre, un lanzador de conjuros pueden moldear un rayo para destruir a los enemigos, transportarse cientos de millas en un abrir y cerrar de ojo o incluso regresar de la muerte.

Toda la magia depende de la Urdimbre, aunque los tipos diferentes de magia acceden a ella de formas diversas. Los conjuros de magos, brujos, hechiceros y bardos comúnmente son llamados magia arcana. Estos conjuros confían en la comprensión, aprendida o intuitiva, de las obras de la Urdimbre. El lanzador puntea directamente las hebras de la Urdimbre para crear el efecto deseado. Los caballeros arcanos y los bribones arcanos también utilizan magia arcana. Los conjuros de los clérigos, druidas, paladines y exploradores son llamados magia divina. El acceso de estos lanzadores de conjuros a la Urdimbre esta medido por el poder divino, los dioses, las fuerzas divinas de la naturaleza o el peso sagrado del juramento de un paladín.

Siempre que es creado un efecto mágico, las hebras de la Urdimbre se entrelazan, se retuercen y se pliegan para hacer que el efecto sea posible. Cuando los personajes utilizan conjuros de adivinación como detecta magia o identificar, vislumbra la Urdimbre. Un conjuro como disipar magia alisa la Urdimbre. Conjuros como campo antimagia reordena la Urdimbre para que la magia fluya alrededor de, en lugar de a través de, el área afectada por el conjuro. Y en los lugares donde la Urdimbre esta dañada o desgarrada, la magia funciona en formas impredecibles, o en absoluto.

CAPÍTULO 11: CONJUROS

Este capítulo describe los conjuros más comunes en los mundos de DUNGEONS & DRAGONS. El capítulo comienza con listas de listas de conjuros seleccionados para las clases lanzadoras de conjuros más comunes. Lo restante contiene la descripción del conjuro, ofrecidos en orden alfabético según el nombre del conjuro.

CONJUROS DE CLÉRIGO

TRUCOS (NIVEL 0)

Llama Sagrada
Luz
Orientación
Preservar al Moribundo
Resistencia
Taumaturgia

1º NIVEL

Bendecir
Curar Heridas
Escudo de la Fe
Detectar Magia
Infligir Heridas
Orden Imperiosa
Palabra Sanadora
Rayo Guiado
Santuario

2ª NIVEL

Arma Espiritual
Augurio
Auxilio Divino
Inmovilizar Persona
Ligadura de Vigilancia
Plegaria de Sanación
Restablecimiento Menor
Silencio

3º NIVEL

Disipar Magia
Eliminar Maldición
Espíritus Guardianes
Faro de Esperanza
Hablar con los Muertos
Palabra Sanadora en Masa
Protección contra la Energía
Reaparición

4ª NIVEL

Adivinación
Custodia contra la Muerte
Guardián de la Fe
Libertad de Movimiento
Localizar Criatura

5ª NIVEL

Comunión
Curar Heridas en Masa

Descarga Flamígera
Restablecimiento Mayor
Revivir a los Muertos

6º NIVEL

Barrera de Cuchillas
Dañar
Encontrar la Senda
Festín del Héroe
Sanar
Visión Verdadera

7º NIVEL

Eteridad
Regenerar
Resucitar
Tormenta de Fuego

8º NIVEL

Aura Sagrada
Campo Antimagia
Terremoto

9º NIVEL

Portal
Proyección Astral
Sanar en Masa
Resurrección Verdadera

CONJUROS DE MAGO

TRUCOS (NIVEL 0)

Contacto Electrizzante
Ilusión Menor
Luces Danzantes
Luz
Mano de Mago
Prestidigitación
Rayo de Escarcha
Rociada de Veneno
Salpicadura de Ácido
Virote de Fuego

1ª NIVEL

Armadura de Mago
Comprensión Idiomática
Detectar Magia
Disfrazarse
Dormir
Escudo
Manos Ardientes
Hechizar Persona
Identificar
Imagen Silenciosa
Proyector mágico
Onda atronadora

2ª NIVEL

Apertura
Arma Mágica
Cerradura Arcana
Contorno Borroso
Esfera Flamígera
Estallar
Inmovilizar Persona
Invisibilidad
Levitar
Oscuridad
Paso Brumoso
Sugestión
Telaraña
Tregar Cual Arácnido

3º NIVEL

Acelerar
Bola de Fuego
Contraconjuro
Disipar Magia
Imagen Mayor
Protección contra la Energía
Rayo Relampagueante
Volar

4º NIVEL

Invisibilidad Mayor
Muro de Fuego
Ojo Arcano

Piel Pétre
Puerta Dimensional
Tormenta de Hielo

5º NIVEL

Cono de Frío
Dominar Persona
Mensaje Onírico
Muro de Piedra
Pasamiento

6º NIVEL

Danza Irresistible de Otto
Desintegrar
Globo de Invulnerabilidad
Relámpago Zigzagueante
Sugestión en Masa
Visión Verdadera

7º NIVEL

Bola de Fuego de Estallido
Retardado
Dedo de la Muerte
Espada de Mordenkainen
Teleportar

8º NIVEL

Dominar Monstruo
Estallido Solar
Laberinto
Palabra de Poder Aturdidor

9º NIVEL

Aprisionamiento
Detener el Tiempo
Enjambre de Meteoritos
Palabra de Poder Mortal
Presciencia

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

Los conjuros se ofrecen en orden alfabético.

ACELERAR

3º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una viruta de raíz de regaliz)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que finalice el conjuro, la velocidad del objetivo se dobla, obtiene un bonificador +2 a la CA, y posee ventaja a las tiradas de salvación de Destreza, y obtiene una acción adicional en cada uno de sus turnos. Esta acción solo puede ser utilizada para una acción de Atacar (solo un ataque de arma), Embestir, Soltar, Ocul-tarse o Usar una Objeto.

Cuando finaliza el conjuro, el objetivo no puede mo-verse o realizar acciones hasta después de su siguiente turno, ya que una oleada de cansancio le abruma.

ADIVINACIÓN

4º nivel, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V, S, M (incienso y una ofrenda apro-piada a tu religión, juntos por un valor de 25 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tu magia y una ofrenda te ponen en contacto con tu dios o un sirviente de tu dios. Le realizas una única pre-gunta que tiene que ver con un objetivo, evento o activi-dad específica que va tener lugar en los próximos 7 días. El DM ofrece una respuesta verdadera. La respuesta po-dría ser una frase breve, una rima críptica o un presagio.

El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que pudiese cambiar el resultado, como el lanza-miento de conjuros adicionales o la pérdida o ganancia de un compañero.

Si lanzas este conjuro dos o más veces antes de fina-lizar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo por cada lanzamiento después del primero de que obtengas una lectura al azar. El DM realiza esta tirada en secreto.

APERTURA

2º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Elige un objeto que puedas ver dentro del alcance. El objeto puede ser una puerta, una caja, un cofre, un juego de grilletes, un candado u otro objeto que contenga un método corriente o mágico para impedir abrirlo.

Un objetivo que está cerrado por una cerradura co-rriente o que está atascado o atrancado queda abierto, desatascado o desatracado. Si el objeto posee varias cerraduras, solo una de ellas queda abierta.

Si eliges un objetivo que esta mantenido cerrado con cerradura arcana, el conjuro que suprimido durante 10 minutos, tiempo durante el cual el objetivo puede ser abierto y cerrado de forma normal.

Cuando lances el conjuro, un fuerte golpe, que se oye tan lejos como a 300 pies (450 m), surge del objeto ele-gido como objetivo.

ARMA ESPIRITUAL

2º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción añadida

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Creas un arma espectral que flota dentro del alcance que permanece mientras dura el conjuro o hasta que lances otra vez este conjuro. Cuando lanzas el conjuro, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a menos de 5 pies del arma. Con un impacto, el objetivo sufre daño por fuerza igual a 1d8 + tu modificador de característica de lanzamiento de con-juros.

Como una acción añadida en tu turno, puedes mover el arma hasta 20 pies y repetir el ataque contra una cria-tura a menos de 5 pies de ella.

El arma puede adoptar la forma que desees. Los clé-rigos de deidades que tienen asociada un arma en par-ticular (como San Cuthbert es conocido por su maza y Thor por su martillo) hacen que el efecto de este conjuro recuerde a esta arma.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro uti-lizando un espacio de conjuro de 3º nivel o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada dos espacios de conjuro por encima del 2º.

ARMA MÁGICA

2º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción añadida

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas un arma no mágica. Hasta que finalice el conju-ro, el arma se convierte en un arma mágica con un boni-ficador +1 a las tiradas de ataque y de daño.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro uti-lizando un espacio de conjuro de 4º nivel o superior, el bonificador aumenta a +2. Cuando utilizas un espacio de conjuro de 6º nivel o mayor, el bonificador aumenta a +3.

ARMADURA DE MAGO

1º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de cuero curado)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria que no este llevando armadura, y le rodea una fuerza mágica protectora hasta que finaliza el conjuro. La CA base del objetivo se convierte en 13 + su modificador de Destreza. El conjuro finaliza si el objetivo se pone una armadura o disipas el conjuro como una acción.

AUGURIO

2º nivel, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Tú

Componentes: V, S, M (palillos, huesos o fichas parecidas especialmente marcado por un valor mínimo de 25 po)

Duración: Instantánea

Ya se tirando palillos incrustados con gemas, lanzando huesos de dragón, disponiendo cartas con ilustraciones o empleando alguna otra herramienta de adivinación, recibes un presagio de una entidad de otro mundo sobre los resultados de un curso de acción específico que planeas llevar a cabo en los siguientes 30 minutos. El DM elige entre los siguientes presagios posibles:

- Dicha, para buenos resultados.
- Desdicha, para malos resultados.
- Dicha y desdicha, para resultados tanto buenos como malos.
- Nada, para resultados que no son especialmente buenos o malos.

El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que podría cambiar el resultado, como el lanzamiento de conjuros adicionales, o la pérdida o ganancia de un compañero.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de completar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo por cada lanzamiento después del primero para que obtengas una lectura al azar. El DM realiza esta tirada en secreto.

AURA SAGRADA

8º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V, S, M (un relicario diminuto por un valor de al menos 1000 po que contenga una reliquia sagrada, como un tira de ropa de la túnica de un santo o un trozo de pergamino de un texto religioso)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Una luz divina te rodea y se condensa en un círculo de radiación suave de 30 pies (9m) de radio que te rodea. Las criaturas a tu elección en ese radio cuando lanzas el conjuro desprenden luz tenue en un círculo de 5 pies (1,5 m) de radio y poseen ventaja en todas las tiradas de salvación, y las demás criaturas poseen desventaja en las tiradas de ataque contra ellas hasta que finaliza el conjuro. Además, cuando un demonio o un muerto viviente golpean a una criatura afectada con un ataque cuerpo a cuerpo, el aura se intensifica hasta un resplandor brillante. El atacante debe tener éxito en una tirada

de salvación de Constitución o queda cegada hasta que finalice el conjuro.

AUXILIO DIVINO

2º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (un tira diminuta de tela blanca)

Duración: 8 horas

Tu conjuro refuerza a tus aliados con tenacidad y determinación. Escoge hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y los puntos de golpe actuales aumentan en 5 mientras dure el conjuro.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 3º nivel o mayor, los puntos de golpe de un objetivo aumentan en 5 adicionales por cada espacio de nivel por encima del 2º.

BAILE IRRESISTIBLE DE OTTO

6º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo comienza un baile cómico en el lugar; arrastrando los pies, taconeando y haciendo cabriolas mientras dure el conjuro. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este conjuro.

Una criatura que está bailando debe usar todo su movimiento para bailar sin abandonar su espacio y posee desventaja a las tiradas de salvación de Destreza y tiradas de ataque. Mientras el objetivo este afectado por este conjuro, las otras criaturas poseen ventaja en las tiradas de ataque contra él. Como una acción, una criatura que está bailando realiza una tirada de salvación de Sabiduría para recuperar el control sobre sí misma. Con una salvación con éxito, finaliza el conjuro.

BARRERA DE CUCHILLAS

6º nivel evocación

Tiempo de lanzamiento. 1 acción

Alcance. 90 pies (27 m)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Crear un muro vertical de afiladas cuchillas giratorias de energía mágica. El muro aparece dentro del alcance y persiste mientras dure el conjuro. Puedes crear un muro recto de hasta 100 pies (150 m) de largo, 20 pies (6 m) de alto y 5 pies (1,5 m) de grosor, o un muro redondo de hasta 60 pies (18 m) de radio, 20 pies (6 m) de alto y 5 pies (1,5 m) de grosor. El muro proporciona tres cuartos de cobertura a las criaturas tras él, y su espacio es terreno difícil.

Cuando una criatura entra en el área del muro por primera vez en un turno o comience allí su turno, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si falla la salvación, la criatura sufre 6d10 puntos de daño cortante. Con una salvación con éxito, la criatura sufre la mitad de daño.

BENDECIR

1º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (una rociada de agua bendita)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Siempre que el objetivo realice una tirada de ataque o una tirada de salvación antes de que termine el conjuro, el objetivo puede tirar un d4 y añadir el resultado obtenido a la tirada de ataque o tirada de salvación.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o mayor, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

BOLA DE FUEGO

3º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (225 m)

Componentes: V, S, M (un bola diminuta de guano de murciélago y azufre)

Duración: Instantánea

Un destello de luz amarilla surge de la punta de tu dedo hasta un punto a tu elección dentro del alcance y luego explota en llamas con un rugido grave. Cada criatura en una esfera de 20 pies (6 m) de radio centrada en ese punto debe realizar una prueba de salvación de Destreza. Un objetivo sufre 8d6 puntos de daño por fuego con una salvación fallida, la mitad de daño con una con éxito.

El fuego se extiende alrededor de las esquinas. Prende los objetos inflamables que no están siendo sujetos o transportado.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 4º o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima del 3.

BOLA DE FUEGO DE EXPLOSIÓN RETARDADA

7º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (225 m)

Componentes: V, S, M (un bola diminuta de guano de murciélago y azufre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un destello de luz amarilla surge de la punta de tu dedo, para luego condensarse para permanecer como bolita del tamaño de un guisante brillante en un punto elegido dentro del alcance mientras dura el conjuro. Cuando termina el conjuro, ya sea porque tu concentración es interrumpida o porque decides terminarlo, la bolita del tamaño de un guisante explota en llamas con un rugido grave que se extiende alrededor de las esquinas. Cada criatura en una esfera de 20 pies (6 m) de radio centrada en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre daño por fuego igual al daño total acumulado para una salvación fallida, o la mitad de daño para una con éxito.

El daño base del conjuro es 12d6. Si al final de tu turno la bolita del tamaño de un guisante todavía no ha detonado, el daño aumenta en 1d6.

Si el la bolita del tamaño de un guisante es toca antes de que el intervalo haya expirado, la criatura que la toca debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, el conjuro finaliza inmediatamente, haciendo que la bolita del tamaño de un guisante estalle en llamas. Con una salvación con éxito, la criatura puede lanzar a la bolita del tamaño de un guisante hasta 40 pies de distancia. Cuando golpea a una criatura o a un objeto sólido, el conjuro finaliza, y la bolita del tamaño de un guisante explota.

El fuego daña a los objetos en el área y prende los objetos inflamables que no están siendo sujetado o transportado.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 8º nivel superior, el daño base aumenta en 1d6 por cada espacio de conjuro por encima del 7º.

CAMPO ANTIMAGIA

8º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú (esfera de radio de 10 pies [3 m])

Componentes: V, S, M (una pizca de hierro pulverizado o limaduras de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una esfera invisible de 10 pies (3 m) de radio de antimagia te rodea. El área queda separada de la energía mágica que recubre el multiverso. Dentro de la esfera, no se pueden lanzar conjuros, las criaturas convocadas desaparecen e incluso los objetos mágicos se vuelven corrientes. Hasta que el conjuro finaliza, la esfera se mueve contigo, centrada en ti.

Los conjuros y otros efectos mágicos, excepto aquellos creados por un artefacto o una deidad, quedan suprimidos dentro de la esfera y no pueden salir de ella. Un espacio gastado para lanzar un conjuro suprimido se gasta. Mientras un efecto queda suprimido, no tiene efecto, pero el tiempo que pasa suprimido cuenta para su duración.

Efectos con Objetivo: Los conjuros y otros efectos mágicos, como un proyectil mágico o hechizar persona, que tienen como objetivo una criatura o un objeto en la esfera no tienen efecto en el objetivo.

Áreas de Magia: El área de otro conjuro o efecto mágico, como una bola de fuego, no se pueden extender dentro de la esfera. Si la esfera se superpone a un área de magia, la parte del área que queda cubierta por la esfera queda suprimida. Por ejemplo, las llamas creadas por un muro de fuego quedan suprimidas dentro de la esfera, creando un hueco en el muro si el solapamiento es lo suficientemente grande.

Conjuros: Cualquier conjuro u otro efecto mágico activo sobre una criatura o un objeto en la esfera queda suprimido mientras la criatura o el objeto está dentro del campo.

Objetos Mágicos: Las propiedades y poderes de objetos mágicos quedan suprimidos en la esfera. Por ejemplo, una espada larga +1 en la esfera funciona como una espada larga no mágica.

Las propiedades y poderes de un arma quedan suprimidas si es utilizada contra un objetivo en la esfera o esgrimida por un atacante en la esfera. Si un arma mágica o una munición mágica abandona totalmente la esfera (por ejemplo, si estas disparando una flecha mágica o arrojas una lanza a un objetivo fuera de la esfera), la magia del objeto cesa para queda suprimida tan pronto como sale.

Viaje Mágico: La teleportación y el viaje entre los planos no funcionan en la esfera, ya sea la esfera el punto de destino o de partida para tal viaje mágico. Un portal entre lugares, mundos o planos de existencia, así como una apertura a un espacio extradimensional como el creado por el conjuro truco de la cuerda, se cierra temporalmente mientras esta dentro de la esfera.

Criaturas y Objetos: Una criatura u objeto convocado o creado por magia temporal desaparece de la existencia en la esfera. Tal criatura reaparece instantáneamente una vez que el espacio que ocupaba esa criatura ya no está dentro de la esfera.

Disipar Magia: Los conjuros y efectos mágicos como disipar magia no tienen efecto en la esfera. De igual modo, las esferas creadas por diferentes conjuros de campo antimagia no se anulan una a otra.

CAUTIVERIO

9º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (una representación en vitela o una estatuilla tallada a semejanza del objetivo, y un componente especial que varía según la versión del conjuro que elijas, con un valor de al menos de 500 po por Dado Golpe del objetivo)

Duración: Hasta ser disipado

Creas una forma de aprisionamiento para retener a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedar atrapado por el conjuro; si tiene éxito, es inmune a este conjuro si lo vuelves a lanzar. Mientras está afectado por este conjuro, la criatura no necesita respirar, comer o beber y no envejece. Los conjuros de adivinación no pueden localizar o encontrar al objetivo.

Cuando lanzas este conjuro, escoge una de las formas de aprisionamiento siguientes:

Enterramiento: El objetivo queda enterrado a gran profundidad bajo tierra en una esfera de fuerza mágica que es lo suficientemente grande para albergar al objetivo. Nada puede atravesar la esfera, ni ninguna criatura puede teletransportarse o utilizar viaje por los planos para entrar o salir de ella.

El componente especial para esta versión del conjuro es un orbe pequeño de mithril.

Encadenado: Unas cadenas pesadas, fuertemente fijadas al suelo, lo retienen en el lugar. El objetivo queda sujeto hasta que finalice el conjuro, y no puede moverse o ser movido por cualquier método hasta entonces.

El componente especial para esta versión del conjuro es una cadena fina de un metal precioso.

Prisión Cubierta: El conjuro transporta al objetivo a un semiplano que está protegido contra el teletransporte y el viaje por los planos. El semiplano es un laberinto, una jaula, una torre o cualquier edificio o área cerrada parecida a tu elección.

El componente especial para esta versión del conjuro es una representación en miniatura de la prisión hecha de jade.

Contención Mínima: El objetivo se encoge hasta un tamaño de 1 pulgada (2,54 cm) y queda encerrado dentro de una gema u objeto similar. La luz puede atravesar la gema de forma normal (permitiendo al objetivo mirar hacia afuera y las demás criaturas mirar dentro), pero nada más puede atravesarla, incluso por medios de teletransporte o viaje por los planos. La gema no puede ser cortada o no puede romperse mientras el conjuro siga en efecto.

El componente especial para esta versión del conjuro es una gema grande y transparente, como un corindón, un diamante o un rubí.

Sueño: El objetivo queda dormido y no puede ser despertado.

El componente especial para esta versión del conjuro consiste en determinadas hierbas raras.

Finalizando el Conjuro: Durante el tiempo de lanzamiento del conjuro, en cualquiera de sus versiones, debes especificar una condición que hará que finalice el conjuro y libere al objetivo. La condición puede ser tan específica o tan complicada como quieras, pero el DM debe estar de acuerdo con que la condición es razonable y tiene una probabilidad de cumplirse. La condición puede basarse en el nombre, identidad o deidad del objetivo pero por lo demás debe basarse en condiciones o cualidades visibles y no en base de cosas intangibles como el nivel, la clase o los puntos de golpe.

Un conjuro de disipar magia puede finalizar el conjuro solo si es lanzado como conjuro de 9º nivel, teniendo como objetivo o bien la prisión o el componente especial utilizado para crearla.

Puedes utilizar un componente particularmente especial para crear solo una prisión a la vez. Si lanzas de nuevo este conjuro utilizando el mismo componente, el objetivo del primer lanzamiento queda inmediatamente libre de su aprisionamiento.

CERRADURA ARCANA

2º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componente: V, S, M (polvo de oro de 25 po, que el conjuro consume)

Duración: Hasta ser disipado

Tocas una puerta, ventana, umbral, tesoro u otra entrada cerrada, y queda cerrada mágicamente mientras dure el conjuro. Tú y las criaturas que designes cuando lanzas este conjuro pueden abrir el objeto de forma normal. También puedes colocar una contraseña que, cuando se pronuncie a menos de 5 pies (1,5 m) del objeto, suprime el conjuro durante 1 minuto. De otro modo, no se puede abrir a hasta que sea roto o el conjuro sea disipado o suprimido. Lanzar apertura sobre el objeto suprime ce-

rradura arcana durante 10 minutos.

Mientras se afectado por este conjuro, el objeto es más difícil de romper o abrirlo por la fuerza; la CD para romperlo o abrir cualquier cerradura aumenta en 10.

CONTORNO BORROSO

2º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiando y oscilando para todos los que te pueden ver. Mientras dure el conjuro, cualquier criatura posee desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Cualquier atacante es inmune a este efecto si no puede confiar en la vista, como con sentido ciego, o puede ver a través de las ilusiones, como con visión verdadera.

COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA

1º nivel, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y de sal)

Duración: 1 hora

Mientras dure el conjuro, comprendes el significado literal de cualquier lenguaje hablado que oigas. También comprendes cualquier lenguaje escrito que veas, pero debes estar tocando la superficie sobre la cual están escritas las palabras. Es necesario alrededor de 1 minuto para leer una página de texto.

Este conjuro no descifra mensajes secretos en un texto o un glifo, como en un sello arcana, que no es parte de un lenguaje escrito.

COMUNIÓN

5º nivel, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Tú

Componentes: V, S, M (incienso y un vial de agua bendita o sacrilega)

Duración: 1 minuto

Contactas con tu deidad o una representación divina y realizarla hasta tres preguntas que pueden ser respondidas con un sí o no. Debes realizar tus preguntas antes de que termine el conjuro. Recibes una respuesta correcta a cada pregunta.

Los seres divinos no son necesariamente omniscientes, así que podrías recibir “confuso” como respuesta si una pregunta tiene que ver con información que se encuentra más allá del conocimiento de la deidad. En el caso de que una repuesta de una palabra pudiese inducir a error o se oponga a los intereses de la deidad, el DM podría en su lugar ofrecer una frase breve como respuesta.

Silanzas el conjuro dos o más veces antes de finalizar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo por cada lanzamiento después del primero para

que no obtengas respuesta. El DM realiza esta tirada en secreto.

CONO DE FRÍO

5º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú (cono de 60 pies [18 m])

Componentes: V, S, M (un cono de vidrio o cristal pequeño)

Un estallido de frío intenso surge de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies (18 m) debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre 8d8 puntos de daño por frío con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con éxito.

Si una criatura muere a causa de esta daño queda convertirá en un estatua de hielo que se deshiela.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 6º nivel o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada espacio de conjuro por encima del 5º.

CONTACTO ELECTRIZANTE

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

De tu mano surgen relámpagos que producen una descarga a una criatura que intentas tocar. Realiza una tirada de ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Posees ventaja en esta tirada de ataque si el objetivo lleva armadura compuesta de metal. Con un impacto, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño por electricidad, y no puede llevar a cabo reacciones hasta el comienzo de su siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta a 1d8 cuando alcanzas el 5º nivel (28), el 11ª nivel (3d8) y el 17ª nivel (4d8).

CONTRACONJURO

3º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que puedes llevar a cabo cuando veas a una criatura a menos de 60 pies (18 m) de ti lanzar un conjuro

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: S

Duración: Instantánea

Intentas interrumpir el proceso de lanzar un conjuro de una criatura. Si la criatura está lanzando un conjuro de 3º nivel o menos, el conjuro falla y no tiene efecto. Si está lanzando un conjuro de 4º nivel o mayor, realiza una prueba de característica utilizando tu característica de lanzamiento de conjuros. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Con un éxito, el conjuro de la criatura falla y no tiene efecto.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 4º nivel o mayor, el con-

juro interrumpido no tiene efecto si su nivel es menor o igual al nivel del espacio de conjuro que utilizaste.

CUSTODIA CONTRA LA MUERTE

4º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componente: V, S

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura y el concedes un cantidad de protección contra la muerte.

La primera vez que los puntos de golpe del objetivo caigan a 0 como resultado de sufrir daño, en su lugar los puntos de golpe del objetivo caen a 1, y el conjuro termina.

Si el conjuro sigue en efecto cuando el objetivo es objeto de un efecto que le mataría instantáneamente sin sufrir daño, en su lugar el efecto contra el objetivo es negado, y el conjuro finaliza.

CURAR HERIDAS

1º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una criatura que toca recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8 + tu$ modificador de características para lanzar conjuro. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, las curación aumenta en $1d8$ por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

CURAR HERIDAS EN MASA

5º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (9 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una oleada de energía sanadora se extiende desde un punto a tu elección dentro del alcance. Elige hasta a seis criaturas en una esfera de 30 pies (9 m) de radio centrada en ese punto. Cada objetivo recupera puntos de golpe igual a $3d8 + tu$ modificador de característica de lanzamiento de conjuros. El conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 6º nivel o mayor, la curación aumenta en $1d8$ por cada espacio de conjuro por encima del 5º.

DAÑAR

6º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Desatas una enfermedad atroz sobre una criatura que puede ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fallida, sufre $14d6$ puntos de daño necrótico, o la mitad de daño con una con éxito. El daño no puede hacer que los puntos de golpe del objetivo caigan a menos de 1. Si el objetivo falla la tirada de salvación, sus puntos de golpe máximos se reducen en una cantidad igual al daño necrótico sufrido durante 1 hora. Cualquier efecto que elimine una enfermedad permite que los puntos de golpe máximo de una criatura vuelvan a lo normal antes de que pase el tiempo.

DEDO DE LA MUERTE

7º nivel, nigromancia

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Envías energía negativa que recorre el cuerpo de una criatura que puedes ver dentro del alcance, haciendo que se abraza de dolor. El objetivo debe realiza una tirada de salvación de Constitución. Sufre $7d8 + 30$ puntos de daño necrótico con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con éxito.

Un humanoide que muere a causa de este conjuro sal comienzo de tu siguiente turno se levanta como un zombi que esta permanentemente bajo tu control, siguiendo tus órdenes verbales lo mejor posible dentro de sus capacidades.

DESCARGA FLAMÍGERA

5º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de azufre)

Duración: Instantánea

Una columna vertical de fuego divino ruge hacia abajo desde los cielos en un lugar que específicas. Cada criatura en un cilindro de 10 pies (1,5 m) de radio y 40 pies (12 m) de alto centrado en un punto dentro del alcance debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre $4d6$ puntos de daño por fuego y $4d6$ puntos de daño radiante con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con éxito.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 6º nivel o superior, el daño por fuego o el daño radiante (a tu elección) aumenta en $1d6$ por cada espacio de conjuro superior al 5º.

DESINTEGRAR

6º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (una magnetita y una pizca de polvo)

Duración: Instantánea

Un delgado rayo verde surge de la punta de tu dedo hasta un objetivo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo puede ser una criatura, un objeto o una creación de fuerza mágica, como el muro creado por muro de fuerza.

Una criatura elegida como objetivo para este conjuro debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, el objetivo sufre 10d6 +40 puntos de daño de fuerza. Si este daño reduce a 0 puntos de golpe al objetivo, queda desintegrado.

Una criatura desintegrada y todo lo que viste y transporta, excepto los objetos mágicos, queda reducida a un montón de fino polvo gris. La criatura no puede ser devuelta a la vida solo gracias a un conjuro de Resurrección Verdadera o Deseo.

Este conjuro desintegra automáticamente a un objeto no mágico o a una de creación de fuerza mágica Grande o más pequeña. Si el objetivo es un objeto o una creación de fuerza Enorme o mayor, este conjuro desintegra una porción de un cubo de 10 pies (1,5 m) de lado. Un objeto mágico no se ve afectado por este conjuro.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 7º nivel o superior, el daño aumenta en 3d6 por cada espacio por encima del 6º.

DETECTAR MAGIA

1º nivel, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura el conjuro, sientes la presencia de la magia menos de 30 pies (9 m) de ti. Si sientes magia de esta forma, puedes utilizar tu acción para ver un aura débil alrededor de cualquier criatura u objeto visibles en el área que posee magia, y averiguas su escuela de magia, si existe.

El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,54 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera o suciedad.

DETENER EL TIEMPO

9º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V

Duración: Instantánea

Detienes brevemente el paso del tiempo para todo el mundo excepto para ti. El tiempo no pasa para las demás criaturas, mientras que obtienes una fila de 1d4 + 1 turnos, durante los cuales puedes utilizar acciones y moverte de forma normal.

El conjuro finaliza si una de las acciones que usas durante este periodo de tiempo, o cualquier efecto que crees durante este periodo de tiempo, afecta a una criatura aparte de ti o a un objeto esta sujeto o transportado por alguien aparte de ti. Además, el conjuro finaliza si te mueves a un lugar a más de 1000 pies (300 m) del lugar donde lo lanzaste.

DISFRAZARSE

1º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Haces que tu aspecto, incluyendo ropa, armadura, armas y otras posesiones en tu persona, sea diferente hasta que finalice el conjuro o hasta que uses tu acción para disiparlo. Puedes parecer 1 pie (1,5 m) más bajo o más alto y puedes parecer más delgado, más gordo o algo intermedio. No puedes cambiar el tipo de criatura, así que debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de extremidades. De otro modo, la extensión de la ilusión depende de ti.

Los cambios creados por este conjuro no se sostienen ante un examen físico. Por ejemplo, si utilizas este conjuro para añadir un sombrero a tu apariencia, los objetos traspasan el sombrero, y cualquiera que lo toca no tocaría nada o tocaría tu cabeza y pelo. Si utilizas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano de alguien que se extienda para tocarte chocaría contigo mientras parecería que aun esta en el aire.

Para percibir que esta disfrazado, una criatura puede utilizar su acción para examinar tu apariencia y debe tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuro.

DISIPAR MAGIA

3º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (180 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de 3º nivel menor sobre el objetivo finaliza. Por cada conjuro de 4º nivel o superior sobre el objetivo, realiza una prueba de característica utilizando tu rasgo de lanzamiento de conjuros. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Con una prueba con éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 4º nivel o superior, finalizas automáticamente los efectos de un conjuro sobre el objetivo si el nivel del conjuro es de nivel igual o menor que el nivel del espacio de conjuro que utilizaste.

DOMINAR MONSTRUO

8º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Intentas controlar a una criatura que puedes ver dentro del alcance. Debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedar encantada mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas que son tus amigas estáis luchando contra él, posee ventaja en la tirada de salvación.

Mientras las criatura este encantada, posee un vínculo telepático con ella mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes utilizar este vínculo telepático para darle órdenes a la criatura mientras estés consciente (no se exige acción) que hace todo lo posible por obedecer. Puedes especificar un curso de acción sencillo y general, como "Ataca a esa criatura", "Corre hasta aquí" o "Esquiva ese objeto". Si las criatura cumple la orden y no recibe más indicaciones por tu parte, se defiende y cuida lo mejor que puede.

Puedes utilizar tu acción para tomar un control total y preciso del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realiza acciones que tu elijas, y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puede hacer que la criatura utilice una reacción, pero esto exige que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo sufra daño, realiza una tirada de salvación de Sabiduría nueva contra el conjuro. Si la tirada de salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro con un espacio de conjuro de 9º nivel, la duración es concentración, hasta 8 horas.

DOMINAR PERSONA

5º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Intentas controlar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. Debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedar encantada mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas que son tus amigas estáis luchando contra él, posee ventaja en la tirada de salvación.

Mientras las criatura este encantada, posee un vínculo telepático con ella mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes utilizar este vínculo telepático para darle órdenes a la criatura mientras estés consciente (no se exige acción) que hace todo lo posible por obedecer. Puedes especificar un curso de acción sencillo y general, como "Ataca a esa criatura", "Corre hasta aquí" o "Esquiva ese objeto". Si las criatura cumple la orden y no recibe más indicaciones por tu parte, se defiende y cuida lo mejor que puede.

Puedes utilizar tu acción para tomar un control total y preciso del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realiza acciones que tu elijas, y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puede hacer que la criatura utilice una reacción, pero esto exige que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo sufra daño, realiza una tirada de salvación de Sabiduría nueva contra el conjuro. Si la tirada de salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 6º nivel, la duración es concentración, hasta 10 minutos. Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 7º nivel, la duración es concentración, hasta 1 hora. Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 8º nivel, la duración es concentración, hasta 8 horas.

DOMIR

1º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (27 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de arena fina, pétalos de rosa o un grillo)

Duración: 1 minuto

Este conjuro hace que las criaturas entren en un sopor mágico. Tira 5d8; el total es la cantidad de puntos de golpe de las criaturas que este conjuro puede afectar. Las criaturas a menos de 20 pies (6 m) de un punto a tu elección dentro del alcance quedan afectadas en orden de sus puntos de golpe actuales (ignorando a las criaturas inconscientes).

Comenzando con la criatura que posee la menor cantidad de puntos de golpe actuales, cada criatura que es afectada por este conjuro cae inconsciente hasta que finaliza el conjuro, la criatura dormida sufra daño o alguien utilice una acción para abofetear o sacudir a la criatura dormida. Resta los puntos de golpe de total antes de pasar a la criatura con la siguiente cantidad de puntos de golpe menor. Los puntos de golpe de una criatura deben ser iguales o menores al total restante para que esta criatura sea afectada.

Las criaturas muertas vivientes y las criaturas inmunes a ser encantadas no se ven afectadas por este conjuro.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o mayor, tira 2d8 adicionales por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

ESCUDO

1º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, la cual llevas a cabo cuando eres impactado por un ataque o eres el objetivo de un conjuro de proyectil mágico.

Alcance: Tú

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Aparece una barrera invisible de fuera mágica y te protege. Hasta el comienzo de tu turno siguiente, posees un bonificador +5 a la CA, incluyendo contra el ataque que activa el conjuro, y no sufres daño de un proyectil mágico.

ESCUDO DE LA FE

1º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción añadida

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un pergamino pequeño y un trozo de un texto sagrado escrito en él)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Aparece un campo brillante y rodea a una criatura a tu elección dentro del alcance, otorgándole un bonificador +2 a la CA mientras dure el conjuro.

ESFERA FLAMÍGERA

2º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (un poco de sebo, una pizca de azufre y espolvorear polvo de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de 5 pies (1,5 m) de diámetro aparece en un espacio sin ocupar de tu elección dentro del alcance y permanece mientras dura el conjuro. Cualquier criatura que termine su turno a menos de 5 pies (1,5 m) de la esfera debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 2d6 puntos de daño por fuego con una salvación fallida, o la mitad con una con éxito.

Como acción añadida, puedes mover la esfera hasta 30 pies (9 m). Si chocas la esfera contra una criatura, esa criatura debe realizar la tirada de salvación contra el daño de la esfera, y la esfera detiene su movimiento ese turno.

Cuando muevas a la esfera, puede dirigirla sobre barras de hasta 5 pies (1,5 m) de alto y saltar pozos de hasta 10 pies (3 m) de ancho. La esfera prende los objetos inflamables que no estén sujetos o transportados, y desprende luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) y luz tenue en un radio de 20 pies (6 m) adicionales.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 3º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada espacio de conjuro por encima del 2º.

ENCONTRAR LA SENDA

6º nivel, adivinación

Tiempo de lanzamiento. 1 minuto

Alcance: Tú

Componentes: V, S, M (un juego de herramientas adivinatorias, como hueso, palillos de marfil, cartas, dientes, runas talladas, por un valor de 100 po y un objeto del lugar que deseas encontrar)

Duración: Concentración, hasta 1 día

Este conjuro te permite encontrar la ruta física más corta y más directa hasta un lugar específicamente fijado con el que este familiarizado en el mismo plano de existencia. Si nombras un destino en otro plano de existencia, un destino que es mueve (como una fortaleza móvil) o un destino que no es específico (como "la guarida de un dragón verde") el conjuro falla.

Mientras dure el conjuro, siempre que este en el mismo plano de existencia que el destino, sabes en qué dirección se encuentra. Mientras estés viajando hacia allí, siempre que se te presente una elección de sendas por el camino, determinas automáticamente que senda es más corta y la ruta más directa (pero no necesariamente la ruta más segura) hasta el destino.

ESPADAS DE MORDENKAINEN

7º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (una espada de platino en miniatura con una empuñadura y pomo de cobre y zinc, por un valor de 250 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un plano de fuerza con forma de espada que flota dentro del alcance. Permanece mientras dure el conjuro.

Cuando aparece la espada, realizas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo de tu elección a menos de 5 pies (1,5 m) de la espada. Con un impacto, el objetivo sufre 3d10 puntos de daño por fuerza. Hasta que finalice el conjuro, puedes usar una acción añadida en cada uno de tus turnos para mover la espada hasta 20 pies (6 m) hasta un lugar que puedas ver y repetir este ataque contra el mismo objetivo u otro diferente.

ESPÍRITUS GUARDIANES

3º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú (radio de 15 pies [4,5 m])

Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Convocas a los espíritus para que te protejan. Revolotean a tu alrededor a una distancia de 15 pies (4,5 m) mientras dura el conjuro. Si eres de alineamiento bueno o neutral, esta forma espectral parece angelical o feérica (a tu elección). Si eres maligno, parecen demoniacos.

Cuando lances este conjuro, puedes designar a cualquier número de criaturas que puedas ver para que no se vean afectadas. Una criatura afecta ve su velocidad dividida por dos en el área, y cuando la criatura entre en el área por primera vez en un turno o comienza su turno ahí, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, la criatura sufre 3d8 puntos de daño radiante (si eres de alineamiento bueno o neutral) o 3d8 puntos de daño necrótico (si eres maligno). Con una salvación con éxito, la criatura sufre la mitad de daño.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 4º nivel o mayor, el daño aumenta en 1d8 por cada espacio de conjuro por encima del 3º.

ESTALLAR

2º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (un trocito de mica)

Duración: Instantánea

Un repentino sonido fuerte y vibrante, dolorosamente intenso, surge de un punto a tu elección dentro del alcance. Cada criatura en una esfera de 10 pies (3 m) de radio centrada en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre 3d8 puntos de daño tronante con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con éxito. Una criatura compuesta de material inorgánico, como piedra, cristal o metal posee desventaja en esta tirada de salvación.

Cualquier objeto no mágico que no esté siendo sujetado o transportado también sufre daño si está en el área del conjuro.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 3º nivel o mayor, el daño aumenta en 1d8 por cada espacio de conjuro por encima del 2º.

ETEREIDAD

7º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes. V, S

Duración: Hasta 8 horas

Te adentras en las regiones fronterizas del Plano Etéreo, en un área donde se solapa con tu plano actual. Permaneces en la Frontera Etérea mientras dure el conjuro o hasta que utilices tu acción para disipar el conjuro. Durante este tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o abajo, cada pie (1,5 m) de movimiento te cuesta un pie (1,5 m) adicional. Puedes oír y ver el plano desde el que provienes, pero todo parece gris, y no puedes ver más allá de 60 pies (18 m).

Mientras permanezcas en el Plano Etéreo, solo puedes afectar y ser afectado por otras criaturas en ese plano. Las criaturas que no están en el Plano Etéreo no te pueden percibir y no pueden interactuar contigo, a no ser que una aptitud especial o mágica les proporciona la habilidad para ello.

Ignoras a todos los objetos y efectos que no están en el Plano Etéreo, permitiéndote moverte a través de objetos que percibes en el plano del que provienes.

Cuando el conjuro finaliza, regresas inmediatamente al plano del que provienes en el lugar que actualmente ocupas. Si ocupas el mismo espacio que un objeto o criatura sólida cuando este tiene lugar, inmediatamente eres trasladado hacia el espacio sin ocupar más cercano que puedas ocupar y sufre daño por fuerza igual a dos veces el número de pies que te has movido.

Este conjuro no tiene efecto si es lanzado mientras esta en el Plano Etéreo o un plano que no tiene frontera con él, como es uno de los Planos Exteriores.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 8º nivel o superior, puede elegir como objetivo hasta a tres criaturas voluntarias (incluyéndote a ti) por cada espacio de conjuro por encima del 7º. Las criaturas deben estar a menos de 10 pies de ti cuando lanzas el conjuro.

EXPLOSIÓN SOLAR

8º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (450 m)

Componentes: V, S, M (fuego y un trocito de piedra solar)

Duración: Instantánea

Una luz solar brillante explota en un radio de 60 pies (18 m) centrado en un punto a tu elección dentro del alcance. Cada criatura en la luz debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fallida, una criatura sufre 12d6 puntos de daño radiante y queda cegada durante 1 minuto. Con una salvación con éxito, sufre la mitad de daño y no queda cegada por este conjuro. Los muertos vivientes y los cienos poseen desventaja en esta tirada de salvación.

Una criatura cegada por este conjuro realiza otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Con una salvación con éxito, ya no sigue cegada.

El conjuro disipa cualquier oscuridad en el área que fue creada por este conjuro.

FARO DE ESPERANZA

3º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes, V, S

Duración: Concentración hasta 1 minuto

Este conjuro concede esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, cada objetivo posee ventaja a sus tiradas de salvación de Sabiduría y tirada de salvación de muerte, y recupera la cantidad máxima posible de puntos de golpe gracias a cualquier sanación.

FESTÍN DE LOS HÉREOS

6º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (un cuenco con gemas por un valor de al menos 1000 po que consume el conjuro)

Duración: Instantánea

Produces un gran festín, incluyendo comida y bebida magnífica. Para consumir el festín es necesario 1 hora y pasado este tiempo desaparece, y los efectos beneficiosos no se notan hasta que esta hora ha pasado. Hasta otras doce criaturas puede participar del festín.

Una criatura que participe del festín obtiene varios beneficios. La criatura se cura de todas las enfermedades y venenos, se vuelve inmune el veneno y quedar asustada, y realiza todas sus tiradas de salvación de Sabiduría con ventaja. Sus puntos de golpe máximos también aumentan en 2d10, y gana el mismo número de puntos de golpe. Estos beneficios duran 24 horas.

FUEGO FEÉRICO

1º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Cada objeto en un cubo de 20 pies (6 m) de lado dentro del alcance queda rodeado por una luz azul, verde o violeta (a tu elección). Cualquier criatura en el área cuando es lanzado el conjuro también queda rodeada por la luz si falla una tirada de salvación de Destreza. Mientras dure el conjuro, los objetos y criaturas afectadas desprenden luz tenue en un radio de 10 pies (1,5 m).

Cualquier tirada de ataque contra una criatura u objeto afectado posee ventaja si el atacante puede verlo, y la criatura u objeto afectado no puede beneficiarse de ser invisible.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD

6º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú (radio de 10 pies [3 m])

Componentes: V, S, M (una cuenta de vidrio que estalla cuando el conjuro finaliza)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

De la nada se crea una barrera inmóvil y que brilla débilmente en un radio de 10 pies (3 m) alrededor tuyo que permanece mientras dure el conjuro.

Cualquier conjuro de 5º nivel o menor lanzado desde fuera de la barrera no puede afectar a criaturas u objetos en su interior. Incluso si el conjuro es lanzado utilizando un espacio de conjuro superior. Tal conjuro puede elegir como objetivo a las criaturas u objetos dentro de la barrera, pero el conjuro no tiene efecto sobre ellos. De igual forma, el área dentro de la barrera queda excluida de las áreas afectadas por tales conjuros.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 7º nivel o superior, la barrera bloquea los conjuros de un nivel superior por cada espacio de conjuro por encima del 6º.

GUARDIÁN DE LA FE

4º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V

Duración: 8 horas

Un guardián espectral Grande aparece y flota mientras dure el conjuro en un espacio sin ocupar a tu elección que puedas ver dentro del alcance. El guardián ocupa ese espacio y es indistinguible excepto por una espada brillante y un escudo con el símbolo de tu deidad.

Cualquier criatura hostil hacia ti que se mueva a un espacio a menos 10 pies del guardián por primera vez en un turno debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 20 puntos de daño radiante con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con

éxito. El guardián desaparece cuando ha sufrido un total de 60 puntos de daño.

HABLAR CON LOS MUERTOS

3º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies (3 m)

Componentes: V, S, M (quemar incienso)

Duración: 10 minutos

Otorga la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver a tu elección dentro del alcance, permitiéndole a responder a las preguntas que le planteas. El cadáver aún debe poseer boca y no puede ser un muerto viviente. El conjuro falla si el cadáver fue el objetivo de este conjuro en los últimos 10 días.

Hasta que finalice el conjuro, puede realizar al cadáver hasta 5 preguntas. El cadáver sabe lo que sabía en vida, incluyendo los lenguajes que conocía. Normalmente las respuestas son breve, crípticas o repetitivas, y el cadáver no está obligado a ofrecer una respuesta cierta si eres hostil hacia él o te reconoce como enemigo. Este conjuro no hace volver el alma de la criatura a su cuerpo, solo anima su espíritu. Por ello, el cadáver no puede aprender información nueva, no comprende nada que haya pasado desde que murió y no puede especular sobre eventos futuros.

HECHIZAR PERSONA

1º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Puedes intentar hechizar a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. Debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, y lo hace con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando con él. Si falla la tirada de salvación, queda hechizado hasta que el conjuro finalice o hasta que tú o tus compañeros le hagan algo dañino. La criatura hechizada os considera un conocido amistoso. Cuando finaliza el conjuro, la criatura sabe que ha sido hechizada por ti.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima del 1º. Las criaturas deben estar a 30 pies una de otra cuando las eliges como objetivo.

IDENTIFICAR

1º nivel, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una perla por un valor de al menos 100 po y una pluma de búho)

Duración: Instantánea

Escoge un objeto que debes tocar durante todo el tiempo de lanzamiento del conjuro. Si es un objeto mágico o algún otro objeto imbuido de magia, averiguas sus

propiedades y como utilizarlo, si exige vinculación para utilizarse, y cuantas cargas posee, si las tiene. Averiguas si existe algún conjuro que esté afectando al objeto y cuáles son. Si el objeto fue creado por un conjuro, averiguas con que conjuro se creó.

Si en su lugar tocas a una criatura durante el tiempo de lanzamiento, averiguas que conjuros, si los hay, le están afectando actualmente.

ILUSIÓN MENOR

Truco, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: S, M (un pedazo de vellón)

Duración: 1 minuto

Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance que permanece mientras dura el conjuro. La ilusión también finaliza si la disipas como una acción o lanzas de nuevo este conjuro.

Si creas un sonido, su volumen puede ir desde un susurro a un grito. Puede ser tu voz, la voz de cualquier otro, el rugido de un león, el batir de tambores, o cualquier otro sonido que elijas. El sonido continúa sin disminuir a lo largo de toda la duración del conjuro, o puedes crear sonidos discretos en momentos diferentes antes de que finalice el conjuro.

Si creas la imagen de un objeto, como una silla, huellas en el barro, o un cofre pequeño, no debe ser mayor que un cubo de 5 pies (1,5 m) de lado. La imagen no puede crear sonido, luz, olor o cualquier otro efecto sensorial. La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, porque las cosas la pueden atravesar.

Si una criatura usa su acción para examinar el sonido o imagen, la criatura determina que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe a la ilusión por lo que es, la ilusión se vuelve irrelevante para la criatura.

IMAGEN MAYOR

3º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: V, S, M (un pedazo de vellón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas la ilusión visual de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 20 pies (6 m) de lado. La ilusión aparece en un lugar que puedas ver dentro del alcance. Parece completamente real, incluyendo los sonidos, olores y temperatura apropiada a la cosa mostrada. No puedes crear suficiente calor o frío para causar daño, un ruido lo suficientemente alto para infligir daño tronante o dejar ensordecido a una criatura, o un olor que podría dejar incapacitado a una criatura (como el hedor de un troglodita).

Mientras este dentro del alcance del conjuro, puedes usar tu acción para hacer que la ilusión se mueva hacia cualquier lugar dentro del alcance. Mientras la ilusión cambia de sitio, puedes alterar su apariencia para que así sus movimientos parezcan naturales para la ima-

gen. Por ejemplo, si creas una ilusión de una criatura y la mueves, puede alterar la ilusión para que así parezca estar moviéndose. De igual forma, puedes hacer que el conjuro produzca sonidos diferentes en momentos diferentes, incluso hacer que mantenga una conversación, por ejemplo.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, porque las cosas pueden atravesarla. Una criatura que use su acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) con éxito contra tu CD de salvación de conjuro. Si una criatura percibe la ilusión por lo que es, la criatura puede ver a través de la imagen, y sus otras cualidades sensoriales se vuelven irrelevantes para la criatura.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 6º nivel o mayor, el conjuro dura hasta que es disipado, sin requerir tu concentración.

IMAGEN SILENCIOSA

1º nivel, ilusión

Crear la ilusión de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visibles que no sea más grande que un cubo de 15 pies (4,5 m) de lado. La ilusión aparece en un lugar dentro del alcance y permanece mientras dura el conjuro. La ilusión es puramente visual; genera sonido, olor u otro efecto sensorial.

Puedes usar tu acción para hacer que la ilusión se mueva hacia cualquier lugar dentro del alcance. Mientras la ilusión cambia de lugar, puedes alterar su apariencia para que así sus movimientos parezcan naturales para la ilusión. Por ejemplo, si crear una ilusión de una criatura y la mueves, puede alterar la ilusión para que parezca estar caminando.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas la pueden atravesar. Una criatura que utilice su acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) con éxito contra tu CD de salvación de conjuro. Si una criatura percibe la ilusión por lo que es, la criatura puede ver a través de la imagen.

INFLIGIR HERIDAS

1º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Con un impacto, el objetivo sufre 3d10 punto de daño necrótico.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o mayor, el daño aumenta en 1d10 por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

INMOVILIZAR PERSONA

2º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (un trozo de hierro, recto y pequeño)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedar paralizado mientras dure el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar otras tirada de salvación de Sabiduría. Con un éxito, el conjuro finaliza sobre el objetivo.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 3º nivel o mayor, puedes elegir como objetivo a un humanoide adicional por cada espacio de conjuro por encima del 2º. Los humanoides deben estar a menos de 30 pies (9 m) uno de otro cuando los elijas como objetivos.

INVISIBILIDAD

2º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pestaña incrustada en goma arábica)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura que toca se vuelve invisible hasta que finaliza el conjuro. Cualquier cosa que el objetivo este sujetando o transportando se vuelve invisible siempre que está sobre la persona del objetivo. El conjuro finaliza cuando un objetivo ataca o lanza un conjuro.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 3º nivel o mayor, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima del 2º.

INVISIBILIDAD MAYOR

4º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tú o una criatura que toca se vuelve invisible hasta que finalice el conjuro. Cualquier cosa que el objetivo este sujetando o transportando también se vuelve invisible siempre que este sobre la persona del objetivo.

LABERINTO

8º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Destierras a una criatura que puedas ver dentro del alcance a un semiplano laberintico. El objetivo perma-

nece allí mientras dure el conjuro, o hasta que huya del laberinto.

El objetivo puede usar su acción para intentar huir. Cuando la hace, realiza una prueba de Inteligencia CD 20. Si tiene éxito, escapa, y el conjuro finaliza (un minotauro o un demonio goristro tienen éxito automáticamente).

Cuando finaliza el conjuro, el objetivo reaparece en el espacio que abandono o, si ese espacio esta ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano.

LEVITAR

2º, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (o bien un pequeño lazo de cuerda o un trozo de alambre de oro doblado en forma de copa con un mango en un extremo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una criatura u objeto a tu elección que puedas ver dentro del alcance se eleva verticalmente, hasta 20 pies (6 m), y permanece suspendido mientras dure el conjuro. El conjuro puede hacer levitar a un objetivo que pese hasta 500 libras (225 kg). Una criatura no voluntaria que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución no se afectado por el conjuro.

El objetivo solo se puede mover si es empujado contra o se agarra a una objeto o superficie fija a su alcance (como un muro o un techo), lo que le permite moverse como si estuviera trepando. Puedes cambiar la altitud del objetivo hasta 20 pies (6 m) arriba o abajo en tu turno. Si eres el objetivo, puedes moverte hacia arriba o abajo como parte de tu movimiento. De otro modo, puedes utilizar tu acción para mover al objetivo, que debe permanecer dentro del alcance del conjuro.

Cuando finaliza el conjuro, el objetivo flota suavemente hasta el suelo si aún sigue en el aire.

LIGADURA DE VIGILANCIA

2º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un par de anillos de platino por valor al menos de 50 po cada uno y el objetivo debe llevarlos puesto mientras dure el conjuro)

Duración: 1 hora

El conjuro protege a una criatura voluntaria que toques y crea una conexión mística entre ti y el objetivo hasta que el finalice el conjuro. Mientras el objetivo este a menos de 60 pies (18 m) de ti, obtiene un bonificador +1la CA tirada de salvación, y posee resistencia todo daño. También, cada vez que sufra daño, sufres la misma cantidad de daño.

El conjuro finaliza si descendes a 0 punto de golpe o si tú y el objetivo os separáis más de 60 pies (18 m). También finaliza si el conjuro se lanza otra vez sobre cualquiera de las criaturas conectadas. También puedes disipar el conjuro como una acción.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

4º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una corra de cuero, atada alrededor del brazo o extremidad similar)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Mientras dure el conjuro, el movimiento del objetivo no se ve afectado por terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos tampoco pueden reducir la velocidad del objetivo o hacer que el objetivo quede paralizado o sujeta.

El objetivo también puede gastar 5 pies (1,5 m) de movimiento para huir automáticamente de las ataduras no mágicas, como los grilletes o una criatura que ha sido apresada. Por último, estar bajo el agua no impone penalizadores al movimiento o los ataques del objetivo.

LLAMA SAGRADA

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un resplandor parecido a una llama desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d8 puntos de daño radiante. El objetivo no obtiene ningún beneficio por cobertura para esta tirada de salvación.

El daño del conjuro aumenta a 1d8 cuando alcanzas el 5º nivel (28), el 11ª nivel (3d8) y el 17ª nivel (4d8).

LOCALIZAR CRIATURA

4º, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de un sabueso)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Describe o nombra a una criatura que conozcas. Presientes la dirección en qué dirección se encuentra la criatura, siempre que la criatura este a menos de 1000 pies (1500 m) de ti. Si la criatura se está moviendo, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede encontrar a una criatura específica que conoces, o la criatura más cercana de un tipo concreto (como un humano o un unicornio) siempre que hayas visto de cerca tal criatura, a menos de 30 pies (9 m), al menos una vez. Si la criatura que nombras o describes está en una forma diferente, como estar bajo los efectos de un conjuro de polimorfismo, el conjuro no encuentra a la criatura.

El conjuro no puede encontrar a una criatura si hay agua corriente a menos de 10 pies (9 m) de ancho que bloquee el camino directo entre ti y la criatura.

LUCES DANZANTES

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: V, S, M (un poco de fósforo o madera de bruja, o una luciérnaga)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Puedes crear hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance. Haciendo que aparezcan como antorchas, linternas u orbes brillantes que flotan en el aire mientras dura el conjuro. También puedes combinar las cuatro luces en una con forma de vagamente humanoide de tamaño Mediana que brilla. Cualquiera que sea la forma que elijas, cada luz desprende luz tenue en un radio de 10 pies (1,5 m).

Como acción añadida en tu turno, puede mover las luces hasta 60 pies (18 m) hasta una posición nueva en el alcance. Una luz debe estar a 20 pies (6 m) de otra luz creada por este conjuro, y una luz se extingue si excede el alcance el conjuro.

LUZ

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fluorescente)

Duración: 1 hora

Tocas un objeto que no mide más de 10 pies (1,5 m) en cualquier dimensión. Hasta que finaliza el conjuro, el objeto desprende luz brillante en un radio de 20n pies (6 m) y luz tenue para 20 pies (6 m) adicionales. La luz puede tener el color que quieras. Cubrir completamente el objeto con algo opaco bloquea la luz. El conjuro finaliza si lo lanzas de nuevo o lo disipas como una acción.

Si tienes como objetivo un objeto que está sujeto o transportado por una criatura hostil, esta criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.

MADO DEL MAGO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Una mano espectral y flotante aparece en un punto a tu elección dentro del alcance. La mano permanece mientras dure el conjuro o hasta que lo disipas como una acción. La mano desaparece si llega a estar a más de 30 pies (9 m) de ti o si lanzas este conjuro de nuevo.

Puedes usar tu acción para controlar la mano. Puedes utilizar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o contenedor no cerrado con llave, colocar o recuperar un objeto de un contenedor abierto o verter fuera los contenidos de un vial. Puedes mover la mano hasta 30 pies (9 m) cada vez que la utilizas.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos o transportar más de 10 libras (4,5 kg)

MANOS ARDIENTES

1º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú (cono de 15 pies [4,5 m])

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Mientras sostienes tu manos con los pulgares tocándose y los dedos separados, una delgada capa de llamas se extiende desde las yemas de tus dedos extendidos. Cada criatura en un cono de 15 pies (4,5 m) debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 3d6 puntos de daño por fuego con una salvación fallida, la mitad de daño con una salvación con éxito.

El fuego prende cualquier objeto inflamable en el área que no esté siendo portado o transportado.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

MENSAJE ONÍRICO

5º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Especial

Componentes: V, S, M (un puñado de arena, una gota de tinta y una pluma para escribir arrancada de un pájaro durmiendo)

Duración: 8 horas

Este conjuro moldea los sueños de una criatura. Elige una criatura que conozcas como el objetivo de este conjuro. El objetivo debe estar en el mismo plano de existencia que tú. A las criaturas que no duermen, como los elfos, no se las puede contactar con este conjuro. Tú, o una criatura voluntaria que toques, entráis en un estado de trance, actuando como un mensajero. Mientras está en trance, el mensajero está al tanto de todo a su alrededor, pero no puede llevar a cabo acciones o moverse.

Si el objetivo está dormido, el mensajero aparece en los sueños del objetivo y puede hablar con el objetivo mientras permanezca dormido, mientras dure el conjuro. El mensajero también puede moldear el entorno del sueño, creando paisajes, objetos y otras imágenes. El mensajero puede salir del trance en cualquier momento, terminado antes el efecto del conjuro. Tras despertarse el objetivo recuerda el sueño perfectamente. Si el objetivo está despierto cuando lanzas el conjuro, el mensajero lo sabe, y puede o bien terminar el trance (y el conjuro) o esperar a que el objetivo se quede dormido, momento en el cual el mensajero aparece en los sueños del objetivo.

Puedes hacer que el mensajero aparezca de forma monstruosa y terrible para el objetivo. Si lo haces, el mensajero no puede entregar un mensaje de más de diez palabras y luego el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, los recuerdos de la monstruosidad fantasmal le producen al objetivo pesadillas que le duran todo su sueño y le impiden obtener cualquier beneficio por descansar. Además,

cuando el objetivo se levante, sufre 3d6 puntos de daño psíquico.

Si posee una parte del cuerpo, un mechón de pelo, trozos de uñas cortadas o una parte parecida del cuerpo del objetivo, el objetivo deben realizar su tirada de salvación con desventaja.

MURO DE FUEGO

4º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: V, S, M (un trocito de fósforo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un muro de fuego sobre una superficie sólida dentro del alcance. Puedes hacer que el muro mida hasta 60 pies (18 m) de largo, 20 pies (6 m) de alto y 1 pulgada (2,54 cm) de espesor, o un muro redondo de hasta 20 pies (6 m) de radio, 20 pies (6 m) de alto y 1 pulgada (2,54 cm) de espesor. El muro es opaco y permanece mientras dure el conjuro.

Cuando aparece el conjuro, cada criatura dentro de su área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre 5d8 puntos de daño por fuego, o la mitad de daño con una salvación con éxito.

En un lado del muro, elegido cuando lanzas este conjuro, inflige 5d8 puntos de daño por fuego a cada criatura que termine su turno a menos de 10 pies (3 m) de ese lado o dentro del muro. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno o finaliza tu turno allí. El otro lado del muro no inflige daño.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 5º nivel o mayor, el daño aumenta en 1d8 por cada espacio de conjuro por encima del 4º.

MURO DE PIEDRA

5º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño bloque de granito)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

De la nada aparece un muro no mágico de piedra sólida en un punto a tu elección dentro del alcance. El muro posee 6 pulgadas (140 cm) de espesor y está compuesto por diez paneles de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m). Cada panel debe estar al lado de al menos otro panel. Alternativamente, puedes crear paneles de 10 pies (3 m) por 20 pies (6 m) que solo tienen 3 pulgadas (7,6 cm) de espesor.

Si el muro pasa a través del espacio de una criatura cuando aparece, la criatura es empujada a un lado del muro (a tu elección). Si una criatura quedase rodeada por todos lados por el muro (o el muro y otra superficie sólida), la criatura puede realizar una tirada de salvación de Destreza. Con éxito, puede utilizar su reacción para moverse hasta su velocidad para que así ya no quede atrapada por el muro.

El muro puede tener cualquier forma que quieras, aunque no puede ocupar el mismo espacio que una criatura u objeto. El muro no necesita ser vertical o descansar sobre cualquier base firme. No obstante, debe fusionarse y debe estar firmemente asentado sobre piedra existente. Por ello, puedes utilizar este conjuro para cruzar una grieta o crear una rampa.

Si creas una extensión de una longitud mayor de 20 pies (6 m), debes dividir por 2 el tamaño de cada panel para crear apoyos. Puedes moldear toscamente el muro para crear almenas, parapetos y etcétera.

El muro es un objeto compuesto de piedra que puede ser dañado y por ello abrir una brecha. Cada panel posee una CA 15 y 30 puntos de golpe por pulgada (2,56 cm) de espesor. Reducir un panel a 0 puntos de golpe lo destruye y podría hacer que los paneles conectados se derrumbasen a discreción del DM.

Si mantienes tu concentración sobre este conjuro para toda su duración, el muro se vuelve permanente y no puede ser disipado. De otro modo, el muro desaparece cuando finaliza el conjuro.

OJO ARCANO

4º nivel, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de murciélago)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Crear un ojo mágico invisible dentro del alcance que flota en el aire mientras dure el conjuro.

Recibes mentalmente la información visual del ojo, el cual posee una visión normal y una visión en la oscuridad hasta 30 pies (9 m). El ojo puede mirar en cada dirección.

Como acción, puedes mover al ojo hasta 30 pies (9 m) en cualquier dirección. No existe límite a cuán lejos puedes alejar el ojo de ti, pero no puede entrar en otro plano de existencia. Una barrera sólida bloquea el movimiento del ojo, pero el ojo puede pasar a través de cualquier agujero de al menos 1 pulgada (2,54 cm) de diámetro.

ORDEN IMPERIOSA

1º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V

Duración: 1 asalto

Das una orden de una palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o cumplir la orden en su siguiente turno. El conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no comprende tu lenguaje, o si tu orden es directamente dañina para él.

A continuación tienes algunas órdenes corrientes y sus efectos. Puedes dar una orden distinta a las descritas aquí. Si lo hace, el DM determina cómo se comporta el objetivo. Si el objetivo no puede cumplir tu orden, el conjuro finaliza.

Acércate: El objetivo se mueve hacia ti por la ruta más corta y directa, terminando su turno si llega a menos de 5 pies (1,5 m) de ti.

Suéltalo: El objetivo suelta cualquier cosa que este sujetando y luego termina su turno.

Huye: El objetivo gasta su turno alejándose de ti de la forma más rápida posible.

Tumbate: El objetivo se tira al suelo y queda tumbado y termina su turno.

Detente: El objetivo no se mueve y no lleva a cabo acciones. Una criatura voladora permanece en el aire, volando a la distancia mínima necesaria para mantenerse en el aire.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima del 1º. Las criaturas deben estar a menos de 30 pies (9 m) una de otra cuando las eliges como objetivo.

ONDA ATRONADORA

1º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú (cubo de 15 pies [4,5 m] de lado)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una onda de fuerza atronadora surge desde ti. Cada criatura en un cubo de 15 pies (4,5 m) de lado que se origina en ti debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fallida, una criatura sufre 2d8 puntos de daño tronante y es empujada 10 pies (3 m) lejos de ti. Con una salvación con éxito, la criatura sufre la mitad de daño y no es empujada.

Además, los objetos que no estén asegurados que está totalmente dentro del área son automáticamente empujados 10 pies (3 m) lejos de ti por el efecto del conjuro, y el conjuro emite un sonido atronador que se puedes escuchar hasta 300 pies (90 m).

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o mayor, el daño aumenta en 1d8 por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

ORIENTACIÓN DIVINA

Truco, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que finalice el conjuro, el objetivo puede tirar un d4 y añadir el resultado obtenido a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de realizar la prueba de característica. Luego el conjuro finaliza.

OSCURIDAD

2º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (piel de murciélago y una gota de pez o trozo de carbón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Una oscuridad mágica se extiende de un punto a tu elección dentro del alcance para llenar una esfera de 15 pies (4,5 m) de radio mientras dura el conjuro. La oscuridad se extiende alrededor de las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver en esta oscuridad, y las luces no mágicas no pueden iluminarla.

Si el punto que eliges es un objeto que sujetas o uno que no está siendo sujetado o transportado, la oscuridad emana desde el objeto y se mueve con él. Cubrir totalmente la fuente de oscuridad con un objeto opaco, como un cuenco un yelmo, bloquea la oscuridad.

Si algo del área de este conjuro se superpone a un área de luz creada por un conjuro de 2º nivel o menor, el conjuro que crea luz queda disipado.

PALABRA DE PODER ATURDIDOR

8º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra de poder que puede arrollar la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance, dejándola estupefacta. Si el objetivo posee 150 puntos de golpe o menos, queda aturdida. De otro modo, el conjuro no tiene efecto.

El objetivo aturdido debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Con una salvación con éxito, finaliza el efecto de aturdimiento.

PALABRA DE PODER MORTAL

9º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Pronuncia una palabra de poder que puede matar inmediatamente a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si la criatura que eliges posee 100 puntos de golpe o menos, muere. De otro modo, el conjuro no tiene efecto.

PALABRA SANADORA

1º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción añadida

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Una criatura a tu elección que puedas ver dentro del alcance, recupera puntos de golpe igual a 1d4 + tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. Ese conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

PALABRA SANADORA DE MASAS

3º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción añadida

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

Cuando recurres a palabras reconfortantes, hasta seis criaturas a tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan puntos de golpe iguales a 1d4 + tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 4º nivel o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada espacio de conjuro por encima del 3º.

PASAMIENTO

5º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (unas semillas de sésamo)

Duración: 1 hora

Aparece un pasadizo en un punto a tu elección que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance, que permanece mientras dure el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la apertura: hasta 5 pies (1,5 m) de ancho, 8 pies (2,65 m) y 20 pies (6 m) de profundidad. El pasadizo no produce inestabilidad en un edificio que lo rodea.

Cuando desaparece la apertura, cualquier criatura u objeto que aún se encuentre en el pasadizo creado por este conjuro son expulsadas de forma segura hacia el espacio sin ocupar más cercano a la superficie sobre la que lanzaste el conjuro.

PASO BRUMOSO

2º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción añadida

Alcance: Tú

Duración: Instantánea

Brevemente rodeado por una bruma plateada, te transporta hasta 30 pies (9 m) hasta un espacio no ocupado que puedas ver.

PIEL PÉTREA

4º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de diamante por un valor de 100 po, el cual consume el conjuro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Es conjuro hace que la piel de una criatura voluntaria que tocas se vuelva tan dura como la piedra. Hasta que finalice el conjuro, el objetivo posee resistencia al daño contundente, cortante y perforante no mágico.

PLEGARIA DE SANACIÓN

2º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Hasta seis criaturas a tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan cada una puntos de golpe igual $2d8 +$ tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. El conjuro no tiene efecto sobre muertos vivos o constructos.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 3º nivel o mayor, la sanación aumenta en $1d8$ por cada espacio de conjuro por encima del 2º.

PRESCIENCIA

9º nivel, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pluma de colibrí)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria y le concedes la capacidad para ver en el futuro inmediato. Mientras dure el conjuro, el objetivo no puede ser sorprendido y posee ventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. Además, las demás criaturas poseen desventaja en las tiradas de ataque contra el objetivo mientras dure el conjuro.

Este conjuro finaliza inmediatamente si lo lanzas de nuevo antes de que su duración expire.

PRESERVAR AL MORIBUNDO

Truco, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura viva que tiene 0 puntos de golpe. La criatura queda estabilizada. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivos o constructos.

PRESTIDIGITACIÓN

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies (3 m)

Componentes: V, S

Duración: Hasta 1 hora

Es conjuro es un truco mágico menor que los aprendices de lanzadores de conjuros usan para practicar. Creas uno de los efectos mágico siguientes dentro del **alcance**:

- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, un soplo de viento, notas musicales suaves o un olor extraño.
- Puedes encender o apagar instantáneamente una vela, una antorcha o un fuego de campamento pequeño.
- Limpiar o manchar instantáneamente la suciedad de un objeto no más grande de un 1 pie (1,5) cúbico.
- Enfrías, calientas o dar sabor hasta a 1 pie (1,5 m) cúbico de material inerte que dura 1 hora.
- Haces que un color, una marca pequeña o un símbolo aparezca en un objeto o sobre una superficie que dura 1 hora.
- Creas una baratija no mágica o una imagen ilusoria que puede caber en tu mano que dura hasta el final de tu siguiente turno.

Si lanzas este conjuro múltiples veces, puedes tener activos a la vez hasta tres de sus efectos no instantáneos, y puede disipar uno de tales efecto como una acción.

PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA

3º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Mientras dure el conjuro, la criatura voluntaria que tocas posee resistencia a un tipo de daño a tu elección: ácido, electricidad, frío, fuego o tronante.

PROYECCIÓN ASTRAL

9º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 10 pies (3 m)

Componentes: V, S, M (por cada criatura afectada por este conjuro, debes utilizar un jacinto por un valor de 1,000 po y una barra de plata tallada por un valor de 100 po, todo lo cual es consumido por el conjuro)

Duración: Especial

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro de alcance proyectáis vuestro cuerpo astrales hacia el Plano Astral (el conjuro falla y se pierde el lanzamiento si ya estás en ese plano). El cuerpo material que dejas atrás queda inconsciente y en un estado de animación suspendida; no necesita comer o respirar y no envejece.

Tu cuerpo astral se parece a tu forma mortal en casi

todos los aspectos, replicando tus estadísticas de juego y posesiones. La diferencia principal es el añadido de un cordón de plata que se extiende desde tus omoplatos y que te sigue, volviéndose invisible después de 1 pies (33 cm). Este cordón es tu atadura con tu cuerpo material. Mientras la atadura permanezca intacta, puedes encontrar tu camino de vuelta a casa. Si el cordón es cortado, algo que puede pasar solo cuando un efecto indica específicamente que lo hace, tu alma y tu cuerpo quedan separados, matándote al instante.

Tu forma astral puede viajar libremente a través del Plano Astral y puede atravesar cualquier portal que conduzca a cualquier otro plano. Si entras en un plano nuevo o regresas al plano en el que estabas cuando lanzaste el conjuro, tu cuerpo y tus posesiones son transportadas junto al cordón de plata, permitiéndote a volver a entrar en tu cuerpo mientras entras en el plano nuevo. Tu forma astral es una encarnación separada. Cualquier daño u otro efecto que sufra no tienen efecto sobre tu cuerpo físico, ni siguen existiendo cuando regresas a él.

El conjuro finaliza para ti y para tus compañeros cuando utilices tu acción para terminarlo. Cuando finaliza el conjuro, la criatura afectada por él regresa a su cuerpo físico, y se despierta.

El conjuro también podría finalizar antes para ti o uno de tus compañeros. Un conjuro de disipar magia con éxito utilizado contra un cuerpo físico o astral finaliza el conjuro para esa criatura. Si el cuerpo original o la forma astral de una criatura cae a 0 puntos de golpe, el conjuro finaliza para esa criatura. Si el conjuro finaliza y el cordón de plata sigue intacto, el cordón tira de vuelta la forma astral hasta su cuerpo, terminado su estado de animación suspendida.

Si regresas de forma prematura a tu cuerpo, tus compañeros permanecen en sus formas astrales y deben encontrar su propio camino de vuelta a sus cuerpos, normalmente cayendo a 0 puntos de golpe.

PROYECTIL MÁGICO

1º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo impacta a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Un dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza a su objetivo. Todos los dardos impactan a la vez, y los puedes dirigir para que impacten a una criatura o a varias.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o mayor, el conjuro crea un dardo más por cada espacio de conjuro por encima del 1º.

PUERTA DIMENSIONAL

4º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 500 pies (1125 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Te trasladas desde tu ubicación actual hasta otro lugar dentro del alcance. Llegas exactamente al lugar deseado. Puede ser un lugar que puedas ver, uno que puedas visualizar o uno que puede describir declarando la distancia y la dirección, como “a 200 pies (300 m) en línea recta hacia abajo” o “hacia arriba al noroeste en un ángulo de 45 grados, a 300 pies (450 m)”.

Puedes llevar contigo objetos siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puede llevar a una criatura voluntaria de tu tamaño o menor que este transportando equipo dentro de su capacidad de carga. La criatura debe estar a 5 pies (1,5 m) de ti cuando lances este conjuro.

Si llegases a un lugar ya ocupado por un objeto o una criatura, tú y cualquier criatura que viaje contigo sufrirás 4d6 de daño por fuerza, y el conjuro falla en trasladarte.

QUITAR MALDICIÓN

3º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

A tu toque, todas las maldiciones que están afectando a una criatura u objeto finalizan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, su maldición permanece, pero el conjuro rompe la vinculación del dueño con el objeto para que así pueda ser retirado o abandonado.

RAYO DE ESCARCHA

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un rayo gélido de luz objetivo azulada surge desde ti hacia una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, sufre 1d8 puntos de daño por frío y su velocidad queda reducida en 10 pies (3 m) hasta el comienzo de tu siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta a 1d8 cuando alcanzas el 5º nivel (28), el 11º nivel (3d8) y el 17º nivel (4d8).

RAYO DIRIGIDO

1º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Un destello de luz surca el aire hacia una criatura a tu elección dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 4d6 puntos de daño radiante, y la siguiente tirada de ataque realizada contra el objetivo antes del final de tu siguiente turno posee ventaja, gracias a la luz

tenue mística que brilla sobre el objetivo hasta entonces.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada espacio de nivel por encima del 1º.

RAYO RELAMPAGUEANTE

3º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tú (línea de 100 pies [150 m])

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de animal y un cetro de ámbar, vidrio o cristal)

Duración: Instantánea

De ti surge una descarga eléctrica en una línea de 100 pies (150 m) y 5 pies (1,5 m) de ancho en una dirección a tu elección. Cada criatura en la línea debe realizar una prueba de salvación de Destreza. Una criatura sufre 8d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con éxito.

La electricidad prende los objetos inflamables en el área que no estén siendo sujetados o transportados.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 4º nivel o mayor, el daño aumenta en 1d6 por cada espacio de conjuro por encima del 3º.

REAPARICIÓN

3º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diamantes valorados en 300, los cuales consume el conjuro)

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto. La criatura regresa a la vida con 1 punto de golpe. El conjuro no puede devolver la vida a una criatura que ha muerto por vejez, ni puede regenerar ninguna parte del cuerpo que falte.

RELÁMPAGO ZIGZAGUEANTE

6º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (225 m)

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de animal; un fragmento de ámbar, vidrio o un cetro de cristal; y tres alfileres de plata)

Duración: Instantánea

Creas una descarga eléctrica que salta hacia un objetivo de tu elección que pueda ver dentro del alcance. Luego tres descargas saltan desde ese objetivo hasta un máximo de otros tres objetivo, cada uno de los cuales debe de estar a menos de 30 pies (9 m) del primer objetivo. Un objetivo puede ser una criatura o un objeto que solo puede ser objetivo de una de las descargas.

Un objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza. El objetivo sufre 10d8 puntos de daño por electricidad con una salvación fallida, o la mitad de daño con

una con éxito.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 7º nivel o superior, una descarga adicional salta desde el primer objetivo a otro objetivo por cada espacio de conjuro por encima del 6º.

REGENERAR

7º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una rueda de plegaria y agua bendita)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y favoreces su aptitud de curación natural. El objetivo recupera 48 + 15 puntos de golpe. Mientras dure el conjuro, el objetivo recupera 1 punto de golpe a comienzo de cada uno de sus turnos (10 puntos de golpe cada minuto)

Los miembros seccionados del cuerpo del objetivo (dedos, piernas, colas y etcétera), de haberlo, son recuperados después de 2 minutos. Si posee el miembro seccionado y la sostienes contra el muñón, el conjuro hace que la extremidad se suelde instantáneamente al muñón.

RESISTENCIA

Truco, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un manto en miniatura)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que finalice el conjuro, el objetivo puede tirar un d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación a su elección. Puede lanzar el dado antes o después de realizar la tirada de salvación. Luego finaliza el conjuro.

RESTABLECIMIENTO MAYOR

5º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de diamante por un valor de al menos 100 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Imbuje de energía positiva a una criatura que tocas para deshacer un efecto debilitante. Puedes reducir el cansando de un objetivo en un nivel, o terminar uno de los siguientes efectos sobre el objetivo:

- * Un efecto que ha encantado o petrificado al objetivo.
- * Una maldición, incluyendo la vinculación del objetivo a un objeto mágico maldito.
- * Cualquier reducción a una de las puntuaciones de característica del objetivo.
- * Un efecto que ha reducido los puntos de golpe máxi-

mos del objetivo.

RESTABLECIMIENTO MENOR

2º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura y finalizas o bien una enfermedad o una condición que le aflija. La condición puede ser cegado, sordo, paralizado o envenado.

RESURRECCIÓN

7º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 1000 po el cual consume el conjuro)

Tocas a una criatura muerta que no lleve muerta más de un siglo, que no haya muerto por vejez y que no sea un muerto viviente. Si su alma es libre y está dispuesta, el objetivo regresa a la vida con todos sus puntos de golpe.

Este conjuro neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades normales que afectaban a la criatura cuando murió. No obstante, no elimina enfermedades mágicas, maldiciones mágicas y similares; si tales efectos no son eliminados antes de lanzar el conjuro, afectan a la criatura cuando regresa a la vida.

El conjuro cierra todas las heridas mortales y regenera cualquier parte del cuerpo que falte.

Regresar de la muerte es una experiencia traumática. El objetivo sufre un penalizador -4 a todas las tiradas de ataque, las tiradas de salvación y pruebas de características. Cada vez que el objetivo termina un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

Lanzar este conjuro para devolver a la vida a una criatura que ha permanecido muerta durante un año o más te cobra un alto precio. Hasta que finalices un descanso prolongado, no puedes volver a lanzar conjuros, y posees desventaja en todas las tiradas de ataque, pruebas de característica y tirada de salvación.

RESURRECCIÓN VERDADERA

9º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (salpicar con agua bendita y diamantes por un valor de al menos 25,000 po los cuales consume el conjuro).

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que no ha estado muerta durante más de 200 años y que murió por cualquier razón excepto por vejez. Si el alma de la criatura es libre y esta dispuesta, la criatura regresa a la vida con todos sus puntos de golpe.

El conjuro cierra todas las heridas mortales, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades, y

elimina cualquier maldición que afectase a la criatura cuando murió. El conjuro regenera o recupera las partes y órganos del cuerpo que falten.

Incluso el conjuro puede proporcionar un cuerpo nuevo si el original ya no existe, en cuyo caso debes pronunciar el nombre de la criatura. Luego la criatura aparece en un espacio sin ocupar a tu elección a 10 pies (3 m) de ti.

REVIVIR A LOS MUERTOS

5º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante valorado en al menos 500 po, que consume el conjuro)

Duración: Instantánea

Devuelves a la vida a una criatura muerta que tocas, suponiendo que haya muerto en los últimos 10 días. Si el alma de la criatura está tanto dispuesta y en libertad para reunirse con el cuerpo, la criatura regresa a la vida con 1 punto de golpe.

Este conjuro neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades no mágicas que afectaban a la criatura en el momento en que murió. No obstante, este conjuro no elimina enfermedades mágicas, maldiciones mágicas o efectos similares; si estos no son primero eliminados antes de lanzar el conjuro, tienen efecto cuando la criatura regresa a la vida. El conjuro no puede devolver a la vida a una criatura muerto viviente.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales, pero no regenera las partes del cuerpo que faltan. Si a la criatura le faltan partes del cuerpo u órganos necesarios para su supervivencia, por ejemplo su cabeza, el conjuro falla automáticamente.

Regresar de la muerte es una experiencia traumática. El objetivo sufre un penalizador -4 a todas las tiradas de ataque, las tiradas de salvación y pruebas de características. Cada vez que el objetivo termina un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

ROCIADA DE VENENO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento. 1 acción

Alcance: 10 pies (3 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Extiendes tu mano hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance y expulsas un chorro de gas nocivo desde tu palma. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o sufrir 1d12 puntos de daño por veneno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d12 cuando alcanzas el 5º nivel (2d12), el 11º nivel (3d12) y el 17º nivel (4d12).

SALPICADURA DE ÁCIDO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Arrojas una burbuja de ácido. Elige a una criatura dentro del alcance o elige a dos criaturas dentro del alcance que estén a menos de 5 pies (1,5 m) una de otra. Un objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño por ácido.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el 5º nivel (2d6), el 11º nivel (3d6) y el 17º nivel (4d6).

SANAR

6º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Una oleada de energía positiva baña a la criatura, haciendo que recupere 70 puntos de golpe. El conjuro también finalice la ceguera, la sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. Este conjuro no tiene efecto sobre los constructos o muertos vivientes.

A niveles superiores. cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 7º nivel o mayor, la cantidad de curación aumenta en 10 por cada espacio de conjuro por encima del 6º.

SANAR A LAS MASAS

9º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un flujo de energía sanadora fluye desde ti hacia las criaturas heridas a tu alrededor. Restableces hasta 700 puntos de golpe divididos a tu elección entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas sanadas por este conjuro también son curadas de todas las enfermedades y cualquier efecto que las haya dejado cegadas o ensordecidas. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

SANTUARIO

1º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción añadida

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño espejo de plata)

Duración: 1 minuto

Proteges a una criatura dentro del alcance de todo ataque. Hasta que finaliza el conjuro, cualquier criatura que elija como objetivo a la criatura protegida con un ataque o conjuro dañino primero debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, la criatura debe elegir un objetivo nuevo o perder el ataque o conjuro. Este conjuro no protege a la criatura custodia-

da de los efectos de área, como la explosión de una bola de fuego.

Si la criatura protegida realiza un ataque o lanza un conjuro que afecta a una criatura enemiga, este conjuro finaliza.

SILENCIO

2º nivel, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 M)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dure el conjuro, ningún sonido puede ser creado dentro o atravesar una esfera de 20 pies (6 m) de radio centrada un punto a tu elección dentro del alcance. Cualquier criatura u objeto totalmente dentro de la esfera es inmune al daño troncante, y las criaturas quedan ensordecidas mientras están completamente dentro de la esfera.

Ahí dentro es imposible lanzar un conjuro que posea un componente verbal.

SUGESTIÓN

2º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (la lengua de una serpiente y o bien un trozo de panal o una gota de aceite dulce)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Sugieres que se lleva a cabo una actividad (limitada a una o dos frases) e influencias mágicamente a una criatura que puedas ver dentro del alcance y que pueda oírte y comprenderte. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este efecto. Esta sugerencia debe ser expresada de una manera que llevar a cabo la acción suene razonable.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, sigue el curso de acción que describiste en la medida de sus posibilidades. El curso de acción sugerido puede ejecutarse mientras dure del conjuro. Si la actividad sugerida puede ser completa en menor tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina lo que se le pidió hacer.

También puedes especificar las condiciones que activarán una actividad especial a lo largo de la duración del conjuro. Por ejemplo, podrías sugerir que un caballero entregase su caballo de guerra al primer mendigo que encuentren. Si la condición no se cumple antes de que finalice el conjuro, la actividad no es llevada a cabo.

Si tú o cualquiera de tus compañeros dañáis a una criatura afectada por este conjuro, el conjuro finaliza para esa criatura.

SUGESTIÓN DE MASAS

6º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, M (una lengua de serpiente y o bien

un trozo de panal o una gota de aceite dulce)

Duración: 24 horas

Sugieres que se lleve a cabo una actividad (limitada a una o dos frases) e influencias mágicamente hasta a doce criaturas a tu elección que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte y comprenderte. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe ser expresada de una manera que llevar a cabo el curso de acción suene razonable. Pedir a una criatura que se apuñale, se interponga ante una lanza, se inmole o se causa algún daño obvio automática niega el efecto del conjuro.

Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, sigue el curso de acción que describiste en la medida de sus posibilidades. El curso de acción sugerido puede ejecutarse mientras dure del conjuro. Si la actividad sugerida puede ser completa en menor tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina lo que se le pidió hacer.

También puedes especificar las condiciones que activarán una actividad especial a lo largo de la duración del conjuro. Por ejemplo, podrías sugerir que un grupo de soldados entregasen todo su dinero al primer mendigo que encuentren. Si la condición no se cumple antes de que finalice el conjuro, la actividad no es llevada a cabo.

Si tú o cualquiera de tus compañeros dañáis a una criatura afectada por este conjuro, el conjuro finaliza para esa criatura.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 7º nivel o superior, la duración son 10 días. Cuando utilizas un espacio de conjuro de 8º nivel, la duración son 30 días. Cuando utilizas un espacio de conjuro de 9º nivel, la duración es de un año y un día.

TAUMATURGIA

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V

Duración: Hasta 1 minuto

Realizas una maravilla menor, una señal de poder sobrenatural, dentro del alcance. Creas unos de los efectos mágicos siguientes dentro del **alcance:**

- Tu voz se vuelve tres veces más alto de lo normal durante 1 minuto.
- Haces que las llamas parpadeen, se aviven, se apaguen o cambien de color durante 1 minuto.
- Causas temblores inofensivos en la tierra durante 1 minuto.
- Crear un sonido instantáneo que se origina en un punto a tu elección dentro del alcance, como el retumbar de un trueno, el graznido de un cuervo o susurros si-niestros.
- Haces que una puerta o ventana no cerrada se abra o cierre con un golpe de forma instantánea.
- Alteras la apariencia de tus ojos durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes tener activos hasta tres de sus efectos de 1 minuto, y puedes disipar tal efecto como una acción.

TELARAÑA

2º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (un trozo de tela de araña)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una masa de hebras pegajosas y gruesas en un punto a tu elección dentro del alcance. Las telarañas ocupan un cubo de 20 pies (6 m) de lado desde el punto mientras dure el conjuro. Las telarañas son terreno difícil y oscurecen ligeramente su área.

Si las telarañas no están fijadas entre dos masas sólidas (como muros o árboles) o dispuestas sobre un suelo, pared o techo, la telaraña conjurada se derrumba sobre si misma, y el conjuro finaliza al inicio de tu siguiente turno. Las telarañas dispuestas sobre una superficie lisa posee una profundidad de 5 pies (1,5 m).

Cada criatura que comience tu turno en las telarañas o que entre en ellas durante su turno debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura que queda enmarañada mientras permanezca en las telarañas o hasta que se libere.

Una criatura enmarañada por las telarañas puede utilizar su acción para realizar una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuro. Si tiene éxito, ya no esta enmarañada.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de 5 pies de lado (1, 5 m) de telarañas que se vea expuesto al fuego, arde y se consume en 1 asalto, infligiendo 2d4 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que comience su turno en el fuego.

TELEPORTAR

7º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies (3 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Este conjuro te transporta instantáneamente a ti y hasta a ocho criaturas voluntarias a tu elección que puedas ver dentro del alcance, o a un único objeto que puedas ver dentro del alcance, hasta un destino que eliges. Si tienes como objetivo a un objeto, debe ser capaz de encajar completamente en un cubo de 10 pies (1,5 m) de lado, y no puede estar sujeto o transportado por una criatura reacia.

Debes conocer el destino que eliges, y debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Tu familiaridad con el destino determina si llegas con éxito. El DM tira un d100 y consulta la tabla.

Familiaridad: “Círculo permanente” significa un círculo de teletransporte permanente cuyo sello conoces. “Objeto asociado” significa que posee un objeto extraído del destino deseado en los últimos seis meses, como un libro de la biblioteca de un mago, ropa de cama de una

habitación real o un trozo de mármol de la tumba secreta de un liche.

“Muy familiar” es un lugar en el que has estado muy a menudo, un lugar que has estudiado cuidadosamente o un lugar que puedes ver cuando lanzas el conjuro. “Visto alguna vez” es algún lugar que has visto más de una vez sin llegar a estar familiarizado con él. “Visto una vez” es un lugar que lo has visto una vez, posiblemente utilizando magia. “Descripción” es un lugar cuya ubicación y apariencia conoces a través de la descripción de alguien, quizás de un mapa.

“Destino falso” es un lugar que no existe. Quizás intentaste escudriñar el santuario de un enemigo pero en su lugar vistes una ilusión, o estas intentando trasladarte a un lugar familiar que ya no existe.

En el Objetivo. Tú y grupo (o el objeto como objetivo) aparecís donde querías.

Lejos del Objetivo. Tú y tu grupo (o el objeto como objetivo) aparecís a una distancia aleatoria del destino en una dirección también aleatoria. La distancia hasta el objetivo es 1d10 x 1d10 por ciento de la distancia a recorrer inicialmente. Por ejemplo, si querías viajar 120 millas (192 km), aterrizas lejos del objetivo, y obtienes un resultado de 5 y 3 en los dos d10, entonces estaría lejos del objetivo en un 15%, o 18 millas (28, 8 km). El DM determina aleatoriamente la dirección lejos del objetivo tirando un d8 y designando, 1 como norte, 2 como noreste, 3 como este, y así sucesivamente con los puntos cardinales. Si te estabas trasladando a una ciudad costera y terminas a 18 millas (28, 8 km) alejado en el mar, podrías tener problemas.

Área Similar. Tú y tu grupo (o el objeto como objetivo) termináis en un área que es visualmente o temáticamente parecida al área que deseaba alcanzar. Por ejemplo si te estas dirigiendo hacia tu laboratorio personal, podrías terminar en el laboratorio de otro mago o en una tienda de suministros alquímicos que posee las mismas herramientas y utensilios que tu laboratorio. Normalmente, apareces en el lugar más parecido más cercano, pero ya que el conjuro no posee límite de distancia, posiblemente te podrías terminar en cualquier parte en el plano.

Percance. La magia impredecible del conjuro da como resultado un viaje complicado. Cada criatura trasladada (o el objeto como objetivo) sufre 3d10 puntos de daño por fuerza, y el DM tira en la tabla para ver donde terminas (múltiples percances puede pasar, infligiendo daño cada vez).

Familiaridad	Percance	Area Similar	Fuera del Objetivo	En el Objetivo
Círculo permanente	-	-	-	01-100
Objeto asociado	-	-	-	01-100
Muy familiar	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto alguna vez	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto una vez	01-43	44-53	54-73	74-100
Descripción	01-43	44-53	54-73	74-100
Destino falso	01-50	51-100	-	-

TERREMOTO

8º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 500 pies (750 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo, un pedazo de piedra y un trozo de arcilla)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una alteración sísmica en un punto de la tierra que puedas ver dentro del alcance. Mientras dura el conjuro, un temblor intenso recorre la tierra en un círculo de 100 pies (150 m) de radio centrado en ese punto y hace tambaleárselas criaturas y edificios en contacto con la tierra en esa área.

La tierra en el área se vuelve terreno difícil. Cada criatura sobre la tierra que se esté concentrando debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fallida, la concentración de la criatura queda interrumpida.

Cuando lances este conjuro y al final de cada turno que pases concentrado en él, cada criatura sobre la tierra en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura queda derribada.

Este conjuro puede tener efectos adicionales dependiendo del terreno en el área, como determine el DM.

Grietas: Por toda el área del conjuro se abren grietas al comienzo de tu siguiente turno después de que hayas lanzado el conjuro. Un total de 1d6 grietas se abren en lugares elegido por el DM. Cada una tiene 1d10 x 10 pies (1,5m) de profundidad, 10 pies (1,5 m) de ancho, y se extienden desde el borde del área del conjuro hasta el lado opuesto. Una criatura que este de pie sobre un lugar donde se abre una brecha debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o caer en ella. Una criatura que se salva con éxito se mueve con el borde de la grieta mientras se abre.

Una grieta que se abre bajo un edificio hace que este se derrumbe automáticamente (consulta más abajo).

Edificios: El temblor causa 50 puntos de daño contundentes a cualquier edificio en contacto con la tierra en el área cuando lance el conjuro y al comienzo de cada uno de tus turnos hasta que finaliza el conjuro. Si los puntos de golpe de un edificio caen a 0, se derrumba dañando potencialmente a las criaturas cercanas. Una criatura a la mitad de distancia de la altura de un edificio debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre 5d5 puntos de daño contundente, queda derribada y enterrada entre los escombros, siendo necesario una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 como acción para escapar. El DM puede ajustar hacia arriba o abajo la CD, dependiendo de la naturaleza de los escombros. Con salvación con éxito, la criatura sufre mitad de daño y no queda derribada ni enterrada.

TORMENTA DE FUEGO

7º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (225 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una tormenta compuesta por cortinas de llamas rugientes aparece en un lugar a tu elección dentro del alcance. El área de la tormenta consiste en hasta diez cubos de 10 pies (3m) de lado, que puede colocar como desees. Cada cubo debe tener al menos una cara adyacente a la cara de otro cubo. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufre 7d10 puntos de daño por fuego con una salvación fallida, y la mitad con una con éxito.

El fuego daña a objetos en el área y prende los objetos inflamables que no están siendo sujetos o transportados. Si lo eliges, la vida vegetal en el área puede no verse afectada por este conjuro.

TORMENTA DE HIELO

4º nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies (450 pies)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo y unas pocas gotas de agua)

Duración: Instantánea

Una lluvia de hielo tan duro como la piedra golpea el suelo en un cilindro de 20 pies (6 m) de radio y 40 pies (12 m) de alto centrado en un punto dentro del alcance. Cada criatura en el cilindro debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 puntos de daño por frío con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con éxito.

El granizo convierte el área de efecto de la tormenta en terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 5º nivel o mayor, el daño contundente aumenta en 1d8 por cada espacio de conjuro por encima del 4º.

TREPAR CUAL ARÁCNIDO

2º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una gota de betún y una araña)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que finalice el conjuro, una criatura voluntaria que toques obtiene la aptitud para mover arriba, abajo y a través de superficies verticales y boca abajo por los techos, mientras tiene sus manos libres. El objetivo también obtiene una velocidad de trepar igual a su velocidad de caminar.

TROMBA DE METEORITOS

8º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 1 milla (1,6 km)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Orbes de fuego en llamas caen en picado sobre la tierra en cuatro puntos diferentes que puedas ver dentro del alcance. Cada criatura en una esfera de 40 pies (12 m) de radio centrada en cada uno de los puntos que eliges debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La esfera se extiende alrededor de las esquinas. Una criatura sufre 20d6 puntos de daño por fuego y 20d6 puntos de daño contundente con una salvación fallida, o la mitad de daño con una con éxito. Una criatura en el área de más de uno de los orbes en llamas solo se ve afectada por una.

El conjuro daña a los objetos en el área y prende a los objetos inflamables que no están siendo sujetos o transportados.

UMBRAL

9º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes. V, S, M (un diamante valorado en al menos 5000 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras un portal que conecta un espacio no ocupado que puedes ver dentro del alcance con un lugar exacto en un plano de existencia diferente. El portal es una apertura redonda, que puedes crear con un diámetro de 5 pies (1,5 m) a 20 pies (6 m). Puede orientar el portal hacia cualquier dirección que elijas. El portal permanece mientras dura el conjuro.

El portal posee parte anterior y posterior en cada plano donde aparece. El viaje a través del portal es posible solo moviéndose a través de su parte anterior. Cualquier cosa que lo hace es instantáneamente transportada al otro plano, apareciendo en el espacio no ocupado más cercano al portal.

Las deidades y los otros gobernantes de los planos pueden impedir que los portales creados por este conjuro, se abran en su presencia o en cualquier sitio dentro de sus dominios.

Cuando lanzas este conjuro, pronuncias el nombre de una criatura específica (no funciona un pseudónimo, título o apodo). Si esa criatura está en un plano diferente al que en el que estás, el portal se abre en la cercanía inmediata de la criatura y hace que lo atraviese saliendo en el espacio no ocupado más cercano en tu lado del portal. No obtienes ningún poder especial sobre la criatura, y es libre de actuar como le parezca apropiado al DM. Podría irse, atacarte o ayudarte.

VIROTE DE FUEGO

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento. 1 acción

Alcance: 120 pies (180 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño por fuego. Un objeto inflamable impactado por este conjuro se prende si no está siendo sujetado o transportado

El daño de este conjuro aumenta en 1d10 cuando alcanzas el 5º nivel (2d10), el 11º nivel (3d10) y el 17º nivel (4d10).

VISIÓN VERDADERA

6º nivel, adivinación

Tiempo de lanzamiento. 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pomada ocular que cuesta 25 po; es compuesta por polvo de setas, azafrán y grasa; y es consumida por el conjuro)

Duración: 1 hora

El conjuro proporciona a una criatura voluntaria que tocas la aptitud para ver las cosas tal y como son en verdad. Mientras dure el conjuro, la criatura posee visión verdadera, percibe las puertas secretas ocultas por la magia y puede mirar al Plano Etéreo, todo con un alcance de 120 pies (36 m).

VOLAR

3º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes. V, S, M (una pluma del ala de cualquier pájaro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Toca a una criatura voluntaria. El objetivo obtiene una velocidad de vuelo de 60 pies (18 m) mientras dure el conjuro. Cuando finalice el conjuro, el objetivo cae como si aún está volando, a no ser que pueda detener la caída.

A niveles superiores. cuando lances este conjuro utilizando un espacio de conjuro de 4º nivel o superior, puede elegir como objetivo a una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima del 3º.



APÉNDICE A: ESTADOS

Los estados alteran las capacidades de una criatura de varias formas y pueden surgir como resultado de un conjuro, un rasgo de clase, el ataque de un monstruo u otro efecto. La mayoría de condiciones, como cegado, son discapacidades, pero algunas, como invisible, pueden ser ventajosas.

Una estado dura hasta o bien es contrarrestada (por ejemplo el estado de tumbado es contrarrestado poniéndose de pie) o durante un tiempo especificado por el efecto que impuso el estado.

Si varios efectos imponen el mismo estado sobre una criatura, cada caso posee su propia duración, pero los efectos del estado no empeoran. Una criatura o bien posee un estado o no.

Las definiciones siguientes describen que le pasa a una criatura mientras está sujeta a un estado.

ASUSTADO

- Una criatura asustada posee desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente del miedo este dentro de su línea de visión.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

APRESADO

- La velocidad de una criatura apresada se vuelve 0, y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- La condición finaliza si un efecto hace que la criatura apresada salga del alcance del apresador o el efecto que le apres, como cuando una criatura es arrojada lejos por el conjuro Onda Atronadora.

ATURDIDO

- Una criatura aturdida esta incapacitada (consulta el estado), y no puede moverse, y solo puede hablar de forma vacilante.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja, y las tiradas de ataque de la criatura poseen desventaja.
- La criatura posee desventaja a las tiradas de salvación de Destreza.

CEGADO

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera ver.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja, y las tiradas de ataque de la criatura poseen desventaja.

ENCANTADO

- Una criatura encantada no puede atacar al encantador o elegir al encantador como objetivo de rasgos o efecto mágicos dañinos.
- El encantador posee ventaja en cualquier prueba de característica para interactuar socialmente con la criatura.

ENSORDECIDO

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera escuchar.

ENVENENADO

- Una criatura envenenada posee desventaja a las tiradas de ataque y pruebas de característica.

INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede realizar acciones o reacciones.

INCONSCIENTE

- Una criatura inconsciente es incapacitada (consulta el estado), no puede moverse o hablar, y no es consciente de lo que le rodea.
- La criatura suelta cualquier cosa que este sujetando y queda derribado.
- La criatura automáticamente falla las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un impacto crítico si el atacante este a menos de 5 pies (1,5 m) de la criatura.

INVISIBLE

- Una criatura invisible es imposible de ver sin la ayuda de magia o un sentido especial. Para el propósito de esconderse, la criatura posee cobertura superior. La ubicación de la criatura solo puede ser detectada por cualquier sonido que haga o por cualquier rastro que deje.

NEUTRALIZADO

- La velocidad de una criatura neutraliza se vuelve 0, y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja, y las tiradas de ataque de la criatura poseen desventaja.
- La criatura posee desventaja a las tiradas de salvación de Destreza.

PARALIZADO

- Una criatura paralizada esta incapacitada (consulta el estado) y ni puede moverse o hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un impacto crítico si el atacante está a menos de 5 pies (1,5 m) de la criatura.

PETRIFICADO

- Una criatura petrificada queda transformada, junto con cualquier objeto no mágico que este sujetando o transportando, en una sustancia inanimada sólida

(normalmente piedra). Su peso se multiplica por diez, y deja de envejecer.

- La criatura esta incapacitada (consulta el estado), no puede moverse o hablar, y no se consciente de lo que le rodea.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- La criatura posee resistencia a todo daño.
- La criatura es inmune al veneno y la enfermedad, aunque un veneno o una enfermedad ya en su sistema queda suspendida, no neutralizada.

TUMBADO

- La única opción de movimiento de una criatura tumbada es arrastrarse, a no ser que se ponga de pie y por tanto finalice la condición.
- La criatura posee desventaja a las tiradas de ataque.
- Una tirada de ataque contra la criatura posee ventaja si el atacante está a menos de 5 pies (1,5 m) de la criatura. De otro modo, la tirada de ataque posee desventaja.

EXHAUSTO:

Algunas habilidades especiales y peligros del entorno, como el hambre, las altas o bajas temperaturas pueden llevar a una condición especial llamada exhausto. La condición de exhausto esta dividida en 6 niveles. Un efecto puede darle a una criatura uno o más grados de exhausto como esta especificado en la siguiente descripción:

Nivel	Efecto
1	Desventaja en las pruebas de habilidad.
2	Movimiento recudido a la mitad.
3	Desventaja en tiradas de ataque y de salvación.
4	Puntos de golpe totales reducidos a la mitad.
5	Movimiento recudido a 0.
6	Muerte.

Si una criatura que ya sufre la condición de exhausto, es afectada por otro efecto que cause la misma condición, su nivel actual de cansancio se incrementa la cantidad indicada en la descripción del efecto. Una criatura exhausta sufre la penalización de su respectivo nivel de cansancio y también la de los anteriores, por ejemplo, una criatura que sufre de la condición de exhausto en el grado 2, reducirá su movimiento a la mitad y también tendrá desventaja en las pruebas de habilidad. Un efecto que remueva el cansancio, reducirá la cantidad especificada por el efecto de grados de cansancio en la criatura. Para que la condición termine, el grado de cansancio debe ser reducido a 0.

Terminar un descanso prolongado reduce en 1 grado la condición de exhausto de la criatura, siempre y cuando esta haya comido y bebido algo.

APÉNDICE B: DIOSSES DEL MULTIVERSO

La religión es una parte importante de la vida en los mundos del multiverso de D&D. Cuando los dioses caminan por el mundo, los clérigos canalizan poder divino, malignos cultos realizan oscuros sacrificios en guaridas subterráneas y brillantes paladines permanecen como faros de luz contra la oscuridad es difícil ser ambiguo sobre las deidades y negar su existencia.

Mucha gente en los mundos de D&D adora a diferentes dioses en diferentes momentos y circunstancias. La gente en Reinos Olvidados, por ejemplo, podría rezar a Sune para tener suerte en el amor, realizar una ofrenda a Waukeen antes de dirigirse al mercado o una oración a Talos para apaciguarle cuando sopla una fuerte tormenta, todo en el mismo día.

Mucha gente tiene a su favorito entre los dioses, uno cuyos ideales y enseñanzas hacen suyas. Y una poca gente, se dedica en cuerpo y alma a una deidad específica, normalmente sirviendo como sacerdote o campeón de los ideales del dios.

Tu DM determina que deidades, si las hubiera, son adoradas en su campaña. De entre los dioses disponibles, puedes elegir una deidad para tu personaje a la que adorar, o servir de boquilla. O puedes escoger unos pocos a los que tu personaje más suele rezar. O solo hacer una nota mental de los dioses que son reverenciados en la campaña de tu DM, para poder invocar sus nombres cuando sea apropiado. Si estás jugando un clérigo o un personaje con el trasfondo de Acólito, decide cuál es tu deidad a la que sirves o has servido, y considera los dominios sugeridos por la deidad cuando selecciones el dominio de tu personaje.

PANTEONES DE D&D

Cada mundo en el multiverso de &D tiene sus propios panteones de deidades. Este apéndice trata sobre un panteón, el de Reinos Olvidados.

LOS REINOS OLVIDADOS

Docenas de deidades son reverenciadas, adoradas y temidas a lo largo del mundo de Reinos Olvidados. Al menos 30 dioses son ampliamente conocidos a través de los Reinos, y muchos más son adorados localmente, por tribus particulares.

DEIDADES NO HUMANAS

Ciertos dioses asociados cercanamente con razas no humanas son reverenciados en muchos mundos diferentes, aunque no siempre de la misma manera. Las razas no humanas de Reinos Olvidados y Falcongris comparten estas deidades.

Las deidades no humanas suelen tener panteones propios. Además de Moradin, por ejemplo, los dioses enanos incluyen las mujer de Moradin, Berronar Truesilver, y un número de otros dioses considerados sus hijos y nietos: Abbathor, Clangedin Silverbeard, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Brighaxe, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr y Vergadain. Clanes particulares y reinos de enanos podrían venerar algunos, todos o ninguna de estas deidades, y algunos incluso tener otros dioses desconocidos (o conocidos por otros nombres) para los forasteros.

DEIDADES DE LOS REINOS OLVIDADOS

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Auril, diosa del invierno	NM	Naturaleza, Tormentas	Copo de nieve de seis puntas
Azuth, dios de los magos	LN	Conocimiento	Mano izquierda señalando hacia arriba, perfilada con fuego
Bane, dios de la tiranía	LM	Guerra	Mano derecha negra alzada, pulgar y dedos en puño.
Beshaba, diosa del infortunio	CM	Superchería	Cornamenta negra
Bhaal, dios del asesinato	NM	Muerte	Calavera rodeada por un anillo de lagrimas de sangre
Chauntea, diosa de la agricultura	NB	Vida	Haz de grano o una rosa en flor sobre una corona de grano
Cyric, dios de las mentiras	CM	Superchería	Cráneo blanco sin mandíbula sobre un sol ardiente purpura
Deneir, dios de la escritura	NB	Conocimiento	Vela encendida sobre un ojo
Eldath, diosa de la paz	NB	Naturaleza, Vida	Una cascada derramandose en una poza en calma
Gond, dios de la artesanía	N	Conocimiento	Rueda dentada de cuatro radios
Helm, dios de la protección	LN	Luz, Vida	Ojo abierto en un guantelete alzado
Ilmáter, dios del sufrimiento	LB	Vida	Par de manos atadas por las muñecas con un cordón rojo
Kélemvor, dios de los muertos	LN	Muerte	Brazo esquelético alzado sosteniendo una balanza
Lathander, dios del nacimiento y renovación	NB	Luz, Vida	Un camino que viaja hasta un amanecer
Leira, diosa de la ilusión	CN	Superchería	Triángulo boca abajo conteniendo un remolino de niebla
Lliira, diosa del placer	CB	Vida	Triángulo de tres estrellas de seis puntas
Loviatar, diosa del dolor	LM	Muerte	Látigo de nueve colas con púas
Malar, dios de la caza	CM	Naturaleza	Garra de bestia
Máscara, dios de los ladrones	CN	Superchería	Máscara negra
Mielikki, diosa de los bosques	NB	Naturaleza	Cabeza de unicornio
Milil, dios de la poesía y canciones	NB	Luz	Arpa de cinco cuerdas hecha de hojas
Myrkul, dios de la muerte	NM	Muerte	Calavera humana blanca
Mystra, diosa de la magia	NB	Conocimiento	Círculo de siete estrellas, o nueve estrellas rodeando una niebla roja que fluye o una sola estrella
Oghma, dios del conocimiento	N	Conocimiento	Pergamino en blanco
Savras, dios de la adivinación y destino	LN	Conocimiento	Bola de cristal conteniendo muchos tipos de ojos
Selune, diosa de la luna	CB	Conocimiento, Vida	Un par de ojos rodeados por siete estrellas
Shar, diosa de la oscuridad y calamidad	NM	Muerte, Superchería	Disco negro con borde púrpura
Silvanus, dios de la naturaleza salvaje	N	Naturaleza	Hoja de roble
Sune, diosa del amor y la belleza	CB	Luz, Vida	Rostro de una mujer de pelo rojo
Talona, diosa de la enfermedad y el veneno	CM	Muerte	Tres lagrimas en un triángulo
Talos, dios de las tormentas	CM	Tormentas	Tres rayos irradiando de un punto central
Tempues, dios de la guerra	N	Guerra	Espada en llamas alzada
Torm, dios del coraje y el sacrificio	LB	Guerra	Guantelete derecho blanco
Tymora, diosa de la buena fortuna	CB	Superchería	Moneda boca arriba
Tyr, dios de la justicia	LB	Guerra	Balanza equilibrada descansando en un martillo de guerra
Umberlee, diosa del mar	CM	Tormentas	Ola curvándose a izquierda y derecha
Waukeen, diosa del comercio	N	Conocimiento, Superchería	Moneda alzada con el perfil de Waukeen mirando a la izquierda

DOMINIOS DE VIDA Y MUERTE

Muchas deidades en esta sección sugieren el dominio de la Vida, particularmente si están asociadas cercanamente con la curación, protección, parto, crianza o fertilidad. Tal como se describe en el Capítulo 3, el dominio de Vida es increíblemente amplio, y un clérigo de cualquier deidad no malvada puede elegirlo.

Un gran número de otras deidades, en su mayor parte malvadas, sugieren el dominio de Muerte, el cual es detallado en la Guía del Dungeon Master. La mayoría de clérigos que eligen este dominio son malvados PNJs, pero si quieres adorar a un dios de la muerte, consulta con tu Dungeon Master.

APÉNDICE C: LAS CINCO FACCIÓNES

Muchos de los personajes creados en el escenario de campaña de Reinos Olvidados, especialmente aquellos para el juego organizado de D&D, pertenecen a una de las cinco facciones que han ganado importancia en los Reinos. Cada facción posee sus propios motivos, objetivos y filosofías. Algunas son más heroicas que otras, pero todas se unen en los momentos de problemas para frustrar las amenazas importantes.

LOS ARPISTAS

Esta red clandestina de lanzadores de conjuros y espías busca inclinar la balanza a favor del inocente, el débil y el pobre de los Reinos. Los agentes Arpistas se enorgullecen por ser defensores incorruptibles del bien, y nunca dudan en ayuda al oprimido. Debido a que prefieren trabajar en bambalinas, raramente se hacen notar cuando derrocan tiranos, deponen gobernantes y atrapan a cualquier fuerza creciente que se rumorea que tiene intenciones malignas. Los Arpistas controlan el pulso de poder en los Reinos y trabajan incansablemente para igualar las probabilidades para los oprimidos.



Los agentes Arpistas actúan en solitario, confiando en su astucia y extensas redes de informadores para obtener ventaja sobre sus enemigos. Saben que el conocimiento es poder, así recopilar de antemano información es de suma importancia para su éxito. Están bien informados y siempre tienen acceso a ayuda, mágica o de otro tipo. Los miembros veteranos tienen acceso a alijos secretos de conocimiento escondidos por todo Faerûn, junto con recursos de confianza posicionados en cada pueblo y ciudad importante.

La organización siempre al acecho de objetos poderosos, expresamente para mantenerlo lejos de las manos de los malhechores. Con este fin sus agentes utilizan varios disfraces e identidades para lograr acceso a secretos bien guardados, como mapas ancestrales, ciudades enteradas y fortalezas de magos.

El vínculo entre los Arpistas es fuerte, y su amistad es casi inquebrantable. Raramente actúan abiertamente, pero en las raras ocasiones que deben hacerlo, es porque no queda otra elección. Cuando pasa esto, puedes estar seguro que un compañero Arpistas está vigilando de cerca, listo para surgir desde las sombras y ayudar a un camarada inmediatamente.

“Un Arpista es ante todo autosuficiente, ya que una vez que eres autónomo entonces nadie puede tentarte para para usar el poder como una muleta. Eres tu propio soberano”.

“Por lo tanto, el alma de un Arpista debe ser incorruptible. Muchos creen que así lo son, pero el poder llega con muchos disfraces, y seguramente encontrará tu debilidad. Sobre esto debes estar seguro. Solo un Arpista verdadero

puede superar esta prueba y transformar la debilidad en fuerza. Eso es porque somos la mano que detiene el tirano, alimenta al oprimido y no pide nada a cambio”.

“Somos la canción para aquellos que no poseen voz”.

–Remallia “Remi” Árbolrefugio

LA ORDEN DEL GUANTELETE

La Orden del Guantelete es una organización relativamente nueva dedicada a castigar el mal dondequiera que aceche y sin dudar. La Orden entiende que el mal adopta muchos disfraces, es astuto e engaña a los demás con el fin de extenderse. Esto es porque sus miembros actúan según su cuenta, identifican las amenazas y las aplastan antes de que puedan crecer.



Debido a que las semillas del mal arraigan en las sombras, la Orden del Guantelete recorre la mayoría de dungeons peligrosos, las cavernas más oscuras y los pozos más fétidos para eliminar a los malhechores. Pero la Orden es muy consciente de que la sombra del mal yace dentro de cada uno, esperando al momento en que pueda obtener un asidero en sus almas. Por ellos sus paladines, monjes y clérigos pasan largas horas en profunda oración para mantener vigilante su ojo interno y centrarse en sus propios pensamientos y emociones. De esta forma se purifican desde el interior antes de coger sus espadas para limpiar el mundo.

La Orden del Guantelete cree que todos los seres conscientes deben llegar a la luz de la razón y de la bondad por su propia voluntad. Esto es porque no están interesados en controlar mentes: solo se centran en los hechos, estableciendo un ejemplo para el mundo con la esperanza de inspirar e iluminar a los demás. La Orden sostiene que la fe en el bien de uno, en los amigos de uno y en uno mismo son las mayores armas en la represión de la hordas del mal.

Con tal convicción devota, los miembros de la Orden pueden contar como fuente de fuerza para ellos mismos y los demás, un luz brillante contra la oscuridad. Aunque no son matones descarados. Un código de honor estricto les permite golpear solo cuando las hazañas malignas van a ser llevadas a cabo. Por ello, la Orden del Guantelete está siempre vigilante, utilizando cada recurso a su disposición, tanto divinos como mundanos, para saber dónde y cuándo tendrán lugar hechos malignos.

“Eso es lo que pasa con el mal: es oscuridad, es sombra, se oculta de ti en un punto ciego. Entonces, cuando estas distraído, se cuela. El mal es un maestro del disfraz, y te preguntará, ¿Y cuál es el mayor disfraz? Tú mismo. El mal se ocultará en pensamientos y emociones que pretenden ser tuyos, susurrándote para que te enfades, para que seas codicioso y envidioso, para sentirte por encima de los demás”.

“La gente no nace mala, es necesario tiempo para que el mal te engañe para que creas que su voz es la tuya. Eso es porque saber quién eres en verdad es lo que requiere la Orden de cada ilusionado que desea unirse a nuestras filas. La valentía no es luchar ahí fuera contra el dragón, es luchar contra el dragón interior. Eso es lo que hacemos en nuestros rezos. Una vez que has matado a ese dragón, ha superado la oscuridad que acecha dentro de ti. Solo entonces poseerás la capacidad para conocer la verdadera bondad. Solo entonces estarás listo para coger tu espada y llevar la insignia de nuestra Orden”.

–Kajiso Manodeacero

EL ENCLAVE ESMERALDA

El Enclave Esmeralda es un grupo de largo alcance que se oponen a las amenazas al mundo natural y ayuda a los demás a sobrevivir en las tierras salvajes. Las ramas de la organización están dispersas por todo Faerûn y a menudo actúan asilados de los demás. Esta existencia enseña a los miembros del Enclave una autoconfianza en si mismos feroz y un dominio de ciertos estilos de lucha y ciertas habilidades para sobrevivir.



Un explorador del Enclave podría ser contratado para liderar una caravana a través de un paso de montaña traicionero o de la tundra helada del Valle del Viento Helado. Un druida podría ofrecerse voluntario para ayudar a un pueblo a prepararse para un invierno largo y brutal. Los bárbaros y druidas que viven como ermitaños podrían aparecer de la nada para ayudar a defender un pueblo contra orcos merodeadores.

Los miembros del Enclave Esmeralda saben cómo sobrevivir y, más importante, ayudar a los demás a hacer lo mismo. No se oponen a la civilización o al progreso, pero es esfuerzan por mantener el equilibrio con lo salvaje. Recuperan y preservan el orden natural, incluso cuando extirpan y destruyen todo lo que es antinatural. Mantienen a raya las fuerzas elementales del mundo e impiden que la civilización y las tierras salvajes se destruyan una a otra.

“El Enclave Esmeralda existe como guardianes para el espacio inmenso más allá de las murallas de la ciudad. Somos los defensores de las tierras salvajes y de la sociedad que no la comprende. La mayoría ha olvidado que existe un orden natural antiguo que existió muchos antes de nuestros conceptos intelectuales el mismo. Entrar en contacto con ese orden fundamental es tocar el poder que guía a toda la vida”.

“Aquellos que recorren el camino de Enclave Esmeralda quedan imbuidos de este poder; lo personificamos, y nos mueve a hacer nuestro trabajo. Eso es porque nunca estamos solos. Incluso en medio de una ciudad ruidosa y bulliciosa podemos sentir la presencia del mundo natural dentro nuestro, fresco, fuerte y vivo. El Enclave Esmeralda lo que busca es hacer que el conocimiento de este poder esté disponible para todos”.

“Libertad. ¿No es la mayor de las llamadas?”.

–Delaan Sabuesoinvernal.

LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

La Alianza de los Señores es una asociación de gobernantes de la ciudades y pueblos de todo Faerûn (principalmente en el Norte), que creen que es necesaria la solidaridad para mantener a raya al mal. Los gobernantes de Aguasprofundas, Luna Plateada, Nuncainvierno y las demás ciudades libres dominan la unión, y todos los señores en la Alianza trabajan principalmente por el destino y la fortuna de sus asentamientos propios.



Entre los agentes de la Alianza hay sofisticados bardos, paladines fanáticos, magos con talento y guerreros canosos. Son elegidos principalmente por su lealtad y son expertos en la observación, el sigilo, en las indirectas y en el combate. Respaldados por los ricos y privilegiados, poseen equipo de calidad (a menudo camuflado como para parecer común), incluyendo un gran cantidad de pergaminos inscritos con conjuros de comunicación.

Los agentes de la Alianza de los Señores garantizan la seguridad y la prosperidad del Faerûn civilizado permaneciendo unidos contra las fuerzas que amenazan a la civilización. Eliminan de forma activa tales amenazas por cualquier medio, luchando con orgullo por la gloria y seguridad de su pueblo, y por los señores que les gobiernan. No obstante, los agentes de la Alianza a menudo persiguen la gloria, buscando obtener una ventaja sobre sus homólogos de las demás ciudades de la Alianza. Los líderes de la Alianza aben que el orden solo sobrevivirá si sus miembros se apoyan unos a otros, exigiendo un equilibrio entre el orgullo y la diplomacia. Los agentes rebeldes dentro de la Alianza de los Señores son raros, pero es sabido que han habido desertiones.

“Todo el mundo quiera dormir por la noche y sentirse seguros en sus casas, pero ¿cuántos quieren hacer lo que hace falta para mantener a raya la marea del mal? ¿Aguantar bajo la lluvia y el frío, esperando a la batalla mientras el hambre aumenta en sus tripas? Muchos desean hacerse con las recompensas de una buena cosecha, pero a pocos les preocupa retirar las piedras y arar los campos para cultivar”.

“La Alianza de los Señores lucha por las cosas que el tendero en su cama nunca ha oído hablar. Eliminamos las amenazas antes de que el alcalde llegue incluso a tener conocimiento de ellas. Hacemos que las cosas malas de vayan. En eso es lo que somos buenos”.

–Rameel Jos

LOS ZHENTARIM

Los Zhentarim o Red Negra, es una organización de mercenarios bien entrenados, pícaros astutos y brujos ladinos, que busca expandir su influencia y poder por todo Faerûn. Los agentes de los Zhentarim sienten que si juegan según las reglas, no se consigue nada. En última instancia, quieren hacer las reglas, y, en algunos casos, ya lo han hecho. Recorren una fina línea cuando tiene que ver con la interpretación de las leyes y no rehúyen el ocasional trato en las sombras o la actividad ilegal para conseguir lo que quieren.



Para los Zhentarim, la riqueza es poder. Sus agentes saben que nada más inspira tal confianza y disipa las dudas tan bien. En un instante., la riqueza habla más alto que un millar de bardos. Los agentes Zhentarim normalmente poseen las mejores armas y armaduras, sin reparar en gastos. Cuando un mercader necesita una escolta para una caravana, cuando un familia noble pide guardaespaldas para proteger sus posesiones o cuando una ciudad está muy necesitada de soldados entrenados para defender sus murallas, los Zhentarim proporcionan los mejores guerrero que el dinero puede comprar.

La organización alienta la ambición individual y recompensa renovadores que se encargan de los problemas. Los resultados es todo lo que importa. Aquellos que llegan a la Red Negra con nada pueden convertirse en jugadores importantes dentro de la organización a través de su propia determinación y duro trabajo.

“Pertener a los Zhentarim es como una llave para un millar de puertas, cada una de ellas una entrada para cumplir un deseo personal. La mayoría de la gente rehúye de este tipo de libertad. Les gustan sus cadenas, las leyes y las constricciones, les proporcionan la ilusión de seguridad”.

“La Red Negra proporciona lo que necesito para explorar reinos y dimensiones que destrozarían mentes acostumbradas a lo límites. Solo en tales lugares puede encontrar magia lo suficientemente poderosa para vencer a seres que no conocen cosas como el tiempo, el miedo o la misericordia. Puede que no gusten los métodos de los Zhentarim, pero cuando un demonio surge reptando desde el Abismo y va a por tu familia, te alegrará que haya ido a los reinos más oscuros para encontrar una respuesta a tu problema”.

—Ianna Asterion

