



CANCION Y SILENCIO

Una guía para bardos y pícaros



David Noonan y John D. Rateliff

CANCIÓN Y SILENCIO

Una guía para bardos y pícaros

Créditos

Diseño: DAVID NOONAN Y JOHN D. RATELIFF
Diseño y desarrollo adicional: SKIP WILLIAMS
Editor: PENNY WILLIAMS
Director creativo: ED STARK
Ilustración de cubierta: TODD LOCKWOOD
Ilustraciones interiores: DAVID ROACH, WAYNE REYNOLDS
Cartografía: TODD GAMBLE
Tipografía: ERIN DORRIES
Diseño gráfico: CYNTHIA FLIEGE
Director artístico: DAWN MURIN
Director de negocio: ANTHONY VALTERRA
Encargado del proyecto: JUSTIN ZIRAN
Encargado de producción: CHAS DELONG

Pruebas de juego: Rich Baker, Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Marleon Cumpston, Cameron Curtis, Christopher Dauer, Jesse Decker, Dale Donovan, David Eckelberry, Jeff Grubb, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, Gwendolyn E.M. Kestrel, Kevin Kulp, Toby Latin, Duane Maxwell, Will McDermott, Lorcan Murphy, Jon Otaguro, Rich Redman, Andrew Rothstein, Steve Schubert, Ed Stark, Tim J. Stellmach, John Sussenberger, Chris Thomasson, JD Wiker, Penny Williams, Skip Williams

Créditos de la edición en español

Dirección de la serie: JOAQUIM DORCA
Traducción: JUAN CUADRA
Revisión del texto: JORDI ZAMARREÑO
Maquetación: DARÍO PÉREZ
Contribuciones y consejos suplementarios: EL EQUIPO DE DNDTRAD
Coordinación editorial: XAVI GARRIGA

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS® creadas por E. Gary Gygax y Dave Arneson y el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, y Peter Adkison.

EE.UU., CANADÁ,
ASIA, PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA CENTRAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



DEVIR IBERIA, S.L.
Rambla Catalunya, 117, Pral. 2ª
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc.

Este producto es una obra de ficción. Cualquier semejanza con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales son pura coincidencia.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. a subsidiary of Hasbro, Inc. Reservados todos los derechos.

La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título Song and Silence.



ÍNDICE GENERAL

Introducción	4
Qué es y qué no es este libro	4
Cómo usar este libro	5
Capítulo 1: clases de prestigio	5
Colmillo de Lolth	5
Prerrequisitos	6
Habilidades cléaseas	6
Rasgos de clase	6
Escarabeo del colmillo	6
Descubridor real	7
Prerrequisitos	7
Habilidades cléaseas	7
Rasgos de clase	7
Las Actas de la Real Sociedad de Descubridores	7
Forajido de la senda carmesí	8
Prerrequisitos	9
Habilidades cléaseas	9
Rasgos de clase	9
El código del forajido	10
Ladrón acróbata	10
Prerrequisitos	11
Habilidades cléaseas	11
Rasgos de clase	11
Maestro de espías	12
Prerrequisitos	13
Habilidades cléaseas	13
Rasgos de clase	13
Saqueador de templos de Olidammara	14
Prerrequisitos	15
Habilidades cléaseas	15
Rasgos de clase	15
Terror de los mares	16
Prerrequisitos	17
Habilidades cléaseas	17
Rasgos de clase	18
Topo de dungeon	18
Prerrequisitos	19
Habilidades cléaseas	19
Rasgos de clase	19
Vigilante	20
Prerrequisitos	21
Habilidades cléaseas	21
Rasgos de clase	21
Virtuoso	22
Prerrequisitos	23
Habilidades cléaseas	23
Rasgos de clase	23
Capítulo 2: Habilidades y Dotes	25
Introducción a los venenos	25
Cómo construir trampas	25
Paso 1: crea el concepto	25
Paso 2: determina el disparador y el rearme	26
Paso 3: establece las cifras	28
Otros modos de derrotar a una trampa	29
Paso 4: calcula el coste	30

Paso 5: construye la trampa	30
Cómo reparar y rearmar trampas mecánicas	30
Variante: "trampas" que ayudan	31
90 ejemplos de trampas	32
Variante: ¿qué significa Inutilizar mecanismo?	32
Nuevos modos de utilizar las habilidades	36
El sutil arte del ocultamiento	36
Armas ocultas	37
Variante: pruebas de Piruetas más difíciles	37
Dotes	38
Acrobático	38
Arrebatador arma	38
Atlético	38
Canción persistente	38
Carrera	38
Charlatán	38
Conjuro camuflado	38
Conocimiento oscuro	38
Desjarretar	38
Digno de confianza	39
Encantador	39
Giro de muñeca	39
Golpe a la arteria	39
Hombre de mundo	39
Multicultural	39
Más rápido que la vista	40
Música adicional	40
Oído verde	40
Persuasivo	40
Pies ligeros	40
Pirómano	40
Punto débil	40
Réquiem	40
Sombra	40
Subsónico	40
Táctico experto	40
Capítulo 3: equipo para bardos y pícaros	41
Los bardos y sus instrumentos	41
Variante: vocalistas e instrumentistas	41
Tipos de instrumentos	41
Bardos muertos vivientes	42
Armas	51
Nuevas armas	51
Herramientas de ladrón	53
Objetos mágicos	55
Capítulo 4: organizaciones para bardos y pícaros	59
Diez gremios de ladrones	59
El gremio de ladrones tradicional	59
La mafia	61
La banda callejera	63
El gremio de asesinos	64
Los ladrones tras el trono	66
La red de espionaje	67
El cártel de contrabandistas	67
¡Guerra de ladrones!	68
Un gremio basado en monstruos	69
Restos de gremios y nuevos gremios	70

Escuelas de bardos	71
El Colegio de la sabiduría concrescente.....	71
La Liga de los tejedores de historias.....	72
El Colegio de estudios arcanobiológicos	73
La Orden de los lamentadores	73
Los Vigilantes del crepúsculo venidero.....	74
Rangos de los Vigilantes del crepúsculo	
venidero	74
El Conservatorio del acorde inefable.....	75
La Liga de la bota y el sendero	75
Los descubridores y la Liga.....	76

Capítulo 5: el mundo que te rodea y tú. 77

El pícaro	77
Papel en la campaña.....	77
Papel en el juego	78
Motivación.....	78
Relación con las otras clases.....	80
El bardo	81
Papel en la campaña.....	81
Papel en el juego	82
Motivación.....	82
Relación con las otras clases.....	83
Opciones especiales de combate.....	84
Situaciones inusuales de flanqueo.....	84
Ataques furtivos.....	86
Ataques de agarrar.....	86

Capítulo 6: conjuros 88

Nuevos conjuros de asesino	88
Nuevos conjuros de bardo	88
Nuevos conjuros	89

TABLAS

Tabla 1-1: el colmillo de Lolth.....	5
Tabla 1-2: el descubridor real.....	8
Tabla 1-3: el forajido de la senda carmesí.....	10
Tabla 1-4: el ladrón acróbata.....	12
Tabla 1-5: el maestro de espías	13
Tabla 1-6: el saqueador de templos	
de Olidammara	15
Tabla 1-7: el terror de los mares	17
Tabla 1-8: el topo de dungeon	19
Tabla 1-9: el vigilante.....	21
Tabla 1-10: conjuros conocidos por el vigilante	21
Tabla 1-11: el virtuoso	23
Tabla 2-1: Clases de Dificultad de Arte	
(elaboración de venenos)	25
Tabla 2-2: coste básico y modificadores al VD	
para trampas mecánicas.....	26
Tabla 2-3: coste de materias primas y	
modificadores al VD para trampas	
de dispositivo mágico	28
Tabla 2-4: modificadores al VD según	
el tipo de veneno.....	29
Tabla 2-5: Clases de Dificultad de Arte	
(fabricación de trampas).....	30
Tabla 3-1: armas	52
Tabla 3-2: herramientas de ladrón.....	53



INTRODUCCIÓN

Llamadlos damas y caballeros hábiles.

Algunos prefieren entregarse al silencio y a las sombras, evitando atraer la atención mientras se ocupan de sus asuntos. Otros se apasionan desplegando sus talentos y disfrutando de la adoración del público. Son los bardos y los pícaros, y con frecuencia representan para sus compañeros la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Como uno de estos individuos repleto de habilidades, tienes un lugar especial en cualquier grupo de aventureros. Deja que los guerreros, bárbaros, exploradores y monjes carguen a la batalla cuando amenace un peligro. Deja que los magos y los hechiceros se queden en la retaguardia para lanzar sus conjuros desde una distancia segura.

Deja que los clérigos, paladines y druidas mantengan al grupo en el buen camino y proporcionen la curación para mantener a todos en marcha. Tu enfoque es más sutil, más oblicuo. Si eres un pícaro, conoces cómo asestar el mejor golpe posible: un golpe de precisión quirúrgica que deja a tu oponente sumido en un mundo de dolor. Si eres un bardo, te desenvuelves como un auténtico hombre de mundo: tienes buenas habilidades de combate, una útil selección de conjuros, un don para congeniar con la gente y poderes especiales que mejoran los talentos

de tus compañeros. En pocas palabras, los que salen de aventuras sin un pícaro en sus filas tienden a ver como una legión de trampas explota en sus caras, mientras que los que cuentan con un bardo en su grupo se vuelven mejores en cualquier cosa que hagan.

QUÉ ES Y QUÉ NO ES ESTE LIBRO

Este libro examina a los pícaros y los bardos en profundidad, ofreciendo nuevas posibilidades para desarrollarlos. Todo este material pertenece a la nueva edición del juego DUNGEONS & DRAGONS®. Aquí encontrarás nuevas dotes, reglas y clases de prestigio, así como útiles consejos para conseguir sacarle el máximo partido a tus pícaros y bardos.

Este suplemento está diseñado para combinarse con el sistema de reglas presentado en los tres libros de reglas básicos: *Manual del Jugador*, *Guía del DUNGEON MASTER* y *Manual de Monstruos*. Nada de lo aquí presentado sustituye ni reemplaza a las re-

glas y la información presentada en ellos, salvo cuando así se indique.

Este libro ofrece opciones de juego, más que restricciones. Coge y usa lo que quieras, modifica lo que desees e ignora el resto. Los jugadores deben preguntar a sus Dungeon Masters (DMs) sobre la incorporación de elementos de este libro en cualquier campaña existente antes de hacer ningún cambio en sus personajes jugadores (PJs). Los DMs también pueden utilizar las reglas, clases y objetos mágicos presentados aquí para desarrollar personajes no jugadores (PNJs) interesantes.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Canción y Silencio proporciona una gran variedad de herramientas para configurar tus personajes bardos y pícaros. Nuevas clases de prestigio, nuevas dotes, nuevo equipo y nuevas organizaciones, que te permiten personalizar tus personajes y potenciar su papel en los grupos de aventureros.

Toda esta información es pertinente por igual para PJs y PNJs, así que tanto jugadores como DMs pueden hacer total uso de ella. Todos los lugares mencionados aquí están extraídos del mundo de D&D, como se define en el *D&D Gazetteer* (N. del C.: Falcongrís);

los DMs que utilicen otros entornos de campaña simplemente pueden reemplazar estos nombres por otros de su elección.

El Capítulo 1 presenta diez nuevas clases de prestigio especialmente apropiadas para pícaros y bardos. Cada una de ellas ofrece una vía excepcional para

el desarrollo de los personajes.

El Capítulo 2 consiste en una selección de nuevas dotes que expande las capacidades de cualquier bardo o pícaro. También se presentan en él algunas maneras nuevas de utilizar habilidades ya existentes.

El Capítulo 3 detalla una plétora de nuevo equipo para ladrones y bardos, desde instrumentos musicales hasta nuevos objetos mágicos.

El Capítulo 4 describe los gremios de ladrones y los colegios de bardos. Ser miembro de uno de estos grupos puede proporcionar a un bardo o pícaro tanto aliados como otros beneficios.

El Capítulo 5 sitúa tu personaje en contexto con el resto del mundo de campaña. También ofrece consejos sobre la utilización de maniobras especiales de combate, como el flanqueo y los ataques furtivos, para sacarles el máximo rendimiento.

Finalmente, el Capítulo 6 ofrece un listado de nuevos conjuros para bardos y asesinos. Además de potenciar sus aptitudes usuales, estos conjuros facilitan el diferenciar estas clases de otras.



CAPÍTULO I: CLASES DE PRESTIGIO

“¿Cómo consigues hacer eso?”

—Regdar

“Todo está en la muñeca, simple... mente... ¡así!”

—Lidda

Los pícaros y los bardos son los máximos usuarios de habilidades en el juego, y por ello son candidatos ideales para progresar hacia una clase de prestigio. Las diez clases presentadas aquí son de particular interés para bardos y pícaros, aunque cualquier personaje que reúna los requisitos es bienvenido en ellas.

COLMILLO DE LOLTH

Muchos bardos y pícaros estudian el modo de “engañar” a los objetos mágicos para que funcionen sin sus requisitos habituales. Sin embargo, a veces el curioso se lleva más de lo que buscaba.

Los adoradores de Lolth a veces crean un objeto mágico llamado *escarabeo del colmillo*, que proporciona a las arañas un bonificador de ataque. Este objeto es aparentemente normal, al menos hasta que un bardo o pícaro supera con éxito una prueba de Usar objeto mágico para hacerlo funcionar. Aunque gana los beneficios del *escarabeo del colmillo*, este se fusiona al cuello de su usuario, comenzando una metamorfosis que puede llegar a transformarlo en un abominación semiarácnida.

Algunos se oponen a esta transformación, continuando sus carreras aventureras de modo normal, con tan sólo unas pocas manifestaciones externas de cualidades arácnidas. Otros se entregan a la metamorfosis y ganan niveles en la clase de prestigio de colmillo de Lolth, dejando atrás sus cuerpos para asemejarse a la infernal Reina de las arañas. Independientemente de su actitud hacia este nuevo don, aquellos que se han fusionado con un *escarabeo del colmillo* finalmente descubrirán que la muerte es el único modo de separar este objeto de su cuerpo.



Clérigos y otros servidores de Lolth conocen esta cualidad de los *escarabeos del colmillo*, así que no escatiman ningún esfuerzo para atraer al servicio de Lolth a cualquiera que se haya fusionado con uno de ellos. La mayoría de los PNJs colmillo de Lolth trabajarán para clérigos de la Reina araña, pero existen unos pocos renegados que aunque quieren

el poder de las arañas no desean inclinarse ante Lolth. Los servidores de la Reina araña rastrean constantemente a estos personajes, intentando o bien atraerlos al servicio de Lolth o asesinarlos para recuperar los *escarabeos del colmillo*.

Debido a que un colmillo de Lolth comienza su carrera liberando los secretos de un *escarabeo del colmillo*, debe ser capaz de engañar al artefacto para que le considere como una araña. Esta limitación deja esta clase abierta solamente a personajes con rangos en la habilidad Usar objeto mágico. Incluso los más poderosos magos y hechiceros tratarán en vano de hacer que los *escarabeos del colmillo* funcionen de esta manera; requiere el tanteo intuitivo (y la suerte) de alguien que sabe como embaucar a los objetos mágicos.

Dado de golpe: d6

TABLA 1-1: EL COLMILLO DE LOLTH

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Cambios físicos
1.º	+0	+0	+2	+0	Bonif. de habilidades	La piel se oscurece
2.º	+1	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6	Las extremidades se alargan
3.º	+2	+1	+3	+1	Mordisco arácnido	La mandíbula se desencaja para permitir ataques de mordisco
4.º	+3	+1	+4	+1	Velocidad trepando 20'	Los ojos se agrandan y se vuelven multifacetados
5.º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6	Los dedos y pulgares se alargan
6.º	+4	+2	+5	+2	Armadura natural +2, visión arácnida	zonas de piel áspera, pelo negro cubre el cuerpo, los ojos desarrollan visión arácnida
7.º	+5	+2	+5	+2	Convocar plaga	La espalda se encorva
8.º	+6	+2	+6	+2	Ataque furtivo +3d6	El dedo más pequeño o el pulgar de cada extremidad se atrofian y desaparecen sin daño
9.º	+6	+3	+6	+3	Extremidades arácnidas	Crecen miembros adicionales de aspecto arácnido
10.º	+7	+3	+7	+3	Armadura natural +4, sabandija	Una quitina de insecto cubre la piel

Escarabeo del colmillo

Un cristal modelado como un colmillo pende de un bucle de cadena de plata finamente labrada en el centro de este medallón con forma de tela de araña. Cuando la cadena se utiliza para fijar el escarabeo del colmillo en torno a la unión del cefalotórax (cabeza) y el abdomen de una araña monstruosa, la criatura puede escuchar los oscuros susurros de Lolth en su subconsciente. Esto le proporciona un conocimiento instintivo de lo que sucederá al siguiente instante, lo cual se manifiesta en un bonificador +1 introspectivo en las tiradas de ataque.

Debido a que el *escarabeo del colmillo* está diseñado para arañas, no resulta útil para la mayoría de los aventureros. Alguien que no sea una araña puede hacer funcionar el *escarabeo del colmillo* con una prueba con éxito de Usar objeto mágico (CD 25), pero esto provocará la fusión permanente con el cuello del usuario, cerca de la garganta. Nada menor que la muerte del portador puede quitarlo.

Aunque el *escarabeo del colmillo* garantiza al que lo lleva el mismo bonificador de ataque que daría a una araña, también inicia una terrible metamorfosis que transformará con el tiempo al portador en una abominación semiarácnida. En el momento en que el escarabeo se fija, los caninos del portador se alargan, y un pelo negro y basto le aparece en la parte de atrás del cuello. No hay más cambios hasta que se obtienen niveles en la clase de prestigio de colmillo de Lolth (ver Cambios físicos a la derecha).

Nivel de lanzador: 5.; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso; adivinación; *Precio de mercado:* 3.500 po; *Peso:* —.

Prerrequisitos

Para estar cualificado para hacerse colmillo de Lolth, un personaje debe cumplir lo siguiente.

Alineamiento: cualquiera ni legal ni bueno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Usar objeto mágico 10 rangos.

Especial: el personaje debe adquirir un *escarabeo del colmillo* y hacerlo funcionar con una prueba con éxito de Usar objeto mágico (CD 25). Esto le proporciona los beneficios del objeto (ver barra lateral) y lo une permanentemente a su cuello.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas del colmillo de Lolth (y su característica clave) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Equilibrio (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Píruetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Trepar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modif. de Inteligencia

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio colmillo de Lolth:

Competencia con armas y armaduras: un colmillo de Lolth no gana nuevas competencias con armas ni con armaduras.

Bonificadores de habilidades: como aptitud extraordinaria, el colmillo de Lolth gana un bonificador +2 de competencia en las pruebas de Trepar y Saltar. Adicionalmente, los susurros de Lolth le proporcionan claves inconscientes sobre el funcionamiento de la magia, otorgándole un bonificador +4 introspectivo en las pruebas de Usar objeto mágico. Este bonificador es una aptitud sobrenatural.

Ataque furtivo: el colmillo de Lolth gana la aptitud de ataque furtivo (ver la sección Picaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*) a nivel 2., si no la tenía ya. Inicialmente obtiene un daño adicional de +1d6 con este ataque, que aumenta a +2d6 a nivel 5. y a +3d6 a nivel 8. Si ya poseía la aptitud de ataque furtivo de una clase anterior, los bonificadores de daño se apilan.

Mordisco arácnido: el colmillo de Lolth puede desencajar su mandíbula y morder con sus dientes afilados como cuchillas con una acción de ataque. Su mordisco es un ataque natural que inflige 1d6 puntos de daño si es de tamaño Mediano, o 1d4 puntos de daño si es Pequeño. Esta acción no provoca un ataque de oportunidad por parte del enemigo del colmillo de Lolth. Si utiliza la acción de ataque completo, puede realizar sus ataques normales con arma y

utilizar el mordisco como un ataque natural secundario, con la penalización estándar de -5.

Velocidad trepando 20' (Ex): a nivel 4., el colmillo de Lolth puede trepar por muros y techos a una velocidad de 20', igual que lo haría la araña monstruosa en la que se está transformando lentamente. Esta aptitud le proporciona un bonificador +8 racial en pruebas de Trepar.

Armadura natural: a nivel 6., la piel del personaje se endurece, proporcionándole un bonificador +2 natural a la armadura. A nivel 10., su piel se solidifica para formar un caparazón quitinoso, aumentando este bonificador natural a la armadura hasta +4.

Visión arácnida (Ex): a nivel 6., el colmillo de Lolth gana una mayor agudeza visual, que se refleja en un bonificador +4 de capacidad en pruebas tanto de Avistar como de Buscar. Además, gana visión en la oscuridad con un alcance de 60'. Si ya poseía visión en la oscuridad como un rasgo de clase o una aptitud racial, los alcances no se apilan.

Convocar plaga (St): tres veces al día, un colmillo de Lolth de nivel 7.º o superior puede convocar y dirigir una legión de arañas normales para que realicen sus mandatos. Esta aptitud funciona exactamente igual que el conjuro de *convocar plaga* lanzado por un druida del mismo nivel que el del personaje en la clase de prestigio de colmillo de Lolth. El enjambre siempre está compuesto por arañas, y puede ser dirigido mediante una acción equivalente a moverse, desplazándose a una velocidad de 30'.

Extremidades arácnidas (Ex): a nivel 9., el colmillo de Lolth finalmente desarrolla dos pares más de extremidades, que emergen de su espalda o de los lados del tronco cuando son requeridos, siendo completamente retráctiles. Extender o retraer las extremidades arácnidas es una acción equivalente a moverse que no provoca ataques de oportunidad. Las piernas arácnidas del colmillo de Lolth están terminadas en garras simples que pueden sostener armas y otros objetos de modo normal, aunque son incapaces de la manipulación delicada que requiere el lanzamiento de conjuros o las habilidades basadas en la Destreza, como Abrir cerraduras y Hurtar. A pesar de sus extremidades adicionales, el colmillo de Lolth sigue estando limitado a una acción estándar por salto. Puede, sin embargo, como parte de una acción de ataque completo, realizar un ataque secundario natural con cada una de sus patas arácnidas terminadas en garras, con la penalización estándar de -5. Sus garras infligen 1d4 puntos de daño si es de tamaño Mediano, o 1d3 puntos de daño si es Pequeño. El colmillo de Lolth puede adquirir las dotes de Multidextrismo y Combate con múltiples armas si desea utilizar sus garras con mayor efectividad o esgrimir armas con varios miembros.

A nivel 10., las extremidades arácnidas del colmillo de Lolth se han vuelto lo suficientemente largas y fuertes como para propulsarlo hacia delante. Si dedica dos de sus patas arácnidas completamente a la locomoción, su velocidad por tierra y trepando aumentan cada una en 20'.

Sabandija (Ex): a nivel 10., el tipo de criatura del colmillo de Lolth cambia a sabandija, aunque retiene sus valores anteriores de Inteligencia, tipo de Dado de Golpe y aptitudes. Como sabandija, se vuelve inmune a los efectos que influyen a la mente (*hechizos*, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos en la moral).

Cambios físicos: con cada nivel obtenido como colmillo de Lolth, el cuerpo del personaje sufre una metamorfosis. Con

la excepción de la mandíbula desencajada y las extremidades arácnidas adicionales (los cuales proporcionan ataques especiales, como se ha detallado más arriba), todos estos cambios son meramente estéticos, pero permanentes. Estos rasgos de aspecto arácnido no modifican el valor del Carisma o las habilidades interpersonales, pero el DM tiene la posibilidad de imponer penalizadores de circunstancia en cualquier prueba que implique la interacción con criaturas que puedan encontrar esos cambios aterradores. Un colmillo de Lolth astuto tratará de evitar estas situaciones llevando un *sombrero de disfraz* o empleando algún otro tipo de magia que altere su apariencia.

DESCUBRIDOR REAL

Los monarcas de Keoland siempre han disfrutado adquiriendo conocimientos sobre otras tierras y culturas, pero la relevancia de los asuntos de estado suelen mantenerles atados al salón del trono. Por ello, durante años han patrocinado equipos de exploradores de elite que viajan a lo largo y ancho del mundo, regresando para entregar informes de lejanas maravillas. Gracias a ello, la biblioteca real de Keoland tiene la mejor selección de mapas del mundo, así como una fascinante serie de diarios conocidos como *Actas de la Real Sociedad de Descubridores*.

Debido a que las *Actas* con frecuencia se utilizan en las clases de geografía, muchos hijos de nobles permanecen despiertos durante la noche, soñando con escalar montañas en compañía de Ahn Balic o con cazar lobos terribles albinos con Istai Solbendito. Sin embargo, los exámenes de entrada en la Real Sociedad de Descubridores son muy rigurosos. Para ser aceptado, un solicitante debe no solo demostrar un extenso conocimiento de geografía y poseer impecables habilidades como cartógrafo, sino que también debe causar una buena impresión al comité de admisión de la sociedad con relatos comprobables de alguna exploración de particular interés.

Los geógrafos de salón no suelen sobrevivir a las exploraciones en terreno salvaje, así que la mayoría de los descubridores reales eran con anterioridad bardos o pícaros. Los aventureros que se encuentran en mitad de sus propias exploraciones a veces encuentran PNJs descubridores reales, que pueden tanto buscar consejo como ofrecerlo. Además de esto, muchos contratan bandas de aventureros para tratar con los habitantes más peligrosos de las zonas que están explorando.

Los descubridores reales también pagan buenas

cantidades por ejemplares de cualquier mapa que los aventureros puedan tener de alguna región hasta ese momento inexplorada.

Dados de golpe: d8

Prerrequisitos

Para estar cualificado para hacerse descubridor real, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Habilidades: Descifrar escritura 5 rangos, Intuir dirección 8 rangos, Oficio (cartógrafo) 8 rangos, Supervivencia 5 rangos.

Dotes: Alerta, Aguante.

Especial: el personaje debe ser admitido en la Real Sociedad de Descubridores. Esto requiere reunir todos los requisitos listados arriba, así como presentar un informe comprobable de una exploración significativa al consejo de revisión de la sociedad. Este informe debe incluir, como mínimo, un mapa detallado de la zona explorada, descripciones de la flora y la fauna nativa, una narración de encuentros con los habitantes del área, y una reliquia significativa (preferiblemente mágica) recuperada para el museo de la sociedad.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas del descubridor real (y su característica clave) son Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (ninguna), Intuir dirección (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Montar (Des), Nadar (Fue),

Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (geografía) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), Trato con animales (Car), Tregar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Todos los siguientes son rasgos de clase de la clase de prestigio descubridor real:

Competencia en armas y armaduras: el explorador real gana

Las Actas de la Real Sociedad de Descubridores

Debido a que están escritos a mano y repletos de mapas, los ejemplares de las *Actas de la Real Sociedad de Descubridores* son raras. Por ello, son un descubrimiento increíble para un personaje en busca de aventura (y tesoro). Cada número bimestral contiene al menos un largo informe sobre una tierra lejana, normalmente escrito como una serie de entradas de un diario. Los mapas pertinentes están incluidos, así como otros datos reunidos durante la exploración. Informes más breves sobre exploraciones en curso aparecen en la sección aparte "Cartas desde la distancia".

Sin embargo, la parte más interesante de las *Actas* está cerca del final de cada número. La sección "Anotaciones" ofrece vivos debates según los descubridores van preguntando, cuestionando o alabando los informes de números anteriores. La sección de la "Orden del cuento con moraleja" siempre ofrece una explicación de primera mano sobre algún tipo de desventura, cómica o trágica, sufrida por un descubridor real. La Orden del cuento con moraleja no es una verdadera orden de caballería, por supuesto, pero muchos descubridores reales tienen un extraño orgullo en ser miembros. Después de todo, un explorador tiene que sobrevivir para contar un cuento con moraleja.



TABLE 1-2: EL DESCUBRIDOR REAL

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	Conocimiento de descubridor, idioma adicional
2.º	+1	+3	+3	+0	Prueba de descubridor (Diplomacia), Rastrear
3.º	+2	+3	+3	+1	Idioma adicional, valentía
4.º	+3	+4	+4	+1	Prueba de descubridor (Averiguar intenciones)
5.º	+3	+4	+4	+1	Bonificador a Buscar, idioma adicional
6.º	+4	+5	+5	+2	Orientación perfecta, prueba de descubridor (Reunir Información)
7.º	+5	+5	+5	+2	Idioma adicional, maestría en habilidades
8.º	+6	+6	+6	+2	Prueba de descubridor (Inutilizar mecanismo)
9.º	+6	+6	+6	+3	Idioma adicional, sin miedo
10.º	+7	+7	+7	+3	Prueba de descubridor (Usar objeto mágico)

competencia en un arma exótica de su elección. No obtiene ninguna otra competencia en armas o armaduras.

Lenguajes adicionales: a 1.º nivel y en cada nivel impar de explorador real tras este, el personaje obtiene un lenguaje adicional a su elección de la Tabla 4-6 en el *Manual del Jugador*.

Conocimiento de descubridor: un descubridor real tiene una posibilidad de conocer prácticamente cualquier cosa, bien por sus propias experiencias o por los relatos de sus compañeros descubridores. Esta habilidad funciona exactamente igual que el conocimiento de bardo (ver la sección del Bardo en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), salvo en que el modificador a la prueba es igual al nivel de explorador real + su modificador de Inteligencia. Los niveles de bardo se apilan con los niveles de explorador real a efectos de determinar este modificador.

Prueba de descubridor: el descubridor real realiza una prueba de Saber (Geografía) (CD 15) una vez al mes o cada vez que viaje a una nueva cultura. Si tiene éxito significa que puede usar su conocimiento de la cultura que está visitando para su beneficio, ganando un bonificador de circunstancia en ciertas pruebas de habilidad. A 2.º nivel, este bonificador se aplica solamente a pruebas de Diplomacia. Por cada dos niveles de descubridor real tras este, el bonificador se va aplicando a una habilidad adicional, tal y como se muestra en la tabla 1-5. Estos bonificadores de circunstancia permanecen hasta su siguiente prueba de Saber (Geografía). Para culturas especialmente lejanas o aisladas, el DM puede aumentar la CD de la prueba de Saber (Geografía) a 20 o más.

Rastrear: a 2.º nivel, el explorador real gana Rastrear como una dote adicional.

Valentía: un descubridor real de nivel 3.º o superior gana un bonificador +4 de moral en salvaciones de Voluntad contra efectos de *miedo*.

Bonificador a Buscar: a nivel 5.º, un descubridor real gana un bonificador +2 de capacidad en pruebas de Buscar y Supervivencia realizadas para encontrar un camino, incluyendo las pruebas para encontrar puertas secretas y seguir rastros.

Orientación perfecta: un descubridor real de nivel 6.º o superior automáticamente tiene éxito en pruebas de Supervivencia e Intuir la dirección para evitar perderse, y los conjueros de *labyrintho* no le afectan.

Maestría en habilidades: a nivel 7.º y superior, un descubridor real puede utilizar sus habilidades de un modo fiable incluso bajo circunstancias adversas. Cuando se cualifique para esta aptitud, debe seleccionar un número de habilidades en las que

adquirir maestría igual a 3+ su modificador de Inteligencia. Cuando realice una prueba con cualquiera de estas habilidades, el personaje puede elegir 10 incluso si el peligro y las distracciones impedirían normalmente que lo hiciera.

Sin miedo (Ex): un descubridor real de nivel 9.º o superior es inmune a los efectos del *miedo*.

FORAJIDO DE LA SENDA CARMESI

Con frecuencia se comenta que tú no eliges la senda carmesí; ella te elige a ti. "La senda carmesí" es como el folklore suele referirse a la vida de los forajidos, ya que es sangrienta y peligrosa. Porque aunque tú puedes haber llegado a ser un forajido sin haber cometido realmente ningún delito, la mayoría son indudablemente responsables de su destino.

El forajido de la senda carmesí está totalmente desconectado de la sociedad normal. Cualquiera es libre de matarlo sin ninguna represalia legal, porque un edicto de fuera de la ley ha revocado su derecho a un juicio justo. Sea o no sea realmente culpable de los crímenes que se le atribuyen, hay una recompensa por poner su cabeza en una pica o colgarlo en un cruce de caminos.

Un forajido de la senda carmesí puede ser un revolucionario fracasado, un leal seguidor de algún gobernante depuesto o simplemente un individuo ordinario que enfureció a la persona equivocada en el momento equivocado. Con una sentencia de muerte flotando sobre su cabeza, ha decidido vivir fuera de las leyes de la sociedad, robando a todos los que se cruzan en su camino, salvo aquellos que se encuentran bajo su protección especial (ver la barra lateral sobre El Código del Forajido).

Personajes de muchas clases pueden encontrarse convertidos en forajidos, pero algunos se adaptan mejor que otros a ello. Los pícaros son excelentes en el sigilo, y los exploradores en la vida en el campo, ambas habilidades muy útiles para planear emboscadas. Los bardos, por otra parte, confían sobre todo en su reputación y en las leyendas sobre sus hazañas para hacer que los viajeros se separen pacíficamente de sus bienes. Un monje solitario expulsado de su orden puede ser un forajido muy efectivo, así como un paladín que se haya enfrentado a una administración corrupta y elegido los bosques como un camino final y desesperado para volver las cosas a su sitio. Los bárbaros normalmente carecen de la sutileza necesaria para hacer de éste su modo de vida.

Dados de golpe: d6

Prerrequisitos

Para hacerse forajido de la senda carmesí, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: ++

Habilidades: Disfrazarse 5 rangos, Engañar 5 rangos, Intimidar 5 rangos, Montar 5 rangos, Reunir información 5 rangos.

Dotes: Iniciativa mejorada, Pericia

Especial: una autoridad legal apropiada debe haber declarado fuera de la ley al personaje, aunque no es necesario que sea realmente culpable de ninguno de los crímenes que se le atribuyen. Además, el personaje debe prometer adherirse al código del forajido (ver barra lateral).

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas del forajido de la senda carmesí (y su característica clave) son Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Intuir dirección (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), Tregar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Inteli-gencia.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase de la clase de prestigio forajido de la senda carmesí

Competencia con armas y armaduras: un forajido de la senda carmesí tiene competencia con armas simples, un arma marcial de su elección, y un arma exótica (la red), así como con armadura ligera.

Emboscar: durante un asalto de sorpresa, el forajido puede realizar un ataque contra cualquier objetivo que todavía no haya actuado. Si tiene éxito, un ataque realizado por un forajido de la senda carmesí de nivel 1.º inflige +1d6 puntos de daño extra.

Esta cantidad se incrementa en +1d6 puntos por cada dos niveles adicionales de forajido. Las criaturas inmunes a los ataques furtivos (como muertos vivientes, constructos, cienos y plantas) tampoco son vulnerables a este daño especial. Un ataque a distancia inflige el daño adicional sólo si el blanco está a un máximo de 30'. Si el personaje ya poseía la habilidad de ataque furtivo debido a una clase previa, el daño extra por emboscar se apila con el daño de ataque furtivo, pero solamente si las condiciones son también adecuadas para un ataque furtivo.

Vida en la senda carmesí: el forajido ha aprendido mucho del tiempo pasado al otro lado de la ley. A nivel 2.º y de nuevo a nivel 5.º, puede elegir una de las siguientes dotes adicionales: Alerta, Ataque al galope, Ataque de torbellino, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Disparar desde una montura, Pisotear, Sutileza con un arma. Los prerrequisitos se aplican del modo normal a estas elecciones.

Evasión: a nivel 3.º, el forajido gana la aptitud de evasión (ver la sección del Pícaro en el capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si es que todavía no la poseía.

La suerte del fugitivo: a nivel 4.º, el forajido de la senda carmesí gana un bonificador +1 de suerte en todos los tiros



TABLA 1-3: EL FORAJIDO DE LA SENDA CARMESÍ

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	Emboscar +1d6
2.º	+1	+3	+3	+0	Vida en la senda carmesí
3.º	+2	+3	+3	+1	Emboscar +2d6, evasión
4.º	+3	+4	+4	+1	La suerte del fugitivo, Liderazgo
5.º	+3	+4	+4	+1	Emboscar +3d6, vida en la senda carmesí
6.º	+4	+5	+5	+2	Evasión mejorada, la suerte del fugitivo
7.º	+5	+5	+5	+2	Desarmar a distancia, emboscar +4d6
8.º	+6	+6	+6	+2	Leyenda
9.º	+6	+6	+6	+3	Emboscar +5d6, la suerte del fugitivo
10.º	+7	+7	+7	+3	Engañar a la muerte

de salvación, y un bonificador +2 de suerte en las pruebas de Escapismo. Estos bonificadores se incrementan hasta +2 y +4 a nivel 6.º, y hasta +3 y +6 a nivel 9.º.

Liderazgo: también a nivel 4.º, el forajido gana Liderazgo como una dote adicional y comienza a atraer una banda de allegados y seguidores de ideología similar. Estos pueden oscilar desde gente a la que perdonó en un encuentro anterior (ver la barra lateral sobre el código del forajido) hasta posibles lugartenientes atraídos por su creciente reputación entre los plebeyos sin hogar a los que protege.

Algunos de estos allegados y seguidores pueden unirse al forajido en su guarida y operar abiertamente a su lado, mientras que otros pueden ayudarle proporcionándole casas seguras, coartadas, suministros, y posiblemente incluso identidades encubiertas cuando lo necesite.

Después de todo, un forajido que entra en una ciudad donde hay un precio por su cabeza tiene más posibilidades de mantener su cobertura si tiene un buen disfraz y unos cuantos compañeros de aspecto inocente.

Evasión mejorada: a nivel 6.º, el forajido gana la aptitud de evasión mejorada (ver la sección del Pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si todavía no la poseía.

Desarmar a distancia: a nivel 7.º, el forajido puede utilizar ataques a distancia para desarmar oponentes dentro de un alcance de 30'. Esto no provoca un ataque de oportunidad del defensor, salvo que lo provoque un ataque a distancia normal (si el forajido y el objetivo están adyacentes, por ejemplo). Sin importar el arma a distancia que el forajido esté usando, cuanta como un arma de tamaño Mediano a una mano a efectos de la prueba enfrentada para desarmar. El forajido no puede perder su arma durante este intento.

Leyenda: a nivel 8.º, la reputación del personaje le proporciona un bonificador +4 de circunstancia en pruebas de Engañar, Diplomacia, Reunir información e Intimidar. Este bonificador se aplica sólo cuando se está interactuando abiertamente con alguien que conoce la reputación, no cuando el forajido está disfrazado o es por cualquier otro motivo desconocido para aquellos con los que está tratando. Además, la

situación del forajido como leyenda cuenta como "gran prestigio" a efectos de adquirir allegados y seguidores con la dote de Liderazgo.

Engañar a la muerte (Ex): a nivel 10.º, un forajido de la senda carmesí obtiene la aptitud extraordinaria de evitar un golpe fatal. Esto refleja la dificultad inherente de llevar la carrera de cualquier saltador de caminos verdaderamente inigualable a su final definitivo. La aptitud de engañar a la muerte funciona exactamente igual que el rodar a la defensiva del pícaro (ver la sección del Pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), salvo en que cualquier fuente de daño (incluidos conjuros y trampas) puede ser evitada, y que el forajido no necesita ser consciente del ataque con antelación. Una vez al día, puede realizar un TS de Reflejos (CD= daño infligido) para recibir la mitad del daño de un ataque, conjuro, o cualquier otro efecto que de otro modo le reduciría a 0 o menos puntos de golpe. Si el efecto dirigido hacia él permite un TS de Reflejos para medio daño, la aptitud de forajido de evasión mejorada funciona de modo normal, pero esta evasión mejorada no le ayuda en ningún otro modo a engañar a la muerte.

Por supuesto, un forajido poco escrupuloso que sabe que alguien está a punto de arrasar su guarida puede utilizar su habilidad de Disfraz para cambiar las ropas con uno de sus secuestrados. Entonces lo único que tiene que hacer es fingirse muerto por alguna herida relativamente menor (una que sin embargo causaría suficiente daño como para matar al secuestrado) y hacer una salida discreta tan pronto como sus "asesinos" estén ocupados en otra parte. Tretas de este tipo con frecuencia ayudan a alargar la carrera del forajido.

LADRÓN ACRÓBATA

Como cualquier gremio de gran tamaño, un gremio de ladrones tiene muchos especialistas entre sus filas (cortabolsas, rateros, timadores e incluso ladrones de guante blanco). Pero ninguno de estos tiene el prestigio de un ladrón acróbata, el ladrón superlativo de los pisos superiores que es infamemente conocido por sus audaces huidas a través de los tejados de la ciudad.

La especialidad del ladrón acróbata es entrar y salir de sitios a los que nadie más podría acceder. Si la casa del Gremio de Joyeros tiene todas las entradas a nivel de la calle cerradas con llave y bien vigiladas, el ladrón acróbata simplemente salta a lo más alto del edificio desde el tejado de una posada

El código del forajido

Cada forajido de la senda carmesí debe elegir un grupo (sujeto a la aprobación del DM) que es inmune a sus depredaciones. Por ejemplo, los Piratas de Penzance se niegan a robar a los huérfanos, mientras que Robin Hood ayudaba a los pobres. Algunos forajidos no roban a los miembros del sexo opuesto, de su propia raza o del clero. Por ello, el grupo que tiene esta inmunidad transforma al forajido en un ídolo y le ayuda en tiempos difíciles. Por ejemplo, miembros del grupo elegido pueden proporcionarle un lugar para esconderse o enviar a sus perseguidores en la dirección equivocada. Un forajido que de modo intencionado causa daño a un miembro de su grupo elegido debe expiar sus faltas (ver el conjuro *expiación* en el *Manual del Jugador*). Hasta que no haya completado su penitencia pierde todos los rasgos de la clase de prestigio, salvo la competencia en armas y armaduras.

cercana, lanza un garfio al minarete más alto, corre por la cuerda tendida hasta una ventana cerrada y rápidamente abre la cerradura. Y si su huida se tuerce una vez que tiene el botín, su estilo de combate gimnástico le mantiene alejado de cualquier encuentro doloroso.

La mayoría de los ladrones acróbatas empiezan como picares y trabajan para ascender en los rangos del gremio. Miembros de otras clases (especialmente el bárbaro y el ilusionista) encuentran también con frecuencia atractivas las habilidades acrobáticas y de escalada de la clase de prestigio de ladrón acróbata.

Los grupos de aventureros a veces se encuentran a un PNJ ladrón acróbata en medio de algún crimen. En otras ocasiones, por el contrario, un ladrón acróbata contrata aventureros para que le ayuden en algún asunto especialmente peligroso, o incluso para crear una distracción mientras trabaja.

Dados de golpe: d6

Prerrequisitos

Para hacerse ladrón acróbata, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Equilibrio 8 rangos, Piruetas 8 rangos, Saltar 8 rangos, Tregar 8 rangos.

Especial: el personaje debe tener la aptitud de evasión, y debe ser un miembro de prestigio del gremio local de ladrones.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas de la clase ladrón acróbata (y su característica clave) son Abrir cerraduras (Des), Arte (Sab), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Germanía (Sab), Interpretar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Tasación (Int), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Intelecto

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase para el ladrón acróbata:

Competencias con armas y armaduras: el ladrón acróbata es competente con todas las armas sencillas. El ladrón acróbata no puede utilizar ninguno de sus rasgos de clase si lleva una armadura más pesada que la ligera, con la excepción del ataque furtivo.

Levantarse (Ex): un ladrón acróbata puede ponerse en pie desde una posición tumbada mediante una acción gratuita.

Salto ilimitado (Ex): la altura de un ladrón acróbata no limita su distancia de salto (horizontal o vertical).

Equilibrio veloz (Ex): a nivel 2^o, el ladrón acróbata gana la aptitud de mantenerse en equilibrio fácilmente en superficies precarias. Una prueba con éxito de Equilibrio (Para las CDs, consulta la descripción de la habilidad de Equilibrio en el capítulo 4 del *Manual del Jugador*) le permite moverse en estas condiciones a su velocidad normal, en lugar de a la mitad de la velocidad.

Derribo mejorado: a nivel 2^o, el ladrón acróbata gana Derribo mejorado como una dote adicional, incluso si no posee la dote prerequisite de Pericia.



TABLA 1-4: EL LADRÓN ACRÓBATA

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Levantarse, salto ilimitado
2.º	+1	+0	+3	+0	Derribo mejorado, equilibrio veloz
3.º	+2	+1	+3	+1	Caída ralentizada (20'), evasión mejorada
4.º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +1d6, bonificador a combatir a la defensiva
5.º	+3	+1	+4	+1	Carga volteando, trepar rápido
6.º	+4	+2	+5	+2	Defensa tumbado, caída ralentizada (30')
7.º	+5	+2	+5	+2	Rodar a la defensiva
8.º	+6	+2	+6	+2	Moverse por cualquier parte
9.º	+6	+3	+6	+3	Ataque furtivo +2d6, caída ralentizada (40')
10.º	+7	+3	+7	+3	Luchar en cualquier parte

Evasión mejorada (Ex): a nivel 3.º, el ladrón acróbata gana evasión mejorada (ver la sección del Pícaro en el capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si es que aún no la tenía.

Caída ralentizada (Ex): a nivel 3.º, el ladrón acróbata gana la aptitud de caída ralentizada (ver la sección del Monje en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*). Inicialmente, recibe daño por caídas como si hubiese caído desde 20' menos de su caída real. La distancia de caída que puede ignorar se incrementa en 10' por cada tres niveles de ladrón acróbata obtenidos. Si el personaje ya poseía la aptitud de caída ralentizada de una clase anterior, las distancias no se apilan.

Bonificador a combatir a la defensiva: el hecho de que el ladrón acróbata esté continuamente girando y volteando hace difícil acertarle. Cuando combate a la defensiva, gana un bonificador +4 de esquivar a la CA en lugar del bonificador +2 normal o el bonificador +3 por tener 5 o más rangos en Piruetas. Cuando realiza la acción estándar de defensa total, gana un bonificador +8 de esquivar en lugar del bonificador +4 habitual o del +6 por tener 5 o más rangos en Piruetas.

Ataque furtivo: el ladrón acróbata gana la aptitud de ataque furtivo (ver la sección del Pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*) a nivel 4.º, si todavía no la tenía. Obtiene inicialmente un +1d6 a su ataque, que aumenta a +2d6 a nivel 9.º. Si ya poseía la aptitud de ataque furtivo, los bonificadores de daño se apilan.

Carga volteando: mediante una serie de volatinas y volteretas en línea recta dirigidos hacia un enemigo a 10' o más de distancia, un ladrón acróbata de al menos nivel 5.º puede realizar un ataque de carga atípico, ganando el bonificador +2 estándar a las tiradas de ataque y la penalización de -2 a la CA por una carga. Ejecutar la carga volteando requiere una prueba de Piruetas (CD 20). El éxito significa que el ladrón acróbata inflige el daño de un ataque furtivo a su blanco con un impacto con éxito; el fallo implica que consigue los resultados normales de una carga pero no logra el daño por ataque furtivo.

Trepar rápido (Ex): a nivel 5.º, el ladrón acróbata es ya un experto escalador. Una prueba con éxito de Trepar le permite moverse a su velocidad completa en lugar de a la mitad de su velocidad en una situación que normalmente requeriría este tipo de prueba. Trepar rápido cuenta como una acción miscelánea de asalto completo.

Defensa tumbado: a nivel 6.º, el ladrón acróbata está acostumbrado a rodar y girar en el suelo. Los oponentes que le ataquen mientras está tumbado no obtienen el bonificador de ataque de +4 que normalmente recibirían.

Rodar a la defensiva: a nivel 7.º, el ladrón acróbata gana la aptitud de rodar a la defensiva (ver la sección del Pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si es que todavía no la tenía.

Moverse por cualquier parte (Ex): a nivel 8.º, un ladrón acróbata puede moverse con normalidad incluso mientras se mantiene en equilibrio en una superficie precaria o trepando. En cualquier caso mueve su velocidad normal con cada acción equivalente a moverse y puede incluso correr si así lo desea, mientras lo haga en línea recta. Además de esto, puede elegir 10 en todas las pruebas de Trepar y Equilibrio, si no está enzarzado en combate cuerpo a cuerpo.

Luchar en cualquier parte (Ex): a nivel 10.º, el ladrón acróbata puede luchar con normalidad incluso mientras está trepando o manteniéndose en equilibrio sobre algo. Esto quiere decir, por ejemplo, que un ladrón acróbata puede trepar unos pocos pies por un muro para obtener el bonificador de ataque por terreno más alto mientras está enzarzado en combate cuerpo a cuerpo. Debe, sin embargo, mantener al menos una mano libre para trepar.

MAESTRO DE ESPÍAS

Algunos aventureros se vanaglorian de su reputación (mientras más conocidas son sus proezas, más felices son). En contraste con ellos, el maestro de espías prefiere evitar la atención. Realiza su trabajo discretamente y en privado, manteniéndose lejos del escrutinio público. Para disipar las posibles sospechas, con frecuencia mantiene identidades falsas, pretendiendo ser un miembro de cualquier otra clase de personaje, típicamente aquella en la que comenzó su carrera.

Los maestros de espías raras veces son populares, pero mientras las naciones desconfían unas de otras, habrá trabajo para aquellos que pueden conseguir información que otros preferirían mantener oculta. Un gobernante que públicamente proclama aborrecer a los maestros de espías, secretamente tiene en nómina a un grupo de ellos, aunque sea tan sólo para proteger sus propios secretos de los maestros de espías de otras naciones. El secretismo inherente en esta profesión y su alto índice de mortandad hace imposible determinar cuántos maestros de espías se encuentran en activo en una zona en un momento dado.

Los pícaros se convierten en excelentes maestros de espías debido a su generosa selección de habilidades y a su propensión al sigilo. De un modo similar, los exploradores tienen una clara ventaja cuando operan como maestros de espías en entornos naturales. En realidad, sin embargo, personajes de todas

las clases pueden convertirse en maestro de espías: mientras más impensable pueda parecer la combinación, mejor tapadera proporciona. Algunos magos y hechiceros utilizan su conocimiento de conjuros como cobertura para sus subterfugios, y algunos bárbaros son mucho más sutiles de lo que pueda parecer. Un maestro de espías puede tener cualquier alineamiento. Van desde mercaderes de información que solamente se sirven a sí mismos y venden sus servicios al mejor postor, hasta topos guiados por altos principios que penetran y destruyen organizaciones corruptas.

Para el maestro de espías es importante mantener sus emociones personales alejadas de las relaciones profesionales, ya que debe estar preparado para liquidar incluso a alguien cercano sin un segundo de duda, si así se le ordena. La traición es su modo de vida, y su lealtad está siempre ligada a su misión, no a la gente con la que se encuentra durante el transcurso de ésta.

A veces un maestro de espías considera oportuno infiltrarse en un grupo de aventureros que se dirija a la zona donde le espera su verdadera misión.

Dados de golpe: d8

Prerrequisitos

Para hacerse maestro de espías, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Ataque base: +5

Habilidades: Engañar 5 rangos, Germanía 5 rangos, Reunir información 5 rangos.

Dotes: Soltura con una habilidad (Engañar).

Especial: el personaje debe tener 5 rangos en dos de las habilidades de la siguiente lista: Averiguar intenciones, Diplomacia, Disfrazarse y Falsificar.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas de la clase de prestigio maestro de espías (y su característica clave) son Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar

(Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int), Falsificar (Int), Germanía (Sab), Hablar un idioma, Hurtar (Des), Intimidar (Car), Inutilizar Mecanismo (Int), Leer los labios (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piroetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 8 + modificador de Inteligencia

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio maestro de espías.

Competencia con armas y armaduras: un maestro de espías es competente con armaduras ligeras e intermedias, y con todas las armas sencillas y marciales.

Identidad secreta: un maestro de espías típico desea mantener su verdadera profesión en secreto, así que pretende ser un simple pícaro, explorador o cualquier otra cosa. Además de aplacar las sospechas de sus compañeros, mantener una identidad falsa lleva a que los oponentes subestimen al maestro de espías hasta que es demasiado tarde. A nivel 1.º, un maestro de espías establece una identidad falsa específica (como Murek, el sastre de Sumberton). Mientras opere bajo esa identidad, gana un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Disfrazarse, y un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Engañar y Reunir información. A nivel 4.º y de nuevo a nivel 7.º, el maestro de espías puede mantener una identidad falsa adicional, que le proporciona los mismos bonificadores de circunstancia que la primera.



TABLA 1-5: EL MAESTRO DE ESPÍAS

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+2	Ataque furtivo +1d6, identidad secreta, rangos obligatorios
2.º	+1	+0	+3	+3	Alineamiento indetectable, rangos obligatorios
3.º	+2	+1	+3	+3	Cambio relámpago, esquiva asombrosa (bonif. Des a la CA), rangos obligatorios
4.º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6, identidad secreta, rangos obligatorios
5.º	+3	+1	+4	+4	Descubrir escudriñamiento, mente escurridiza, rangos obligatorios
6.º	+4	+2	+5	+5	Esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado), rangos obligatorios
7.º	+5	+2	+5	+5	Ataque furtivo +3d6, identidad secreta, rangos obligatorios
8.º	+6	+2	+6	+6	Cobertura profunda, escuchar subarmónicos, rangos obligatorios
9.º	+6	+3	+6	+6	Ensondecador de detecciones, lenguaje corporal reactivo, rangos obligatorios
10.º	+7	+3	+7	+7	Mente en blanco, rangos obligatorios

Si el maestro de espías desea "retirar" una identidad falsa y desarrollar una nueva, debe emplear una semana en rigurosas prácticas de sutiles entonaciones vocales y lenguaje corporal antes de obtener los bonificadores. Las identidades falsas no proporcionan por sí solas ninguna de las habilidades, competencias o rasgos de clase adicionales que pueden esperarse de las profesiones imitadas; a pesar de ello los rangos obligatorios (ver abajo) pueden reforzar las habilidades de los campos elegidos. No obstante, un maestro de espías debe ser cuidadoso en elegir identidades que puedan resistir a un escrutinio frecuente.

Rangos obligatorios: un maestro de espías tiene muy en cuenta la importancia de conocer qué está haciendo durante el tiempo que finge ser otra persona. En cada nivel de maestro de espías debe emplear al menor dos puntos de habilidad en una habilidad de Arte, Oficio o Saber relacionada con una de sus identidades secretas. Sigue aplicándose el límite de rango máximo usual.

Ataque furtivo: el maestro de espías gana la aptitud de ataque furtivo (ver la sección del pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*) a nivel 1.º, si es que todavía no la poseía. Obtiene inicialmente un +1d6 al daño con su ataque, que se incrementa a 2d6 a nivel 4.º y a +3d6 a nivel 7.º. Si ya poseía la actitud de ataque furtivo de una clase previa, los bonificadores al daño se apilan.

Alineamiento indetectable (Ex): la red de diferentes identidades y asuntos que hay dentro de la mente del maestro de espías hace imposible detectar su alineamiento mediante cualquier forma de adivinación una vez que este alcanza el nivel 2.º. Esta aptitud funciona exactamente igual que el conjuro de *alineamiento indetectable*, salvo que está siempre activa. Solamente las adivinaciones resultan inútiles; los conjuros que funcionan solamente contra ciertos alineamientos, como *protección contra el mal* y *castigo divino* afectan al maestro de espías del modo normal.

Cambio relámpago (Ex): a nivel 3.º, el maestro de espías se ha convertido en un especialista en cambiar velozmente de una identidad a otra. Ahora puede ponerse un disfraz en una décima del tiempo normal (1d3 minutos) y ponerse o quitarse una armadura en la mitad del tiempo normal.

Esquiva asombrosa (Ex): también a nivel 3.º, el maestro de espías gana la aptitud de esquiva asombrosa (ver la sección del pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si es que todavía no la tenía. Esta aptitud proporciona beneficios adicionales según el nivel del maestro de espías va aumentando (ver la Tabla 1-6 en la página 15). Si ya poseía esquiva asombrosa de una o más clases previas, sus niveles se apilan a efectos de determinar los beneficios, pero la aptitud continúa progresando en la aptitud por la vía en la cual la estaba utilizando originalmente. Por ejemplo, si un pícaro se convierte en maestro de espías, suma sus niveles de maestro de espías y pícaro, y entonces consulta la Tabla 3-15: el Pícaro en el *Manual del Jugador* para determinar los beneficios de la esquiva asombrosa con su nuevo nivel combinado.

Mente escurridiza (Ex): a nivel 5.º, el maestro de espías gana la aptitud de mente escurridiza (ver la sección del pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si es que no la poseía.

Descubrir escudriñamiento (Ex): también a nivel 5.º el maestro de espías es consciente del sensor mágico creado por un *ojo arcano*, *escudriñamiento*, una bola de cristal o cualquier intento similar superando una prueba de Avistar (DC 20).

Cobertura profunda (Ex): a nivel 8.º, el maestro de espías puede silenciar su mente y sumergirse completamente en su identidad secreta a voluntad. Mientras está en cobertura profunda, los conjuros de adivinación detectan solamente información apropiada para su identidad falsa; no revelarán nada relativo a su personalidad como maestro de espías.

Escuchar subarmónicos: también a nivel 8.º, el maestro de espías es capaz de determinar los verdaderos motivos de otros escuchando atentamente las sutiles inflexiones de sus voces. Sus oídos están tan bien entrenados que obtiene un bonificador +3 introspectivo a las pruebas de Averiguar intenciones.

Ensordecedor de detecciones (Sb): a nivel 9.º, el maestro de espías puede crear interferencias subconscientes que dificultan los conjuros de *detectar magia*. La fuerza del aura de todos los objetos sostenidos, portados o puestos se detecta como dos categorías más débil de lo que sería normalmente. Por ejemplo, un aura fuerte se transforma en débil, y las auras débil o tenue se vuelven completamente indetectables.

Lenguaje corporal reactivo (Ex): también a nivel 9.º, el maestro de espías aprende el lenguaje silencioso de los movimientos corporales subconscientes. Mediante la imitación del lenguaje corporal de aquellos con los que interactúa, obtiene un bonificador +2 introspectivo en pruebas de Engañar y Disfrazarse.

Mente en blanco (St): a nivel 10.º, el maestro de espías es capaz de volverse inmune a todos los conjuros enajenadores y adivinatorios acallando su mente de manera férrea. Utilizar mente en blanco es una acción estándar que el maestro de espías puede realizar un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Inteligencia. Esta aptitud funciona exactamente igual que un conjuro de *mente en blanco* lanzado por un hechicero de nivel 15.º, salvo en que sólo afecta al maestro de espías y su duración es de 10 minutos.

SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA

Los adoradores de Olidammara no tienen muchos templos propios, pero sin embargo algunos pasan gran cantidad de tiempo en los templos de otras deidades (usualmente dedicados a llevarse con ellos toda cosa de valor que no esté firme y definitivamente unida a los cimientos). Los saqueadores de templos son un grupo de ladrones de elite que adoran al Pícaro risueño y se especializan en robar objetos de valor y conocimientos secretos de los templos de otras deidades. Pocas empresas son tan peligrosas como asaltar un templo, por lo que Olidammara proporciona a los saqueadores de templos a sus servicio una aptitud limitada para el lanzamiento de conjuros.

Los saqueadores de templos normalmente trabajan en pequeños equipos, utilizando el sigilo, los disfraces o la magia para infiltrarse secretamente en un templo rival. Una vez dentro, se hacen con los tesoros, roban las reliquias religiosas y se fugan con todos los secretos que los clérigos del templo rival se ocupasen de poner por escrito. Si todo va bien, desaparecen sin ser detectados, aunque no tienen problema en luchar para lograr la huida. Saben perfectamente que el castigo por robar en un templo suele ser la muerte, así que son rápidos en desenfundar sus armas cuando la captura parece inminente.

Los saqueadores de templos siempre están a la escucha de noticias sobre grandes riquezas u oscuros secretos en los templos de otras deidades, y rastrean con entusiasmo rumores sobre santuarios ocultos y templos medio sepultados por el paso de los años. A pesar de ello, normalmente tienen tiempo de sobra entre asaltos para aventuras más normales, que emprenden frecuentemente con la bendición de su deidad. Después de todo, las incursiones en dungeons afinan las habilidades que el saqueador de templo necesita para sus "misiones especiales" (como la liberación de cierto botín de guerra que los clérigos del templo de San Cuthbert llevan en este momento de vuelta a casa para ponerlo a buen recaudo).

Los clérigos que veneran a otras deidades consideran a los saqueadores de templos una amenaza, así que la mayoría aparentan ser simples pícaros, bardos, o incluso clérigos de Olidammara. Pícaros y bardos normalmente tienen las habilidades que un saqueador de templos necesita, mientras que sólo unos clérigos escasos y poco comunes (incluso entre los de Olidammara) pueden abrir una cerradura o sabotear una trampa con la suficiente pericia como para alcanzar los estándares de los saqueadores de templos. Los PJs pueden encontrar



PNJs saqueadores de templos huyendo de una ciudad con sus últimas víctimas pisándoles los talones, o en mitad de la planificación de un asalto.

Dados de golpe: d6

Prerrequisitos

Para hacerse saqueador de templos de Olidammara, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquier caótico.

Ataque base: +5

Habilidades: Abrir cerraduras 4 rangos, Buscar 4 rangos, Inutilizar mecanismo 5 rangos.

Especial: el personaje debe adorar a Olidammara y ser invitado a unirse a las filas de los saqueadores de templos por al menos tres miembros actuales de esta clase de prestigio.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de la clase saqueador de templos (y su característica clave) son Abrir cerraduras (Des), Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Tasación (Int), Preparar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia

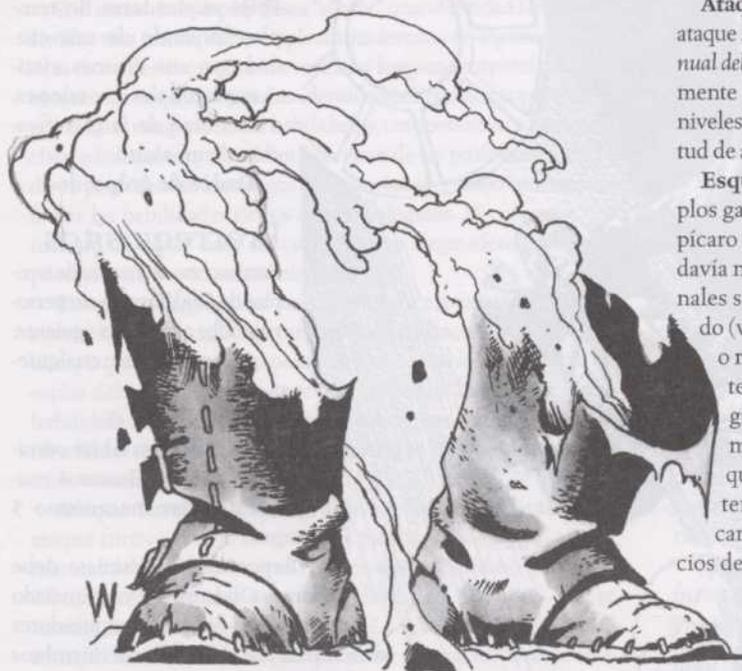
Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio saqueador de templos de Olidammara.

TABLA 1-6: EL SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios*			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+2	Trampas	0+1	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	1+1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+3	Esquiva asombrosa (bonif. Des a la CA)	1+1	0+1	—	—
4.º	+3	+1	+4	+4	Bonificador +1 a las salv.	1+1	1+1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	1+1	1+1	0+1	—
6.º	+4	+2	+5	+5	Esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado)	1+1	1+1	1+1	—
7.º	+5	+2	+5	+5	Bonificador +2 a las salv.	2+1	1+1	1+1	0+1
8.º	+6	+2	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	2+1	1+1	1+1	1+1
9.º	+6	+3	+6	+6	Esquiva asombrosa (+1 contra trampas)	2+1	2+1	1+1	1+1
10.º	+7	+3	+7	+7	Bonificador +3 a las salv.	2+1	2+1	2+1	1+1

*Además del número dado de conjuros diarios de conjuros de nivel 1.º a 4.º, un saqueador de templo recibe un conjuro de dominio por cada nivel de conjuro, lo cual se representa por el "+1" de esta lista. Estos conjuros se suman a cualquier conjuro bonificado por tener una alta sabiduría.



Competencia con armas y armaduras: un saqueador de templos es competente con todas las armas sencillas y con el estoque. Además, es competente con armadura ligera e intermedia.

Trampas: a nivel 1.º el saqueador de templos gana la aptitud de trampas (ver la sección del Pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si no la poseía todavía.

Conjuros: un saqueador de templos puede lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Sus conjuros se basan en la Sabiduría, así que para lanzar cualquier conjuro dado se requiere una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro. La CD para los tiros de salvación contra estos conjuros es de 10 + nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del saqueador de templos. Cuando la tabla indica que el saqueador de templos tiene 0 conjuros en un determinado nivel (por ejemplo, 0 conjuros de nivel 1.º a nivel 1.º), obtiene sólo los conjuros suplementarios que le proporcione su puntuación de Sabiduría.

Como los clérigos, un saqueador de templos puede preparar un conjuro de dominio de cada nivel, además de su asignación normal. En el momento en que se convierte en un saqueador de templos, el personaje debe elegir dos dominios de entre los tres en los que Olidammara tiene influencia (Caos, Suerte y Superchería). Tras ello tendrá acceso a dos conjuros de dominio en cada nivel de conjuro, pudiendo preparar uno u otro cada día en su espacio de conjuro de dominio. Un saqueador de templos debe pasar una hora cada noche en contemplación silenciosa y súplicas a Olidammara para recuperar su asignación de conjuros diaria. El tiempo pasado descansando no tiene efecto en el hecho de que pueda o no preparar conjuros.

A diferencia de los clérigos, los saqueadores de templos no canalizan energía para expulsar o reprender muertos vivientes, ni pueden lanzar espontáneamente conjuros de *curar* o *infligir*. Tampoco ganan ningún poder garantizado por sus dominios.

Ataque furtivo: el saqueador de templos gana la aptitud de ataque furtivo (ver la sección del pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*) a nivel 2.º, si todavía no la tenía. Obtiene inicialmente un +1d6 a su ataque, que aumenta en +1d6 por cada tres niveles posteriores de saqueador de templos. Si ya poseía la aptitud de ataque furtivo, los bonificadores de daño se apilan.

Esquiva asombrosa (Ex): a nivel 3.º, el saqueador de templos gana la aptitud de esquiva asombrosa (ver la sección del pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si es que todavía no la tenía. Esta aptitud proporciona beneficios adicionales según el nivel del saqueador de templos va aumentando (ver la Tabla 1-7). Si ya poseía esquiva asombrosa de una o más clases previas, sus niveles se apilan a efectos de determinar los beneficios, pero la aptitud continúa progresando acorde a la clase en la cual se obtuvo originalmente. Por ejemplo, si un pícaro se convierte en saqueador de templos, suma sus niveles de saqueador de templos y pícaro, y entonces consulta la Tabla 3-15: el Pícaro en el *Manual del Jugador* para determinar los beneficios de la esquiva asombrosa a su nuevo nivel combinado.

Bonificador a las salvaciones: una pequeña parte de la suerte de Olidammara se ha contagiado al saqueador de templos en la forma de un bonificador de suerte en todos los tiros de salvación. Este bonificador aumenta desde +1 a nivel 4.º hasta +2 a nivel 7.º y +3 a nivel 10.º.

Lista de conjuros del saqueador de templos

Los saqueadores de templos eligen sus conjuros de entre la siguiente lista:

1.º nivel: acción aleatoria, curar heridas leves, detectar el bien, detectar el caos, detectar la ley, detectar el mal, detectar puertas secretas, escudo de entropía, escudo de la fe, infligir heridas leves, invisibilidad ante los muertos vivientes, niebla de obscurecimiento, protección contra el bien, protección contra la ley, protección contra el mal, quitar el miedo, santuario, soportar elementos, trepar cual arácnido.

2.º nivel: alineamiento indetectable, apertura, augurio, gracia felina, curar heridas moderadas, desorientar, infligir heridas moderadas, inmovilizar persona, lentificar veneno, nube brumosa, oscuridad, restablecimiento menor, resistencia a los elementos, visión en la oscuridad.

3.º nivel: ceguera/sordera, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, círculo mágico contra el mal, curar heridas graves, disipar magia, infligir heridas graves, localizar objeto, protección contra la energía negativa, protección contra los elementos, quitar maldición, vestidura mágica.

4.º nivel: caminar por el aire, curar heridas críticas, infligir heridas críticas, inmunidad a conjuros, libertad de movimiento, neutralizar veneno, restablecimiento.

TERROR DE LOS MARES

En todos los puertos hay matones y rebanagaznates que se reclaman del título de "pirata", pero a la hora de la verdad no es tarea fácil amasar una fortuna mediante la piratería. Un terror de los mares, sin embargo, ha dominado todos los aspectos del latrocinio en alta mar. Su red de contactos le informa de cuándo va a zarpar un cargamento especialmente valioso.

Tras una impecable emboscada entre las olas, aborda el barco elegido descolgándose desde una cuerda, estoque en mano. Una vez que, junto a sus camaradas, ha dominado a la tripulación del preciado velero, se hace con la carga y emprende la fuga. Mas tarde, el terror de los mares se pone en contacto con representantes del mercado negro en alguna aislada cala y vende su recién adquirido cargamento con unas excelentes ganancias.

Un terror de los mares puede alcanzar sus metas mediante el miedo, los asesinatos indiscriminados y el gobernar sus naves a punta de estoque. Otro sin embargo puede intentar siempre minimizar el derramamiento de sangre y exhibir un curioso tipo de caballerosidad, quizás tras comprender que es más probable la rendición del capitán y la tripulación de un barco si creen que vivirán para ver de nuevo el puerto. De vez en cuando un terror de los mares lleva este atisbo de caballerosidad un paso más allá, y hace presa solo en los navíos de las naciones enemigas, o incluso solamente en otros piratas.

El estilo de vida de un terror de los mares le viene a la mayoría de los pícaros como anillo al dedo, ya que el trabajo requiere un número de habilidades que los miembros de otras clases no tienen el tiempo o la inclinación para aprender. No obstante, esta clase también es atractiva para algunos lanzadores de conjuros, que pueden utilizar la magia para ocultar sus naves o reducir a la tripulación de un valioso velero.

Dados de golpe: d6

Prerrequisitos

Para hacerse terror de los mares, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no legal

Ataque base: ++

Habilidades: Nadar 5 rangos, Oficio (marinero), Tasa-ción 8 rangos, Uso de cuerdas 5 rangos.

Dotes: Desenvainado rápido, Sutileza con un arma (cualquiera).

Especial: el personaje debe ser propietario de un navío con un valor de al menos 10.000 po. El método de adquisición (compra, por la fuerza de las armas o algún otro trapicheo) no es importante, mientras pueda utilizarla libremente en alta mar.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas de la clase terror de los mares (y su característica clave) son Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escuchar (Sab), Germanía (Int), Hurtar (Des), Intimidar (Car), Intuir dirección (Sab), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des) Reunir información (Car), Saltar (Fue), Tasa-ción (Int), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Inteli-gencia.

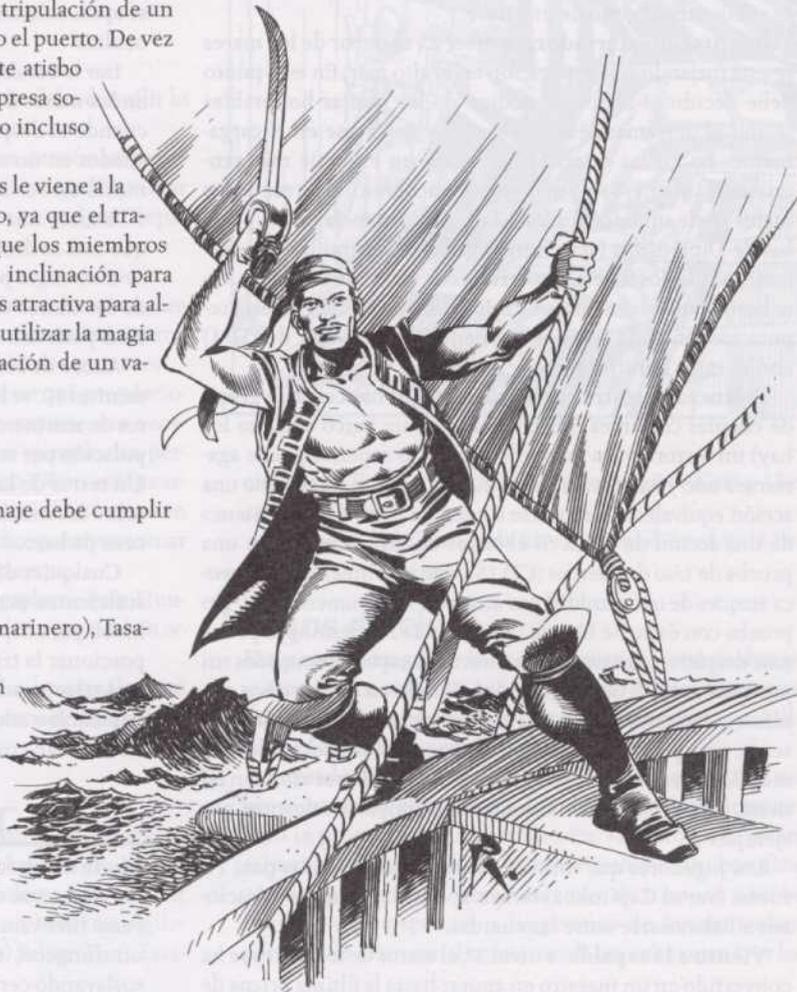


TABLE 1-7: EL TERROR DE LOS MARES

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Luchar con dos armas
2.º	+2	+0	+3	+0	Reputación aterradora +2
3.º	+3	+1	+3	+1	Balancearse entre las cuerdas, viento a la espalda
4.º	+4	+1	+4	+1	Reputación aterradora +4
5.º	+5	+1	+4	+1	Cubierta móvil, liderazgo +2
6.º	+6	+2	+5	+2	Instinto marino, reputación aterradora +6
7.º	+7	+2	+5	+2	Atacar con arma oculta, liderazgo +4
8.º	+8	+2	+6	+2	Izar la bandera negra, reputación aterradora +8
9.º	+9	+3	+6	+3	Liderazgo +6
10.º	+10	+3	+7	+3	Azote de los mares, reputación aterradora +10

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase de prestigio terror de los mares. La Clase de Dificultad (CD) de cualquier tirada de habilidad requerida está incluida en la sección relevante.

Competencia con armas y armaduras: un terror de los mares es competente con todas las armas sencillas y marciales, y con las armaduras ligeras e intermedias. Si lleva armadura ligera, media o ninguna armadura, puede luchar con dos armas como si poseyese las dotes de Ambidextrismo y Combate con dos armas. Un terror de los mares la mayoría de las veces lucha con un estoque y, o bien una espada corta o bien una daga en su mano torpe. Si no tiene medios mágicos para nadar con armadura, suele ir sin ella, al menos mientras se encuentra a bordo de una nave.

Reputación aterradora: a nivel 2.º, el terror de los mares se está forjando una reputación en el alto mar. En este punto debe decidir si adopta el código de los piratas honorables (evitar el derramamiento de sangre y centrarse en el cargamento, no en las matanzas) o seguir un enfoque más sangriento e infame. Salvo que vaya de incógnito, el terror de los mares tiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Diplomacia (si es honorable) o de Intimidar (si es infame). Cada dos niveles posteriores de terror de los mares, este bonificador aumenta en +2. El fallo en vivir según esta reputación en todo momento puede (a discreción del DM) anular estos bonificadores.

Balancearse entre las cuerdas (Ex): si hay cerca un grupo de cuerdas colgantes o botavaras (y en un barco siempre los hay) un terror de los mares de nivel 3.º o superior puede agarrarse a uno y balancearse hasta 20 pies en línea recta como una acción equivalente a moverse o como la parte de movimiento de una acción de carga. Si el terror de los mares supera una prueba de Uso de cuerdas (CD 15), este movimiento no provoca ataques de oportunidad por atravesar zonas amenazadas. Un prueba con éxito de Uso de cuerdas (CD 23) permite al personaje desplazarse hasta 20 pies a través de espacios ocupados sin provocar ataques de oportunidad. El fallo en ambos casos significa que el terror de los mares se balancea a través del área deseada, pero provocando ataques de oportunidad del modo normal. Balancearse entre las cuerdas puede utilizarse también en tierra, en una habitación con tapices o lámparas colgantes, por ejemplo.

Los jugadores que utilicen las reglas alternativas para Píruetas (ver el Capítulo 2) deben aplicar las mismas variaciones a Balancearse entre las cuerdas.

Viento a la espalda: a nivel 3.º, el terror de los mares se ha convertido en un maestro en apurar hasta la última brizna de propulsión de los vientos imperantes. Cualquier barco que capitaneé se mueve 1 milla por hora más rápido de lo normal.

Bonificador a Liderazgo: a nivel 5.º, el terror de los mares gana un modificar +2 a su nivel de personaje a efectos de adquirir allegados con la dote de Liderazgo. Cada dos niveles de los mares posteriores, este bonificador se incrementa en +2.

Cubierta móvil: como una acción gratuita, un terror de los mares de nivel 5.º o superior puede realizar un apueba de Equilibrio (CD 15). El éxito anula cualquier penalización por terreno desnivelado, como la cubierta de un barco en aguas turbulentas; así como cualquier bonificador que pueda tener

el oponente por estar en un terreno superior. El DM puede asignar una CD mayor para pruebas que impliquen un suelo particularmente desnivelado o peligroso.

Instinto marinero: la capacidad de un terror de los mares para maniobrar sus veleros es legendaria. A nivel 6.º, obtienen un bonificador +4 introspectivo a las pruebas de Profesión (marinero).

Atacar con arma oculta: un terror de los mares suele esconder pequeñas dagas en las mangas o en las botas. A nivel 7.º, un terror de los mares que todavía no tenga la aptitud de ataque furtivo la obtiene con un modificador al daño de +2d6; pero sólo puede utilizarlo para realizar ataques furtivos con armas ocultas. Si el personaje ya poseía la aptitud de ataque furtivo debido a una clase previa, el bonificador de daño se apila, solamente para ataques furtivos realizados con armas ocultas.

Izar la Bandera Negra (St): la insignia personal de un terror de los mares de nivel 8.º o superior es tan bien conocida que cuando es desplegada en una bandera o estandarte, todos los aliados en un radio de 50 pies reciben un bonificador +2 de moral en sus ataques. Este bonificador permanece durante 10 asaltos una vez que la bandera ha sido revelada, o hasta que ésta es destruida o arriada, lo que ocurra primero. Izar la bandera negra puede ser utilizado tres veces al día, y el terror de los mares debe o bien izar la bandera personalmente o bien pasársela a un allegado para que la ize.

Azote de los mares: las hazañas de un terror de los mares de nivel 10.º se han convertido en algo tan legendario que cientos de marineros disponibles están deseando alistarse a su tripulación por tan sólo la compensación de una parte del botín. Un terror de los mares de nivel alto pueden usar este influjo sobre los marineros para crear flotas piratas de hasta una docena de barcos.

Cualquier distrito portuario de una pequeña ciudad tiene suficientes marineros (combatientes y expertos de primer nivel) para tripular un navío, y una ciudad mayor puede proporcionar la tripulación de una flota entera. Esta aptitud no está relacionada con la dote de Liderazgo; los miembros de la tripulación adquiridos con la aptitud de Azote de los mares no cuentan como allegados o seguidores.

TOPO DE DUNGEON

Desde muchos puntos de vista, el topo de dungeon es la última expresión del pícaro aventurero. Está entrenado en moverse furtivamente a través de todos los tipos de terrenos de un dungeon, detectando y desarmando trampas molestas, soslayando cerraduras, encontrando tesoros y birlando objetos protegidos.

El topo de dungeon típico ha abandonado las habilidades sociales para concentrarse en los elementos básicos de la exploración de dungeon y la recuperación de tesoros. Los picaros se convierten en excelentes topos de dungeon, así como los escasos bardos y exploradores que eligen seguir esta vía (la mayoría de los bardos echarían de menos a sus admirados auditorios, y los exploradores pueden encontrar difícil adquirir todas las habilidades necesarias).

Como un topo de dungeon con frecuencia trabaja solo, debe aprender a pensar y actuar independientemente, sin apoyarse en nadie más que en sí mismo. Incluso cuando está explorando un dungeon en compañía de otros aventureros,

suele valerse por sí mismo, explorando adelantado, desarmando trampas a una distancia segura del grupo o buscando tesoro mientras los demás están distraídos.

Los mejores topos de dungeon se convierten en leyendas, y son buscados por todos aquellos que quieren recuperar un tesoro especialmente inaccesible. Algunos incluso aceptan estipendios regulares de varios nobles para dejar sus tesoros tranquilos. Sin embargo, sólo los mejores topos de dungeon sobreviven para labrarse una reputación. Aquellos que carecen de la habilidad y el sentido común necesario perecen anónimamente en expediciones fallidas, dejando tras de sí sus huesos para que sean descubiertos por algún compatriota más afortunado.

Dados de golpe: d6

Prerrequisitos:

Para hacerse topo de dungeon, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Habilidades: Abrir cerraduras 10 rangos, Arte (mampostería) 5 rangos, Buscar 10 rangos, Esconderse 5 rangos, Inutilizar mecanismo 10 rangos, Moverse sigilosamente 5 rangos, Tregar 10 rangos,

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas

Especial: para convertirse en un topo de dungeon, un personaje debe primero sobrevivir a un gran reto bajo tierra. Esto normalmente toma una de las tres formas siguientes:

Una expedición en solitario a un dungeon que proporcione al personaje la mitad de los puntos de experiencia necesarios para avanzar al siguiente nivel. (Por ejemplo, un personaje de nivel séptimo debe obtener 3.500 PX en esa incursión en solitario). El personaje debe completar la aventura en una semana, aunque puede abandonar el dungeon y retornar a él tantas veces como desee durante ese tiempo.

Sobrevivir a un hundimiento u otro desplome (ver Hundimientos y Desplomes en el Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Vivir durante un año sin ver la luz del sol, normalmente entre criaturas subterráneas, como los enanos de las profundidades o los drow.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas del topo de dungeon (y su característica clave) son Abrir cerraduras (Des), Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Esconderse (Des), Intuir dirección (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des) Saltar (Fue), Tasa-



ción (Int), Tregar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad cada nivel: 8 + modificador de Inteligencia

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio topo de dungeon:

Competencia con armas y armaduras: los topos de dungeon son competentes con todas las armas sencillas y marciales, así como con armaduras ligeras.

Sentido del Peligro: el topo de dungeon posee una asombrosa intuición que le alerta de cualquier peligro inminente. Esto le proporciona un bonificador +2 introspectivo en las salvaciones de Reflejos para evitar trampas, un bonificador +2 de esquiva a la CA frente a ataques de trampas, y un bonificador +4 introspectivo a las pruebas de Avistar realizadas para avistar criaturas al comienzo de un encuentro (ver las re-

TABLE 1-8: EL TOPO DE DUNGEON

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	Sentido del peligro +2/+4, trampas
2.º	+1	+3	+3	+0	Vista ciega 20'
3.º	+2	+3	+3	+1	Afinidad con la piedra
4.º	+3	+4	+4	+1	Reducir
5.º	+3	+4	+4	+1	Visión en la oscuridad
6.º	+4	+5	+5	+2	Sentido del peligro +4/+6
7.º	+5	+5	+5	+2	Sensibilidad a los tesoros
8.º	+6	+6	+6	+2	Vista ciega 40'
9.º	+6	+6	+6	+3	Encontrar la senda
10.º	+7	+7	+7	+3	Puerta en fase

glas de Distancia de Encuentro en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). A nivel 6.º, estos bonificadores aumentan hasta +4, +4 y +6, respectivamente.

Trampas: a nivel 1.º, el topo de dungeon adquiere la aptitud de trampas, si es que no la poseía de una clase previa (ver la sección del Picaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*).

Vista ciega (Ex): a nivel 2.º, el topo de dungeon gana una aguda sensibilidad a los sonidos, olores, movimientos y otras perturbaciones en un radio de 20'. Este sentido del espacio mejorado le permite maniobrar y pelear tan bien como podría en condiciones normales, sin importar la iluminación que exista. La invisibilidad es irrelevante, ya que el personaje no puede sentir criaturas etéreas. Vista ciega no reemplaza a la visión normal. Activar esta aptitud es una acción estándar, y los efectos duran 10 minutos. Esta capacidad no depende del oído, así que el *ensordecimiento* y efectos similares no la anulan. A nivel 8.º el alcance de la vista ciega del topo de dungeon aumenta a 40'.

Afinidad con la piedra (Ex): a nivel 3.º el topo de dungeon gana la aptitud de afinidad con la piedra. Esta funciona exactamente igual que en los enanos (ver Enano en el Capítulo 2 del *Manual del Jugador*), excepto en que los modificadores a las pruebas son bonificadores de capacidad en lugar de bonificadores raciales.

Reducir (St): a nivel 4.º, el topo de dungeon puede escurrirse a través de estrechas grietas, pasadizos medio derrumbados, rejas de cárceles y otros espacios reducidos que normalmente impedirían el paso de alguien del tamaño y masa del personaje. Esta aptitud, que puede utilizarse tres veces al día, funciona exactamente igual que el conjuro *reducir* lanzado por un hechicero de nivel 5.º.

Visión en la oscuridad (St): a nivel 5.º, el topo de dungeon obtiene la aptitud de utilizar *visión en la oscuridad* a voluntad, con un alcance de 60 pies. Si ya poseía visión en la oscuridad como un rasgo de clase o una aptitud racial, los alcances no se apilan.

Sensibilidad a los tesoros (Sb): a nivel 7.º el topo de dungeon puede sentir una acumulación de tesoro de un valor de 1,000 po o superior en un alcance de 200 pies por nivel de topo de dungeon. No conoce la composición o naturaleza exacta del tesoro detectado de este modo, sólo su dirección y la distancia a la que se encuentra (con un margen de error de 10 pies). Todos los objetos de valor en un radio de 10 pies desde un punto dado cuentan como un único tesoro, así que dos pilas de piezas de oro separadas cinco pies serán sentidas como un tesoro, no dos. Sensibilidad a los tesoros siempre localiza el tesoro con mayor precio de mercado, si hay más de una acumula-

ción dentro de su alcance. Esta aptitud no garantiza ningún conocimiento del camino más seguro (si es que lo hay) entre el topo de dungeon y el tesoro; simplemente proporciona dirección y distancia.

Encontrar la senda (St): tres veces al día, un topo de dungeon de nivel 9.º o superior puede encontrar el camino hacia el interior o el exterior de los laberintos y dungeons más confusos. Esta aptitud funciona como el conjuro *encontrar la senda* lanzado por un hechicero de nivel 16.º, salvo en que solamente afecta al usuario.

Puerta en fase (St): a nivel décimo, el topo de dungeon domina la aptitud para crear una puerta en fase una vez al día. Esto le permite sortear derrumbes, atravesar callejones sin salida y obstrucciones inamovibles (como un rastrillo asegurado en su sitio), y realizar huidas rápidas a través de muros. Esta aptitud funciona exactamente igual que el conjuro *puerta en fase* lanzado por un hechicero de nivel 18.º, salvo en que el topo de dungeon puede crear un pasaje etéreo a través de cualquier sustancia que no esté viva, no tan sólo madera, yeso y piedra.

VIGILANTE

Un vigilante puede haber sufrido personalmente a manos de criminales y estar empeñado en vengarse. Otro puede haber perdido a seres queridos por un cuchillo en un callejón oscuro. Otro quizás esté compensando el tiempo que pasó en el lado incorrecto de la ley. Cualquiera que sea su causa, un vigilante está poseído por un ardiente deseo de resolver crímenes y llevar delincuentes ante la justicia.

El vigilante combina técnicas de investigación mágicas y mundanas para evaluar la escena del crimen. Es un experto en encontrar rumores callejeros sobre un crimen, analizar pistas e identificar posibles sospechosos. Una vez que encuentra el rastro correcto, sigue al sospechoso, lo apresa y lo interroga implacablemente hasta que la verdad sale a la luz.



TABLA 1-9: EL VIGILANTE

Nivel de clase	Atq. Base	TS			Especial	—Conjuros diarios—			
		For	Ref	Vol		1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+2	<i>Detectar el mal</i>	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Buscar pistas, conocimiento de las calles +2	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+3	Suerte increíble 1/día	1	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+4	Conocimiento de las calles +4, sombra	1	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+4	Castigar al culpable 1/día	1	1	0	—
6.º	+4	+2	+5	+5	Conocimiento de las calles +6	2	1	1	—
7.º	+5	+2	+5	+5	Castigar al culpable 2/día, suerte increíble 2/día	2	1	1	0
8.º	+6	+2	+6	+6	Conocimiento de las calles +8	2	2	1	1
9.º	+6	+3	+6	+6	Mente escurridiza	2	2	2	1
10.º	+7	+3	+7	+7	Castigar al culpable 3/día	3	2	2	2

Algunos vigilantes pueden trabajar para el gobernante local o la guardia de la ciudad, mientras que otros pueden ser detectives de alquiler independientes.

Un tercer grupo puede llegar a tomar las calles por la noche para detener los crímenes que se estén cometiendo, o incluso impedir que los posibles criminales sean los primeros en golpear.

Un bardo o pícaro puede obtener rápidamente la variedad de habilidades que un vigilante necesita. Los exploradores también tienden a encontrar la clase atractiva, porque les permite enzarzarse en cacerías urbanas en las que los criminales son sus presas.

Un PNJ vigilante puede aparecer justo a tiempo para salvar a los PJs de convertirse en víctimas de un crimen. Sin embargo, si éstos quebrantan la ley en la zona de operaciones de un vigilante pueden encontrarse ellos mismos bajo su poco grato escrutinio.

Dados de golpe: d6

Prerrequisitos

Para hacerse, vigilante un personaje debe cumplir lo siguiente:

Alineamiento: cualquiera no malvado.

Ataque base: +4

Habilidades: Averiguar intenciones 8 rangos, Buscar 8 rangos, Intimidar 8 rangos, Reunir información 8 rangos.

Dotes: Alerta.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas de la clase vigilante (y su característica clave) son Abrir cerraduras (Des), Arte (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Germanía (Sab), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Piroetas (Des), Saltar (Fue), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase para la clase de prestigio vigilante.

Competencia con armas y armaduras: los vigilantes son competentes con todas las armas sencillas y marciales, además de con la red. No ganan nuevas competencias con armaduras.

Conjuros: comenzando a nivel 1.º, un vigilante puede lanzar conjuros arcanos como lo haría un hechicero. Para lanzar un conjuro determinado, el vigilante debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro. El personaje gana conjuros adicionales basándose en su puntuación de Carisma, y la CD para los tiros de salvación contra sus conjuros es 10 + el nivel del conjuro + el modificador del Carisma del vigilante. Como un hechicero, un vigilante no necesita preparar sus conjuros con antelación.

Detectar el mal (St): una vez al día por nivel de vigilante, el personaje puede *detectar el mal* como haría un paladín (ver la sección del paladín en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*).

Buscar pistas: un vigilante de nivel 2.º o mayor que simplemente pase a una distancia de 5' de una pista de un crimen puede realizar una prueba de Buscar para percatarse de ella, como si estuviese buscándola activamente. El vigilante debe ser consciente de que ha ocurrido un crimen, pero no necesita saber los detalles. La pista no debe tener más de una semana de antigüedad.

Conocimiento de las calles: selecciona una ciudad como la "zona de operaciones" del vigilante. Mientras esté en esa ciudad, obtiene un bonificador de circunstancia en las pruebas de Germanía y Reunir información. Este bonificador es inicialmente de +2 a nivel 2.º, pero se incrementa con el nivel de clase tal como se ve en la Tabla 1-9. Si se traslada a otra ciudad, debe pasar un mes para conocer la nueva zona antes de que pueda utilizar esta aptitud allí.

TABLA 1-10: CONJUROS CONOCIDOS POR EL VIGILANTE

Nivel del vigilante	1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	2	—	—	—
2.º	2	—	—	—
3.º	3	1	—	—
4.º	3	2	—	—
5.º	4	2	1	—
6.º	4	3	2	—
7.º	5	3	2	1
8.º	5	4	3	2
9.º	5	5	4	2
10.º	5	5	4	3

Suerte increíble: esta aptitud, disponible para los vigilantes a nivel 3.º o superior, permite repetir cualquier tirada justo después de saber los resultados pero antes de que tengan efecto. El segundo resultado debe aceptarse. Aunque esta aptitud puede utilizarse más de una vez por día a niveles altos, un vigilante no puede utilizarla más de una vez en una misma tirada.

Sombra: a nivel 4.º el vigilante gana Sombra como una dote adicional (ver el Capítulo 2 de este libro para la descripción de esa dote).

Castigar al culpable (Sb): si un vigilante de nivel 5.º o superior ve personalmente a alguien cometiendo una acción que las leyes de su zona de operaciones consideran un crimen, puede intentar castigar al bellaco. Para hacer esto, realiza un ataque normal y suma su bonificador de Carisma (si lo tiene) a la tirada de ataque, junto con cualquier otro modificador que deba aplicarse de modo normal. Si el ataque tiene éxito, inflige 1 punto extra de daño por cada nivel de vigilante. Este ataque especial debe realizarse a no más de tres días del crimen; en cualquier otro caso los bonificadores ya no pueden aplicarse. Castigar al culpable puede utilizarse una vez al día a 5.º nivel, dos veces al día a 7.º nivel, y tres veces al día a 10.º nivel. El vigilante puede utilizar esta aptitud tantas veces como desee contra el mismo bellaco y en respuesta al mismo incidente, siempre y cuando todos los usos estén dentro del límite temporal. Si por error el vigilante intenta castigar a alguien que no es el verdadero culpable del crimen presenciado, los bonificadores no se aplican, pero el intento sigue contando contra el número permitido por día.

Mente escurridiza (Ex): a nivel 9.º, el vigilante gana la aptitud de mente escurridiza (ver la sección del pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*), si todavía no la tenía.

Lista de conjuros del vigilante

Los vigilantes eligen sus conjuros de entre la siguiente lista:

1.º nivel: cambio de aspecto, causar miedo, detectar magia, detectar puertas secretas, identificar, niebla de obscurecimiento.

2.º nivel: detectar pensamientos, espantar, localizar objeto, luz del día, ver lo invisible, visión en la oscuridad, zona de verdad.

3.º nivel: arrebató emocional, círculo mágico contra el mal, clarividencia/clarividencia, discernir mentiras, disipar magia, don de lenguas, hablar con los muertos.

4.º nivel: ancla dimensional, detectar escudriñamiento, escudriñamiento, localizar criatura, miedo, ojo arcano.

VIRTUOSO

El rugido de la multitud, las alabanzas de los espectadores después de una gran actuación, la lluvia de regalos de atractivos admiradores... ¿Por qué cambiaría alguien todo esto por dormir en el bosque o husmear en apuestos dungeons antiguos? El virtuoso deja el arrastrarse por oscuros corredores y el superar en ingenio a trampas mortales para otros. Su lugar está en el escenario, rodeado por admiradores que le adoran. Afortunadamente para él, cualquier lugar al que vaya se convierte en un escenario, y mientras tenga a alguien cerca para impresionar será el centro de la atención.

El virtuoso típico es extrovertido, carismático y gregario. Le encanta estar rodeado de gente y es rápido en ganar amigos por su encantador modo de ser. Algunos podrían opinar que no se trata más que de un egomaniaco caprichoso, pero lo cierto es que todos se sienten un poco mejor en su presencia.

Muchos virtuosos son músicos, otros son consumados bailarines o actores, y algunos eligen especializarse en formas oscuras e inusuales de entretenimiento, como la magia de escenario o los malabarismos.

Como la gente del espectáculo está con frecuencia en la carretera, un virtuoso puede ir donde desee, incorporando tantas aventuras a sus viajes como quiera; y debido a su talento para ganar admiradores, normalmente está por encima de cualquier

sospecha ocasionada por los sucesos poco claros que pueden ocurrir en el lugar por el que se encuentre de gira.

Los bardos son los que con más frecuencia se sienten atraídos por esta clase de prestigio, aunque pícaros, ilusionista y combinaciones multiclases de ambos pueden destacar en ella. Los bardos tienden a ser músicos o actores, los ilusionistas magos de escenario, y los pícaros ladrones, acróbatas o artistas de los juegos de manos. Los personajes de la mayoría de las otras clases o bien no son lo suficientemente extrovertidos para disfrutar siendo virtuosos, o encuentran otras vías para su extroversión.

Dados de golpe: d6.



TABLA 1-11: EL VIRTUOSO

Nivel de clase	Atq. Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios/ conjuros conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Actuación de virtuoso, Música de bardo (canción preservadora)	+1 nivel a una clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3		+1 nivel a una clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Actuación de virtuoso (calumnia)	+1 nivel a una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Actuación de virtuoso (canción discordante)	+1 nivel a una clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Actuación de virtuoso (<i>nota afilada</i>)	+1 nivel a una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Actuación de virtuoso (<i>melodía abrumadora</i>)	+1 nivel a una clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Actuación de virtuoso (calumnia mayor)	+1 nivel a una clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Actuación de virtuoso (melodía mágica)	+1 nivel a una clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Actuación de virtuoso (canción de furia)	+1 nivel a una clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Actuación de virtuoso (<i>melodía reveladora</i>)	+1 nivel a una clase existente

Prerrequisitos

Para hacerse virtuoso, un personaje debe cumplir lo siguiente:

Habilidades: Interpretar 10 rangos, Intimidar o Diplomacia 6 rangos.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros arcanos de nivel 0 (trucos).

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas de la clase virtuoso (y su característica clave) son Arte (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Piruetas (Des), Reunir información (Car) y Saltar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del Jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Inteligencia

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase para la clase de prestigio virtuoso.

Competencias con armas y armaduras: los virtuosos no ganan nuevas competencias con armas o armaduras.

Conjuros diarios/Conjuros conocidos: ya que el virtuoso suele utilizar la magia para mejorar sus actuaciones, es importante para él continuar sus estudio mágicos. Así, cada vez que gana un nivel de virtuoso, obtiene nuevos conjuros por día y conjuros conocidos como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio (dotes metamágicas o de creación de objetos, nuevas aptitudes para el familiar y similares). Es decir, añade su nuevo nivel de virtuoso al nivel de alguna otra clase lanzadora de conjuros que ya tuviese, y acorde a este nuevo nivel determina los conjuros por día, nivel de lanzador y los conjuros conocidos (si anteriormente era un bardo o hechicero). Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en un virtuosos, debe de-

cidir a qué clase añadirá cada uno nivel de virtuoso a efectos de los conjuros por día y conjuros conocidos.

Música de bardo: a nivel 1.º, el virtuoso gana la aptitud de música de bardo, si es que no la tenía de una clase anterior. Todos los efectos de la música de bardo (contraoda, fascinar, infundir gran aptitud, infundir valor, infundir grandeza y *sugestión*) se encuentran disponibles para él inmediatamente, sometidos a los requisitos normales de la habilidad de Interpretar (ver la sección del bardo en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*). La contraoda requiere una interpretación musical o poética, todos los otros pueden producirse con cualquier tipo de actuación. Cada efecto de música de bardo, salvo *sugestión*, requiere un uso diario de o bien la aptitud de actuación de virtuoso (ver abajo) o de la aptitud de música de bardo. *Sugestión* no requiere ningún uso, pero el objetivo debe primero ser *fascinado*.

Actuación de virtuoso: con un apasionado soliloquio o una melodía embrujadora, el virtuoso puede crear efectos mágicos más allá incluso de las capacidades de la música de bardo. La actuación de virtuoso puede ser utilizada una vez por nivel de virtuoso al día. Si el virtuoso tiene niveles de bardo, estos se apilan con el nivel de virtuoso para determinar los usos por día. Muchos de los efectos de la actuación de virtuoso requieren más de uno de los usos asignados diariamente a la aptitud. Aunque la mayoría de los nombres remiten a actuaciones musicales, el virtuoso no está en realidad limitado a ellos. Por ejemplo, un actor puede interpretar un "monólogo preservador" en lugar de una canción preservadora.

Como con la música de bardo, el virtuoso normalmente puede luchar mientras usa esta aptitud, pero no puede lanzar conjuros o activar objetos mágicos ni por finalización de conjuros ni por palabra de mando. Si la actuación obliga a un blanco a realizar un TS de Voluntad, la única otra acción que el virtuoso puede realizar en el mismo asalto es un paso de 5'.

Canción preservadora: un virtuoso de nivel 1.º con al menos 11 rangos en Interpretar puede preservar a sus aliados inconscientes, eliminando la necesidad de realizar pruebas para estabilizarse durante su actuación. Debido a que no realizan pruebas para estabilizarse, los aliados afectados ni se estabilizan ni pierden puntos de golpe. Una canción preservadora dura 5 minutos

o hasta que el virtuoso termina de interpretar, lo que suceda primero. Canción preservadora es una aptitud sobrenatural.

Calumnia (Sb): un virtuoso de nivel 3.º con al menos 13 rangos en Interpretar ha dominado el sutil arte de la difamación, y puede realizar una interpretación que haga que un determinado personaje o grupo (clase, raza, nacionalidad o cualquier otro) aparezca bajo la peor luz posible. Cada miembro de la audiencia debe hacer un TS de Voluntad con una CD igual al resultado de la prueba de Interpretar del virtuoso. El éxito niega el efecto de la calumnia; el fallo cambia la actitud de ese individuo frente al blanco en una categoría (esto es, de amistoso a indiferente, de indiferente a malintencionado, o de malintencionado a hostil; ver la Tabla 5-4: influir en la actitud de un PNJ en la *Guía del DUNGEON MASTER*). Además de esto, cada criatura afectada gana un bonificador +2 de moral en todas las pruebas enfrentadas de interacción social con el blanco. Calumnia permanece en las mentes de la audiencia afectada durante 24 horas por cada uso diario de la actuación de virtuoso empleada en el intento de calumniar.

Por ejemplo, un bardo de nivel 7.º/virtuoso de nivel 3.º puede aplicar siete de sus usos diarios de actuación de virtuoso a una canción de sentimientos anti-duérgar. Todos los que escuchen la canción y fallen su salvación de Voluntad estarán afectados durante una semana, y el virtuoso tendrá tres usos de actuación de virtuoso restantes para ese día. Calumnia es una aptitud sobrenatural, enajenadora e idioma-dependiente.

Canción discordante (Sb): un virtuoso de nivel 4.º con al menos 14 rangos en Interpretar puede impedir el lanzamiento de conjuros. Cualquiera que intente lanzar un conjuro durante una canción discordante debe realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro). El éxito permite la realización normal del conjuro, el fallo implica su pérdida. Una canción discordante requiere tres de los usos diarios de actuación de virtuoso, y es una aptitud sobrenatural sónica.

Nota afilada (St): un virtuoso de nivel 5.º con al menos 15 rangos en Interpretar puede afilar las hojas de todas las armas perforantes y cortantes en un radio de 10'. Las armas afectadas funcionan como si un hechicero de nivel 6.º hubiese lanzado *afiladura* en ellas, salvo en que el efecto sólo dura 10 minutos. Nota afilada requiere tres de los usos diarios de actuación de virtuoso, y es una aptitud sortilega transmutadora.

Melodía abrumadora (Sb): un virtuoso de nivel 6.º con al menos 10 rangos en Interpretar puede dominar a un humanoide al que haya *fascinado*. Esta aptitud funciona exactamente igual que el conjuro *dominar persona* lanzado por un hechicero de nivel 9.º. El blanco puede realizar un TS de Voluntad (CD 15 + el modificador de Carisma del virtuoso) para anular el efecto. Una melodía abrumadora requiere dos de los usos diarios de la actuación de virtuoso, y es una aptitud sortilega enajenadora, idioma-dependiente y de hechizo.

Calumnia mayor (Sb): un virtuoso de nivel 7.º con al menos 17 rangos en Interpretar puede provocar en su público un odio salvaje. Calumnia mayor funciona exactamente igual que calumnia, salvo en que la actitud del público cambia en dos categorías (de indiferente a hostil, por ejemplo), y cada miembro

del público gana un bonificador +4 de moral en todas las pruebas enfrentadas de interacción social con el objetivo. Calumnia mayor es una aptitud sobrenatural, enajenadora e idioma-dependiente.

Melodía mágica (Sb): un virtuoso de nivel 8.º con al menos 18 rangos en Interpretar puede potenciar el lanzamiento de conjuros de sus aliados, aumentando el nivel efectivo de lanzador en +1 para todos los efectos del conjuro y las pruebas de resistencia a conjuros. Este efecto dura mientras continúe la actuación. Melodía mágica requiere dos de los usos diarios de actuación de virtuoso por cada minuto que se mantenga, y es una aptitud sobrenatural.

Canción de Furia (Sb): un virtuoso de nivel 9.º con al menos 19 rangos en interpretación puede enfurecer a sus aliados. Esta aptitud funciona exactamente igual que la furia bárbara en todos los aliados que lo deseen y estén a un máximo de 20', y dura mientras el virtuoso continúe su interpretación. Canción de furia requiere tres usos diarios de interpretar por cada asalto en que se mantenga. Es una aptitud sobrenatural enajenadora.

Melodía reveladora (St): un virtuoso de nivel 10.º con al menos 20 rangos en Interpretar puede hacer que todas las cosas se revelen como son en realidad. Todos aquellos que escuchen la *melodía reveladora* están bajo un efecto similar a un conjuro de *visión verdadera* lanzado por un hechicero de nivel 17.º. El efecto permanece mientras la canción se mantenga. *Melodía reveladora* requiere dos de los usos diarios de actuación de virtuoso por cada asalto en que se mantenga, y es una aptitud sortilega adivinadora.



CAPÍTULO 2: HABILIDADES Y DOTES

Este capítulo comienza con dos nuevas categorías para la habilidad de Arte: Arte (elaboración de venenos) y Arte (fabricación de trampas). La sección siguiente detalla nuevos modos de usar habilidades ya existentes, y la última sección presenta nuevas dotes particularmente útiles para pícaros y bardos.

INTRODUCCIÓN A LOS VENENOS

Una dosis oculta de veneno puede acabar con un enemigo sin los riesgos de una lucha prolongada. Los asesinos utilizan rutinariamente preparados venenosos, e incluso algunos pícaros y bardos están dispuestos a aceptar el peligro inherente en el uso de este ti-

TABLA 2-1: CLASES DE DIFICULTAD DE ARTE
(ELABORACIÓN DE VENENOS)

Veneno	Tipo	CD para crearlo	Precio de mercado por dosis
Arsénico	Ingestión CD 13	15	120
Veneno de víbora negra	Herida CD 12	15	120
Extracto de loto negro	Contacto CD 20	35	4.500*
Raíz sanguinaria	Herida CD 12	15	100
Hiiñito azul	Herida CD 14	15	120
Efluvios somarreros	Inhalación CD 18	25	2.100
Líquido cerebral de carroñero reptante	Contacto CD 13	15	200
Pólvoras de asaltante nocturno	Ingestión CD 18	25	300
Hoja mortal	Herida CD 20	25	1.800
Bilis de dragón	Contacto CD 26	30	1.500
Veneno de avispa gigante	Herida CD 18	20	210
Aceite de sangreverde	Herida CD 13	15	100
Musgo del yo	Ingestión CD 14	15	125
Brama de la demencia	Inhalación CD 15	20	1.500
Veneno de escorpión grande	Herida CD 18	20	200
Polvo de liche	Ingestión CD 17	20	250
Pasta de raíz de viraguia	Contacto CD 16	20	500
Veneno de araña de tamaño Mediano	Herida CD 14	15	150
Vomicalia	Contacto CD 13	20	650
Aceite de gárrala	Ingestión CD 15	15	90
Veneno de gusano púrpura	Herida CD 24	20	700
Residuo de hoja de cativera	Contacto CD 16	20	300
Esencia de sombra	Herida CD 17	20	250
Veneno de ciempiés pequeño	Herida CD 11	15	90
Seta listada	Ingestión CD 11	15	180
Raíz de terinav	Contacto CD 16	25	750
Polvo de ungol	Inhalación CD 15	20	1.000
Veneno de draco	Herida CD 17	25	3.000

* Éste es el precio revisado. Reemplaza al precio dado en la Guía del DUNGEON MASTER.

po de sustancias. Pero los venenos no siempre están disponibles; incluso allí donde son legales, su compra atrae con frecuencia un escrutinio no deseado. Todo esto obliga a aquellos que suelen hacer uso frecuente de los venenos a prepararlos por sí mismos.

Refinar las materias primas hasta conseguir venenos efectivos requiere tanto paciencia como precaución. Una subcategoría especial de la habilidad de Arte, Arte (elaboración de venenos), proporciona la pericia necesaria. Las CDs para crear venenos útiles de las sustancias listadas en el Capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER se dan en la Tabla 2-1, a continuación. Crear venenos con la habilidad Arte (elaboración de venenos) sigue las reglas del Manual del Jugador para crear objetos con la habilidad de Arte, con las siguientes excepciones.

1. El coste de las materias primas varía enormemente dependiendo de si el personaje tiene acceso al principio activo; esto es, el veneno o la planta que proporciona el veneno original. Si hay suministro disponible, las materias primas cuestan un sexto del precio de mercado, no un tercio. En cualquier otro caso los materiales cuestan al menos tres cuartos del precio de mercado, asumiendo que la sustancia en cuestión pueda llegar a comprarse.

2. Para calcular cuánto veneno puede prepararse en una semana, haz una prueba de Arte (elaboración de venenos) al final de la semana. Si la prueba tiene éxito, multiplica el resultado de la prueba por la CD. Este resultado es el equivalente en po de veneno creado esa semana. Cuando el total de po creadas iguale o exceda el precio de mercado de una dosis de ese veneno, entonces está completada (a veces es posible crear más de una dosis por semana, dependiendo del resultado de la prueba y del precio de mercado del veneno). Si la prueba falla, no hay avance esa semana, y si se falla por un margen de 5 o más, la mitad de las materias primas se malogran, debiendo adquirirse de nuevo.

CÓMO CONSTRUIR TRAMPAS

Las trampas llevan mucho tiempo formando parte del arsenal del DM, pero con una aplicación astuta de la habilidad Arte (fabricación de trampas) los PJs podrán utilizarlas para mejorar las defensas de sus guaridas y fortalezas. Los DMs también pueden utilizar estas reglas para diseñar las trampas que planean poner al paso de los desprevenidos PJs.

Los siguientes pasos son una guía para construir tus propias trampas. Tu propio sentido del juego limpio debe decidir en caso de que exista un conflicto. Si estas guías no cubren todo lo posible sobre una trampa particularmente interesante que quieras crear, simplemente extrapola lo que consideres necesario.

Paso 1: crea el concepto

Este paso dirigirá todas las otras decisiones que debes tomar. Es el más importante, pero también el más sencillo: simplemente decide qué quieres que haga la trampa.

Tipos de trampa: una trampa puede ser tanto mecánica como mágica. Las trampas mecánicas incluyen fosos, trampas de flecha, desplomes, habitaciones que se llenan de agua, cuchillas giratorias y cualquier otra cosa que dependa de un mecanismo para operar. Las trampas mágicas están, por su parte, divididas en las categorías de conjuros y dispositivos mágicos. Las trampas de conjuros son simplemente conjuros que funcionan como trampas, como *trampa de fuego* o *glifo custodio*. Las

TABLA 2-2: COSTE BÁSICO Y MODIFICADORES AL VD PARA TRAMPAS MECÁNICAS

Rasgo	Modificador al coste básico	Modificador al VD
Tipo de disparador		
Localización	—	—
Proximidad (mecánico)	+1.000 po	—
Contacto	—	—
Contacto (unido)	-100 po	—
Temporal	+1.000 po	—
Tipo de rearme		
Sin rearme	-500 po	—
Por reparación	-200 po	—
Manual	—	—
Automático	+500 po (ó 0 si se utiliza con un disparador temporal)	—
Tipo de desactivación		
Cerradura	+100 po +200 po/aumento de +5 por encima de la CD 30 para Abrir cerraduras	—
Interruptor oculto	+200 po + 200 po/aumento de +5 por encima de la CD 20 para Buscar	—
Cerradura oculta	+300 + 200 po/aumento de +5 por encima de la CD 30 para Abrir cerraduras, +200 po/aumento de +5 por encima de la CD 25 para Buscar	—
CD para Buscar		
15 o menos	-100 po/disminución de -1 por debajo de 20	-1
16-19	-100 po/disminución de -1 por debajo de 20	—
20	—	—
21-24	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	—
25-29	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	+1
30+	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	+2

trampas de dispositivo mágico inician efectos de conjuros al ser activadas, tal y como hacen las varitas, cetros, anillos y otros objetos mágicos. Las reglas para su coste, VD y construcción difieren según el tipo de trampa que desees construir.

Características de una trampa: todas las trampas, mecánicas o mágicas, deben tener las siguientes características: disparador, rearme, CD de Buscar, CD de Inutilizar mecanismo, bonificador de ataque (o tiro de salvación, o activación retardada), daño/efecto y Valor de Desafío. Algunas de estas características pueden ser más o menos importantes que las demás, y algunas trampas pueden incluir también características opcionales, como veneno o desactivación.

Paso 2: determina el disparador y el rearme

Ahora que ya tienes una idea general de qué es lo que quieres que haga tu trampa, debes empezar a definir sus características. Las decisiones que tomes aquí pueden implicar un ajuste en el VD y el coste de la trampa, tal y como se da en las Tablas 2-2 y 2-3. Ten en mente el subtotal de estos ajustes, ya que será necesario en el Paso 4.

Disparador

El disparador determina cómo se activa la trampa. Cada tipo de disparador se describe detalladamente a continuación.

Localización: un disparador de localización activa una trampa cuando alguien se sitúa en un lugar determinado. Por ejemplo, una trampa de foso oculto normalmente se activa cuando una criatura camina por cierta zona. Este es el tipo más común de disparador para trampas mecánicas.

Proximidad: este disparador activa la trampa cuando una criatura se aproxima a una cierta distancia de él. Un disparador de proximidad se diferencia de uno de localización en

que la criatura no tiene por qué estar pisando la zona determinada. Las criaturas voladoras pueden activar una trampa con un disparador de proximidad, pero no una con un disparador de localización. Los disparadores mecánicos de proximidad son extremadamente sensibles a los más ligeros cambios en el aire. Esto hace que sólo sean útiles en lugares como criptas, donde el aire está completamente quieto.

El conjuro *alarma* funciona como un disparador de proximidad para trampas de dispositivo mágico. Es posible reducir voluntariamente el área del conjuro para cubrir una zona más pequeña.

Algunas trampas de dispositivo mágico tienen disparadores de proximidad especiales que se activan solamente cuando ciertos tipos de criaturas se aproximan. Para construir ese tipo de disparadores añade un conjuro apropiado (normalmente de adivinación) a la trampa para que pueda diferenciar entre las criaturas que se aproximen. Por ejemplo, un conjuro de *detectar el bien* puede servir como un disparador de proximidad en un altar malvado, activando la trampa implantada en él sólo cuando alguien de alineamiento bueno se acerque lo suficiente.

Sónico: este disparador mágico activa la trampa cuando detecta cualquier sonido. Un disparador sónico funciona como un oído, y tiene un bonificador +2 a las pruebas de Escuchar. El movimiento sigiloso, el silencio mágico y otros efectos que anulen la posibilidad de escuchar pueden evitarlo. Para construir un disparador sónico, añade *clariaudiencia* a la trampa que estés construyendo.

Visual: este disparador mágico funciona como un ojo real, activando la trampa siempre que "vea" algo. Para incorporar un disparador visual en tu trampa, añade uno de los conjuros listados en la tabla siguiente. El campo visual y el bonificador a Avistar conferidos depende del conjuro elegido, tal y como se muestra.

TABLA 2-2: (CONTINUACIÓN)

Rasgo	Modificador al coste básico	Modificador al VD
CD para Inutilizar mecanismo		
15 o menos	-100 po/disminución de -1 por debajo de 20	-1
16-19	-100 po/disminución de -1 por debajo de 20	—
20	—	—
21-24	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	—
25-29	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	+1
30+	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	+2
Fosos u otras trampas de tiro de salvación		
Salvación de Reflejos (CD 19 o menor)	-100 po/disminución de -1 por debajo de 20	-1/disminución de -5 por debajo de 20
Salvación de Reflejos (CD 20)	—	—
Salvación de Reflejos (CD 21+)	+300 po/aumento de +1 por encima de 20	+1/aumento de +5 por encima de 20
Trampa de ataque a distancia		
Bonificador de ataque +9 o menor	-100 po/disminución de -1 por debajo de 20	-1/disminución de -5 por debajo de 20
Bonificador de ataque +10	—	—
Bonificador de ataque +11 o superior	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	+1/aumento de +5 por encima de 20
Daño reforzado	+100 po/+1 al daño (máx. +4)	—
Trampa de ataque cuerpo a cuerpo		
Bonificador de ataque +9 o menor	-100 po/disminución de -1 por debajo de 20	-1/disminución de -5 por debajo de 20
Bonificador de ataque +10	—	—
Bonificador de ataque +11 o superior	+200 po/aumento de +1 por encima de 20	+1/aumento de +5 por encima de 20
Daño reforzado	+100 po/+1 al daño (máx. +8)	—
Daño/Efecto		
Daño medio	—	+1/7 puntos de daño medio*
Rasgos misceláneos		
Dispositivo alquímico	—	Nivel del conjuro cuyo efecto se imita
Gas	—	—
Inevitable	+1.000 po	—
Bancos múltiples	—	+1 (o 0 si es inevitable)
Activación retardada (1 asalto)	—	+3
Activación retardada (2 asaltos)	—	+2
Activación retardada (3 asaltos)	—	+1
Activación retardada (4+ asaltos)	—	-1
Veneno	—	VD del veneno usado**
Estacas de fosos	—	+1
Ataque de contacto	—	+1
Agua	—	+5
Coste adicional (Añadido al coste básico modificado)		
Veneno	Precio del veneno usado† (x20 si tiene rearme automático)	
Dispositivo alquímico	Precio del objeto según la Tabla 7-9 en el <i>Manual del Jugador</i> (>20 si tiene rearme automático)	

*Redondea al múltiplo de 7 más próximo (redondea hacia arriba si la media está exactamente entre dos números). Por ejemplo, una trampa que causa 2d8 puntos de daño (una media de 9 puntos) se redondea a la baja a 7, mientras que una que causa 3d6 puntos de daño (una media de 10.5) se redondea al alza a 14.

** Ver Tabla 2-4.

†Ver Tabla 2-1.

Conjuro	Campo visual	Bonif. Avistar
<i>ojo arcano</i>	Línea de visión (alcance ilimitado)	+20
<i>clarividencia</i>	localización predeterminada	+15
<i>visión verdadera</i>	Línea de visión (hasta 120')	+30

Si quieres que la trampa “vea” en la oscuridad, debes elegir la opción de *visión verdadera* o añadirle también *visión en la oscuridad* (eso limita el campo de visión de la trampa a 60'). Si la invisibilidad, los disfraces o las ilusiones pueden engañar al conjuro utilizado, también pueden engañar al disparador visual.

Contacto: un disparador de contacto activa la trampa cuando es tocado, y es generalmente el tipo más sencillo de construir. Este disparador puede estar unido físicamente a la parte del mecanismo que causa el daño (como una aguja que sale de una cerradura), o puede no estarlo. Puedes hacer un disparador de contacto mágico añadiendo *alarma* a la trampa y reduciendo el área del conjuro para cubrir sólo la zona del disparador.

Temporal: este disparador activa periódicamente la trampa cada cierto tiempo. Un péndulo afilado que oscila a través de un pasillo cada 4 asaltos es un ejemplo de disparador temporal.

Conjuro: todas las trampas de conjuro tienen este tipo de disparador. La descripción del conjuro apropiado en el *Ma-*

TABLA 2-3: COSTE DE MATERIAS PRIMAS Y MODIFICADORES AL VD PARA TRAMPAS DE DISPOSITIVO MÁGICO

Rasgo	Modificador al coste de las materias primas*	Modificador al coste en PX**	Modificar al VD
Conjuro de nivel más alto (un uso)	50 po × nivel del lanzador × nivel del conjuro	4 PX × nivel del lanzador × nivel del conjuro	Nivel del conjuro o +1/7 puntos de daño medio por asalto
Conjuro de nivel más alto (rearme automático)	500 po × nivel del lanzador × nivel del conjuro	40 PX × nivel del lanzador × nivel del conjuro	Nivel del conjuro o +1/7 puntos de daño medio por asalto
<i>Alarma</i>			
Otros efectos de conjuro (un uso)	50 po × nivel del lanzador × nivel del conjuro	4 PX × nivel del lanzador × nivel del conjuro	—
Otros efectos de conjuro (rearme automático)	500 po × nivel del lanzador × nivel del conjuro	40 PX × nivel del lanzador × nivel del conjuro	—
Coste adicional (añadido al coste de las materias primas)			
Componentes materiales	coste de todos los componentes materiales utilizados (×100 si tiene rearme automático)		
Coste por PX	5 × coste en PX (×100 si tiene rearme automático)		

*Redondea al múltiplo de 7 más próximo (redondea hacia arriba si la media está exactamente entre dos números). Por ejemplo, una trampa que causa 2d8 puntos de daño (una media de 9 puntos) se redondea a la baja a 7, mientras que una que causa 3d6 puntos de daño (una media de 10.5) se redondea al alza a 14.

**Estas fórmulas son las correctas. Las que vienen en la sección sobre Crear trampas mágicas en el Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER* son erróneas.

nual del Jugador explica las condiciones de activación para cada una de estas trampas.

Rearme

La característica de rearme es el conjunto de condiciones bajo las que la trampa vuelve a estar lista para dispararse de nuevo. Los tipos disponibles se explican a continuación.

Sin rearme: carece completamente de posibilidades de reconstrucción, por lo que no hay posibilidades de que se dispare más de una vez. Las trampas de conjuro tienen la característica de sin rearme.

Rearme por reparación: para hacer que la trampa funcione de nuevo debe ser reparada.

Rearme manual: rearmar la trampa requiere que alguien sitúe las partes de nuevo en su lugar. Este es el rearme estándar para la mayoría de las trampas mecánicas.

Rearme automático: la trampa se rearma ella misma, bien inmediatamente o después de un intervalo de tiempo. Las trampas de dispositivo mágico obtienen esta característica gratuitamente.

Desactivación (característica opcional)

Si tienes pensado desplazarte a través de una trampa propia, es una buena idea construir un mecanismo de desactivación, es decir, algo que temporalmente desarme la trampa. La característica de desactivación normalmente se utiliza tan sólo con trampas mecánicas; las trampas de conjuro suelen tener elementos incorporados para que los lanzadores puedan atravesarlas. Las CDs de las pruebas que se dan a continuación son los mínimos, aumentando según el coste básico tal y como se muestra en la Tabla 2-2.

Cerradura: una desactivación por cerradura requiere una prueba de Abrir cerraduras (CD 30) para abrirla.

Interruptor oculto: un interruptor oculto requiere una prueba de Buscar (CD 25) para ser localizado.

Cerradura oculta: una cerradura oculta combina los rasgos anteriores, necesitando una prueba de Buscar (CD 25) para localizarla y una prueba de Abrir cerraduras (CD 30) para abrirla.

Paso 3: establece las cifras

Ahora que ya has decidido las características de disparador, rearme y desactivación, es el momento de definir la trampa en sí misma. Necesitas las CDs de Buscar e Inutilizar mecanismo, además de la información de ataque/tiro de salvación y daño/efecto. Sigue actualizando tu lista de coste y ajuste al VD, ya que muchas de estas características les afectarán.

CDs de Buscar e Inutilizar mecanismo

El constructor define las CDs de Buscar e Inutilizar mecanismo para una trampa mecánica. Para una trampa mágica los valores dependen del conjuro de mayor nivel utilizado.

Trampa mecánica: la CD base de las pruebas tanto de Buscar como de Inutilizar mecanismo es de 20. Aumentar o disminuir cualquiera de las dos afecta al coste básico y al VD tal y como se muestra en la Tabla 2-2.

Trampa mágica: la CD de las pruebas tanto de Buscar como de Inutilizar mecanismo es igual a 25 + el nivel del conjuro de nivel más alto utilizado. Sólo los personajes con la aptitud Trampas pueden intentar estas tiradas. Estos valores no afectan al coste o VD de la trampa.

Ataques/Tiros de salvación

Una trampa normalmente realiza una tirada de ataque o permite un tiro de salvación para evitarla. Consulta una o más de las siguientes secciones para determinar qué opción es la más apropiada para tu trampa, basándote en su tipo. Ocasionalmente una trampa utiliza ambas opciones o ninguna de ellas (ver Inevitable, página 29).

Fosos: los fosos son agujeros (ocultos o no) en los que los personajes pueden caer, sufriendo daño. Un foso no necesita tirada de ataque, pero un TS de Reflejos (CD determinado por el constructor) con éxito lo evita. Otras trampas mecánicas que dependen de un TS también entran dentro de esta categoría.

Trampas de ataque a distancia: estas trampas disparan dardos, flechas, lanzas u otros objetos a cualquiera que las active. El constructor determina el bonificador de ataque.

TABLA 2-4: MODIFICADORES AL VD SEGÚN EL TIPO DE VENENO

Tipo de veneno	Modificador al VD
Veneno de víbora negra	+1
Extracto de loto negro	+8
Raíz sanguinaria	+1
Híñito azul	+1
Efluvios somarreros	+6
Líquido cerebral de carroñero reptante	+1
Hoja mortal	+5
Bilis de dragón	+6
Veneno de avispa gigante	+3
Aceite de sangreverde	+1
Bruma de la demencia	+4
Veneno de escorpión grande	+3
Pasta de raíz de viraguia	+3
Veneno de araña de tamaño mediano	+2
Vomicalia	+4
Veneno de gusano púrpura	+4
Residuo de hoja de cativera	+3
Esencia de sombra	+3
Veneno de ciempiés pequeño	+1
Raíz de terinav	+5
Polvo de ungolj	+3
Veneno de draco	+5

Trampas de ataque cuerpo a cuerpo: estas trampas incluyen hojas afiladas que surgen de los muros y desplomes de rocas desde el techo. Nuevamente, el constructor determina el bono de ataque.

Daño/Efecto

El efecto de una trampa es sencillamente lo que les sucede a aquellos que la activan. Normalmente esto viene en forma de daño o efecto de un conjuro, pero algunas trampas tienen resultados especiales. Si tu trampa causa pérdida de puntos de golpe, calcula el daño medio de un impacto con éxito y redondea el valor al múltiplo de 7 más próximo (el daño por veneno y por estacas de un foso no cuenta para este valor, pero sí el daño reforzado y el daño adicional por ataques múltiples. Por ejemplo, si una trampa dispara 1d4 dardos a cada blanco, el daño medio es la media del número de dardos \times la media del daño por dardo, redondeado al múltiplo de siete más próximo, es decir, $2.5 \text{ dardos} \times 2.5 \text{ puntos de daño} = 6.25 \text{ puntos}$, que se redondea a siete). Consulta la Tabla 2-2 para determinar el modificador al VD.

Fosos: Caer en un foso causa 1d6 puntos de daño por cada 10' de profundidad.

Trampas de ataque a distancia: estas trampas causan el daño que su munición haría normalmente. Así, una trampa que dispare flechas causaría 1d8 puntos de daño por impacto. Por ejemplo, una trampa reforzada (bonif. +4 de Fue) de ataque a distancia que dispare lanzas cortas causaría 1d8+4 puntos de daño por cada acierto.

Trampas de ataque cuerpo a cuerpo: estas trampas causan el mismo daño que las armas de cuerpo a cuerpo "empuñadas". En el caso de un desplome de rocas, puedes asignar el daño contundente que quieras, pero recuerda que quien vaya a rearmar la trampa tiene que devolver la roca a su sitio. Es posible construir trampas reforzadas que causen daño adicional.

Trampas de conjuros: las trampas de conjuros producen los efectos del conjuro, como se describa en la entrada apropiada del *Manual del Jugador*. Como los conjuros, las trampas basadas en conjuros que permitan un tiro de salvación tienen una CD igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de la habilidad relevante del lanzador.

Trampas de dispositivo mágico: estas trampas producen los efectos de cualquier conjuro incluido, tal y como se describa en la entrada apropiada del *Manual del Jugador*. Si el conjuro permite un tiro de salvación, su CD es 10 + el nivel del conjuro \times 1.5. Algunos conjuros realizan tiradas de ataque en lugar de eso.

Especial: algunas trampas tienen rasgos diversos que producen efectos especiales, como el ahogarse en una trampa de agua o el daño de características debido al veneno. Los tiros de salvación y el daño dependen del veneno (ver Tabla 2-1) o son determinados por el constructor, según sea apropiado.

Rasgos diversos de las trampas

Algunas trampas incluyen rasgos opcionales que pueden hacerlas mucho más mortíferas. Los más comunes se enumeran a continuación.

Dispositivo alquímico: las trampas mecánicas pueden incorporar dispositivos alquímicos, así como otras sustancias especiales u objetos, como bolsas de maraña, fuego de alquimista, piedras de trueno y demás. Algunos de estos objetos imitan efectos de conjuros. Por ejemplo, el efecto de una bolsa de maraña es similar al del conjuro *enmanañar*, y los efectos de una piedra de trueno son iguales a los de un conjuro de *sondena*. Si el objeto imita el efecto de conjuro, aumenta el VD tal y como se muestra en la Tabla 2-2.

Gas: en una trampa de gas, el peligro se encuentra en inhalar el veneno que libera. Las trampas que emplean gas normalmente tienen los rasgos de inevitable y activación retardada.

Inevitable: cuando todo el muro del dungeon se desplaza para aplastarte, tus reflejos rápidos no te salvarán, ya que es imposible que el muro falle. Una trampa con este rasgo no tiene ni bonificador de ataque ni tiro de salvación para evitarla, pero tiene activación retardada (ver más adelante). La mayoría de las trampas de agua y gas son inevitables.

Blancos múltiples: las trampas con este rasgo pueden afectar a más de un personaje.

Activación retardada: la activación retardada es la cantidad de tiempo que transcurre entre el disparo de la trampa y el momento en que causa daño. Una trampa inevitable siempre tiene el rasgo de activación retardada.

Veneno: las trampas que emplean veneno son más mortíferas que sus equivalentes no envenenadas, por lo que tienen VDs proporcionalmente más altos. Para determinar el modificador al VD de un determinado veneno consulta la Tabla 2-4. Sólo los venenos por herida, contacto o inhalación son adecuados para trampas; los que actúan por ingestión no sirven.

Algunas trampas (como una mesa cubierta por veneno de contacto) simplemente causan daño por veneno. Otras, como las flechas envenenadas, causan además daño a distancia o cuerpo a cuerpo.

Otros modos de derrotar a una trampa

Por supuesto, es posible acabar con muchas trampas sin que sea necesario un Inutilizar mecanismo.

Trampas de ataque a distancia: una vez que sabes que la trampa está ahí, la opción evidente para inutilizarla es destruir el mecanismo, suponiendo que tengas acceso a él. Si esto falla, puedes taponar los orificios por los que salen los proyectiles. Esta opción te proporciona una cobertura total de la trampa, y además evita que dispare salvo que su munición cause suficiente daño como para atravesar los tapones.

Trampas de ataque cuerpo a cuerpo: puedes inutilizar estos dispositivos destruyendo el mecanismo o bloqueando las armas, como se ha dicho antes. De modo alternativo, si estudias la trampa cuando se activa puedes ser capaz de coordinar tus esquivas de modo que eviten el daño. Si te dedicas exclusivamente a estudiar la trampa cuando se active por primera vez, ganas un bonificador +4 de esquiva contra sus ataques si la activas de nuevo en el minuto siguiente.

Fosos: inutilizar una trampa de foso generalmente destruye sólo la trampilla, transformándolo en un foso visible. Rellenar el foso o construir un puente improvisado a través de él es un trabajo manual, no de Inutilizar mecanismo. También puedes inutilizar las posibles estacas del fondo atacándolas (se rompen como lo haría una daga).

Trampas mágicas: aquí *disipar magia* hace maravillas. Si tienes éxito en una prueba de nivel de lanzador enfrenteada al nivel del creador, suprimes la trampa durante 1d4 asaltos. Esto funciona sólo con un *disipar magia* dirigido, no con la versión de área.

Cómo reparar y rearmar trampas mecánicas

Reparar una trampa requiere una prueba de Arte (fabricación de trampas) contra una CD igual a la necesaria para construirla inicialmente. El coste de las materias primas es un quinto del precio de mercado original de la trampa. Para calcular cuánto tiempo se necesita para arreglar una trampa utiliza los mismos cálculos que para construirla, pero sustituye el precio de mercado por el de las materias primas necesarias para la reparación.

Rearmar una trampa requiere normalmente sólo un minuto, más o menos, ya que simplemente tienes que situar la trampilla de nuevo en su sitio, recargar la ballesta que está tras el muro o empujar la aguja envenenada de nuevo al interior de la cerradura. Para una trampa con un rearme más difícil, como una roca de Baltoi, el DM debe fijar el tiempo y mano de obra requeridos.

Estacas de foso: trata las estacas del fondo de un foso como dagas, cada una con un bonificador de ataque de +10. El bonif. de daño para cada estaca es de +1 por cada 10' de profundidad (hasta un máximo de +5). Cada personaje que caiga dentro del foso es atacado por 1d4 estacas. Las estacas de foso no se añaden al daño medio de la trampa (ver más atrás), y sus bonos de daño no se consideran daño reforzado.

Fondo de foso: si hay algo diferente a estacas en el fondo de un foso, es mejor tratarlo como una trampa separada (ver trampas múltiples, más adelante) con un disparador de localización que se activa con cualquier impacto significativo, como un personaje que caiga. Las posibilidades para las trampas de fondo de foso incluyen ácido, monstruos, o agua (que reduce el daño de una caída; ver la sección Obstáculos, peligros y trampas en el Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Ataque de toque: este rasgo se aplica a cualquier trampa que requiera tan sólo un ataque de toque con éxito (a distancia o cuerpo a cuerpo) para impactar.

Agua: cualquier trampa que incluya el riesgo de ahogarse (como una habitación cerrada llenándose de agua o una zona de arenas movedizas) entra en esta categoría. Las trampas que emplean agua normalmente tienen los rasgos de inevitable y activación retardada (ver más arriba).

VD de la trampa

Para calcular el VD de una trampa suma todos los modificadores al VD reunidos hasta el momento al VD básico para el tipo de trampa.

Trampa mecánica: el VD básico para una trampa mecánica es 0. Si tu VD final es 0 o inferior, añade rasgos hasta que alcances un VD de 1 o superior.

Trampa mágica: para una trampa de dispositivo mágico, el VD básico es 1. Sólo el conjuro de mayor nivel utilizado modifica el VD.

Trampas múltiples: si una trampa es realmente dos o más trampas conectadas que afectan aproximadamente la misma zona, determina el VD de cada una por separado.

Trampas múltiples dependientes: si una trampa depende del éxito de otra (esto es, puedes evitar la segunda trampa simplemente no cayendo víctima de la primera), deben tratarse como dos trampas separadas.

Trampas múltiples independientes: si dos o más trampas actúan de manera independiente (esto es, ninguna depende del éxito de la otra para activarse), utiliza sus VDs para determinar su Nivel de Encuentro combinado como si se tratase de monstruos, de acuerdo con la Tabla 4-1 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. El NE resultante es el VD para las trampas combinadas.

Paso 4: calcula el coste

El coste depende del tipo de trampa. A continuación se dan los cálculos para los tres tipos básicos.

Trampa mecánica

El coste básico de una trampa mecánica son 1.000 po. Aplica todos los modificadores necesarios de la Tabla 2-2 dependiendo de los ras-

gos que hayas añadido, para obtener el modificador al coste básico.

El precio de mercado es: coste básico modificado × Valor de Desafío + costes extras. El precio de mercado mínimo para una trampa mecánica es de 100 po por cada +1 de VD.

Después de multiplicar el coste básico modificado por el VD, añade el coste de cualquier veneno o dispositivo alquímico que hayas incorporado a la trampa. Si la trampa presenta alguno de estos elementos y tiene rearme automático, multiplica el coste del veneno o dispositivo alquímico por 20 para asegurar un suministro adecuado.

Trampas múltiples: si una trampa consta en realidad de dos o más trampas conectadas, determina el precio de mercado para cada una por separado y entonces suma los valores. Esto se aplica tanto a las trampas dependientes como a las independientes.

Trampa de dispositivo mágico

Una trampa de dispositivo mágico de un solo uso cuesta 50 po × Nivel del lanzador × nivel del conjuro + costes extras además de 4 PX × nivel del lanzador × nivel del conjuro. Las trampas mágicas con el rasgo de rearme automático cuestan 500 po × nivel del lanzador × nivel del conjuro + costes extras, además de 40 PX × nivel del lanzador × nivel del conjuro. Si la trampa usa más de un conjuro (por ejemplo, un conjuro como disparador sónico o visual además del efecto del conjuro principal), debes pagar por todos (salvo alarma, que es gratuito).

Estos costes suponen que estás lanzando tú mismo los conjuros necesarios. Si has contratado un PNJ lanzador de conjuros para hacerlo, consulta la sección de Objetos especiales y superiores en el Capítulo 7 del *Manual del Jugador* para los precios.

Las trampas de dispositivo mágico requieren para su construcción de un día por cada 500 po de coste.

Trampa de conjuro

Una trampa de conjuro tiene coste sólo si debes contratar un PNJ lanzador de conjuros para que la lance. Consulta la sección de Objetos especiales y superiores en el Capítulo 7 del *Manual del Jugador* para estos precios.

Paso 5: construye la trampa

Ahora que has terminado con el diseño, es el momento de construir la trampa. Dependiendo de los componentes, esto puede requerir la compra de materias primas, el uso de la habilidad Arte (fabricación de trampas), el lanzamiento de conjuros o la combinación de algunos de estos pasos.

Trampas mecánicas

Construir una trampa mecánica es un proceso de tres pasos. Primero debes calcular la CD para la prueba de Arte (fabricación de trampas), después comprar las materias primas y finalmente realizar una prueba de Arte (fabricación de trampas) cada semana hasta que la construcción esté terminada.

La CD de la prueba de Arte: la CD base para la prueba de Arte (fabricación de trampas) depende del VD de la trampa y como se indica en la Tabla 2-5.

TABLA 2-5: CLASES DE DIFICULTAD DE ARTE (FABRICACIÓN DE TRAMPAS)

VD de la trampa	CD base de Arte (fabricación de trampas)
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Componentes adicionales	Modificador a la CD de Arte (fabricación de trampas)
Disparador de proximidad	+5
Rearme automático	+5

Suma los modificadores adecuados de la segunda parte de la tabla al valor básico obtenido en la primera parte. El resultado es la CD de Arte (fabricación de trampas).

Comprar las materias primas: las materias primas (incluyendo armas, veneno y objetos secundarios) suelen costar un total de un tercio del precio de mercado de la trampa. A discreción del DM, sin embargo, las trampas inusuales pueden requerir materias primas no disponibles en el lugar de construcción de la trampa. Esto obliga al constructor a realizar un viaje para obtenerlos o a pagar un precio mayor. Por ejemplo, el veneno de escorpión gigante puede no estar fácilmente disponible para un personaje que está fortificando un castillo de hielo en el polo.

Realizar las pruebas: para calcular cuánto progresas con la trampa cada semana, realiza una prueba de Arte (fabricación de trampas). Si tienes éxito multiplica el resultado de la prueba por la CD. La cantidad obtenida es el coste equivalente en po del trabajo que completas esa semana. Cuando tu total de po completadas iguale o supere al precio de mercado de la trampa, está terminada. Si fallas la prueba no realizas ningún avance esa semana, y si fallas la prueba por un margen de 5 o más destruyes la mitad de las materias primas y tienes que comprarlas de nuevo.

Modificadores a la prueba: necesitas herramientas de artesano para construir una trampa apropiada. Utilizar herramientas improvisadas impone un penalizador de circunstancia de -2 a la prueba de Arte (fabricación de trampas) para construir trampas que utilicen piedra o metal.

Ayuda: si la trampa requiere trabajo de construcción, viene bien tener otro par de manos disponibles, incluso aunque no estén entrenadas. Salvo que la trampa sea tan pequeña que sólo una persona pueda trabajar de modo efectivo en ella, la colaboración de uno o más ayudantes acelera el trabajo. Mientras tengas el número óptimo de ayudantes trabajando contigo (es decisión del DM cuántos son), completas cada semana el doble de po equivalentes de trabajo de las que habrías conseguido solo.

Ejemplo de trampa: roca rodante de Baltoi

Aquí tienes un ejemplo de como funcionan las reglas de fabricación de trampas.

Paso 1 (concepto): Baltoi, la pícaro enana, quiere construir una trampa que evite incursiones dentro de su guarida subterránea. Ha pensado en una gran roca que descienda rodando por la entrada del corredor, aplastando a los intrusos.

Paso 2 (disparador, rearme, desactivación): Baltoi ha tenido mala suerte con los in-



trusos voladores, así que quiere un disparador de proximidad (un aparato extremadamente sensible que eche a rodar la roca a la más pequeña alteración del aire). Un rearme manual le parece bien, incluso aunque hagan falta todos sus guardias para hacer rodar la roca de nuevo a su sitio. Como método de desactivación, Baltoi se decide por un interruptor bien oculto (Buscar CD 30 para localizarlo). El disparador de proximidad suma +1.000 po al coste básico, y la desactivación por interruptor suma otras +400 po. El rearme manual no cambia el coste. Ninguno de estos componentes cambian el VD. *Modificador al coste básico hasta el momento:* +1.400 po. *Modificador al VD hasta el momento:* +0.

Paso 3 (cifras): intentando ahorrarse algún dinero, Baltoi no emplea mucho esfuerzo en ocultar el gran agujero del techo por el que cae la roca. Reduce la CD de Buscar a 16, reduciendo así en 400 po el coste básico; pero como una concesión al orgullo enano en lo que a trabajo de la piedra se refiere, mantiene la CD de Inutilizar mecanismo en 20. *Modificador al coste básico hasta el momento:* +1.000 po. *Modificador al VD hasta el momento:* +0.

La roca rodante es un ataque cuerpo a cuerpo, y Baltoi quiere asegurarse de que impacte. Por ello, decide aumentar el bonificador de ataque a +15, lo que suma +1.000 po al coste básico y aumenta el VD en +1. *Modificador al coste básico hasta el momento:* +2.000 po. *Modificador al VD hasta el momento:* +1.

Baltoi elige una roca suficientemente grande como para causar 6d6 puntos de daño. Su daño medio es de 21 puntos (+3 VD por su alto daño medio), y es lo suficientemente ancha como para golpear a dos intrusos que estén juntos (+1 VD por blancos múltiples). *Modificador al coste básico hasta el momento:* +2.000 po. *Modificador al VD hasta el momento:* +5.

Paso 4 (coste): el coste básico es 1.000 po. Sumando el modificador al coste básico de +2.000 po, Baltoi obtiene un coste modificado de 3.000 po. Multiplicando este por el VD final (5) le da el precio de mercado de la trampa: 15.000 po.

Paso 5 (construcción): la Tabla 2-5 indica que la CD básica para una trampa de VD 5 es 25. Sumando el modificador de +5 por el disparador de proximidad se obtiene una CD final de 30 para Arte (fabricación de trampas). Baltoi compra 5.000 po de materias primas (un tercio del precio de mercado de la trampa) y se pone a trabajar.

Normalmente Baltoi tiene un bonificador de Arte (fabricación de trampas) de +19. A efectos de esta trampa, obtiene un +2 adicional por ser una enana trabajando la piedra, y otro +2 por utilizar herramientas de gran calidad, dándole un bonificador total a Arte (fabricación de trampas) de +23. Su primera tirada es un 15. Sumándole 23 le da un resultado de la prueba de 38, ¡éxito! Multiplicando 38 por la CD de la

Variante: "trampas" que ayudan

Puedes utilizar las reglas de trampas de dispositivo mágico para construir objetos que en lugar de dañar ayuden. Construye este tipo de dispositivos como si se tratase de una trampa mágica, pero utiliza un conjuro beneficioso en lugar de uno dañino.

Por ejemplo, Mialeee puede construir una cama para enfermos que aumente la Constitución de cualquiera que se acueste en ella. Es una trampa mágica con disparador de localización y rearme automático que lanza *aguante* a cualquiera que se acueste en ella. *Aguante* es un conjuro de 2.º nivel, así que el coste del dispositivo de Mialeee es de 500 po $\times 3 \times 2 = 3.000$ po en materias primas y 40 PX $\times 3 \times 2 = 240$ PX. Tarda seis días (uno por cada 500 po del coste) en construir la cama mágica. Si un espía intenta sabotear el dispositivo, la CD para la prueba de Inutilizar mecanismo será de 27 (25+2).

Los dispositivos beneficiosos no tienen VD, ya que no son desafíos. Es justo que el DM obligue a que sean estacionarios, aunque esto no es absolutamente necesario.

prueba (30) se obtienen 1.140 po de trabajo completado durante la primera semana. El DM decide que cinco ayudantes serán útiles para construir este tipo de trampa, un número fácilmente disponible en su complejo. Sus ayudantes doblan la cantidad de trabajo completado, dándole un total en la primera semana de 2.280 po.

Como puede verse, construir una trampa así no es tarea fácil. Suponiendo tiradas medias, le harán falta a Baltoi otras siete semanas para completar la trampa. Quizás el disparador de proximidad fue una mala elección...

Trampas mágicas

Construir una trampa mágica es un proceso más sencillo que construir una mecánica. Los costes se calculan como en el Paso 4 del ejemplo anterior.

Trampas de dispositivo mágico: construir estas trampas no implica la habilidad de Arte (fabricación de trampas). En su lugar, se requiere la dote de Fabricar objeto maravilloso, ya que las trampas de dispositivo mágico son, después de todo, básicamente objetos maravillosos estacionarios, aunque el coste para crearlas es mayor. Si tienes la dote y puedes lanzar los conjuros requeridos para construir la trampa, el éxito es automático. El tiempo requerido es de un día por cada 500 po invertidas en materias primas.

Trampas de conjuro: lo único que necesitas hacer para colocar esta trampa es lanzar el conjuro. No se requiere ninguna otra prueba.

90 ejemplos de trampas

Las siguientes trampas utilizan las reglas de construcción explicadas antes y son adecuadas para proteger un dungeon, una casa gremial de comerciantes o un complejo militar. Los costes listados para las trampas mecánicas son los precios de mercado; los de las trampas de dispositivo mágico corresponden a las materias primas. El nivel de lanzador y la clase utilizadas en los conjuros empleados para producir los efectos de la trampa se proporcionan en las entradas de trampas de dispositivo mágico y de conjuro. Para todos los demás conjuros utilizados (en los disparadores, por ejemplo), se ha supuesto que el nivel del lanzador es el mínimo requerido.

VD 1

Trampa de flecha simple: VD 1; mecánica; disparador de proximidad; rearme manual; Ata. +10 a distancia (1d6/x3, flecha); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 2.000 po.

Trampa de foso oculto: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 10' de profundidad (1d6, caída); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 1.800 po.

Trampa de foso profundo: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; desactivación por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); TS Reflejos (CD 15) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 23). *Precio de mercado:* 1.300 po.

Pomo de puerta embadurnado con veneno de contacto: VD 1; mecánica; disparador de contacto (unido); rearme manual; veneno (líquido cerebral de carroñero reptante, TS Fortaleza [CD 13] resiste, parálisis/0); Buscar (CD 19); Inutilizar mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 900 po.

Descarga de dardos: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Ata. +10 a distancia (1d4+1, dardo); blancos múltiples (dispara 1d4 dardos a cada blanco en dos casillas adyacentes de 5'); Buscar (CD 14); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 500 po.

Trampa de dardo envenenado: VD 1; mecánica, disparador de localización; rearme manual; Ata. +8 a distancia (1d4 más veneno, dardo); veneno (raíz de sanguinaria, TS Fort. [CD 12] resiste, 0/1d4 Con + 1d3 Sab); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 700 po.

Alambre de púas cruzando el corredor: VD 1; mecánica; disparador de localización; sin rearme; Ata. +10 cuerpo a cuerpo (2d6, alambre); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 15). *Precio de mercado:* 400 po.

Trampa de roca rodante: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Ata. +10 cuerpo a cuerpo (2d6, roca); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 1.400 po.

Trampa de bloque oscilante: VD 1; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; Ata. +5 cuerpo a cuerpo (4d6, bloque de roca); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 500 po.

Trampa de hoja en el muro: VD 1; Mecánica; disparador de contacto; rearme automático; desactivación por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); Ata. +10 cuerpo a cuerpo (2d4/x4, guadaña); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 2.500 po.

VD 2

Caja de moho marrón: VD 2; mecánica; disparador de contacto (abrir la caja); rearme automático; aura de frío de 5' (3d6, frío atenuado); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 3.000 po.

Ladrillos desde el techo: VD 2; mecánica; disparador de contacto; rearme por reparación; Ata. +12 cuerpo a cuerpo (2d6, ladrillos); blancos múltiples (todos los blancos en dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 2.400 po.

Trampa de manos ardientes: VD 2; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*manos ardientes*, mago de 1.º nivel, TS Reflejos [DC 11] mitad de daño, 1d4 fuego); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Precio:* 500 po, 40 PX.

Trampa de foso oculto: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) la evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 3.400 po.

Trampa de infligir heridas leves: VD 2; dispositivo mágico; disparador de contacto; rearme automático; efecto de conjuro (*infligir heridas leves*, clérigo de 1.º nivel, TS Voluntad [DC 11] mitad de daño, 1d8+1); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Precio:* 500 po, 40 PX.

Trampa de jabalina: VD 2, mecánica; disparador de localización; rearme manual; Ata. +16 a distancia (1d6+4, jabalina); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 4.800 po.

Variante: ¿qué significa Inutilizar mecanismo?

Así que has superado tu prueba de Inutilizar mecanismo para la trampa. ¿Qué efectos tiene esto sobre ella? Depende de la cantidad con la que sobrepasaste la CD. Consulta la sección que corresponda a tu margen de éxito para conocer los resultados.

0-3: La próxima vez que el disparador deba activar la trampa, no lo hará. Sin embargo, después de esto el disparador funcionará normalmente, y será necesaria otra prueba de Inutilizar mecanismo para volver a desarmarla.

4-6: La has estropeado. No funcionará de nuevo hasta que la rearmen. Si es una trampa con rearme automático, utiliza el siguiente resultado.

7-9: La has roto bien rota. No volverá a funcionar hasta que alguien la repare utilizando la habilidad de Arte (fabricación de trampas). Esta reparación cuesta 1d8 x 10% del coste total de construcción de la trampa. Si no deseas destruir el mecanismo de la trampa puedes reducir a voluntad el coste de la reparación requerida.

10+: Puedes o bien romper la trampa como se acaba de explicar o añadir una característica de desactivación. Esta última opción te permite o bien pasar por la trampa sin dispararla o evitar su efecto. Por ejemplo, puedes desarmar un estrecho camino entre las baldosas de presión que disparan dardos envenenados desde el muro o percartarte del pequeño nicho en la pared que proporciona refugio frente a la roca rodante.

Trampa de aguja envenenada: VD 2; mecánica; disparador de contacto; rearme por reparación; desactivación por cerradura (Abrir cerraduras [CD 30]); Ataq. +17 cuerpo a cuerpo (1 más veneno, aguja); veneno (hiñito azul, TS Fortaleza [CD 14] resiste, 1 Con/inconsciencia); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 17). *Precio de mercado:* 4.720 po.

Trampa de foso con estacas: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme automático; TS Reflejos (CD 20) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Ataq. +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+2 cada una); Buscar (CD 18); Inutilizar mecanismo (CD 15). *Precio de mercado:* 1.600 po.

Cadena de derribo: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme automático; trampas múltiples (derribar y ataque cuerpo a cuerpo); Ataq. +14 cuerpo a cuerpo de toque (derribo), Ataq. +15 cuerpo a cuerpo (2d4+2, cadena armada); Buscar (CD 15); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 3.800 po.

Nota: En realidad esta trampa es una trampa de VD 1 que derriba y una segunda trampa de VD 1 que ataca con una cadena armada. Si el ataque de derribo tiene éxito, se aplica un bonificador de +4 al ataque de la cadena armada ya que el oponente está en el suelo.

Trampa de foso muy oculta: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; TS Reflejos (CD 20) evita; 10' de profundidad (1d6, caída); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 4.400 po.

VD 3

Trampa de manos ardientes: VD 3 dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*manos ardientes*, mago de 5.º nivel, TS Reflejos [DC 11] mitad de daño, 5d4 fuego); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Precio:* 2.500 po, 200 PX.

Trampa de foso oculto: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 30' de profundidad (3d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 4.800 po.

Péndulo en el techo: VD 3; mecánica; disparador temporal; rearme automático; Ataq. +15 cuerpo a cuerpo (1d12+8/×3, gran hacha); Buscar (CD 15); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Precio de mercado:* 14.100 po.

Trampa de fuego: VD 3; conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*trampa de fuego*, druida de 3.º nivel; TS Reflejos [CD 13] mitad de daño, 1d4+3 fuego); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Precio:* 85 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Trampa de perdición prolongado: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar el bien*); rearme automático; efecto de conjuro (*perdición prolongado*, clérigo de 3.º nivel, TS Voluntad [CD 13] niega); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Precio:* 3.500 po, 280 PX.

Trampa de toque de necrófago: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad; rearme automático; efecto de conjuro (*toque de necrófago*, mago de 3.º nivel, TS Fortaleza [CD 13] niega); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Precio:* 3.000 po, 240 PX.

Trampa de flecha ácida de Melf: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*Alarma*); rearme automático; Ataq. +2 a distancia de toque; efecto de conjuro (*Flecha ácida de Melf*, mago de 3.º nivel, 2d4 ácido/asalto durante 2 asaltos); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Precio:* 3.000 po, 240 PX.

Trampa de flecha envenenada: VD 3; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; desactivación por cerradura (Abrir cerraduras [CD 30]); Ataq. +12 a distancia (1d8 más veneno, flecha); veneno (veneno de escorpión grande, TS Fortaleza [CD 18] resiste, 1d6 Fue/1d6 Fue); Buscar (CD 19); Inutilizar mecanismo (CD 15). *Precio de mercado:* 2.900 po.

Trampa de foso con estacas: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) la evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Ataq. +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+2 cada una); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 3.600 po.

Bloques de roca desde el techo: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; Ataq. +10 cuerpo a cuerpo (4d6, bloques de roca); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 5.400 po.

VD 4

Trampa de lanzar maldición: VD 4, dispositivo mágico; disparador de contacto (*detectar el caos*); rearme automático; efecto de conjuro (*lanzar maldición*, clérigo de 5.º nivel, TS Voluntad [CD 14] niega); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Precio:* 8.000 po, 640 PX.

Trampa de foso oculto: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) la evita; 40' de profundidad (4d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 17). *Precio de mercado:* 6.800 po.

Desplome de columna: VD 4; mecánica; disparador de contacto (unido); sin rearme; Ataq. +15 cuerpo a cuerpo (6d6, bloques de roca); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 24). *Precio de mercado:* 8.800 po.

Glifo custodio (explosión): VD 4, conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*glifo custodio [explosión]*, clérigo de 5.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 2d8 ácido); blancos múltiples (todos los blancos en 5'); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Precio:* 350 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros,

Trampa de rayo relampagueante: VD 4; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*rayo relampagueante*, mago de 5.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 5d6 eléctrico); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Precio:* 7.500 po, 600 PX.

Trampa de dardo envenado: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq. +15 a distancia (1d4+4 más veneno, dardo); blancos múltiples (1 dardo por blanco en una zona de 10'×10'); veneno (veneno de ciempiés pequeño, TS Fortaleza [CD 11] resiste, 1d2 Des/1d2 Des); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 12.090 po.

Impronta de la serpiente sepia: VD 4; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*impronta de la serpiente sepia*, mago de 5.º nivel, TS Reflejos [CD 14] niega); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Precio:* 650 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Trampa de guadaña en el muro: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme automático; Ataq. +20 cuerpo a cuerpo (2d8+4/×4, guadaña); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 17.200 po.

Habitación inundable: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme automático; blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10'×10'); inevitable; activación retardada (5 asaltos); agua; Buscar (CD 17); Inutilizar mecanismo (CD 23). *Precio de mercado:* 11.200 po.

Trampa de foso de boca ancha con estacas: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Ataq. +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+2 cada una); Buscar (CD 18); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 7.200 po.

VD 5

Trampa de foso oculto: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 50' de profundidad (5d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 17). *Precio de mercado:* 8.500 po.

Pomo de puerta embadurnado con veneno de contacto: VD 5; mecánica; disparador de contacto (unido); rearme manual; veneno (vomicalia, TS Fortaleza [CD 13] resiste, 0/3d6 Con); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 9.650 po.

Trampa de fuego: VD 5; conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto conjuro (*trampa de fuego*, mago 7.º nivel, TS Reflejo [CD 16] mitad daño, 1d4+7 fuego); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). *Precio:* 305 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Trampa de bola de fuego: VD 5; dispositivo mágico; disparador de contacto; rearme automático; efecto de conjuro (*bola de fuego*, mago 8.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 8d6 fuego); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Precio:* 12.000 po, 960 PX.

Descarga de dardos: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Ataq. +18 a distancia (1d4+1, dardo); blancos múltiples (dispara 1d8 dardos por blanco en una zona de 10' × 10'); Buscar (CD 19); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 18.000 po.

Estatua móvil asesina: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme automático; desarme por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); Ataq. +16 cuerpo a cuerpo (1d12+8/×3, gran hacha); blancos múltiples (atacan ambos brazos); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 22.500 po.

Trampa de asesinato fantasmal: VD 5; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma* cubriendo toda la habitación); rearme automático; efecto de conjuro (*asesino fantasmal*, mago 7.º nivel, TS Voluntad [CD 16] descrea y TS Fortaleza [CD 16] parcial); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). *Precio:* 14.000 po, 1.120 PX.

Muro con estacas envenenadas: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Ataq. +16 cuerpo a cuerpo (1d8+4 más veneno, estaca); blancos múltiples (el blanco más próximo en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); veneno (veneno de araña de tamaño mediano, TS Fortaleza [CD 14] resiste, 1d4 Fue/1d6 Fue); Buscar (CD 17); Inutilizar mecanismo (CD 21). *Precio de mercado:* 12.650 po.

Trampa de foso con estacas: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 25) evita; 40' de profundidad (4d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Ataq. +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+4 cada una); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 13.500 po.

Trampa de vapor de polvo de ungol: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; gas; blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10' × 10'); inevitable, activación retardada (2 asaltos); veneno (polvo de ungol, TS Fortaleza [CD 15] resiste, 1 Car/1d6 Car + 1 Car [consunción permanente]); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 9.000 po.

VD 6

Muro desplomable: VD 6; mecánica; disparador de proximidad sin rearme; Ataq. +20 cuerpo a cuerpo (8d6. Bloques de roca); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10' × 10'); Buscar (CD 14); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 15.000 po.

Habitación comprimidora: VD 6; mecánica; disparador de tiempo; rearme automático; desactivación por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); muros que se unen (12d6, aplastamiento); blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10' × 10'); inevitable; activación retardada (4 asaltos); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 25.200 po.

Trampa de descarga flamígera: VD 6; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar magia*); rearme automático; efecto de conjuro (*descarga flamígera*, clérigo de 9.º nivel, TS Reflejos [CD 17] mitad de daño, 9d6 fuego); Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 30). *Coste:* 22.750 po, 1.820 PX.

Descarga de lanza: VD; mecánica; disparador de proximidad; rearme por reparación; Ataq. +21 a distancia (1d8, lanza); blancos múltiples (1d6 lanzas por blanco en una zona de 10' × 10'); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 31.200 po.

Glifo custodio (explosión): VD 6; conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*glifo custodio [explosión]*, clérigo de 16.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 8d8 sónico); blancos múltiples (todos los blancos a 5'); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Coste:* 680 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Trampa de rayo relampagueante: VD 6; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (rayo relampagueante, mago de 10.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 10d6 eléctrico); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Precio:* 15.000 po, 1.200 PX.

Bloques con estacas desde el techo: VD 6; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; Ataq. +20 cuerpo a cuerpo (6d6, estacas); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10' × 10'); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 21.600 po.

Cuchillas giratorias envenenadas: VD 6; mecánica; disparador de tiempo; rearme automático; desactivación por cerradura oculta (Buscar [CD 25]; Abrir cerraduras [CD 30]); Ataq. +10 cuerpo a cuerpo (1d4+4/19-20 más veneno, daga); veneno (veneno de gusano púrpura, TS Fortaleza (CD 24) resiste, 1d6 Fue/1d6 Fue); blancos múltiples (un blanco en cada una de tres casillas de 5' predeterminadas); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 30.200 po.

Trampa de foso de boca ancha: VD 6; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 25) evita; 40' de profundidad (4d6, caída); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10' × 10'); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 28.200 po.

Trampa de flecha de draco: VD 6; mecánica; disparador de proximidad; rearme manual; Ataq. +14 a distancia (1d8 más veneno, flecha); veneno (veneno de draco, TS Fortaleza [CD 17] resiste, 2d6 Con/2d6 Con); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 17.400 po.

VD 7

Trampa de bruma ácida: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*bruma ácida*, mago de 11.º nivel, 2d6/asalto por ácido durante 11 asaltos); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 33.000 po, 2.640 PX.

Trampa de barrera de cuchillas: VD 7; dispositivo mágico; disparador proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto conjuro (*barrera de cuchillas*, clérigo de 11.º nivel, TS Reflejos [CD 19] niega); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 33.000 po, 2.640 PX.

Trampa de efluvios somarrosos: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; gas; blancos múltiples (todos los blancos en un habitación de 10' × 10'); inevitable; activación retardada (3 asaltos); veneno (efluvios somarrosos, TS Fortaleza [CD 18] resiste, 1 Con [consunción permanente]/3d6 Con); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 21). *Precio de mercado:* 17.500 po.

Trampa de relámpago zigzagueante: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*relámpago zigzagueante*, mago de 11.º nivel, TS Reflejos [CD 19] mitad de daño, 11d6 eléctrico al blanco más cercano al centro de la zona disparadora más 5d6 eléctrico a cada uno de hasta once blancos secundarios); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 33.000 po, 2.640 PX.

Trampa de tentáculos negros de Evard: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); sin rearme; efecto de conjuro (*tentáculos negros de Evard*, mago de 7.º nivel, 1d4+7 tentáculos, Ataq. +7 cuerpo a cuerpo [1d6+4, presa]); blancos múltiples (hasta seis tentáculos por blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). *Coste:* 1.400 po, 112 PX.

Descarga de dardos de sangerverde: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Ataq. +18 a distancia (1d4+1 más veneno, dardo); veneno (aceite de sangerverde, TS Fortaleza [CD 13] resiste, 1 Con/1d2 Con); blancos múltiples (1d8 dardos por blanco en una zona de 10' × 10'); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 33.000 po.

Cerradura cubierta con bilis de dragón: VD 7; mecánica; disparador de contacto (unido); sin rearme; veneno (bilis de dragón, TS Fortaleza [CD 26] resiste, 3d6 Fue/0); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 11.300 po.

Trampa de convocar monstruo VI: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); sin rearme; efecto de conjuro (*convocar monstruo VI*, mago de 11.º nivel); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 3.300 po, 264 PX.

Habitación llena de agua: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme manual; blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10' × 10'); inevitable; activación retardada (3 asaltos); agua; Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 21.000 po.

Trampa de foso muy oculta: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; TS Reflejos (CD 25) evita; 70' de profundidad (7d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 24.500 po.

VD 8

Muro con guadañas con hoja mortal: VD 8; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; Ataq. +16 cuerpo a cuerpo (2d4+8 más veneno, guadaña); veneno (hoja mortal, TS Fortaleza [CD 20] resiste, 1d6 Con/2d6 Con); Buscar (CD 24); Inutilizarla mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 31.400 po.

Trampa de destrucción: VD 8; dispositivo mágico; disparador de contacto (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*destrucción*, clérigo 13.º nivel, TS Fortaleza [CD 20] parcial); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de terremoto: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*terre-*

moto, clérigo 13.º nivel, TS Reflejos [CD 15 o 20, dependiendo del terreno], radio 65'); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de vapor de bruma de la demencia: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; gas; inevitable; activación retardada (1 asaltos); veneno (bruma de la demencia, TS Fortaleza [CD 15] resiste, 1d4 Sab/2d6 Sab); blancos múltiples (todos los blancos en un habitación de 10' × 10'); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 23.900 po.

Trampa de flecha ácida de Melf: VD 8; dispositivo mágico; disparador visual (*visión verdadera*); rearme automático; trampas múltiples (dos trampas de flecha ácida de Melf simultáneas); Ataq. +9 a distancia de toque, Ataq. +9 a distancia de toque; efecto de conjuro (*flecha ácida de Melf*, mago 18.º nivel, 2d4 ácido durante 7 asaltos); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Coste:* 83.500 po, 4.680 PX.

Nota: Esta trampa son en realidad dos trampas de flecha ácida de Melf de VD 6 que disparan simultáneamente, utilizando el mismo disparador y rearme.

Trampa de palabra de poder aturridor: VD 8; dispositivo mágico; disparador de contacto; sin rearme; efecto de conjuro (*palabra de poder aturridor*, mago 13.º nivel); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 4.550 po, 364 PX.

Trampa de rociada prismática: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*rociada prismática*, mago 13.º nivel, TS Reflejos, Fortaleza o Voluntad [CD 20] dependiendo del efecto); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de invertir gravedad: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*, zona de 10'); rearme automático; efecto de conjuro (*invertir gravedad*, mago 13.º nivel, TS Reflejos [CD 20] evita el daño, 6d6 caída [por caer 60' hasta el suelo cuando el conjuro termina]); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de foso muy oculta: VD 8; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; TS Reflejos (CD 20) evita; 100' de profundidad (10d6, caída); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 16.000 po.

Trampa de palabra del caos: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar la ley*); rearme automático; efecto de conjuro (*palabra del caos*, clérigo 13.º nivel); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 46.000 po, 3.680 PX.

VD 9-10

Habitación aplastante: VD 10; mecánica; disparador de localización; rearme automático; los muros se juntan (16d6, aplastamiento); blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10' × 10'); inevitable; activación retardada (2 asaltos); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 29.000 po.

Tirador untado con veneno de contacto: VD 9; mecánico; disparador de contacto (unido); rearme manual; veneno (extracto de loto negro, TS Fortaleza [CD 20] resiste, 3d6 Con/3d6 Con); Buscar (CD 18); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Precio de mercado:* 21.600 po.

Techo aplastante: VD 9; mecánico; disparador de localización; rearme por reparación; el techo desciende (12d6, aplastamiento); blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10' × 10'); inevitable; activación retardada (12 asalto); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 12.600 po.

Trampa de consumir energía: VD 10; dispositivo mágico; disparador visual (*visión verdadera*); rearme automático; Ataq. +8 a distancia de toque; efecto de conjuro (*consumir energía*, mago de 17.º

nivel, TS Fortaleza [CD 23] niega, 2d4 niveles negativos durante 24 horas); Buscar (CD 34); Inutilizar mecanismo (CD 34). *Coste:* 124.000 po, 7.920 PX.

Trampa de nube incendiaria: VD 9; dispositivo mágico; disparador de proximidad; rearme automático; efecto de conjuro (*nube incendiaria*, mago de 15.º nivel, TS Reflejos [CD 22] mitad de daño, 4d6/asalto durante 15 asaltos); Buscar (CD 33); Inutilizar mecanismo (CD 33). *Coste:* 60.000 po, 4.800 PX.

Trampa de jaula de fuerza y convocar monstruo VII: VD 10; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; blancos múltiples (una trampa de *jaula de fuerza* y una trampa de *convocar monstruo VII* que convoca a un hamatula); efecto de conjuro (*jaula de fuerza*, mago de 13.º nivel); efecto de conjuro (*convocar monstruo VII*, mago de 13.º nivel, hamatula); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 241.000 po, 7.280 PX.

Nota: En realidad esta trampa es una trampa de VD 8 que crea una *jaula de fuerza* y una segunda trampa de VD 8 que convoca a un hamatula en la misma zona. Si ambas tienen éxito, el hamatula aparece en el interior de la *jaula de fuerza*. Estos efectos son independientes entre sí.

Trampa de foso con estacas envenenadas: VD 10; mecánica; disparador de localización; rearme manual; desactivación por cerradura oculta (Buscar [CD 25], Abrir cerraduras [CD 30]); TS Reflejos (CD 20) la evita; 50' de profundidad (5d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Ataq. +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+5 más veneno cada una); veneno (veneno de gusano púrpura, TS Fortaleza [CD 24] niega, 1d6 Fue/1d6 Fue); Buscar (CD 16); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 19.700 po.

Trampa de lamento de la banshee: VD 10; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*lamento de la banshee*, mago de 17.º nivel, TS Fortaleza [CD 23] niega); blancos múltiples (hasta 17 criaturas); Buscar (CD 34); Inutilizar mecanismo (CD 34). *Coste:* 76.500 po, 6.120 PX.

Trampa de foso de boca ancha: VD 9; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 25) evita; 100' de profundidad (10d6, caída); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10' × 10'); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 40.500 po.

Trampa de foso de boca ancha con estacas envenenadas: VD 9; mecánica; disparador de localización; rearme manual; desactivación por cerradura oculta (Buscar [CD 25], Abrir cerradura [CD 30]); TS Reflejos (CD 20) evita; 70' de profundidad (7d6, caída); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10' × 10'); estacas de pozo (Ataq. +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+5 más veneno cada una); veneno (veneno de avispa gigante, TS Fortaleza [CD 18] resiste, 1d6 Des/1d6 Des); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 11.910 po.

NUEVOS MODOS DE UTILIZAR LAS HABILIDADES

Esta sección ofrece nuevos usos para las habilidades de Esconderte y Hurtar, así como reglas alternativas para utilizar Inutilizar mecanismo y Piruetas.

El sutil arte del ocultamiento

Si eres un pícaro, esconderte es probablemente una parte significativa de tu trabajo diario en las aventuras. Pero puedes hacer mucho más con esta habilidad que simplemente man-

tenerte fuera de la vista. Puedes seguir a una presa, acercarte sigilosamente a alguien, fundirte en una multitud, actuar como francotirador e incluso mejorar tus posibilidades de evitar ser detectado mientras estés invisible.

Una prueba de Esconderte se enfrenta a una prueba de Avisatar del oponente. Aún así, el primer requisito para que un intento tenga éxito es que exista algún lugar para esconderse. No importa lo bueno que seas escondiéndote, no puedes ocultarte en la nada, salvo que tengas alguna aptitud especial que te permita hacerlo (como la aptitud para esconderse a simple vista del danzarín sombrío, ver el Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). De cualquier otro modo, necesitarás algún tipo de cobertura. Cualquier cosa que te proporcione al menos ocultación media puede servir como un lugar para esconderse: basta con una pieza de mobiliario, un arbusto o incluso sombras profundas.

Esconderte en situaciones especiales

El uso estándar de la habilidad Esconderte asume que has encontrado algún lugar para esconderte y permanecer allí hasta que decidas marcharte. En un sentido amplio, no obstante, esconderse es el arte de permanecer oculto, y puedes utilizarlo de muchas maneras. Por ejemplo, tu habilidad de Esconderte puede ayudarte a permanecer fuera de la vista al principio de un encuentro (ver la sección Esconderte y avistar en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Del mismo modo también puedes intentar un amplio número de ardidres especiales con la habilidad Esconderte, como los que se describen a continuación.

Seguir a alguien: ya que Esconderte permite el movimiento, puedes utilizarlo como una acción equivalente a moverse o como parte de una acción de movimiento si así lo deseas. Esto quiere decir que puedes intentar seguir a alguien mientras haces pruebas periódicas de Esconderte para permanecer oculto. La frecuencia con la que es necesaria la prueba de Esconderte depende de la distancia a la que permanezcas. Si estás a al menos 60' de distancia de tu presa, es suficiente con una prueba de Esconderte una vez cada 10 minutos, siempre que tu presa no sospeche que la estás siguiendo y que no hagas otra cosa que mantener el seguimiento. A distancias menores de 60' debes hacer una prueba de Esconderte cada asalto.

Por supuesto, sigue siendo necesaria una cobertura apropiada para tener éxito en las pruebas de Esconderte mientras realizas un seguimiento, aunque con frecuencia hay muchas opciones disponibles. Si estás intentando seguir a alguien en una calle de una ciudad, por ejemplo, puedes situarte detrás de los transeúntes, aunque en este caso no estarás oculto de la gente que utilizas como cobertura, sólo de tu presa. Si las calles están lo bastante concurridas, utilizar a los transeúntes como cobertura no impone penalizaciones a tu prueba de Esconderte, aunque sigues pudiendo sufrir una penalización por tu movimiento (ver la descripción de la habilidad de Esconderte en el Capítulo 4 del *Manual del Jugador*).

Si no hay gente pasando tras la que ocultarse, puedes en su lugar moverte de un lugar de ocultación a otro mientras sigues a tu presa. La distancia es, no obstante, un factor a tener en cuenta, ya que esta opción sólo sirve si tu siguiente escondrijo está a no más de 1' por rango de Esconderte que tengas (si tienes un objeto mágico que ayude a esconderse, como una *capa élfica* o una *túnica de camuflaje*, suma 1' a tu límite por cada punto del bonificador a Esconderte que proporcionen). Si intentas moverte entre zonas de cobertura cualquier distancia mayor que ésta, tu presa te descubre. Además, si corres de un escondrijo al siguiente a más de la mitad

de tu velocidad normal, puede tener que aplicarse una penalización de movimiento a tu prueba de Esconderte.

Incluso si fallas una prueba de Esconderte mientras estás siguiendo a alguien o eres descubierto mientras te mueves una distancia demasiado grande entre zonas de ocultación, puedes intentar una prueba enfrentada de Engañar contra una prueba de Averiguar intenciones de tu presa para parecer inofensivo. El éxito implica que tu presa te ve, pero no se da cuenta de que la estás siguiendo; un fallo le alerta de que realmente la estás siguiendo. Puede aplicarse un modificador a la prueba de Averiguar intenciones dependiendo de lo suspicaz que sea tu presa. La siguiente tabla contiene los modificadores a Averiguar intenciones para situaciones concretas.

Tu presa...	Modificador
Está segura de que nadie la está siguiendo	-5
No tiene razón para sospechar que alguien la esté siguiendo	+0
Le preocupa que la sigan	+10
Le preocupa que la sigan y sabe que eres un enemigo	+20

Acercarse sigilosamente a alguien: puedes acercarte sigilosamente a alguien utilizando pruebas de Esconderte, pero para lograrlo debes moverte de una zona de cobertura a otra. Utiliza el procedimiento de la sección Seguir a alguien (más arriba). Si tu último escondrijo está a menos de 1' por rango de Esconderte de tu presa puedes acercarte sigilosamente y atacar antes de que te vea.

Fundirse en la multitud: puedes utilizar la habilidad de Esconderte para fundirte en una multitud, pero hacer esto sólo te oculta de alguien que esté escrutando el área para encontrarte. Permaneces visible para cualquiera alrededor tuyo, y si resultan ser hostiles es posible que te señalen. Incluso si fallas la prueba de Esconderte mientras tratas de desaparecer entre el gentío puedes intentar una prueba de Engañar para parecer inofensivo (ver Seguir a alguien, más arriba).

Francotirador: si ya te has escondido con éxito como mínimo a 10' del blanco, puedes intentar un ataque a distancia y ocultarte de nuevo inmediatamente como una acción de moverse. Sufres un penalizador -20 de circunstancia en tu prueba de Esconderte para ocultarte después del disparo.

Esconderte estando invisible: puedes evadir la detección por un conjuro como *ver lo invisible* con una prueba con éxito de Esconderte, suponiendo que tengas un lugar adecuado para ocultarte.

Armas ocultas

La descripción de la habilidad Hurtar señala que puede utilizarse para esconder objetos en tu persona. Pero, ¿qué sucede si el objeto es una daga?

En general, una prueba de Hurtar para ocultar un arma se enfrenta a una prueba por parte de Avistar por parte de otro (si estás siendo observado de manera casual) o de Buscar (si estás siendo registrado). Bajo estas circunstancias, una prueba de Buscar obtiene un bonificador +4, debido a que normalmente no es difícil encontrar un arma si estás registrando a alguien. Pueden aplicarse modificadores adicionales a ambas tiradas, tal y como se prevé en la tabla de la esquina superior derecha.

Intentos no entrenados de ocultación: la habilidad de Hurtar no puede emplearse si no está entrenada. Si un personaje sin esta habilidad intenta ocultar un arma, no es una prueba enfrentada. En su lugar, cualquiera que observe al personaje con el arma oculta realiza una prueba de Avistar, y cualquiera que lo registre realiza

Modificador a Hurtar	Condición
-4	Por cada categoría de tamaño del arma por encima de Pequeña
+4	Arma Menuda
+2	Llevas puesta una capa, abrigo o cualquier prenda larga
+4	Tienes una funda oculta u otros bolsillos/correas que ayuden a ocultarla
+6	El arma está oculta dentro de algo especialmente diseñado para eso (un bastón-estoque, por ejemplo)
+0	Quieres poder desenfundar el arma normalmente como una acción estándar
-2	Quieres poder desenfundar el arma como una acción equivalente a moverse o como parte de una acción equivalente a moverse
-4	Quieres poder desenfundar el arma como una acción gratuita con la dote Desvainado rápido.

Modificador a Avistar/Buscar	Condición
-1	Por cada 10' de distancia entre el observador y el observado
-5	Observador distraído

una prueba de Buscar. La CD básica para estas pruebas de Avistar y Buscar es de 10, y se aplican todos los modificadores de la tabla, incluyendo aquellos que normalmente se aplicarían a la prueba de Hurtar. Simplemente cambia el signo de cualquier modificador aplicable a Hurtar mencionado arriba y aplícalo en su lugar a la CD básica de Avistar o Buscar.

Variante: pruebas de Piruetas más difíciles

Para aquellos a quienes les gustaría disponer de un modo algo más complejo (y más severo) de tratar las pruebas de Piruetas en combate, aquí hay dos variantes: penalizaciones de circunstancia y tiradas enfrentadas de Piruetas.

Penalizaciones de circunstancia: en esta variante, las CDs básicas para hacer piruetas en torno a un oponente y para hacer piruetas a través de una casilla ocupada permanecen igual (CD 15 y 25, respectivamente). Sin embargo, en condiciones que no sean perfectas (como en un dungeon típico), la mala iluminación y el suelo irregular pueden hacer las pruebas de Piruetas más difíciles de lo normal. Consulta la siguiente tabla para las penalizaciones apropiadas.

Circunstancia	Penalización
Mala iluminación (antorchas u otras fuentes de iluminación escasas)	-2
Suelo polvoriento o irregular	-2
Escombros leves (guijarros o desechos ocasionales)	-2
Suelo húmedo	-4
Suelo desmoronado	-4
Escombros moderados (desparramados por el suelo)	-4
Las piruetas comienzan o acaban en la oscuridad	-4
Roca virgen/cueva natural	-6
Agua estancada/charcos profundos	-6
Escombros severos (un foso de desechos, por ejemplo)	-6
Oscuridad total	-6

Los penalizadores de circunstancia se apilan siempre que representen circunstancias diferentes, así que suma juntas todas las entradas aplicables de la tabla anterior. Por ejemplo, un suelo polvoriento (-2) que también tenga huesos esparcidos (-4), impone un penalizador -6 de circunstancia a las pruebas de Piruetas.

Esta variante hace que las piruetas en combate sean más difíciles. No obstante, no evita que personajes de alto nivel con la habilidad de Piruetas se dediquen a dar vueltas en torno a sus enemigos haciendo piruetas.

Pruebas enfrentadas de Piruetas: es lógico que sea más difícil hacer piruetas en torno a un combatiente experto que frente a un enemigo débil. En lugar de permitir que una prueba con éxito de Piruetas elimine la posibilidad de todo ataque de oportunidad, permite al defensor que realice un TS de Reflejos (CD igual al resultado de la prueba de Piruetas). Si el saltador se está moviendo a través del espacio del defensor, se aplica un bonificador de +10 a esa TS de Reflejos. Un defensor que supere el TS puede realizar un ataque de oportunidad contra el personaje que está haciendo piruetas; el fallo implica que no se permite ningún ataque de oportunidad. Una prueba de Piruetas fallida produce ataques de oportunidad con normalidad.

Nota: esta variante es más detallada que la de contrapiruetas dada en el Capítulo 4 de *Puño y Espada: una guía para guerreros y monjes*. Los Dungeon Masters con acceso a ambos libros deben elegir qué variante prefieren e informar a los jugadores de la elección tomada.

Acelerando el combate: un personaje con un modificador a la habilidad de Piruetas de +14 o mayor no necesitará nunca más realizar pruebas de Piruetas para moverse por encima de sus oponentes.

DOTES

Las dotes son uno de los elementos de mayor espectacularidad de D&D. Esta sección presenta nuevas dotes diseñadas con los bardos y los pícaros en mente, aunque, por supuesto, cualquier personaje que cumpla los requisitos puede obtenerlas.

Acrobático [General]

Tienes un esquema corporal y una coordinación excelentes.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Saltar y Piruetas.

Arrebatar arma [General]

Puedes desarmar a un oponente y hacerte con su arma en vuelo.

Prerrequisitos: Desarme mejorado.

Beneficio: si tienes éxito en desarmar a un oponente y una mano libre, puedes coger el arma en lugar de dejarla caer. Si puedes esgrimir ese arma con una mano, puedes realizar inmediatamente un único ataque con ella, aunque sufres las penalizaciones normales por un segundo ataque con un arma en la mano torpe.

Normal: después de un intento de desarmar con éxito, el arma cae a los pies del defensor, salvo que intentes el ataque de desarmar estando sin armas.

Atlético [General]

Eres un experto en los deportes al aire libre, y tienes un físico apropiado para ellos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en pruebas de Trepar y Nadar.

Canción persistente [General]

Tu música de bardo permanece con los oyentes mucho después de que haya muerto la última nota.

Prerrequisito: aptitud de música de bardo.

Beneficio: si usas música de bardo para inspirar gran aptitud, infundir valor o inspirar grandeza, los efectos duran el doble de lo que lo harían normalmente.

Normal: infundir valor e inspirar grandeza duran mientras el bardo cante, más 5 asaltos adicionales. Inspirar gran aptitud dura 2 minutos.

Carrera [General]

Te mueves más deprisa de lo normal para tu raza.

Beneficio: si llevas armadura ligera o ninguna armadura y carga ligera o menos, tu velocidad es 5' más rápida de lo que sería normalmente.

Charlatán [General]

Eres un experto en engañar a la gente. Sabes como decir justamente lo que quieren oír.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en pruebas de Engañar y Disfrazarse.

Conjuro camuflado [General]

Puedes lanzar conjuros sin que los observadores se den cuenta.

Prerrequisito: aptitud de música de bardo, 12 o más rangos en Interpretar.

Beneficio: has dominado el arte de lanzar conjuros sin que nadie se percate, mezclando los componentes verbales y somáticos con tus actuaciones tan hábilmente que rara vez te atrapan en el acto. Como si se tratase de un conjuro en silencio y sin moverse, un conjuro camuflado no puede ser identificado mediante una prueba de Conocimiento de conjuros. Tu interpretación es evidente para todos los que estén en los alrededores, pero el hecho de que estás lanzando un conjuro no lo es. Salvo que el conjuro emane visiblemente de ti o los observadores tengan algún otro método de determinar su origen, no sabrán de donde vino el efecto. Un conjuro camuflado utiliza un espacio de conjuro un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

Conocimiento oscuro [General]

Eres un tesoro oculto de información poco conocida.

Prerrequisitos: aptitud de conocimiento de bardo.

Beneficio: ganas un bonificador +3 en pruebas que usen tu aptitud de conocimiento de bardo.

Desjarretar [General]

Puedes herir a un oponente en las piernas, dificultando su movimiento.

Prerrequisitos: ataque base +4, aptitud de ataque furtivo.

Beneficio: si impactas con un ataque furtivo, puedes elegir descartar +2d6 del daño de tu ataque furtivo para reducir la velocidad terrestre de tu oponente a la mitad. Otras formas de movimiento (volar, excavar y demás) no resultan afectados. La reducción de velocidad concluye cuando el blanco recibe una curación (una prueba de Sanar con éxito, cualquier conjuro de Curar, u otro medio mágico de curación) o después de 24 horas, lo que suceda primero. Un ataque de desjarretar no entorpece a criaturas que sean inmunes al daño de los ataques furtivos o a aquellas sin piernas o con más de cuatro piernas. Se re-

quieren dos ataques de desjarretar con éxito para afectar a un cuadrúpedo.

Digno de confianza [General]

Los demás se sienten cómodos contándote sus secretos.

Beneficio: ganas un bonificador de +2 en todas las pruebas de Diplomacia y Reunir Información.

Encantador [General]

Los demás sienten el impulso inexplicable de creer cualquier cosa que digas.

Prerrequisito: Persuasivo, Digno de confianza

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia y sumas +2 a las CDs de las TS en todos tus conjuros enajenadores, idioma-dependientes.

Giro de muñeca [General]

Con un único movimiento puedes desenfundar un arma ligera y realizar un ataque devastador.

Prerrequisitos: Des 17+, Desenvainado rápido.

Beneficio: si desenvainas un arma ligera y realizas un ataque cuerpo a cuerpo con ella en el mismo asalto, coges a tu oponente desprevenido (sólo a efectos de este ataque). Esta dote funciona sólo una vez por combate.

Golpe a la arteria [General]

Tus ataques furtivos se dirigen a los grandes vasos sanguíneos, dejando heridas que causan pérdidas masivas de sangre.

Prerrequisito: ataque base +4, aptitud de ataque furtivo.

Beneficio: si impactas con un ataque furtivo, puedes elegir abandonar +1d6 puntos de daño adicional por ataque furtivo para causar una herida que no dejará de sangrar. Cada herida infligida de este modo provoca 1 punto de daño adicional por asalto. Las heridas de varios golpes a la arteria producen una pérdida acumulativa de sangre, esto es, dos golpes a la arteria con éxito causan 2 puntos de daño adicionales por asalto. La pérdida de sangre, sea de una herida o de varias, se detiene cuando la víctima recibe una prueba de Sanar con éxito, cualquier conjuro de curar o cualquier otra forma de curación mágica. Las criaturas que no estén sujetas a ataques furtivos son inmunes a este efecto.

Hombre de mundo [General]

Has conseguido unas nociones de incluso las habilidades más raras.

Prerrequisito: personaje de nivel 8º o más.

Beneficio: puedes utilizar cualquier habilidad no entrenada, incluso aquellas que normalmente requieren entrenamiento y aquellas que son exclusivas de clases que no posees. No puedes, sin embargo, ganar rangos en una habilidad salvo que te sea posible seleccionarla.

Multicultural [General]

Te mezclas bien con miembros de otra raza.

Prerrequisitos: hablar un idioma (tu raza elegida).

Beneficio: elige cualquier raza humanoide diferente de la tuya propia. Siempre que encuentres a miembros de esa raza, tienden a tratarte como uno de ellos. Ganas un bonificador +4 a las pruebas de Carisma realizadas para alterar la actitud de tu ra-



za seleccionada (de acuerdo con la sección de Actitudes de los PNJs en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Más rápido que la vista [General]

Tus manos se mueven tan rápido que los observadores no ven lo que haces.

Prerrequisitos: Des 19+.

Beneficio: mientras estés bajo observación directa, puedes realizar una prueba de Engañar como una acción equivalente a moverse, enfrentada a las pruebas de Avistar de todos los observadores. Si tienes éxito, tu distracción hace que miren a otra parte mientras realizas una acción parcial. Si tu acción parcial es un ataque contra alguien que falló la prueba enfrentada, este oponente no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA.

Música adicional [General]

Puedes utilizar tu música de bardo más a menudo de lo que podrías normalmente.

Prerrequisito: aptitud de música de bardo.

Beneficio: puedes utilizar tu música de bardo cuatro veces adicionales por día.

Normal: un bardo sin la dote de Música adicional puede utilizar música de bardo una vez por nivel cada día.

Especial: un personaje puede obtener esta dote varias veces.

Oído verde [General]

Tu música de bardo y actuación de virtuoso afecta a plantas y criaturas planta.

Prerrequisitos: aptitud de música de bardo, 10+ rangos en Interpretar.

Beneficio: puedes alterar cualquiera de tus efectos enajenadores de música de bardo o actuación de virtuoso para que influya a las plantas y las criaturas planta además de a cualesquiera otras criaturas a las que afectaría normalmente.

Normal: las plantas normalmente son inmunes a todos los efectos enajenadores.

Persuasivo [General]

Puedes venderle un sombrero de ramitas de yesca a un troll.

Beneficio: ganas un bonificador +2 en pruebas de Engañar e Intimidar.

Pies ligeros [General]

Corres tan ágilmente que puedes doblar esquinas sin perder velocidad.

Prerrequisitos: Des 15+, Correr

Beneficio: corriendo o cargando, puedes hacer un único cambio de dirección de 90 grados o menos. No puedes utilizar esta dote mientras llevas armadura intermedia o pesada, o si estás llevando más peso que una carga ligera.

Normal: sin esta dote sólo puedes correr o cargar en línea recta.

Pirómano [General]

Eres bueno incendiando objetos y oponentes.

Beneficio: si prendes fuego a algo o a alguien por el medio que sea (fuego de alquimista, por ejemplo); las llamas hacen un punto adicional de daño por dado, y la CD de la TS de Reflejos para extinguir las llamas aumenta en +5.

Normal: el fuego generalmente causa 1d6 puntos de daño. Una TS de Reflejos (CD 15) con éxito lo extingue.

Punto débil [General]

Eres un experto en deslizar un arma entre las placas de la armadura o en las costuras.

Prerrequisito: Pericia.

Beneficio: si dedicas una acción estándar a estudiar a un oponente, puedes ignorar la mitad de su bonificador de armadura (redondeando hacia abajo) durante un único ataque subsiguiente. Sólo se reducen los bonificadores de armadura real (incluyendo armadura natural), no los de escudos, bonificadores de mejora de la armadura, ni de objetos mágicos que proporcionen un bonificador de armadura.

Réquiem [General]

Tu música de bardo afecta a los muertos vivientes.

Prerrequisitos: aptitud de música de bardo, 12+ rangos en Interpretar.

Beneficio: puedes extender tus efectos enajenadores de música de bardo y actuación de virtuoso para que influyan incluso a los muertos vivientes. Todos los efectos sobre muertos vivientes de música de bardo tienen sólo la mitad de su duración normal sobre los vivos.

Normal: los muertos vivientes normalmente son inmunes a los efectos enajenadores.

Sombra [General]

Eres bueno siguiendo a la gente subrepticamente.

Beneficio: ganas un bonificador de competencia de +2 en pruebas de Esconderse y Avistar realizadas en el seguimiento de una persona específica.

Subsónico [General]

Tu música puede afectar incluso a aquellos que no pueden escucharla conscientemente.

Prerrequisito: aptitud de música de bardo, 10+ rangos en Interpretar.

Beneficio: puedes tocar tan suavemente que los oponentes no se percatan de ello, mientras que tus aliados siguen ganando los beneficios usuales de tu música de bardo. De modo similar, puedes afectar a oponentes dentro del alcance de tu música, y salvo que puedan verte actuando o tengan otra manera de descubrirlo, no podrán determinar el origen del efecto.

Táctico experto [General]

Tu habilidad táctica te favorece.

Prerrequisitos: Des 13+, ataque base +2, Reflejos de combate.

Beneficio: puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional (o hacer cualquier cosa que equivalga a un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque de toque cuerpo a cuerpo, incluyendo intentos de desarme, derribo o un agarre para iniciar una presa) contra un enemigo que esté a alcance de cuerpo a cuerpo y haya perdido su bonificador de Destreza contra tus ataques cuerpo a cuerpo por la razón que sea. Realizas tu ataque adicional en tu turno, antes o después de tu acción normal. Si hay varios enemigos a alcance de cuerpo a cuerpo y con sus bonificadores de Destreza perdidos respecto a tus ataques, puedes utilizar esta dote sólo contra uno de ellos.

Nota: esta dote apareció inicialmente en *Puño y Espada*. Esta versión reemplaza a la original impresa allí.

CAPÍTULO 3: EQUIPO PARA BARDOS Y PÍCAROS

¿Qué sería un bardo sin su instrumento? ¿O un ladrón sin sus gánzuas? Como el arma elegida por un guerrero, estos objetos van más allá de lo simplemente útil: son el medio por el que un personaje alcanza una función clave de su clase.

Este capítulo ofrece equipo mundano adicional para completar las listas del Capítulo 7 del *Manual del Jugador*, así como nuevos objetos mágicos para expandir las opciones presentadas en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. No es probable que ningún personaje use todos estos objetos, pero cualquier bardo o pícaro puede encontrar algunos de ellos extremadamente útiles, y ocasionalmente incluso salvadores.

LOS BARDOS Y SUS INSTRUMENTOS

Un instrumento proporciona un foco para el arte del bardo y ayuda a distinguirlo de un simple juglar callejero. También es parte importante de su imagen de sí mismo. La elección de un instrumento inusual como rúbrica señala al bardo como alguien fuera de lo común, diferente incluso de otros miembros de su profesión.

Al elegir un instrumento, considera los siguientes puntos.

- Si el instrumento no es portátil, no podrás llevarlo contigo en tus aventuras. Un órgano puede ser muy impresionante, pero un laúd o un arpa te serán a la larga mucho más útiles.
- Tu instrumento debe ser suficientemente duradero como para resistir un trato duro. Después de todos, nunca sabes cuándo vas a dar con un crítico musical que intente reducir a astillas tu preciado instrumento. Puede ser buena idea tener el conjuro de *remendar* en tu repertorio, o como último recurso guardar un rollo de pergamino con este conjuro entre tu equipo musical. Más aún, *remendar* siempre es bueno para mantener la apariencia inmaculada que te ayuda a cautivar a la audiencia.
- Tu instrumento no puede ser único. Además del desgaste y las roturas normales que la vida aventurera inflige en los objetos, puedes perder tu caramillo favorito debido a un vórtice dimensional o a un roce con un conjuro de *desintegrar*. Perder un instrumento característico es un suceso desgraciado para cualquier bardo, como sería para un guerrero perder una espada favorita, pero si no quieres que esto te inutilice de ahí en adelante, más te vale poder reemplazarlo. Los instrumentos comunes (laúdes, arpas portátiles y similares) son mucho más sencillos de reemplazar que los instrumentos más exóticos.
- Finalmente, tu instrumento es un reflejo de ti. Debe tener una intención de estilo y transmitir algo de tu personalidad. Un bardo mediano que lleve una delicada mandolina

da una imagen muy diferente a la de otro que use un vistoso banjolele. Busca un instrumento que encaje con la imagen que tienes de tí mismo (animador del pueblo, artista, intérprete/compositor apasionado o viajero despreocupado) y úsalo para transmitir esta imagen a los demás.

Tipos de instrumentos

Esta sección presenta una amplia variedad de instrumentos mundanos, principalmente de los tipos de viento de madera, cuernos, cuerda y percusión. No todos estos instrumentos existen en el mundo real, y muchos de los que sí lo hacen han sido alterados para crear opciones de juego más interesantes. Debido a que cada instrumento está hecho a mano, no hay dos exactamente iguales; hasta el tamaño, el número de orificios o cuerdas y otros rasgos pueden variar entre dos ejemplares del mismo instrumento.

Aunque cada bardo normalmente tiene un instrumento favorito, no hay nada más allá de su capacidad de carga que le impida llevar varios tipos diferentes. Así siempre puede elegir el instrumento más apropiado para cualquier ocasión.

Descripciones de los instrumentos

Cada una de las siguientes entradas ofrece una descripción general de un instrumento, y notas sobre qué razas o tipos de criaturas los prefieren. Debido a su fácil disponibilidad y amplio rango de notas, los tres instrumentos principales de bardo son el violín, el arpa portátil y el laúd. Los PJs bardos pueden, por supuesto, elegir cualquier instrumento que sean capaces de tocar. Los PNJs bardos, sin embargo, normalmente eligen los tipos que prefieren sus razas.

Unas pocas razas tienen limitaciones físicas que les impiden el uso de ciertos instrumentos. Por ejemplo, los hombres lagarto carecen de los labios y la forma de la lengua necesaria para los instrumentos de viento de madera y flautas, y sus dedos no tienen ni la delicadeza ni la destreza suficiente como para pulsar las cuerdas. Los dragones tienen limitaciones similares, así que raramente tocan otro instrumento que la pipa de agua, salvo que hayan cambiado de forma; los dragones en forma humanoide sienten una preferencia por los instrumentos sutiles y complicados, como órganos, laúdes y arpas, aunque son capaces de tocar cualquiera que deseen.

Cada uno de estos instrumentos proporciona mejoras especiales a la música de bardo en manos de cualquiera con esta aptitud. Algunas de estas mejoras alteran efectos particulares de la música de bardo; otras afectan de modos nuevos a

Variante: vocalistas e instrumentistas

Tradicionalmente, los bardos activan sus aptitudes de música de bardo mediante una combinación de canto y música instrumental. Para mayor variedad, sin embargo, puedes introducir bardos que se especialicen sólo en uno de estos tipos. Estos personajes tienen un acceso completo a las aptitudes de bardo pero las ejercitan de modos ligeramente diferentes. Ningún bardo debe tener una desventaja comparado con los otros bardos debido al modo en que decide utilizar sus aptitudes de música de bardo. Por ejemplo, un instrumentista (ver más adelante) no es menos hábil utilizando la música de bardo tan sólo porque no cante además de tocar un instrumento.

Cantantes con acompañamiento: este es el bardo estándar, que tanto canta como toca para alcanzar efectos de música de bardo. Utiliza un instrumento que deja la boca libre para cantar, como un laúd, un arpa portátil o un violín.

Vocalista: este bardo evita cualquier tipo de instrumentos. Sus efectos de música de bardo surgen únicamente del canto, sin acompañamiento. Su voz es un delicado instrumento, con suficiente alcance, expresión y fuerza para mover audiencias e incluso alcanzar efectos de sonido sin ninguna ayuda.

Instrumentista: un maestro de su instrumento, este bardo no necesita pronunciar ni una palabra para arrasar en lágrimas a los oyentes de corazón más duro (con una prueba con éxito de Interpretar, por supuesto). Puede transmitir toda la emoción y sutileza requerida a través de tan sólo su instrumento, sin palabras.

Bardos muertos vivientes

Los bardos muertos vivientes se enfrentan a problemas específicos que sus contrapartidas vivas difícilmente pueden imaginar. Los esqueletos carecen de los labios y lengua necesarios para tocar la mayoría de los cuernos e instrumentos de viento de madera, mientras que los zombis no tienen suficiente aliento como para hacer sonar las flautas, instrumentos de viento de madera y cuernos. Un muerto viviente inmaterial no puede ni siquiera tocar los instrumentos, salvo aquellos que han seguido de algún modo a sus dueños a la otra vida (hay muchos relatos que hablan de tamborileros espectrales, flautistas fantasmas y demás).

Cualquier bardo que persiguiera con constancia su arte en vida es posible que haga lo mismo en la muerte, incluso aunque los efectos de la música de un bardo muerto viviente pueden ser cualquier cosa menos saludables. Los bardos fantasmales pueden, por supuesto, utilizar sus canciones o instrumentos para conseguir efectos de música de bardo, tal y como pueden los bardos vivos. Pero un bardo que se ha convertido en un fantasma puede también manifestar una o más de sus aptitudes de muerto viviente a través de la música horrenda y maldita que produce. Así, no es una sorpresa que el gemido pavoroso sea una elección favorita entre las aptitudes de los bardos fantasmas.

Otros músicos muertos vivientes, por supuesto, son completamente distintos. Los nigromantes con gustos macabros pueden utilizar sus conjuros para hacer que esqueletos o zombis proporcionen entretenimiento musical; este tipo de criaturas ciertamente disponen de medios para tocar canciones sencillas en laúdes, arpas, violines e instrumentos de percusión. Cuando decidas sobre la materia, considera las limitaciones físicas y mentales de los intérpretes, el efecto deseado, y el impacto global que esta interpretación puede tener en la escena.

los oyentes. Si la mejora altera un efecto existente de música de bardo, sólo cambian los aspectos señalados, todo lo demás que sea pertinente a ese efecto permanece igual. Para nuevos efectos, salvo que se señale otra cosa, los oyentes son todos aquellos que pueden escuchar la música y el efecto dura tanto tiempo como se mantenga la interpretación. Los músicos que no posean la aptitud de música de bardo nunca pueden conseguir estos efectos especiales, e incluso los bardos consiguen los beneficios a la música de bardo sólo con las versiones de gran calidad de los instrumentos. En cada interpretación con uno de estos instrumentos un bardo puede elegir o bien el beneficio especial o bien el bonificador +2 a las pruebas de Interpretar que un instrumento de gran calidad normalmente proporciona.

Armónica: un refinamiento posterior de la flauta de Pan (ver más adelante), la armónica sustituye los tubos de metal por lengüetas y las encierra en una pequeña caja rectangular. El músico simplemente sopla en la parte superior de la armónica en varios puntos para producir una gran variedad de notas. Su sonido agudo y zumbante es popular entre algunos medianos y gnomos.

Música de bardo: la música de la armónica calienta los corazones de los plebeyos y otras gentes de condición humilde. Por ello, una prueba de Interpretar con éxito en este tipo de compañía proporciona al músico un bonificador +4 de circunstancia en pruebas de Engañar, Diplomacia, Disfrazarse y Reunir Información que incluyan a cualquiera de los oyentes en las 1d6 horas siguientes al fin de la actuación. También cambia la actitud de los oyentes en una categoría a favor del intérprete (por ejemplo, de amistoso a solícito; ver la sección de Actitudes de los PNJs en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Sin embargo, también impone un penalizador -4 de circunstancia en las pruebas de Intimidar realizadas contra los oyentes durante el mismo periodo. Producir estos efectos es una aptitud enajenadora sobrenatural.

Arpa: mucho menos móvil que su prima menor, el arpa portátil, un arpa con frecuencia alcanza 5' o incluso 6' de alto. Sus cuarenta y seis cuerdas le dan un asombroso registro de más de cinco octavas. La unión opcional de un pedal permite al músico elevar (sostenidas) o bajar (bemoles) las notas, generando así un rango aún mayor.

A pesar de su tamaño, las arpas son muy delicadas y se dañan fácilmente. Esto tiende a restringir las interpretaciones con arpa a interiores, típicamente teatros o residencias de aristócratas lo suficientemente ricos como para poseer estos instrumentos.

Los entendidos en la música de arpa mantienen que ésta es incluso más etérea y elegante que la música de un arpa

portátil, aunque los defensores de la última mantienen que sus instrumentos son más ricos en tono. Las arpas son particularmente populares entre los celestiales y los elfos, pero los humanos también encuentran agradable su música.

Música de bardo: tocando el arpa, el músico puede imponer un penalizador -2 de moral en los TS de los oyentes contra efectos de *hechizo*. Esta es una aptitud enajenadora sobrenatural.

Arpa portátil: un arpa portátil típica tiene diecisiete cuerdas, aunque puede haber hasta doce en un instrumento más pequeño o hasta veinticuatro en un instrumento mayor. La elección más común para las cuerdas son los hilos de plata, aunque ocasionalmente se utilizan otros materiales. Las arpas portátiles normalmente están hechas de madera, aunque algunos artesanos las tallan de hueso o marfil. Sin importar su material, la mayoría de las arpas portátiles están muy lustradas y decoradas con intrincados grabados. Las más elaboradas se cualifican como obras de arte por derecho propio, dejando a un lado su estatus de instrumento. La mayoría están entre los 2' y los 3' de alto, con un ancho igual a la mitad de su altura.

Sólo tras el laúd en popularidad, el arpa portátil es especialmente apreciada por los bardos elfos por su sonido suave y relajante y sus notas suaves y susurrantes. Las arpas portátiles élficas con frecuencia pasan de generación en generación, pudiendo llegar a adquirir nombre y leyenda propias. Cualquier personaje con la aptitud de conocimiento de bardo que examine un arpa portátil élfica automáticamente gana un bonificador +5 en su prueba de conocimiento de bardo para identificar al instrumento y su portador.

Música de bardo: uno de los tres principales instrumentos de los bardos junto con el laúd y la fidula, el arpa portátil permite al intérprete mantener un efecto de música de bardo o actuación de virtuoso mientras inicia otro. Así, un bardo puede mantener un efecto de *fascinar* en un oyente mientras infunde valor en otro.

Banjolele: este instrumento tiene un cuerpo circular similar a un tambor, con una piel extendida tensamente sobre él para que actúe como caja de resonancia. Cinco cuerdas de metal cruzan el cuerpo del instrumento, aseguradas por clavijas al final de un mástil largo y recto. Un banjolele típico mide unas 18".

Un favorito de los bardos medianos, este instrumento es por lo demás raro. Algunos encuentran su música desenfadada y exultante; otros mantienen que combina las peores características de un banjo y un ukelele.

Música de bardo: cuando es tocado para infundir valor, este alegre instrumento aumenta el bonificador de moral en los TS contra efectos de *miedo* de +2 a +3 para los oyentes aliados con el músico.

Campana, colgante: una campana colgante es una versión de mayor tamaño de la campana de mano (ver más adelante). Estas campanas están normalmente hechas de bronce u otro metal, aunque se conocen versiones de roca. No tienen asa, sino que en su lugar penden de pivotes montados en armazones.

Las campanas colgantes suelen ser muy grandes (varios pies de alto) y con frecuencia con un peso mayor a una tonelada cada una. La campana típica tiene una barra de metal llamada badajo suspendida de su interior.

El intérprete normalmente toca una campana balanceando o tirando de una cuerda atada al badajo, más que moviendo la campana en sí. Las pocas campanas colgantes que no tienen badajo pueden tocarse golpeando el exterior con un mazo. Cada uno de estos instrumentos produce una sola nota; cuanto más grande es la campana, más grave es el tono.

El sonido de una campana puede extenderse por millas, especialmente si está montada en un campanario alto. Así, este instrumento puede utilizarse para dar la alarma, transmitir señales, señalar ocasiones especiales, marcar periodos de tiempo específicos (las horas del día, el cambio de guardia, la hora de rezo y demás), o simplemente para hacer un sonido alegre.

Música de bardo: si es tocada para infundir valor, una campana que pese al menos 1 tonelada aumenta el bonificador de moral en los TS contra *miedo* y *hechizo* de los aliados de +2 a +3. La música impone también un penalizador -1 de moral a los TS de los enemigos contra estos mismos efectos.

Campanilla: la campanilla es un instrumento hueco, con forma de colmena, un badajo en su interior y un asa en la parte superior. Las campanillas normalmente están hechas de bronce o cualquier otro metal macizo. Una campanilla es suficientemente pequeña (habitualmente 2"-12" de largo) para utilizarse con una sola mano. Para tocarla, el intérprete sólo necesita balancearla adelante y atrás, haciendo que el badajo golpee los lados repetidamente. Cada campanilla produce una única nota repiqueteante; cuanto más grande, más bajo el tono.

Las campanillas normalmente se agrupan para las actuaciones musicales. Cuando son tocadas en secuencias específicas por expertos pueden producir acordes y melodías alta-

mente complejos. Humanos, elfos y celestiales aprecian especialmente la música de campanillas.

Una campanilla mágica puede tocarse sólo si tiene el badajo adecuado, el cual puede estar o no presente al ser descubierta.

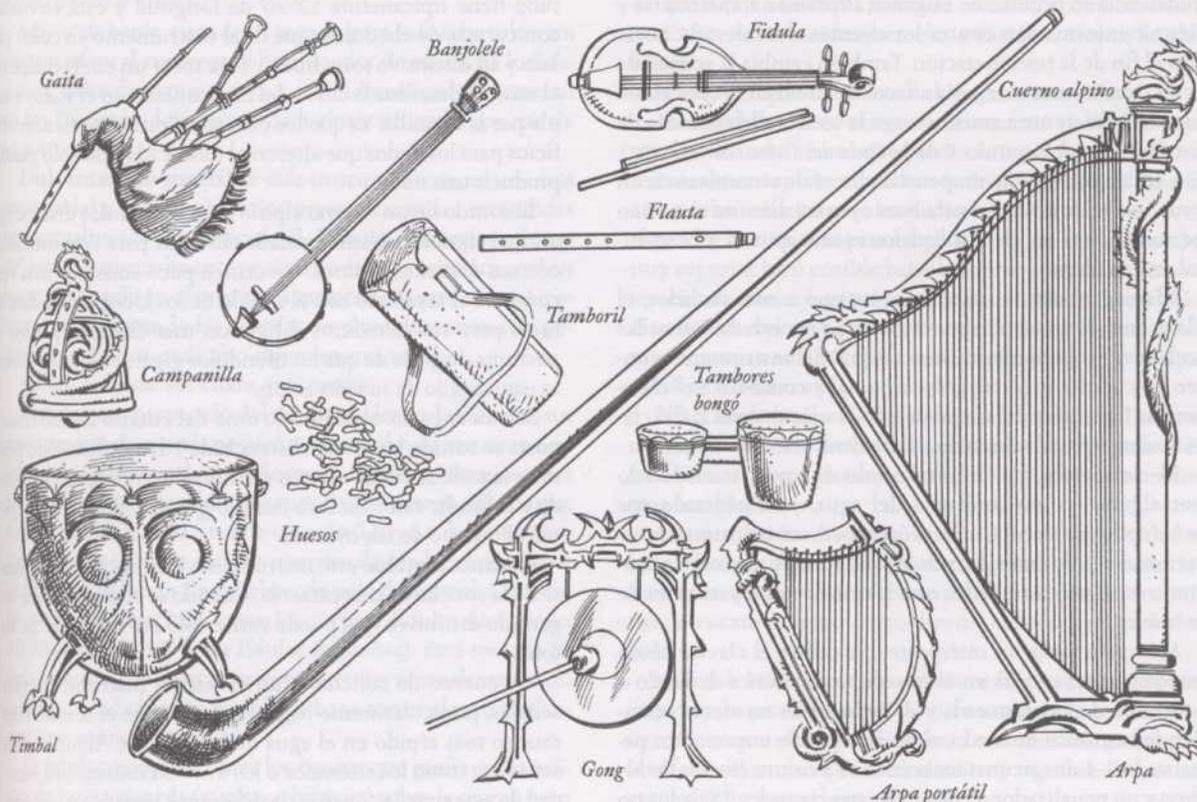
Música de bardo: una campanilla proporciona al intérprete un bonificador +1 de circunstancia en las pruebas de Interpretar realizadas en intentos de contraoda. Campanillas adicionales no aumentan este bonificador.

Caramillo: ni un cuerno ni una flauta, el caramillo está hecho de metal pero se toca como un instrumento de viento de madera. Consiste en un tubo recto de metal, perforado por orificios para los dedos. El músico toca soplando directamente a través de la longitud del tubo mientras cubre combinaciones de agujeros para producir diferentes notas. Un caramillo es un instrumento pequeño, típicamente en torno a 1' de longitud y sólo una pulgada de diámetro.

El caramillo produce un sonido de tono muy alto que algunos consideran bastante molesto. Los gnomos, sin embargo, aprecian particularmente su música, y muchos bardos gnomos lo adoptan como su instrumento.

Música de bardo: un caramillo garantiza al músico un bonificador +5 de circunstancia en las pruebas de Interpretar para los intentos de contraoda.

Cítara: una cítara tiene el aspecto de un laúd aplanado, con el cuello seccionado y pegado en una nueva posición en el lado izquierdo del instrumento. Tiene una caja armónica plana, normalmente rectangular, aunque se conocen otras formas. La cítara tiene dos juegos de cuerdas de tripa o metal: uno extendido a lo largo de la caja de resonancia y otro a lo largo de un travesaño con trastes del lateral.



Una cítara normalmente se sostiene en el regazo o se deja en una mesa plana. Para tocarla, el músico utiliza una púa montada en un anillo en el pulgar para puntear una melodía en las cuerdas del travesaño mientras rasguea el otro juego de cuerdas (con frecuencia con una púa o una pequeña baqueta) para producir una armonía de fondo.

La cítara es popular entre los humanos y los gnomos. Sus tonos ligeros y cadenciosos y las intrincadas melodías que sus dos juegos de cuerdas pueden producir también hacen de ella la favorita de algunos bardos.

Música de bardo: cuando se toca para infundir valor, una cítara aumenta el bonificador de moral en los TS para resistir efectos de *hechizo* y *miedo* de +2 a +3. Sin embargo, también reduce el bonificador de moral en las tiradas de daño de las armas de +1 a +0.

Chirimía: este precursor de doble lengüeta del oboe tiene un aspecto ligeramente parecido a un cetro invertido. Algunas chirimías están intrincadamente decoradas, lo que aumenta todavía más su parecido con un cetro. La chirimía típica mide unas 26"-28" de largo y tiene 7 u 8 orificios para los dedos.

Las chirimías se desarrollaron para actuaciones al aire libre, así que su música tiende a ser muy potente. Muchos músicos aristócratas aficionados han elegido la chirimía como instrumento, ya que no sólo es visualmente atractiva sino que también tiene un sonido distintivo. Los ents adoran el sonido de cualquier tipo de chirimía, aunque están más inclinados al orlo (ver más adelante).

Música de bardo: una chirimía confiere cierto prestigio a cualquiera que pueda tocarla correctamente. Por ello, una prueba de Interpretar con éxito realizada en un entorno aristocrático garantiza al intérprete un bonificador +4 de circunstancia en pruebas de Engañar, Diplomacia, Disfrazarse y Reunir información contra los oyentes durante 1d6 horas tras el fin de la interpretación. También cambia la actitud de estos oyentes una categoría a favor del intérprete (por ejemplo, de indiferente a amistoso; ver la sección de actitudes de los PNJs en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Sin embargo, impone un penalizador -4 de circunstancia en pruebas de Intimidar contra esos oyentes durante el mismo periodo. Crear los efectos listados es una aptitud sobrenatural enajenadora.

Clavicémbalo: aunque presenta uno o más teclados, el clavicémbalo es esencialmente un arpa encerrada. Pulsar las teclas causa que el mecanismo interno del instrumento puntee las cuerdas más que golpearlas, tal y como hace el clavicordio. La música del clavicémbalo es más alta que la del clavicordio, pero el músico no puede controlar el volumen.

El clavicémbalo tiene un sonido delicado, considerado por algunos como similar al del agua, y ridiculizado por otros como tintineo. Como el órgano, es un instrumento estacionario y de interior, por lo que sólo es normal encontrarlo en grandes ciudades o en la casa de nobles amantes de la música.

Música de bardo: un intérprete que utilice el clavicémbalo puede mantener sólo un único efecto de música de bardo o actuación de virtuoso cada vez. En lugar de un efecto estándar de la música de bardo, el músico puede imponer un penalizador -1 de circunstancia en los TS contra efectos de *hechizo* y un penalizador -2 de circunstancia en los TS de los no

aliados para resistir el conjuro *dormir*. Esto es una aptitud enajenadora sobrenatural.

Clavicordio: el clavicordio, un antepasado del piano moderno, toma prestado el teclado del órgano pero sustituye los tubos por cuerdas horizontales. Pulsar una tecla hace que una pieza de metal unida a ella golpee una cuerda o un par de cuerdas dentro del instrumento, haciendo sonar una nota. Un clavicordio tiene el aspecto de una caja plana, rectangular u oblonga, de 1' de ancho y algo más de 3' de largo. El músico normalmente se sitúa en una mesa o superficie plana similar para la interpretación.

Suave y argentino en su tono, el clavicordio permite una gran variedad expresiva. El volumen varía ligeramente dependiendo de la fuerza con la que son golpeadas las teclas, pero el instrumento nunca es particularmente ruidoso. Los clavicordios son especialmente populares en los arreglos orquestales y como piezas decorativas en las casas de los mercaderes acaudalados.

Música de bardo: un músico que utilice un clavicordio puede mantener sólo un efecto de música de bardo o de actuación de virtuoso en cada momento. Debido a su tono leve, el clavicordio impone un penalizador -1 de circunstancia a las pruebas de Interpretar para intentos de contraoda, pero garantiza un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Interpretar para *fascinar* o *sugestión*.

También garantiza un bonificador +1 de circunstancia en las pruebas de Diplomacia y Reunir Información que el músico realice con miembros del auditorio durante 1d6 horas tras el fin de la interpretación.

Cuerno alpino: un favorito de las razas gigantes más sofisticadas, el cuerno alpino (o cuerno blanco) es un tubo de madera largo y recto con una curva acampanada al final. El tubo tiene típicamente 12'-20' de longitud y está envuelto con corteza de abedul, lo que da al instrumento su color pálido y su distintivo tono hueco. Para tocar un cuerno alpino, el músico descansa la curva del instrumento en el suelo y sopla por la boquilla. Ya que los cuernos alpinos no tienen orificios para los dedos que alteren el tono, cada uno sólo puede producir una nota.

El sonido de un cuerno alpino alcanza grandes distancias, así que algunos gigantes aislados lo usan para comunicarse con sus distantes vecinos. Un crítico poco amistoso una vez comparó el resultado con el sonido de los lobos aullando a la luna, pero sus herederos dirigieron una disculpa prolija y póstuma después de que los ofendidos gigantes le mostraran lo equivocado de su valoración.

Música de bardo: el profundo tono del cuerno alpino transporta su sonido hasta una distancia de 1d10 millas. Esto permite la utilización de efectos de infundir grandeza, contraoda e infundir valor incluso cuando grandes distancias separan al músico de sus oyentes.

Cuerno, concha: este instrumento está hecho usualmente de la concha de una caracola. Cuando se sopla produce un gemido distintivo que puede variar sólo en volumen, no en tono.

Un cuerno de concha es un excelente instrumento para señales, particularmente bajo el agua, ya que el sonido viaja mucho más rápido en el agua que en el aire. Algunas razas acuáticas como los sirénidos o los kuo-toa reúnen una variedad de este tipo de conchas de diferentes tamaños y las tocan

en armonía, en secuencia o de ambos modos. La música de estas orquestas de conchas marinas puede alcanzar una grandeza profunda y hechizadora.

Música de bardo: los cuernos de concha producen el mismo efecto que los cuernos naturales (ver más adelante), pero sólo cuando los oyentes son criaturas acuáticas o marinas.

Cuerno, natural: originalmente estos cuernos fueron, como su nombre indica, cuernos reales obtenidos de toros o bestias más exóticas. Un cuerno natural consiste en una punta estrecha conectada a un orificio circular más amplio por una asta hueca y con frecuencia curvada.

El músico toca un cuerno natural simplemente soplando en el extremo pequeño. Salvo que el instrumento tenga orificios en el asta, sólo puede producir un único tono.

Hay cuernos naturales de todos los tamaños, pero los utilizados por criaturas de tamaño Mediano normalmente tienen 1'-2' de longitud. Los humanoides mayores prefieren cuernos terribles, hechos de los cuernos de criaturas terribles. Las leyendas dicen que los minotauros utilizan cuernos hechos de las astas cortadas a aquellos de su propia gente que han sufrido una derrota en un combate singular por honor.

La mayoría de los cuernos mágicos de este tipo están hechos de los cuernos de criaturas sobrenaturales, como demonios y diablos. Una vieja leyenda relata que varios miembros de un famoso colegio de bardos una vez quisieron hacer un cuerno mágico de uno mudado por la terrible tarasca. Aunque tuvieron éxito, pronto descubrieron que tocarlo atraía la atención de la propia criatura, lo que rápidamente acabó con el cuerno y los bardos a un tiempo.

Los cuernos naturales son populares entre las sociedades primitivas de todo tipo. Los grandes trasgos y los orcos en particular aprecian estos instrumentos por su sonido fuerte, conmovedor y marcial.

Música de bardo: cuando es tocado para infundir valor, un cuerno natural aumenta el bonificador de moral de los ataques y daño de armas de +1 a +2. El bonificador de moral en los TS contra los efectos de *hechizo*, sin embargo, cae de +2 a +0.

Dulcema, con martillo: este instrumento tiene una caja trapezoidal y plana con varios pares de cuerdas extendidas horizontalmente a lo largo de él. Debido a su tamaño (unas 30" por 18") normalmente se sitúa en ángulo sobre un atril en lugar de tenerlo en el regazo. El músico toca este inusual instrumento golpeando las cuerdas en rápida sucesión con pequeños martillos, cada uno sujeto en una mano.

Música de bardo: ver cítara, más arriba.

Fidula: un antepasado del violín moderno, la fidula es un instrumento de cuerda pequeño y portátil, con un cuerpo en forma más o menos de reloj de arena. Cuatro o cinco cuerdas hechas de tripa o tendón se extienden a lo largo del cuerpo, sujetas por clavijas al final de un mástil largo y delgado. Una pieza aparte, llamada arco, es una vara de madera larga y delgada encordada con finas hebras de pelo de animal. Las fidulas varían en longitud entre los 2' (para fidulas de tamaño Mediano) hasta 18" (para fidulas Pequeñas). Para tocar la fidula, el músico la sujeta horizontalmente, normalmente con la base apoyada bajo su barbilla, y hace correr el arco adelante y atrás sobre las cuerdas.

La fidula es popular entre los bardos que prefieren la música de baile animada (vueltas o brincos) sobre la serena pero

indiferente música "pura". Aunque es bienvenida casi en cualquier parte, la fidula es el instrumento preferido de los kóbolds, cuyas ágiles manos dominaron sus sutilezas hace siglos (ellos insisten en ser los inventores de la fidula, pero otras razas encuentran esta atribución dudosa). Los juglares kóbold y los bardos medianos habitualmente van dando saltos mientras tocan, dándole a su auditorio un ejemplo de la danza alegre que su música alienta. Los músicos de otras razas normalmente se sientan o permanecen de pie para tocar la fidula.

Música de bardo: como los otros dos instrumentos principales de los bardos, el laúd y el arpa portátil, la fidula permite al intérprete mantener un efecto de música de bardo o de actuación de virtuoso mientras inicia otro. Así, un bardo puede mantener un efecto de contraoda en un oyente mientras infunde valor en los otros.

Flauta travesera: la flauta es el instrumento de viento de madera con el tono más alto. A diferencia de la flauta dulce, de la que deriva, la flauta se sostiene formando un ángulo recto con la boca del músico, para que el aire insuflado dentro gire hacia el lado.

Las flautas van desde 8" hasta 2' de largo. El tipo más corto con frecuencia se denomina piccolo. Cada flauta tiene seis agujeros (o, más raramente, ocho), además de un orificio para el pulgar que cuando se cubre hace descender el tono de todas las otras notas en una octava.

Las flautas tienen reputación de producir música suave e idílica, pero también pueden crear efectos más marciales o gemidos distorsionados. Las flautas abismales siempre tienen un número impar de orificios, y no se ajustan a ninguna escala o clave utilizada por bardos humanoides. Especialmente en manos de flautistas demoníacos, producen "música" que suena a los oídos mortales como una combinación no armónica de sostenidos, bemoles y extraños efectos en clave menor.

Música de bardo: ver flauta dulce, a continuación.

Flauta dulce: este antiguo instrumento se originó como un sencillo tubo hueco que producía una sola nota resonante cuando se soplaban aire a través de él. La adición de entre seis y ocho orificios para los dedos permitió al músico variar el tono, y un orificio opcional para el pulgar cerca de la abertura superior hizo posible bajar las notas una octava. Estas alteraciones dieron lugar al instrumento llamado flauta dulce. Hay flautas dulces de muchos tamaños, pero las longitudes más comunes son 12" (para músicos Pequeños) y 18" (para músicos Medianos).

El hecho de que las flautas dulces sean muy sencillas de tocar y relativamente fáciles de construir las hace populares entre aquellos que no pueden adquirir o dominar instrumentos más complejos.

Algunos bardos han encontrado en esta simplicidad un beneficio: afirman que la flauta dulce calma al auditorio y mejora la aptitud del intérprete para lanzar con éxito conjuros de encantamiento como *dormir*, *hechizar persona* y similares.

Música de bardo: tocando una flauta dulce, el músico puede imponer un penalizador -1 de circunstancia en los TS de sus oyentes contra efectos de hechizo y compulsión, incluyendo los efectos de música de bardo *fascinar* y *sugestión*. Esto es una aptitud sobrenatural enajenadora.

Flauta de Pan: un juego de flautas de Pan es una serie de lengüetas huecas o tubos de madera de diferentes longitudes, unidos juntos en línea de más corto a más largo. Para tocarlos, el músico sopla en la parte superior de los tubos, produciendo un sonido muy similar al de muchas pequeñas flautas. Moviendo los tubos de un lado a otro el flautista puede tocar diferentes notas. Cambiar rápidamente de notas crea un efecto dulce y susurrante que caracteriza al instrumento.

Simple pero evocadora, la flauta de Pan es preferida por los sátiros y otras fatas silvanas. Los humanos y algunos elfos también encuentran su música agradable.

Música de bardo: la flauta de Pan garantiza al músico un bonificador +1 de circunstancia en todas las pruebas de Interpretar cuando los oyentes sean animales o fatas.

Gaita: una gaita consiste en un odre de tela o piel unido a tres tubos de nota pedal (bordones), además de un tubo de insuflación y un puntero (tubo melódico). El gaitero infla el odre a través del tubo de insuflación, entonces expulsa el aire a través de los otros cuatro tubos para producir el sonido. Los orificios para los dedos del puntero le permiten producir un amplio rango de notas. Mientras, cada uno de los bordones emite un único tono zumbante más grave. Todo junto proporciona armonía a la tonada del puntero.

Unas pocas sociedades prefieren las gaitas por sus cualidades distintivas, aunque su música es definitivamente un gusto adquirido. Tocar el instrumento es muy cansado, ya que el gaitero debe mantener la bolsa repleta con suficiente aire para llenar los cuatro tubos a un tiempo. Por ello, un músico que puede tocar piezas largas con ella se gana a regañadientes el respeto de sus compañeros, sea cual sea su opinión sobre las gaitas en abstracto.

Música de bardo: el músico puede producir un gemido inhumano que impone un penalizador -1 de moral en los TS de los oyentes contra efectos de *miedo*. Esta es una aptitud sobrenatural enajenadora.

Gong: un gong es un disco grande y ligeramente curvado, más o menos como un único y enorme címbalo. La versión típica está hecha de bronce y tiene un borde curvado distintivo y una protuberancia ligeramente saliente en el centro. Los gongs normalmente se cuelgan suspendidos de marcos de madera para asegurar que puedan reverberar libremente. Tanto los marcos como los gongs en sí pueden ser tan simples o tan profusamente decorados como se desee.

El sonido del gong nunca deja de atraer la atención. Para tocarlo, el músico simplemente golpea la protuberancia con una maza grande, que normalmente está cubierta de fieltro o tela. Cada gong produce una única nota, que es audible desde una distancia considerable y reverbera durante 5 asaltos después de cada golpe. El sonido es tan impresionante que los entusiastas proclaman que ningún otro instrumento puede igualarle.

Los gongs estacionarios normalmente pesan varios cientos de libras cada uno, así que no son adecuados para la aventura. Sin embargo, son bastante populares para la música ceremonial y como instrumentos para dar señales de alarma. Las razas primitivas con frecuencia cuelgan escudos circulares de metal de sus muros para que sirvan de improvisados gongs de alarma.

Música de bardo: mientras reverbera, el gong suma +5 a la CD de las pruebas de Concentración realizadas por los oyen-

tes (incluido el intérprete). Crear este efecto es una aptitud sónica sobrenatural. Cuando se toca como parte de un intento de contraoda, el gong proporciona al usuario un bonificador +5 de circunstancia en la prueba de Interpretar requerida para ese efecto.

Hautbois: una variante de tono más suave de la chirimía (ver más arriba), el *hautbois* tiene orificios adicionales (un total de diez o más), llaves y a veces un pabellón ahuecado al final. Las llaves aumentan el número de posibles combinaciones con los dedos, y el final acampanado da al instrumento un sonido más suave y resonante que el de su prima la chirimía. Un *hautbois* utiliza lengüetas más estrechas que las de una chirimía.

Música de bardo: ver chirimía.

Huesos: a pesar de su nombre, estos instrumentos de percusión son en realidad pequeños bloques de madera, típicamente de color oscuro y muy pulidos. Un juego completo consiste en de doce a treinta piezas, todas de diferentes longitudes. Cada una está estrechada por el medio para facilitar su inserción entre los dedos. Cuando se golpea, cada hueso produce un sonido hueco y reverberante de un tono particular.

Los huesos se tocan entrechocando parejas de piezas en sucesión, creando así combinaciones de tonos. Un intérprete hábil pueden conseguir un amplio rango de efectos variando qué piezas conecta y cuánto hace vibrar cada una, así como la fuerza y frecuencia de los golpes.

Los kobolds aprecian especialmente este tipo de percusión. De hecho, no es raro para un jugador kobold manipular dos o más piezas en cada mano, cambiándolas por las demás a una velocidad impresionante, casi como si estuviera haciendo malabarismos mientras toca. El público suele admirar la velocidad de los movimientos de las manos del intérprete tanto como la propia música.

Música de bardo: el repiqueteo hueco y sobrecogedor de los huesos impone un penalizador -2 de moral a los TS de los oyentes contra efectos de *miedo*. Crear este efecto es una aptitud sobrenatural enajenadora.

Laúd: este antepasado de la guitarra tiene un resonador abombado en forma de pera y una distintiva asta torcida contrastes para la digitación. Entre cuatro y ocho cuerdas se extienden entre la base del resonador y el extremo del asta. Los laúdes varían entre las 30" y 36" de longitud, siendo el resonador dos tercios del total. El músico puede rasguear o puntear las cuerdas para producir la música.

Ya que es un instrumento altamente versátil debido a su amplio espectro de notas e inflexiones, el laúd es accesible para el principiante pero capaz de gran sutileza en las manos de un experto. El profundo resonador le da un sonido rico y pleno diferente al de cualquier otro instrumento de cuerdas. Es con diferencia el instrumento más popular entre los bardos, especialmente semielfos y humanos.

Música de bardo: el más popular de los tres principales instrumentos bárdicos, el laúd permite al intérprete mantener un efecto de música de bardo o actuación de virtuoso durante un tiempo que inicia otro. Así, un bardo puede mantener in fundir gran aptitud en un oyente mientras utiliza *sugestión* en otro.

Lira: un antecesor más simple del arpa portátil, una lira típica tiene el cuerpo hecho de un caparazón de tortuga

junto con dos brazos curvados y una barra cruzada para sujetar de cuatro a seis (o más raramente ocho) tensas cuerdas de tripa o tendón. Para tocar la lira, el músico la sujeta en una mano mientras rasguea o puntea las cuerdas con la otra.

El encanto de la lira está en su gran simplicidad, ya que incluso un novato puede tocarla con resultados aceptables. Debido a esto y al hecho de que son muy fáciles de hacer, las liras son populares entre los pueblos silvanos (especialmente sátiros) y la gente del campo en general. En ocasiones, sin embargo, un verdadero maestro (como el legendario Orfeo) la adopta como instrumento característico, produciendo efectos sorprendentes.

Música de bardo: mientras esté tocando una lira, el músico gana un bonificador +2 de circunstancia en pruebas de Interpretar para intentos de contraoda, fascinar, o sugestión cuando los oyentes son fatas.

Lur: este gran cuerno mide unos 8' de largo y pesa aproximadamente 50 lb. Está curvado aproximadamente como los colmillos de un mamut y termina en un disco plano de bronce de unos 3' de diámetro. El disco normalmente está adornado con el grabado de una cara monstruosa. Los lur vienen en pares, cada pareja formada por un instrumento para la mano derecha y otro para la izquierda.

El lur es el instrumento favorito de los escasos gigantes que se toman la música en serio (principalmente los gigantes de las nubes y los gigantes de las tormentas). Ya que los lur producen una música a un tiempo solemne, espléndida y melancólica, con frecuencia son tocados en ocasiones ceremoniales.

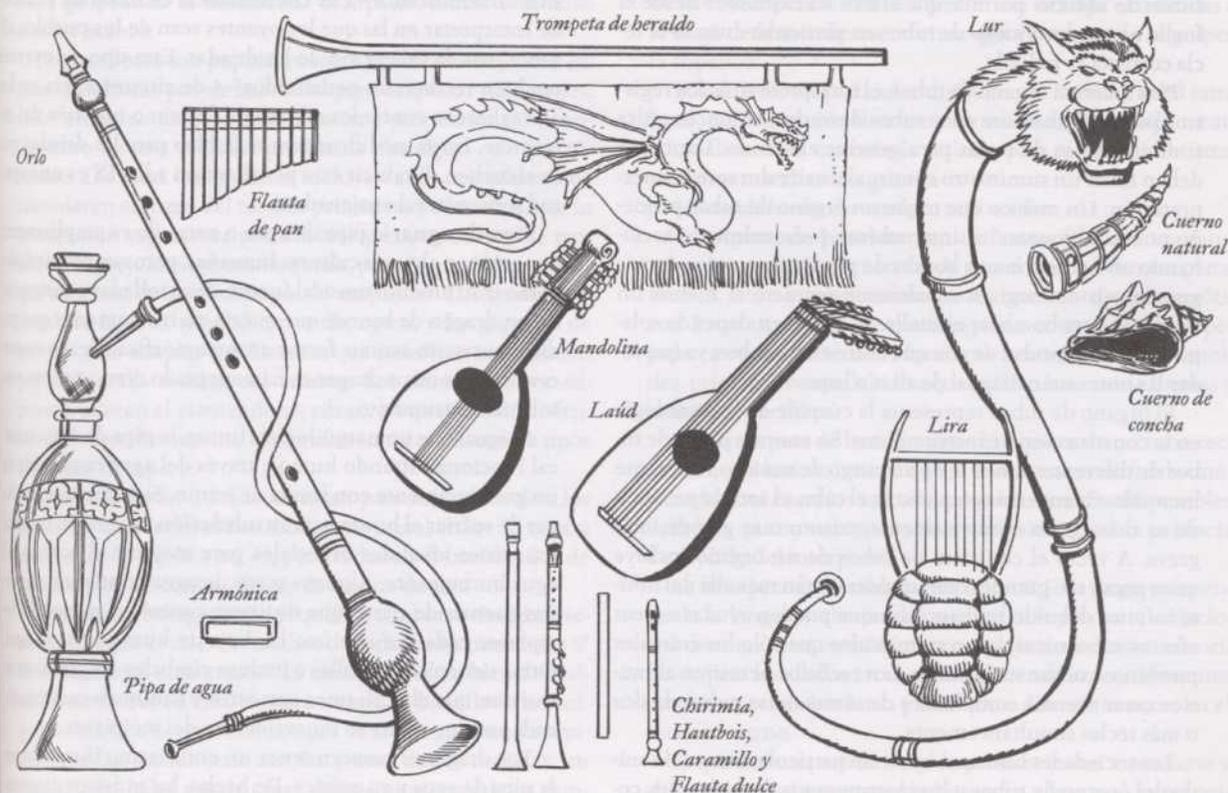
Música de bardo: cuando se toca para infundir valor, el lur aumenta el bonificador de moral al ataque de +1 a +2 para todos los oyentes gigantes aliados con el intérprete.

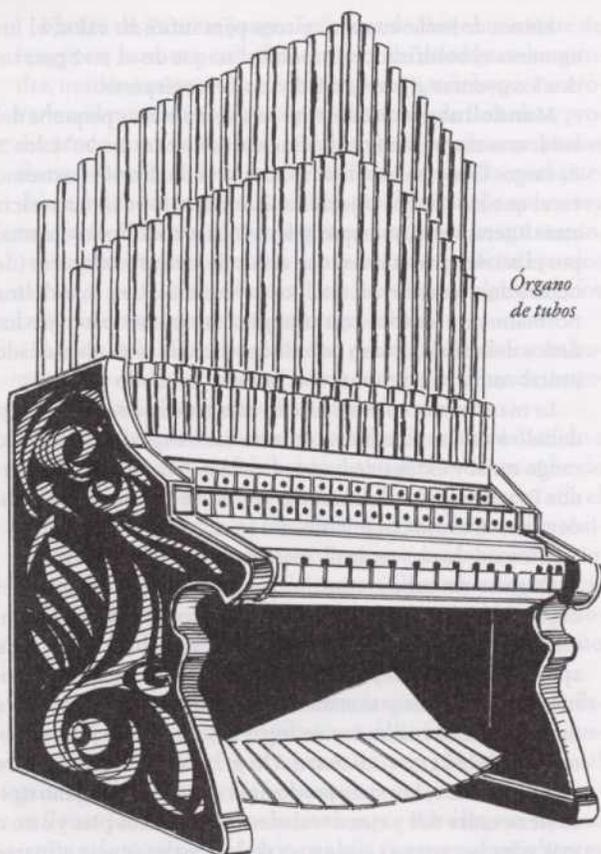
Mandolina: esencialmente una versión más pequeña del laúd, una mandolina normalmente está entre las 20" y los 2' de largo. Tiene un asta más recta que la del laúd (el extremo en el que las clavijas sujetan las cuerdas sólo se inclina hacia atrás ligeramente, si es que lo hace). La mandolina es inusual por el número de cuerdas que tiene: de cuatro a seis pares (de ocho a doce cuerdas en total) o incluso más. Una mandolina normalmente se toca con una púa, tanto para proteger los dedos del músico como porque las cuerdas están demasiado juntas como para puntear con la mano de modo preciso.

La mandolina tiene un sonido más dulce que el del laúd y, debido a sus cuerdas más cortas, un tono más alto. Su amplio rango tonal y expresivo hacen de ella una favorita de los bardos Pequeños, especialmente gnomos y medianos, que la encumbran incluso por encima del laúd.

Música de bardo: ver laúd, más arriba.

Órgano de tubos: enorme, pesado y siempre inmóvil, el órgano de tubos es el más complejo de todos los instrumentos musicales. Cada uno tiene cientos de tubos, algunos de apenas 1' y otros que alcanzan los 32'. La mayoría de estos tubos son verticales y metálicos, pero unos pocos de madera (normalmente cuadrados en lugar de circulares) proporcionan tonalidad grave adicional. Un gran fuelle empuja el aire a través de los tubos para producir el sonido. Un órgano típico tiene entre dos y cinco teclados (uno para los pies y otro o más para las manos), cada uno de los cuales puede afinarse para sonar como un instrumento diferente o una combina-





ción de instrumentos. Un panel de tiradores (llamados registros) controla qué tubos suenan: poner un tirador en la posición de "abierto" permite que el aire sea expulsado desde el fuelle a un tubo o juego de tubos en particular cuando la tecla correcta es pulsada.

Para tocar un órgano de tubos, el intérprete sitúa los registros para dirigir el aire a los tubos deseados, entonces pulsa combinaciones de teclas para generar el sonido. Los tubos deben tener un suministro continuo de aire durante la interpretación. Un músico que toque un órgano de tubos pequeño puede "alimentar" al instrumento personalmente accionando un fuelle con una bomba de pie. Tocar un órgano más grande, sin embargo, normalmente requiere al menos un ayudante para bombear el fuelle. El volumen depende solamente de la cantidad de aire que entre en los tubos, ya que todas las notas suenan igual de altas o bajas.

El órgano de tubos representa la cúspide de la tecnología en la construcción de instrumentos. Su enorme juego de tubos de diferentes tonos le da un rango de sonidos realmente increíble. Cuanto más pequeño es el tubo, el sonido producido es más agudo e inversamente, cuanto más grande, más grave. A veces el conjunto de tubos de un órgano incluye unos pocos tan grandes que sus notas están más allá del límite inferior del oído humano (aunque pueden ayudar a crear efectos subsónicos) o tan minúsculos que sólo los animales pueden escuchar sus sonidos. Los teclados permiten al músico crear acordes completos y de varias notas pulsando dos o más teclas simultáneamente.

Las sociedades humanas aprecian particularmente el sonido del órgano de tubos y los instrumentos de su familia, co-

mo el clavicordio y el clavicémbalo (ver más arriba). Debido a su tamaño, precio e inmovilidad, los órganos de tubos se encuentran usualmente sólo en catedrales y palacios.

Música de bardo: debido a sus múltiples teclados, un órgano de tubos permite al músico mantener hasta tres efectos de música de bardo o actuación de virtuoso al tiempo. Por ejemplo, un bardo actuando puede comenzar infundiendo valor. Entonces, con una prueba de Concentración (CD 20 - modificador de Interpretar del músico) con éxito, puede iniciar una contraoda, manteniendo el efecto de infundir valor. Finalmente, con otra prueba con éxito de Concentración (CD 25 - modificador de Interpretar del músico) puede intentar fascinar a un personaje mientras sigue manteniendo los otros dos efectos. Fallar en cualquiera de las dos pruebas de Concentración termina uno de los efectos anteriores (el que ha estado creándose durante más tiempo) debido a la distracción del intérprete.

Orlo: el orlo auténtico es una instrumento de triple lengüeta creado y preferido por los músicos ent, pero por lo demás imposible de tocar para la mayoría de los humanoides. Un orlo auténtico es un tubo recto de unos 6' de largo con entre seis y ocho orificios para los dedos y un pabellón ligeramente acampanado. Una pequeña copa de madera que contiene las tres lengüetas sirve de boquilla. La versión humana, de unos 3' de largo, produce un sonido aflautado y nasal, bastante diferente del majestuoso timbre del orlo verdadero.

Aunque los ents son los usuarios principales de los orlos, las dríadas también están excepcionalmente dotadas para su música. La mayoría de los demás habitantes de los bosques encuentran la melodía del orlo melancólica.

Música de bardo: un orlo de cualquier tipo garantiza al músico un bonificador +1 de circunstancia en todas las pruebas de Interpretar en las que los oyentes sean de los pueblos silvanos, con la excepción de las dríadas. Este tipo de oyentes también reciben un penalizador -4 de circunstancia en los TS realizados contra los efectos de fascinar o sugestión del intérprete. Estos modificadores se doblan para las dríadas que lo escuchan. Producir esta penalización a los TS es una aptitud sobrenatural enajenadora.

Pipa de agua: la pipa de agua o narguile es ampliamente conocida en algunas culturas humanas, pero sus propiedades como instrumento musical fueron desarrolladas a instancias de un dragón de bronce que quería un instrumento que pudiese tocar sin asumir forma antropomórfica. Desde entonces muchos otros dragones han adoptado como propio este inusual instrumento.

Al igual que un narguile para fumar, la pipa de agua musical funciona filtrando humo a través del agua contenida en un gran recipiente con forma de jarrón. Sin embargo, en lugar de enfriar el humo para su inhalación, la versión musical usa varios añadidos especiales para mejorar el sonido del agua burbujeante. Algunas pipas de agua contienen pequeñas cuentas de cristal que tintinean contra los muros del recipiente cada vez que una burbuja de humo agita el agua. Otras tienen campanillas o incluso címbalos colgando en su interior, que chocan unos con otros y tintinean suavemente cada vez que el aire se mueve dentro del recipiente.

Los dragones parecen tener un entusiasmo ilimitado por la pipa de agua y su música. De hecho, los músicos dragones

a veces pasan años meditando posibles mejoras y refinamientos. La mayoría de los humanoides encuentran la música de la pipa de agua relajante, pero no de especial interés. Ocasionalmente, sin embargo, un hechicero humanoide o un kóbold eligen la pipa de agua para recalcar su afinidad con los dragones.

Música de bardo: cuando se toca para infundir valor, la pipa de agua aumenta el bonificador de moral a los TS contra efectos de *miedo* de +2 a +4 para los aliados del intérprete. Sin embargo, también reduce el bonificador en los TS contra efectos de *hechizo* de +2 a +0 para todos estos oyentes. Debido a que la música de este instrumento es muy débil, sólo afecta a blancos a menos de 30' de distancia.

Salterio: el salterio es similar a una cítara (ver más arriba) sin su travesaño con trastes. Tiene un solo juego de cuerdas, y su música es similar a la del arpa. Un salterio se toca punteando las cuerdas con los dedos, púas o pequeños ganchos.

Los celestiales se sienten especialmente atraídos por la música del salterio. Los humanos y algunos elfos también encuentran que eleva el espíritu.

Música de bardo: ver cítara, más arriba.

Tambor: posiblemente el más antiguo de todos los instrumentos, el tambor existe en innumerables formas. Los tambores van desde simples árboles huecos golpeados con palos hasta un famoso lago mágico llamado Funda de hierro, en el que un músico puede "tocar" saltando sobre su superficie rígida.

Un tambor típico consiste en una piel, pergamino o cualquier material similar tensado sobre la abertura de una caldera o de un cilindro hueco de madera. A esta abertura cubierta se la llama membrana. Algunos tambores tienen sólo una membrana, otros dos o más. El sonido se produce golpeando la membrana con palos, mazas o incluso con las manos.

Los tambores son populares entre prácticamente todas las razas y culturas por su habilidad para despertar emociones, crear un ritmo de base para la danza y proporcionar el contrapunto en una melodía producida por algún otro instrumento. Las raras excepciones incluyen a los celestiales, que consideran el ritmo del tambor primitivo; y a los elfos, que lo encuentran vagamente perturbador y extremadamente molesto (un prejuicio reforzado, quizás, por el entusiasmo con el que muchos de sus enemigos lo emplean). Los semiorcos, hombres lagarto, trogloditas, trolls, ogros, y los gigantes de mentes más simples son las razas que muestran más aprecio por la sencilla música del tambor. Los demonios, por supuesto, adoran el estruendo sacrilego, así que no sólo disfrutan de los tambores, sino que prefieren tocar diferentes tipos al mismo tiempo.

Música de bardo: cuando se tocan para infundir valor, los tambores aumentan el bonificador de moral en los TS contra efectos de *miedo* de +2 a +4, pero reducen el bonificador de moral en los TS contra efectos de *hechizo* de +2 a +0.

Tambores, bongó: estos pequeños tambores siempre vienen en juegos de dos. Un tambor de cada pareja tiene unas 5" de diámetro; el otro unas 7". El músico puede o bien depositar los tambores en el suelo para tocarlos o bien llevarlos colgados con una correa. Los bongós se tocan golpeando rápidamente las membranas con las yemas de los dedos, y un tamborilero hábil puede crear ritmos muy complejos cam-

biando rápidamente entre los dos tambores.

Los goblins sienten una gran atracción por los bongós, que tocan por entretenimiento, para reunir grupos de guerra y para transmitir mensajes mediante su complejos ritmos. Todos estos usos tienden a sonar igual a los miembros de otras razas.

Música de bardo: ver tambor.

Tambores, timbal: los timbales son grandes y pesadas calderas de metal de 2-3' de alto, con membranas de piel o pergamino. El tamborilero toca golpeando las membranas con mazas especiales recubiertas de tela. Los timbales vienen en juegos de al menos dos y a veces hasta cinco tambores, cada uno de diferente tamaño y tono (cuanto más grande el tambor, más profundo su tono). Debido a su peso, los timbales no son portátiles.

Golpeando varios timbales en rápida sucesión, el tamborilero puede producir un sonido rápido y multitonal que reverbera durante varios segundos. Este efecto combinado con un *crescendo* proporciona un final enardecedor a cualquier actuación musical.

Los timbales son bastante populares entre los gnolls, que han desarrollado ritmos altamente sofisticados con ellos. La mayoría de los conciertos de timbales de los gnoll acaban con la audiencia cargando al ataque contra cualquier blanco apropiado.

Música de bardo: ver tambor.

Tamboril: este pequeño instrumento tiene un diámetro de cerca de 1', un grosor de hasta 2' y una membrana en cada extremo. El tamboril es lo suficientemente ligero como para llevarlo en una bandolera, en un cinturón o sujeto del cuello del tamborilero con un fajín. Perfecto para la música marcial y para marcar el ritmo de la marcha, este instrumento obtiene su redoble característico de las tiras de tripa extendidas a lo largo de la membrana inferior, que vibra cuando se golpea la superior.

Los enanos en particular disfrutan de la música del tamboril, con su sonido fuertemente marcial. No sólo lo tocan como diversión, también lo utilizan para mantener el ritmo mientras marchan a la guerra.

Música de bardo: ver tambor, más arriba.

Trompeta, de heraldo: con el tiempo, los cuernos naturales dejaron paso a cuernos de metal hechos de oro, plata, bronce, latón y ocasionalmente incluso metales más exóticos. Estas trompetas de metal rápidamente se hicieron populares en las sociedades humanas y unas pocas humanoides, principalmente debido a que podían hacerse de formas y tamaño específicos.

Una trompeta de heraldo tiene el aspecto de un tubo recto hecho de latón o bronce que se ensancha en un final acampanado. Está entre los instrumentos más sonoros disponibles debido a que su volumen sólo está limitado por la potencia de soplo del intérprete.

La trompeta de heraldo típica mide 3'-5' de largo y depende de la lengua y aliento del músico para producir variaciones de tono. Una versión más compleja tiene tres o más orificios para los dedos en el asta. Cubriéndolos en diferentes combinaciones el músico puede tocar diferentes notas en el mismo cuerno.

Ya que la trompeta de heraldo produce notas muy claras y altas, son populares entre los humanos y las razas humanoi-

des para enviar señales, extender la alarma y motivar a las tropas. Los músicos que tocan versiones complejas con orificios para los dedos pueden producir melodías excepcionalmente hermosas. Los diablos también se sienten muy atraídos por las trompetas: mientras más alto y discordante el sonido, mejor.

Música de bardo: ver cuerno, natural, más arriba.

Instrumentos automáticos

Una vez situados adecuadamente, los instrumentos automáticos no requieren más intervención: simplemente producen música cuando las condiciones son adecuadas. Esto les convierte en disparadores muy buenos para ciertos efectos mágicos.

Cuando la condición que causa que el instrumento suene ocurre, la música activa el efecto del conjuro.

Versiones mágicas de los instrumentos anteriores también pueden tener la capacidad de tocarse por sí mismos. Estos, sin embargo, son instrumentos normales mejorados mágicamente, no clases de instrumentos creados específicamente para ese propósito.

Arpa, eólica: aunque se parece más a una dulcema que a un arpa, el arpa eólica (a veces llamada arpa de viento) suena muy parecida a un arpa verdadera. Un arpa eólica típica tiene 3' de largo, pero sólo 5" de ancho y 2" de fondo. Tiene de diez a doce cuerdas, todas de la misma longitud, aunque de diferente grosor.

Un arpa eólica normalmente se cuelga en el exterior. Cuando sopla el viento en ella, los cambios en la presión del aire causan que una o más de las cuerdas vibren, empezando por la más delgada y ligera. Esto produce un tono similar al de un músico punteando la cuerda. Mientras más fuerte sea

el viento más notas sonarán. La música del arpa continúa mientras lo haga el viento.

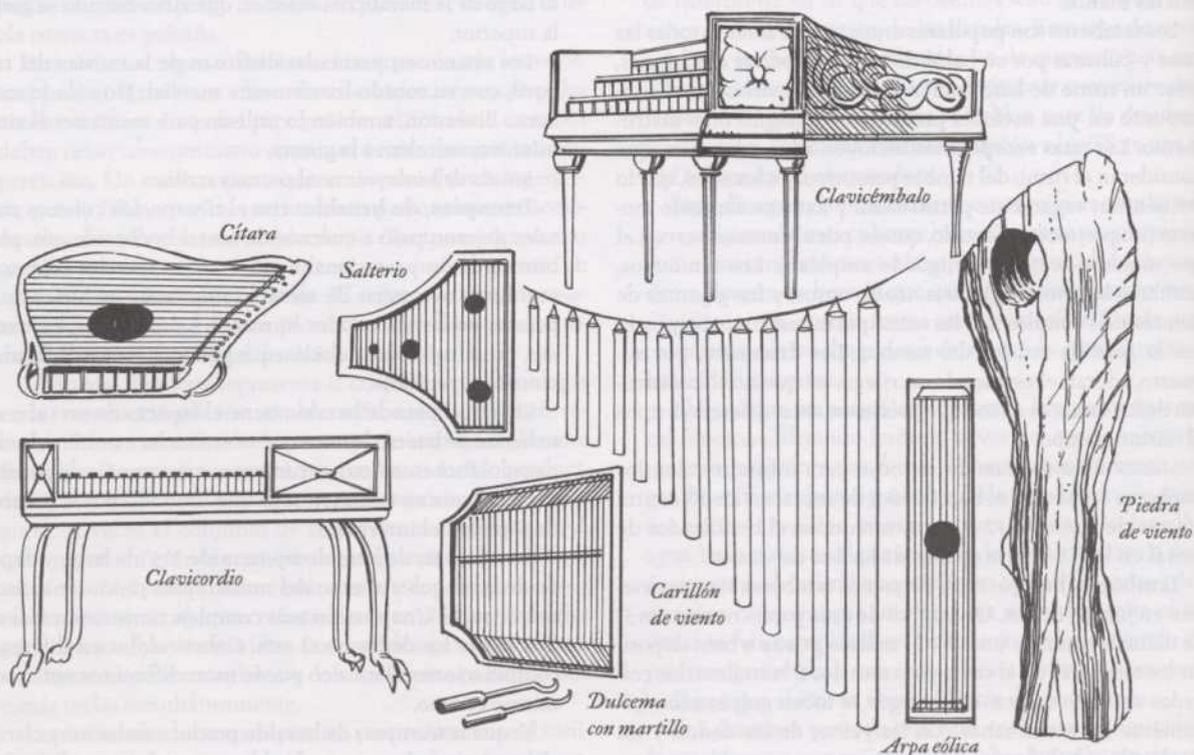
Algunos encuentran la música del arpa eólica inquietante, otros la consideran etérea. Es popular entre los elfos y los humanos.

Muchos bardos han creado un arpa eólica mágica que produce un efecto de contraoda, que permanece mientras dure la música. Este instrumento funciona como un bardo, con el mismo nivel de bardo y el mismo modificador de la habilidad de Interpretar que el de su creador en el momento de construirla.

Carillón, de viento: Un carillón puede estar hecho de madera, metal o cristal. El tipo más simple consiste en tiras del material elegido, todas de la misma longitud, colgando paralelas unas a otras de un soporte. Un tipo más complejo utiliza tiras de diferentes longitudes, también colgando paralelas a aproximadamente media pulgada de distancia. El más sofisticado de todos los carillones, el carillón cromático, consiste en una serie de campanas tubulares, cada una afinada en una nota diferente y cuidadosamente ordenadas para crear una escala armoniosa. Cada carillón individual de cualquier tipo puede medir desde apenas unas pocas pulgadas hasta 8' de largo.

Los carillones de viento se cuelgan en un lugar donde el viento puede alcanzarlos fácilmente. Cuando sopla una brisa lo suficientemente fuerte las piezas entrechocan y repiquetean.

Si todas las piezas tienen la misma longitud, el instrumento puede producir sólo una nota, aunque su ritmo es aleatorio. Los carillones con piezas de diferentes tamaños producen diferentes notas, dependiendo de qué par de piezas entren en contacto.



ARMAS

El tipo más común de carillón de viento mágico garantiza un bonificador +1 de moral en los TS de los oyentes contra efectos de *hechizo* y *miedo* mientras dure su sonido.

Piedras, de viento: a veces sucede que las piedras naturales presentan orificios, ranuras o protuberancias a través de las cuales el viento silba o gime cuando sopla con fuerza suficiente desde la dirección adecuada. Era sólo cuestión de tiempo que alguna criatura inteligente decidiese imitar y, si es posible, mejorar la naturaleza. "Piedra de viento" es un término general para el resultado de estos experimentos: un afloramiento de roca que ha sido perforado, alterado o situado de un modo tal que crea música cuando sopla el viento. Cada piedra de viento tiene un único y distintivo silbido, quejido o gemido, que puede durar desde unos pocos segundos hasta varios minutos.

El sonido de una piedra de viento con frecuencia es inquietante para los oyentes humanos y medianos, aunque los enanos y los gnomos lo encuentran bastante agradable. Otras razas tienden a, o bien ignorar este tipo de sonidos, o a imaginar que son voces de criaturas invisibles que deben ser aplacadas con sacrificios periódicos.

A veces, un bardo crea una piedra de viento mágica que impone un penalizador -4 de moral a los TS de los oyentes contra efectos de *miedo* mientras suena y hasta 1d6 minutos después. El creador es inmune a este efecto.

Esta sección detalla armas mundanas inusuales que los bardos, pícaros y asesinos encuentran especialmente útiles.

Nuevas armas

Algunas armas poco comunes se adaptan especialmente bien a las estrategias de batalla preferidas por los pícaros y los bardos. Esta sección lista algunos de esos objetos que los DMs pueden desear que estén disponibles en sus campañas.

Ballesta, de carga cubierta: con frecuencia los pícaros se encuentran colgando de cuerdas, escalando muros y en otras posiciones que hacen imposible el disparo normal de proyectiles. Sin embargo, una ballesta de carga cubierta, en la cual una delgada pieza de madera mantiene el virote en la ranura de disparo, puede ser disparada desde cualquier posición sin que el virote se caiga. Este dispositivo es muy similar en aspecto a una ballesta de repetición recortada, salvo en que no lleva cargador. La ballesta de carga cubierta se carga por detrás y sólo puede contener un virote.

Ballesta, de garfio: este dispositivo ayuda a los aventureros a trepar por muros imposibles de escalar, salvar abismos, descender por acantilados verticales y demás. Una ballesta de garfio es una ballesta pesada modificada para disparar un virote especial modificado con una cabeza de garfio, unido a 100' de cuerda delgada y ligera.

Un disparo con éxito a un blanco apropiado (ver la sección Ataques a objetos en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*) indica que el garfio se ha enganchado en algo, anclando la cuerda con suficiente firmeza como para que un personaje ascienda por ella con una prueba con éxito de Trepar (CD 15). El fallo conlleva tres posibles resultados: que el garfio sim-

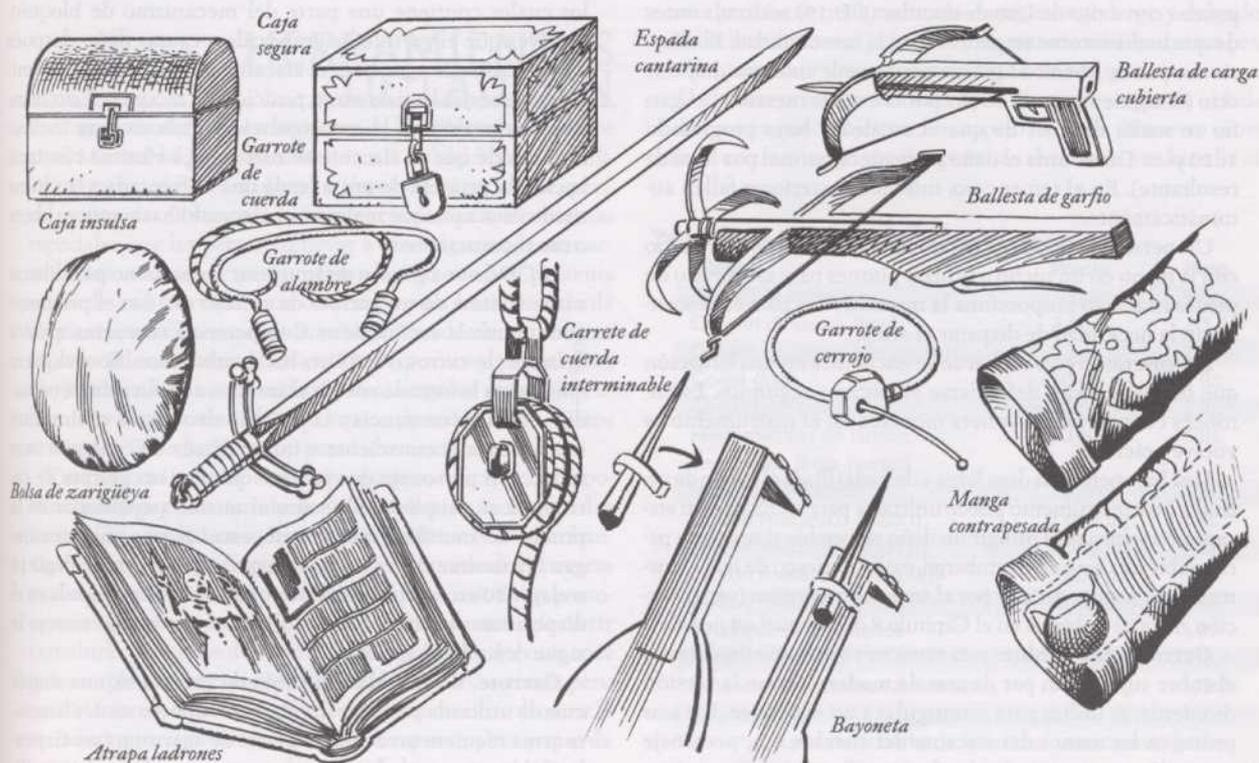


TABLA 3-1: ARMAS

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo	Dureza	pg
Armas sencillas—Ataque a distancia								
Medianas								
Ballesta, de garfio	70 po	1d3	—	120 pies	12 lb.	Perforante	10	10
Virotes, garfio (10)	200 po	—	—	—	8 lb.	—	10	1
Armas marciales—Cuerpo a cuerpo								
Pequeñas								
Bayoneta	5 po	1d4	19-20	—	2 lb.	Perforante	10	1
Armas exóticas—Cuerpo a cuerpo								
Pequeñas								
Garrote, de cuerda	1 pp	1d6*	19-20	—	1/10 lb.	Contundente	0	2
Garrote, de cerrojo	100 po	1d8*	18-20	—	3 lb.	Cortante	7	4
Garrote, de alambre	10 po	1d8*	18-20	—	1 lb.	Cortante	7	3
Manga, contrapesada**	5 pp	1d4	—	—	2 1/2 lb.	Contundente	5	20
Medianas								
Manga, contrapesada**	5 pp	1d6	—	—	2 1/2 lb.	Contundente	5	30
Armas exóticas—Ataque a distancia								
Pequeñas								
Ballesta, de carga cubierta	125 po	1d4	19-20	30 pies	4 lb.	Perforante	10	5

* El daño es por asalto consecutivo de presa.

** Todos los datos son por manga. El coste es sólo el de los pesos, para calcular el coste final hay que sumarle el de la ropa de que se trate.

plemente falle en engancharse a algo, que acierte pero que no esté lo suficientemente seguro como para soportar el peso de un personaje, o que simplemente no haya nada a lo que agarrarse. En el primer caso, el usuario simplemente recupera la cuerda y lo intenta de nuevo. En el segundo caso, una prueba con éxito de Uso de cuerdas (CD 15) realizada antes de que nadie intente trepar revelará la inestabilidad. El usuario no puede liberar el garfio, pero puede intentar disparar otro (si alguien intenta trepar por la cuerda inestable, el garfio se suelta después de que el escalador haya progresado 1d10 pies. Determina el daño de manera normal por la caída resultante). En el tercer caso, intentos posteriores fallan automáticamente.

Un personaje puede fijar fácilmente un virote con garfio con la mano en un nicho o utilizar pitones para asegurarlo en piedra lisa. Esto proporciona la misma ayuda para el descenso sin la necesidad de disparar el arma.

Bayoneta: a veces un bardo se encuentra en una situación que requiere poder defenderse en escasos segundos. Es entonces cuando una bayoneta montada en el instrumento se vuelve práctica.

Una bayoneta (una daga larga y delgada) fijada al cuello de un laúd u otro instrumento puede utilizarse para rechazar a un atacante, o incluso para infligir un daño respetable si se coloca para recibir una carga. Sin embargo, existe el riesgo de que el instrumento resulte dañado por el impacto repentino (ver la sección Ataques a objetos en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*).

Garrote, de alambre: esta arma no es más que un delgado alambre sujeto a un par de asas de madera. Como la versión de cuerda, se utiliza para estrangular a un oponente. Las asas protegen las manos del atacante del alambre. Un personaje que utilice un garrote de alambre sin asas u otro tipo de pro-

tección para las manos recibe del alambre 1d3 puntos de daño por asalto. Utilizar esta arma requiere un ataque especial de agarrar (ver el Capítulo 5).

Garrote, de cerrojo: esta desagradable variante del garrote de alambre viene con un par de asas de metal, cada una de las cuales contiene una parte del mecanismo de bloqueo. Una vez que el garrote ha empezado a causar daño después de un ataque de agarrar, el atacante puede unir las dos mitades y encajar las asas en su posición de bloqueo. Esto mantiene la presión de la estrangulación en la víctima incluso después de que el atacante se marche. La víctima continúa haciendo pruebas de presa (cada una enfrentada a la última tirada de ataque que realizase el atacante) hasta que se libera o cae inconsciente.

La CD de una prueba de Inutilizar mecanismo para liberar a una víctima de un garrote de cerrojo es 10 si el personaje que intenta la acción tiene Competencia con arma exótica (garrote de cerrojo) o 25 en los demás casos. Si cualquiera que no sea la víctima realiza el intento, se aplica un penalizador -5 de circunstancia a la prueba salvo que la víctima esté *inmovilizada*, inconsciente o inmovilizada de cualquier otro modo. Un personaje que intente quitarse un garrote de cerrojo de su propio cuello sufre el mismo penalizador en la prueba de Inutilizar mecanismo, esta vez por trabajar a ciegas. Naturalmente, es imposible para un personaje elegir 10 o elegir 20 en esta prueba, salvo que la víctima atrapada en el dispositivo ya esté muerta. Golpear el garrote de cerrojo lo sigue dejando bloqueado.

Garrote, de cuerda: este tipo de garrote es una simple cuerda utilizada para estrangular a un oponente. Utilizar esta arma requiere un ataque especial de agarrar (ver Capítulo 5). Un estrangulador experimentado puede también utili-

zar pañuelos, fajines, enredaderas y demás objetos similares como cuerdas de agarrotar improvisadas.

Manga, contrapesada: las mangas contrapesadas son un arma discreta utilizada frecuentemente para la autodefensa, y que sólo se encuentra en tierras donde estén de moda las mangas largas y amplias. Un manga contrapesada consiste en una o más pesas de metal cosidas dentro del dobladillo de una manga. Los sastres que incorporan estas armas en prendas finas tiene cuidado de repartir el peso para que la ropa cuelgue normalmente. En las versiones más simples de los plebeyos, un pequeño bolsillo justo dentro del puño de cada manga contiene una única bola de metal de aproximadamente 1 lb. Lo habitual es que las dos mangas de un ropaje estén contrapesadas.

Para utilizar esta arma, el portador primero balancea la manga para coger impulso, de un modo parecido a una honda. Sin embargo, en lugar de lanzar un proyectil el usuario simplemente golpea al blanco con el peso. Conseguir suficiente impulso es una acción equivalente a moverse, así que normalmente sólo es posible dar un golpe con cada manga en un asalto. Atacar con las dos mangas simultáneamente hace incurrir en las penalizaciones normales por luchar con dos armas. El portador también puede alternar entre la manga izquierda y la derecha, golpeando con una y cogiendo impulso con la otra durante un asalto, y golpeando con la segunda manga mientras coge impulso con la primera en el siguiente asalto. Esta táctica incurre en la penalización estándar por utilizar un arma en la mano torpe cada asalto. Llevar un ropaje con mangas contrapesadas como parte de un disfraz es uno de los trucos favoritos de los asesinos. Una vez que el asesino ha completado su misión, simplemente se deshace de los pesos en el cubo de basura o estanque más próximo y continua aparentando ser un sirviente desarmado o un invitado en la casa, incluso si se produce un registro.

HERRAMIENTAS DE LADRÓN

El juego estándar de herramientas de ladrón que se describe en el *Manual del Jugador* contiene todo lo básico para inutilizar trampas, abrir cerraduras y demás. Los pícaros experimentados, sin embargo, con frecuencia desean herramientas especiales que les permitan llevar a cabo algunas de esas actividades con menor riesgo personal. Esta sección presenta varias de esas herramientas diseñadas para hacer la vida de un pícaro más fácil y quizás más larga. Van desde herramientas especiales de ladrón hasta útiles dispositivos para el día a día. También hay unos pocos objetos dirigidos especialmente contra los pícaros. El precio y peso de todos estos objetos se da en la Tabla 3-2: equipo para ladrones.

Cerradura inversa: este pequeño pero traicionero dispositivo protege el contenido de una habitación o contenedor frustrando a los ladrones hasta que abandonan y se marchan. Cuando es encontrado por primera vez, la cerradura inversa parece estar cerrada, pero en realidad no lo está. Si un personaje tiene éxito en un intento de abrirla (una prueba de Abrir cerraduras, conjuros de *abrir o apertura*, o cualquier otra cosa que cumpla el mismo objetivo), el dispositivo se cierra pero parece estar abierto. Un segundo intento con éxito de abrir la cerradura por cualquier método hace que se abra y que de nuevo aparente estar cerrada.

Collarín de cuero: esta sencilla pieza de equipo protege el cuello, proporcionando un bonificador +4 de armadura contra ataques de agarrotar. La versión típica tiene 2"-4" de ancho, una dureza de 3, y se sujeta con cordones.

Los collarines de cuero deben ser hechos a medida para sus portadores, y los dueños preocupados por la moda con frecuencia los hacen decorar con bordados, tachuelas o tinturas.

Aunque es menos restrictivo que el gorjal, el collarín de cuero también hace difíciles las acciones físicas de tiempo prolongado. Este objeto impone un penalizador -2 de circunstancia en cualquier prueba hecha para realizar acciones físicas que se extiendan por un período de tiempo (correr, nadar, aguantar el aliento, etc.).

Gorjal: este collarín de metal ofrece una magnífica protección para el cuello, proporcionando un bonificador +10 de armadura contra ataques de agarrotar. El gorjal típico consiste en dos placas semicirculares de metal que se sujetan por un gancho, también de metal. Normalmente se lleva como parte de una armadura completa, aunque también puede llevarse solo o como parte de un casco. Añadir púas al gorjal dobla el precio y puede hacer que ciertos oponentes reconsideren el atacar el cuello del portador, aunque este rasgo no suma nada al bonificador de armadura. El gorjal tiene una dureza de 10.

Debido a que puede dificultar la respiración, las acciones físicas de tiempo prolongado son difíciles para el portador de un gorjal. Este objeto impone un penalizador -4 de circunstancia en cualquier prueba realizada para llevar a cabo acciones físicas que se extiendan durante un período de tiempo (correr, nadar, aguantar el aliento, etc.).

Herramientas de ladrón de cuchara larga: cada uno de estos objetos es una versión especialmente modificada de una ganzúa normal, montada en un mango largo y delgado. Estas herramientas permiten a su usuario manipular un pestillo, jugar con una cerradura o investigar una trampa desde una posición de hasta 5' de distancia y situada al lado del mecanismo objetivo. Un espejo de 1" de diámetro montado en un mango similar permite al usuario ver bien la si-

TABLA 3-2 HERRAMIENTAS DE LADRÓN

Objeto	Precio	Peso
Cerradura inversa	100 po	1 lb.
Collarín de cuero (liso)	2 po	2-3 lb.
Collarín de cuero (decorado)	5 po	2-3 lb.
Gorjal (liso)	10 po	5 lb.
Gorjal (con púas)	20 po	5 lb.
Herramientas de ladrón de cuchara larga (juego)	70 po	3 lb.
Impermeabilizante	30 po	1 lb.
Ladrón mecánico (Tipo I)	2.000 po	3 lb.
Ladrón mecánico (Tipo II)	2.500 po	3 lb.
Ladrón mecánico (Tipo III)	3.000 po	3 lb.
Ladrón mecánico (Tipo IV)	4.000 po	3 lb.
Pinzas de largo alcance	20 po	5 lb.
Ropas reversibles	50 po	8 lb.*
Salteador de caminos automático	30 po	1/2 lb.
Vara extensible	5 po	1 lb.

*Este objeto pesa un cuarto de lo normal cuando está hecho para un personaje Pequeño.

tuación. Aunque algunas trampas tienen alcance suficiente como para infligir daño incluso a esa distancia, estas herramientas hacen posible que un ladrón precavido evite los peligros más comunes, como agujas envenenadas o chorros de ácido.

Utilizar estas herramientas requiere más tiempo y proporciona menos precisión que la manipulación directa, por lo que las herramientas de cuchara larga añaden 2 asaltos al tiempo requerido e imponen un penalizador -2 de circunstancia a cualquier prueba para la que sean usadas. Sin embargo, el bonificador de gran calidad de un juego hecho con precisión puede compensar este penalizador.

Impermeabilizante: este útil compuesto viene en forma de un engrudo o pasta espesos en un contenedor de hojalata. Cuando es frotado sobre objetos de madera, cuero, papel, pergamino o metal, los protege de todo daño por agua durante 24 horas. Un objeto tratado de este modo no sufre daño de ningún tipo de exposición al agua, sea humedad, una ducha corta o una inmersión completa. Una aplicación cubre un objeto del tamaño de un laúd o un par de botas y permanece durante siete días o hasta que es expuesta al agua. Una lata de impermeabilizante contiene suficiente pasta para diez aplicaciones. Los bardos en particular encuentran este objeto muy útil para proteger sus preciosos instrumentos de las inclemencias del tiempo e inmersiones repentinas.

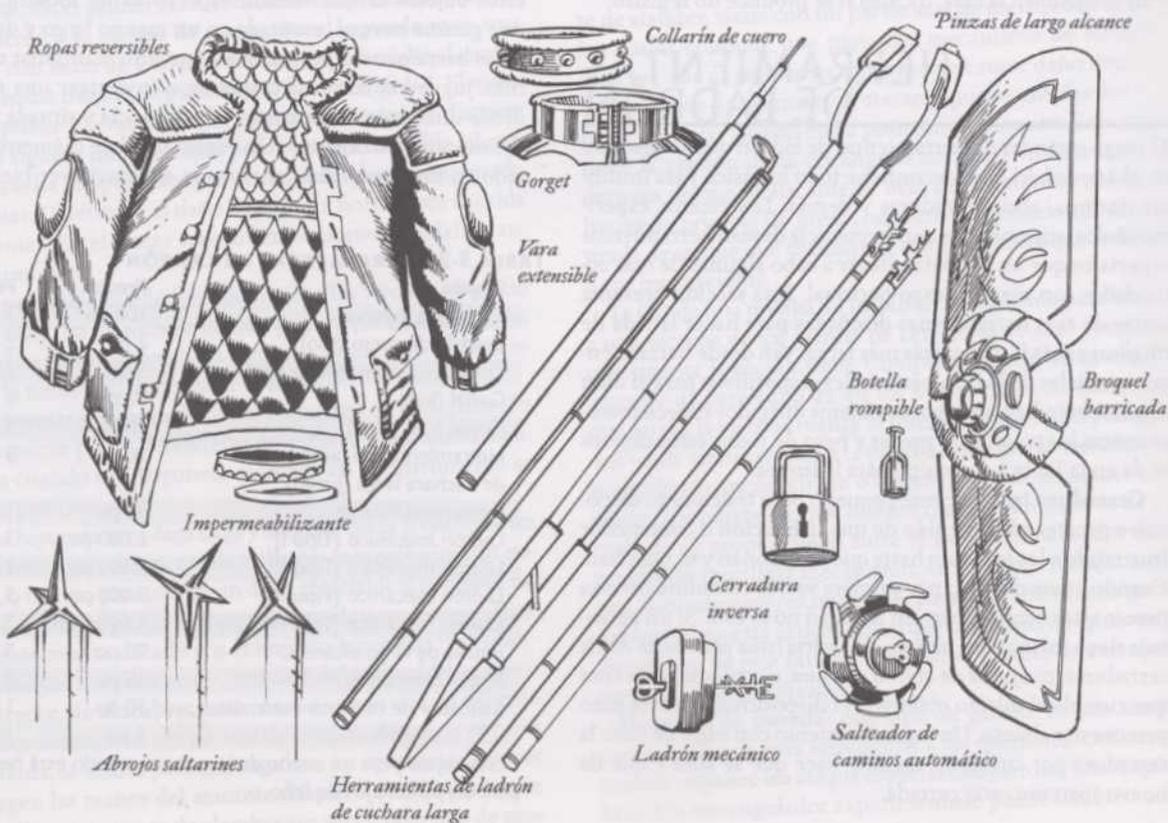
Ladrón mecánico: una invención de los gnomos, el ladrón mecánico es un pequeño dispositivo de cuerda que abre automáticamente cerraduras mecánicas (no puede desactivar cerraduras mágicas). El dispositivo es un sofisticado mecanismo en el cual unos resortes extienden y retraen diminutas sondas metálicas para manipular el funcionamiento interno de una cerradura.

Para utilizar un ladrón mecánico, el dueño simplemente le da cuerda y lo inserta en la cerradura como si fuese una llave normal. El dispositivo no es silencioso: tintinea, zumba y rechina todo el tiempo que está funcionando. Un ladrón mecánico necesita 1d10 asaltos para abrir una cerradura. La calidad del dispositivo determina la complejidad de las cerraduras que puede abrir, de acuerdo con la siguiente tabla.

Tipo	Complejidad de la cerradura
I	Muy sencilla (CD 20)
II	Muy sencilla (CD 20) o corriente (CD 25)
III	Muy sencilla (CD 20), corriente (CD 25) o de calidad (CD 30)
IV	Muy sencilla (CD 20), corriente (CD 25), de calidad (CD 30) o asombrosa (CD 35)

Para mantener el dispositivo, el dueño debe tenerlo siempre seco, echarle aceite de vez en cuando y protegerlo de los golpes. El no proporcionar las atenciones adecuadas al ladrón mecánico hace que deje de funcionar hasta que sea reparado, lo cual cuesta la mitad de su precio original. El ladrón mecánico sólo funciona en cerraduras de llave y candados tradicionales.

Pinzas de largo alcance: aunque esta versátil herramienta tiene una multitud de usos potenciales, los pícaros normalmente la emplean para quitar objetos de repisas, vitrinas, cofres y demás sin poner en peligro directamente sus manos. Las pinzas no permiten manipulación fina, pero el poseedor puede utilizarlas para levantar un objeto que pese hasta 5 libras, apartar una cortina, sujetar el pomo o el pestillo de una puerta o realizar actividades similares. Algunos juegos de pinzas tienen asas de madera para aislar al usuario de descargas eléctricas u otros efectos desagradables. Un juego típico



de pinzas de largo alcance puede extenderse hasta una distancia de 10 pies.

Ropas reversibles: este juego de ropas especialmente hechas es útil para disipar las sospechas y para quitarse de encima a un perseguidor. Un bardo que ha sido visto dejando una cita, un maestro de espías que está intentando acabar con una persecución o un ladrón que quiere establecer una coartada; cualquiera de ellos pueden beneficiarse enormemente de este objeto, relativamente sencillo.

Cada pieza de ropa en el juego es reversible, y las dos caras difieren marcadamente en color, estilo y apariencia general. Ningún lado se parece al otro en nada, y con mucha frecuencia las dos combinaciones incluso corresponden a diferentes niveles sociales. Así, el portador puede encargarse de que le vean llevando un traje, entonces desaparecer de la vista y reaparecer con un aspecto tan diferente que sólo el observador más suspicaz podría conectarlo con la persona que desapareció unos momentos antes. Sin embargo, no es conveniente utilizar el traje demasiadas veces en la misma ciudad, no sea que algún ciudadano brillante haga una conexión entre la desaparición de una persona y la aparición de otra.

Son necesarios dos minutos para darle la vuelta a la ropa y alterar otros detalles (como peinado, joyas y demás) apropiadamente. Un personaje que complete el cambio gana el bonificador +5 normal en pruebas de Disfrazarse por la alteración de pequeños detalles. Si el portador intenta cualquier cambio adicional (como utilizar un conjuro o material de disfraz, o aparentando un género, raza o clase diferente), aplica los modificadores correspondientes a la prueba (ver la descripción de la habilidad de Disfrazarse en el Capítulo 4 del *Manual del Jugador*) y aumenta el tiempo requerido de manera apropiada.

Salteador de caminos automático: otra creación de los gnomos, este mecanismo tiene el aspecto de un pequeño juguete de cuerda. Cuando se le da cuerda y se pone en movimiento, avanza en línea recta realizando un sonido audible y claro de pisadas cada pocos segundos. Su principal función es distraer la atención de los guardias aparentando que alguien está caminando por un corredor, aunque también puede ser una herramienta útil para detectar trampas. Si el usuario realiza una prueba de Inutilizar mecanismo (CD 25) con éxito, el aparato puede hacer saltar una trampa con dispare de contacto o de proximidad.

Vara extensible: este bastón de bambú hueco pero resistente tiene 1' de largo y tapas en ambos extremos. Quitando las tapas, el usuario puede sacar hasta cinco secciones adicionales de cada punta. Cuando se extienden y se giran a la posición de "bloqueado" (una acción equivalente a moverse), cada una de estas secciones añade 1' a la longitud total del bastón. Ya que cada lado produce el mismo número de extensiones, la vara puede configurarse en cualquier incremento de 1', hasta 11'. Las configuraciones habituales son 5', 7', 9' y 11'. Recoger la vara de vuelta a su longitud original de 1' requiere girar cada sección para liberarla, y volverla a plegar dentro de la siguiente pieza más grande (una acción equivalente a moverse).

El uso principal de este dispositivo es para pasar por encima de agujeros o grietas y para anclar cuerdas para descender por pozos y barrancos. La extensión de la vara determina cuanto peso puede soportar. Puede aguantar 150 lb. con 5', 120 lb. con 7', 100 lb. con 9', o 50 lb. con 11'. Los medianos y los gnomos encuentran particularmente útil esta pieza de equipo para dungeon.

Objetos mágicos

Esta sección presenta muchos objetos maravillosos e incluso una espada y un escudo mágicos diseñados especialmente para atraer a bardos y pícaros.

Armas y armaduras mágicas

Normalmente los bardos y los pícaros pueden valerse por sí mismos en combate, pero un poco de ayuda adicional en la forma de armamento o armadura mágica siempre es bienvenida. Uno de los siguientes objetos está diseñado especialmente para los bardos; el otro es útil para cualquier personaje.

Broquel barricada: la palabra de mando correcta transforma este *broquel* +1 en un escudo pavés. Como cualquier otro escudo pavés, no modifica la CA directamente; en su lugar proporciona cobertura total para cualquier personaje que se sitúe tras él. Una segunda palabra de mando encoge el *broquel barricada* a su tamaño original.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *agrandar*; *Precio de mercado:* 4.165 po; *Peso:* 5 lb. en forma de broquel, 45 lb. en forma de escudo pavés.

Espada cantarina: esta *espada danzante* +2 es una arma única que ha pasado de bardo a bardo durante siglos. Ama únicamente dos cosas: el canto y la lucha. Si el poseedor no demuestra tener pasión por ambas actividades, tendrá lugar un conflicto de personalidad (ver la sección *Objetos contra personajes* en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Si esto ocurre, la espada exigirá a su poseedor que o bien comparta sus intereses activamente (ganando rangos en Interpretar o quizás incluso adoptando la clase de Bardo) o que la entregue a un dueño más adecuado.

En las manos de un bardo que disfrute de la batalla es donde la *espada cantarina* realmente resplandece. No sólo es una formidable arma en combate, sino que también se armoniza con su dueño, proporcionándole un bonificador +6 de mejora en cualquier prueba de Interpretar que implique cantar.

Durante las primeras semanas tras adquirir un nuevo poseedor adecuado, la *espada cantarina* estará alegre y deseosa de servir. Con el tiempo, sin embargo, pueden surgir conflictos personales si otros personajes (especialmente los legales) evitan que el personaje cante o luche. La *espada cantarina* siempre apremiará a su dueño para que se lance al combate y al escenario a la menor oportunidad.

La *espada cantarina* tiene 10 rangos en Averiguar intenciones, lo que combinado con su modificador de Sabiduría le da un bonificador total de +14 en pruebas de Averiguar intenciones. Además, la espada puede *detectar la ley*, y proporciona a su portador la dote gratuita de Lucha a ciegas. Finalmente, puede lanzar *acelerar* (10 asaltos de duración) en su portador una vez al día. La *espada cantarina* es caótica neutral, con Int 11, Sab 19, Car 15 y Ego 19. Habla común y puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que disponga de lenguaje.

Nivel de lanzador: 12; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos*, *detectar la ley*, *acelerar*; *Precio de mercado:* 127.855 po; *Peso:* 4 lb.

Pociones

Esta extraña poción es una favorita de asesinos, pícaros y miembros de la Orden de los lamentadores (ver el Capítulo 4).

Vial del último aliento: esta poción es en realidad el último aliento de alguna figura famosa, preservado necrománticamente y atrapado en un vial. Un *vial del último aliento* permite al usuario extraer fuerza y conocimiento de la criatura muerta. Cualquiera que destape el vial e inhale sus vapores gana 1d8 puntos de golpe temporales, un bonificador +2 de mejora a la Fuerza, y un bonificador +4 introspectivo en pruebas de una habilidad de Arte, Saber u Oficio poseída por el fallecido. El creador especifica la habilidad a la que se aplica el bonificador en el momento de la creación de la poción, siendo normalmente el área de mayor experiencia del fallecido (esto no permite el uso no entrenado de habilidades sólo entrenadas. Si la poción mejora una habilidad de Saber u Oficio que el usuario no posee, este beneficio es inútil). Además, los vapores aumentan el nivel de lanzador efectivo del usuario en +1. Todos estos efectos duran 10 minutos.

Nivel de lanzador: 4; *Prerrequisitos:* Elaborar poción, *campañas fúnebres*; *Precio de mercado:* 6.200 po.

Objetos maravillosos

Quizás más que cualquier otra clase, pícaros y bardos tienden a utilizar objetos maravillosos. Los que se presentan aquí están diseñados o bien para el uso de pícaros y bardos, o para proteger objetos o personajes de sus particulares talentos.

Abrojos saltarines: estos inusuales objetos son en realidad objetos animados Diminutos. Cuando se sacan de su bolsa, empiezan a brincar por la casilla de 5' en la que fueron puestos. Cuando alguien intenta moverse hacia, a través de, o dentro de la casilla a pie, los *abrojos saltarines* inmediatamente intentan escurrirse bajo los pies del intruso. Pueden moverse a velocidades de hasta 50', aunque no pueden abandonar su casilla.

El número de ataques que sufre una criatura por parte de los abrojos dentro de la zona afectada depende de su velocidad: cuatro para velocidad normal, dos para la mitad, y ninguno para un cuarto de su velocidad (moverse a un cuarto de la velocidad asume que la criatura está deslizándose hacia delante sin levantar los pies lo más mínimo). Los bonificadores de escudo, armadura y desvío no tienen efecto en estos ataques. Un blanco que lleve zapatos u otro calzado, sin embargo, obtiene un bonificador +2 de armadura a la CA. La velocidad de cualquier blanco que reciba daño de un ataque de los abrojos se reduce a la mitad debido a la herida en el pie hasta que la víctima reciba una prueba con éxito de Sanar, cualquier conjuro de *curar* u otra forma de curación mágica.

Los *abrojos saltarines* continúan moviéndose durante 11 asaltos, aunque el dueño puede ordenarles que regresen a la bolsa antes de que la duración termine, si así lo desea. Sin embargo, sólo pueden moverse en su primer uso; tras ello se transforman en abrojos normales.

➤ **Abrojo saltarín:** VD 1/4; constructo diminuto; DG_d 10; pg 1; Inic +3; Vel 50'; CA 17 (toque 17, desprevenido 14), Atq +7 cuerpo a cuerpo (1, empalar); Frente/alcance 1/2 × 1/2 / 0'; CE constructo, utiliza Des en lugar de Fue para los ataques cuerpo a cuerpo; AL N; TS Fort +0, Ref +3, Vol -5; Fue 6, Des 16, Con -, Int -, Sab 1, Car 1.

Constructo: inmune a los efectos enajenadores y al veneno, dormir, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza salvo que también funcione en ob-

jetos; no puede sanar daño; no resulta afectado por los golpes críticos, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de característica o la consunción de energía; no puede morir por daño masivo, pero se destruye cuando es reducido a 0 o menos puntos de golpe; no puede ser revivido ni resucitado; visión en la oscuridad 60'.

Nivel de lanzador: 11; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*; *Precio de mercado:* 150 po; *Peso:* 2 lb.

Arpa del maestro inmortal: esta cúspide del diseño de instrumentos funciona al máximo en manos de un músico con al menos 15 rangos en Interpretar. Un usuario así puede, simplemente rasgueando el arpa, producir los siguientes efectos una vez al día cada uno: *curar heridas críticas*, *desplazamiento* y *convocar monstruo V*. El arpa también proporciona a su poseedor un bonificador +6 de mejora en pruebas de Interpretar realizadas utilizándola. Además, el *arpa del maestro inmortal* tiene las siguientes aptitudes por palabra de mando: *levitar*, *círculo mágico contra el mal* y *fortissimo* (ver Capítulo 6).

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *fortissimo*, *curar heridas críticas*, *desplazamiento*, *levitar*, *círculo mágico contra el mal*, *convocar monstruo V*; *Precio de mercado:* 69.580 po; *Peso:* 3 lb.

Atrapa ladrones (Libro hambriento): este insidioso objeto es la perdición de los ladrones en todo el mundo. Aparenta ser un libro ordinario, pero en realidad es una trampa. Una prueba con éxito de Buscar realizada por un pícaro u otro personaje con la aptitud de trampas revela la presencia de una trampa mágica. *Detectar magia* utilizado en conjunción con una prueba con éxito de Conocimiento de conjuros (CD 15) tan sólo revela magia de abjuración.

El libro está cerrado con un conjuro de *cerradura arcana*, por lo que se niega a abrirse hasta que sea desactivado, suprimido o anulado por cualquiera de los medios usuales (ver la descripción del conjuro en el *Manual del Jugador*). El dueño del libro puede desactivar libremente el cierre. Cualquier otro intento funciona como lo haría normalmente, pero también prepara la trampa. Una prueba de Buscar (CD 30) realizada por un personaje con la aptitud de trampas después de un intento de desactivar la *cerradura arcana* revelará que la trampa todavía está allí.

Una vez que la trampa está preparada, el primer personaje que abra el *Atrapa ladrones* es absorbido al interior del libro, que inmediatamente se cierra de golpe. El libro mantiene al prisionero en estasis indefinidamente: la víctima es consciente de su entorno pero incapaz de moverse, hablar o activar cualquier poder o aptitud.

Una vez que tiene un prisionero, el libro se vuelve inofensivo para los demás, y las pruebas de Buscar revelan que no hay más trampas. Cualquier otro que abra el libro verá en el frontispicio una ilustración del prisionero enormemente realista. El texto es una serie de relatos sobre ladrones que tuvieron un mal final, y el nombre del prisionero aparece en rojo como el desafortunado protagonista de cada cuento. Cada uno de estos relatos termina con una piadosa moraleja sobre la virtud de dejar en paz las posesiones de los demás. Cuando el libro está en este estado, *detectar magia* utilizado en conjunción con una prueba con éxito de Conocimiento de conjuro (CD 15) revela magia de transmutación.

El personaje atrapado puede ser recuperado sólo con un *deseo limitado* u otro conjuro de poder equivalente. Si el libro

es quemado, el prisionero de su interior muere, dejando tras de sí huesos de tamaño real entre las cenizas. Un *atrapa ladrones* puede utilizarse solamente una vez; si el personaje atrapado es liberado, el texto permanece pero el frontispicio se desvanece, y el libro deja de ser mágico.

Los *atrapa ladrones* son extremadamente raros. Se rumorea que su creador era un archimago que perdió demasiados preciosos objetos mágicos debido a ladrones temerarios. Debido a que este objeto no es estático, como las trampas de dispositivo mágico habituales, se considera un objeto maravilloso.

Nivel de lanzador: 15%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *cerradura arcana*, *aura mágica de Nystul*, *atrapar el alma*; **Precio de mercado:** 32.250 po.; **Peso:** 3 lb.

Bolsa de zarigüeya: también conocida como falso estómago, una *bolsa de zarigüeya* es un saco circular pequeño y plano de unas 10"-12" de diámetro y hasta 2" de grosor. Cuando se sitúa en el abdomen de un humanoide y se fija allí con una palabra de mando, se mezcla discretamente con la piel circundante, por lo que se requiere superar una prueba de Bugar (CD 30) para detectarla. Espías y mensajeros encuentran útiles estos objetos como valijas diplomáticas ocultas, mientras que nobles y mercaderes adinerados a veces lo utilizan como faltriqueras de categoría. Asesinos y ladrones furtivos adoran las *bolsas de zarigüeya* porque hacen fácil pasar a escondidas venenos y pequeños objetos de valor hacia el interior o el exterior de casas bien vigiladas.

Nivel de lanzador: 3%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *cambio de aspecto*; **Precio de mercado:** 1.800 po.; **Peso:** 1 lb.

Botella rompible: las botellas de las pociones tienen una desafortunada tendencia a romperse en el peor momento. Una *botella rompible*, sin embargo, está diseñada para romperse sólo mediante una orden. Parece una botella ordinaria de madera, metal o cristal muy pesado, pero su exterior está grabado con un hermoso patrón en celosía. La botella ha sido imbuida con un conjuro de *estallar* que se activa por un desencadenante de conjuro. Así, cuando se cae, simplemente rebota; cuando se lanza a través de una habitación, suele sobrevivir intacta. Pero cuando la palabra desencadenante adecuada se pronuncia, se parte en pedazos por las líneas grabadas esparciendo su contenido.

Las *botellas rompibles* protegen pociones y otros líquidos del daño, aunque también pueden servir como excelentes armas de tipo granada, o incluso como componentes de una trampa. Por ejemplo, un personaje puede simplemente poner una fila de *botellas rompibles* llenas con ácido o fuego de alquimista encima de una repisa alta, esperar a que un enemigo pase cerca, pronunciar la palabra desencadenante y contemplar como los contenidos llueven sobre la cabeza del desafortunado blanco.

Nivel de lanzador: 3%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *estallar*; **Precio de mercado:** 150 po.; **Peso:** 1/10 lb.

Caja insulsa: una *caja insulsa* es perfectamente normal en apariencia, y siempre parece encajar con su entorno. De hecho, encaja tan bien que es muy difícil percatarse de ella. El ojo parece pasar por encima de ella y la mente olvida su presencia inmediatamente. Los personajes caminarán alrededor de una *caja insulsa* sin ni siquiera percatarse de que lo han hecho, y los observadores no encontrarán nada extraño en ese rodeo. Los intentos de búsqueda nunca logran localizar este objeto, y no irradia magia. Sin embargo, una prueba con éxi-

to de Avistar (CD 25) permite a la mente penetrar la protección de la magia y verla claramente. Una vez que alguien la ha señalado, otros también pueden verla. A pesar de ello está tan bien protegida que un personaje que la encuentre debe superar un TS de Voluntad (CD 25) u olvidará llevársela cuando se vaya. La *caja insulsa* se convierte en una caja normal en todos los aspectos una vez que su contenido se quita.

Aquellos que pueden permitirse *cajas insulsas* normalmente las utilizan para esconder objetos de valor, documentos incriminatorios u otros objetos que no desean que sean encontrados. Un *caja insulsa* típica tiene el tamaño de un cofre pequeño (18" de largo por 1' de ancho y 1' de fondo).

Nivel de lanzador: 13%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *recluir*; **Precio de mercado:** 4.552 po.; **Peso:** 10 lb.

Caja segura: esta caja reforzada mantiene cualquier cosa que esté en su interior a salvo del daño de la mayoría de las fuerzas exteriores. Construida con adamantina de 2" de espesor, tiene una dureza de 40 y 80 puntos de golpes. Además, ignora los primeros 12 puntos de daño de fuego o ácido y cualquier ataque dirigido contra ella tiene un 50% de posibilidades de fallar.

Las *cajas seguras* vienen en una variedad de formas y tamaño, desde estuches para rollos de pergamino hasta grandes cajas. Aunque son muy caras, las personas con objetos irremplazables que proteger las consideran un dinero bien empleado. Los bardos en particular aprecian especialmente las *cajas seguras* como fundas para instrumentos musicales.

Nivel de lanzador: 5%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento*, *protección contra los elementos*; **Precio de mercado:** 77.500 po.; **Peso:** 10 lb.

Carrete de cuerda interminable: algunos aventureros nunca parecen tener suficiente cuerda. El *carrete de cuerda interminable* contiene 300' de la más fina cuerda de seda, aunque en total pesa sólo 10 lb. El carrete viene con un lazo para el cinturón, para que pueda colgarse de un modo adecuado del cinto del aventurero. Un extremo de la cuerda está tan firmemente unido al interior del carrete que un tirón repentino arrastrará al portador antes que soltarla del carrete.

Para utilizarlo, el poseedor desenrolla tanta o tan poca cuerda como desee, hasta un máximo de 300'. Cuando ha terminado de utilizarla, simplemente la vuelve a enrollar en el carrete (rebobinar requiere un asalto por cada 50' extendidos, redondeando hacia arriba).

Si se corta parte de la cuerda el resto permanece unida al carrete y funciona igual, salvo en que su longitud total se ha reducido en la cantidad cortada. Pueden unirse otros tramos a la cuerda para aumentar su longitud más allá de los 300', pero estos trozos adicionales no pueden enrollarse dentro del carrete.

A algunos dueños de *carretes de cuerda interminable* les gusta utilizarlos en conjunción con una ballesta de garfio (ver Nuevas armas, página 51).

Nivel de lanzador: 9%; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*, 5 rangos de Uso de cuerdas; **Precio de mercado:** 2.000 po.; **Peso:** 10 lb.

Cuerdas almacenaconjuros: este juego de seis cuerdas de tripa para laúd, mandolina u otro instrumento de cuerda tiene hasta seis niveles de conjuros almacenados. Tocando la secuencia adecuada de notas (una acción estándar) en un instrumento encordado con ellas y superando una prueba de In-

interpretar (CD 10), un músico puede liberar el conjuro deseado. Como con una varita, el usuario no necesita proporcionar ningún componente material o foco, y no gasta PX para lanzar el conjuro. No existe posibilidad de fallo de conjuro arcano debido a que el músico no necesita gesticular.

Un lanzador de conjuros con al menos un rango en Interpretar puede lanzar cualquier conjuro contenido en las cuerdas, siempre que el total de niveles de conjuro no sea más de seis. Para almacenar cada conjuro, el lanzador debe realizar con éxito una prueba de Interpretar (CD 10+nivel del conjuro). El fallo causa que el conjuro se pierda. Por ejemplo, un bardo puede lanzar *protección contra el bien* y *curar heridas moderadas* en la cuerdas y dárselo a un personaje mago con la habilidad de Interpretar, el cual puede a su vez lanzar *bola de fuego* en ella. Cualquier personaje con la habilidad de Interpretar podrá entonces lanzar los tres conjuros de las cuerdas.

Trata un juego de *cuerdas almacenaconjuros* generado aleatoriamente como un rollo de pergamino para determinar qué conjuros hay almacenados en él. Si obtienes un conjuro que sobrepasaría el límite de seis niveles, ignora esa tirada; esas cuerdas no tienen más conjuros (no todo juego de cuerdas recién descubierto está completamente cargado).

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *imbuir aptitud para los conjuros*; **Precio de mercado:** 48.600 po; **Peso:** 1/2 lb.

Cuerno del triunfo: esta trompeta de plata es muy preciada en el campo de batalla, ya que su música puede mejorar significativamente la destreza de los soldados en combate. Cuando un personaje con la aptitud de música de bardo toca el *cuerno del triunfo*, cada aliado que lo desee en un radio de 15' recibe un bonificador +2 de moral en todos los tiros de salvación, tiradas de ataque, pruebas de características y habilidades y tiradas de daño de armas. Más aún, cada criatura afectada gana un bonificador +2 de moral tanto en Fuerza como en Constitución (lo que, por lo tanto, aumenta el bonificador de ataque y las salvaciones de Fortaleza) pero sufre un penalizador -1 de moral a la CA. El instrumento impulsa a todas las criaturas afectadas a luchar, haciendo caso omiso del peligro.

Los efectos del cuerno duran mientras el músico continúe tocando y las criaturas afectadas permanezcan a 15'. Moverse fuera del alcance concluye el efecto en cualquier criatura, pero las que todavía permanezcan dentro del radio mantienen los beneficios. El cuerno puede producir esta fanfarria mágica dos veces por día. Funciona como una trompeta normal si el usuario no tiene la aptitud de música de bardo.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *arrebato emocional*; **Precio de mercado:** 35.380 po; **Peso:** 3 lb.

Flauta de la serpiente: la música de esta flauta, que está hecha de un tipo exótico de madera negra, afecta a todo tipo de serpientes. Es un efecto de compulsión sónico y enajenador, que funciona como un conjuro de *trance animal*, salvo que afecta sólo a serpientes.

Tocando una secuencia monótona de notas durante un asalto completo, un músico con al menos 5 rangos en Interpretar

puede convocar a 1d4+1 víboras Medianas. Estas serpientes aparecen en cualquier parte que el flautista designe dentro de un radio de 30' desde él. Luchan a favor del flautista, atacando en su turno, y permanecen durante 9 asaltos hasta que mueren.

La flauta puede poner serpientes en trance tres veces por día, y convocarlas una vez al día.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *trance animal*, *convocar aliado natural V*; **Precio de mercado:** 15.400 po; **Peso:** 1 lb.

Laúd del juglar errante: este instrumento finamente trabajado funciona en manos de alguien con menos de 10 rangos en interpretar como un laúd de gran calidad con efectos mágicos menores. Pronunciando la palabra de mando correcta, un músico de este tipo puede utilizar *fortissimo* (ver Capítulo 6), *levitar* y *círculo mágico contra el mal* una vez al día cada uno.

Un músico con 10 o más rangos en interpretar, sin embargo, puede lograr de este instrumento incluso efectos mágicos mayores. Tocando un solo acorde en el laúd, este tipo de intérprete puede generar un efecto de *retirada expeditiva*, *acelerar* o *corcel fantasmal*. Cada uno de estos conjuros puede utilizarse una vez al día. Mas aún, el *laúd del juglar errante* proporciona al poseedor un bonificador +2 de mejora en cualquier prueba de Interpretar realizada utilizándolo.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *fortissimo*, *retirada expeditiva*, *acelerar*, *levitar*, *círculo mágico contra el mal*, *corcel fantasmal*; **Precio de mercado:** 39.500 po; **Peso:** 3 lb.

Mandolina de la musa inspiradora: los bardos y otros músicos tienen en gran estima esta mandolina cuidadosamente realizada. Un poseedor con al menos 15 rangos en interpretar puede utilizar *crescendo* (ver Capítulo 6), *arrebato emocional* y *dominar persona*, una vez al día cada uno, tocando las notas correctas. El músico también obtiene un bonificador +4 de mejora en cualquier prueba de Interpretar realizada mientras toque la *mandolina de la musa inspiradora*.

La mandolina tiene además las siguientes aptitudes por palabra de mando, utilizables una vez al día cada una: *levitar*, *círculo mágico contra el mal* y *fortissimo* (ver Capítulo 6).

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *fortissimo*, *crescendo*, *dominar persona*, *arrebato emocional*, *levitar*, *círculo mágico contra el mal*; **Precio de mercado:** 53.920 po; **Peso:** 3 lb.

Ojos de aura oscura: cuando se sitúan sobre los ojos, estas lentes completamente negras permiten la visión normal y revelan el estado de salud de todas las criaturas visibles para el portador en un radio de 25'. Los *ojos de aura oscura* indican si un personaje está muerto, frágil (3 o menos puntos de golpe restantes), rechazando a la muerte (vivo con 4 o más puntos de golpe), muerto viviente, o ni vivo ni muerto (un constructo, por ejemplo). Los miembros de la Orden de los Lamentadores (ver el Capítulo 4) aprecian particularmente este objeto.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *reloj de la muerte*; **Precio de mercado:** 2.000 po.

CAPÍTULO 4: ORGANIZACIONES PARA BARDOS Y PÍCAROS

Casi todas las ciudades de cualquier tamaño tienen una banda organizada de ladrones: es uno de los ingredientes básicos de la fantasía. Algunas grandes ciudades tienen también escuelas de bardos, donde estos pueden aprender música de los maestros e intercambiar canciones, cuentos y experiencia. Este capítulo ofrece descripciones detalladas de diez gremios de ladrones y siete escuelas de bardos que puedes usar tal como vienen o modificarlos para tu campaña.

DIEZ GREMIOS DE LADRONES

Cada gremio de ladrones es único, producto de una ciudad, un tiempo y un conjunto de líderes determinados. Algunos gremios son poderosas organizaciones de personajes de las altas esferas que mueven los hilos desde las sombras. Otros consisten principalmente en ladrones, matones y forajidos que siempre están un paso por delante de la ley, o tirándose al cuello unos de otros. Sin embargo, cualquier gremio de ladrones, sin importar su clase, coincide en tener entre sus miembros a pícaros de todo tipo.

Esta sección presenta diez gremios de ladrones, que van desde lo estereotipado hasta lo inusual. Cada descripción incluye una panorámica de la estructura, reglas, métodos de promoción, localización, ventajas, metas de la organización y conflictos potenciales, así como varias ideas de aventuras que puedes utilizar para involucrar a los PJs. A pesar de ello no debes sentirte obligado por los detalles individuales: es fácil combinar dos o más de estos conceptos.

Ten presente que no todo ladrón es un pícaro, y que no todos los ladrones pertenecen a un gremio. Cualquier maestro del gremio digno de ese nombre comprende el beneficio que pueden proporcionar a su organización un bardo de suaves palabras, un poderoso mago o un guerrero duro como el acero. Los ladrones independientes o que trabajan por cuenta propia también abundan en cualquier entorno de fantasía, ya que a muchos artistas del engaño y rateros no les entusiasma dar un porcentaje de sus beneficios a la jerarquía de un gremio.

El gremio de ladrones tradicional

Este gremio de ladrones está organizado de modo similar a los gremios de artesanos o comerciantes. Aunque sus miembros operan más allá de la ley, su estructura interna será familiar a cualquier profesional de un campo más mundano. Este es el tipo más común de gremio de ladrones.

Organización: un gremio de ladrones tradicional subdivide a sus miembros bien por especialidad (ladrones de bolsas, allanadores, atracadores, etc.) o por localización. En cada caso, un líder diferente supervisa a cada subgrupo; esto es, un maestro del gremio regula cada especialidad criminal, o un "jefe de barrio" controla cada vecindario. Los gremios tradi-

cionales más grandes tienen tanto jefes zonales como jefes por especialidades. Aunque esta abundancia de líderes aumenta el nivel del control del gremio, también aumenta considerablemente su nivel de burocracia. Ambos tipos operan eficientemente la mayor parte del tiempo, con los jefes confiando regularmente misiones específicas a equipos interdisciplinarios que se crean para ellas.

Los jefes a cargo de las diferentes especialidades y barrios normalmente forman un consejo de gobierno para el gremio en su conjunto. Algunos consejos deciden todos los asuntos importantes para el gremio mediante votaciones, mientras que otros sirven como consejeros a un único maestro general del gremio.

La información suele extenderse rápidamente en estas organizaciones, pero de vez en cuando un gremio tradicional tiene tantos rangos y subgrupos que una sección no sabe lo que está haciendo otra. Sin embargo, debido a que este tipo de gremio se toma muy en serio los asuntos de organización, sus líderes suelen solucionar rápidamente estos problemas de comunicación.

Reglas del gremio: en un gremio tradicional el control es estrecho. Los miembros deben solicitar permiso para realizar su trabajo en ciertas zonas o contra blancos específicos, para no poner en peligro ningún trato lucrativo o interferir con las misiones de otros miembros. Aquellos que se niegan a seguir las reglas del gremio se enfrentan a severos castigos o a la expulsión.

Posibilidades de promoción: la promoción en un gremio tradicional es rápida al principio. La organización es meritocrática en sus niveles inferiores, por lo que los miembros más capacitados tienden a obtener los trabajos más lucrativos. Algunos gremios con una estructura de especialistas llegan a asignar rangos de trabajo y títulos a cada especialidad, por lo que un aprendiz podría llegar a promocionar a oficial ladrón de bolsas o de ratero de segunda clase a capitán ratero. Unos pocos incluso ofrecen clases formales de entrenamiento y una serie de exámenes como parte de su proceso de promoción. Alcanzar posiciones de liderazgo tiende a ser un poco más difícil y menos estructurado que ganar cierto rango en una especialidad, y la competición por esos puestos es feroz. Con frecuencia la única manera de ascender es hacer caer a alguien.

Localizaciones: un gremio tradicional es probable que tenga un lugar de encuentro central y permanente de algún tipo, con frecuencia un edificio, unas catacumbas u otra estructura resistente. La casa del gremio habitualmente está oculta o camuflada con un negocio como tapadera. Maestros de gremio especialmente descarados de ciudades en las que las fuerzas del orden se despreocupan mantienen casas gremiales oficiales entre sus contrapartidas de las asociaciones de artesanos y comerciantes. Incluso en las ciudades donde los gremios de ladrones son más discretos, no suele ser difícil para los pícaros visitantes el entrar en contacto con representantes del gremio.

Si un gremio tradicional ha tenido éxito durante cierto tiempo, la casa del gremio puede ser el blanco más jugoso para un ladrón PJ temerario. Aunque las recompensas de las arcas del gremio pueden ser espectaculares, robar a los ladrones es increíblemente peligroso. Conocen todos los trucos habituales, porque los usan cada noche. Puedes esperar un

despliegue infernal de trampas, combinado con guardias atentos y una rápida respuesta a cualquier alarma.

Un gremio de este tipo normalmente mantiene una serie de localizaciones secundarias, incluyendo casas francas y lugares para mantener reuniones clandestinas. Estas localizaciones satélite pueden ser permanentes o temporales, dependiendo de lo preocupado que esté el gremio por las fuerzas del orden.

Beneficios: aunque no es fácil hacer que los criminales sigan reglas, la organización es el mayor beneficio de este gremio. Mediante la coordinación de los crímenes, los líderes del gremio pueden mantener a los oficiales de la ley en la incertidumbre. Reuniendo a los miembros apropiados del gremio para cada trabajo, pueden asegurar que los crímenes sean tan afortunados como lucrativos. Compartir información también aumenta la efectividad de todos los miembros del gremio. Cuando un pícaro está planeando una huida después de un robo, es bueno saber la ruta de escape por el tejado que los allanadores han estado utilizando durante semanas, o qué sargentos de la guardia de la ciudad están "en nómina" de los contrabandistas del gremio.

Un gremio tradicional tiende a amasar una fortuna considerable debido a que recoge un porcentaje de los beneficios de cada uno de los crímenes de sus miembros. La naturaleza estructurada de este tipo de gremio hace más difícil trabajar de modo independiente o falsear los beneficios que en las operaciones menos organizadas. Pero los gastos de un gremio tradicional también son elevados: la planificación cuidadosa con frecuencia incluye sobornos, equipo especializado y otros desembolsos significativos.

Objetivos: el propósito de este gremio es el enriquecimiento, tanto del gremio en su conjunto como de sus miembros de más alto rango. Un gremio de ladrones tradicional suele defender el *status quo* en las ciudades en las que opera. Sus líderes han empleado demasiado tiempo organizando sus operaciones y creando un nicho para el gremio en la economía local como para dar la bienvenida a cualquier cambio significativo.

Los propios líderes del gremio están íntimamente familiarizados con las fuerzas del orden y el sistema judicial de su ciudad, y probablemente los tengan infiltrados. Mantienen a los oficiales de la guardia de la ciudad fuera de juego pero les permiten atrapar a un número suficiente de ladrones de pequeña entidad para preservar el *status quo*. De manera similar, los líderes del gremio mantienen una cuidadosa vigilancia de los nobles y mercaderes sobre los que actúan. Después de todo, arruinar a un mercader mediante robos y asaltos sin descanso tiende a empobrecer a la ciudad en su conjunto; no sólo desaparece ese mercader, sino que otros mercaderes pueden pensárselo dos veces antes de abrir nuevos negocios allí. Por ello, los líderes del gremio intentan dejar a sus víctimas con el suficiente capital como para recuperar su fortuna, lo que permite desplumarles de nuevo.

Las fuerzas del gremio rastrear agresivamente a cualquier independiente que intente vivir deshonestamente en la ciudad. Los ladrones de fuera del gremio representan una pérdida de ingresos, ya que no contribuyen a las arcas gremiales. Los independientes también pueden arruinar planes cuidadosamente diseñados adelantándose a los ladrones del gremio en un blanco lucrativo o enfrentándose a las fuerzas

del orden, que pueden tomar medidas enérgicas contra ellos. Finalmente, los ladrones del gremio tienden a aceptar las estructuras de la organización mejor si saben que hacerse independiente significa vivir huyendo, y quizás morir muy joven.

Conflictos: intentar acabar con un gremio de ladrones bien organizado puede ser una experiencia frustrante para las fuerzas del orden de la ciudad. Algunos capitanes de la guardia simplemente lo olvidan y aceptan estipendios del gremio a cambio de mirar hacia otro lado, pero otros siguen en la brecha, capturando criminales lo mejor que pueden. Con frecuencia la única manera de evitar que los ladrones del gremio acosen un determinado barrio o cometan ciertos tipos de crímenes es hacer prohibitivamente difícil (y por tanto ya no rentable) el tener éxito.

Una oposición concertada a las actividades del gremio también puede venir de los mercaderes y nobles, que normalmente utilizan sus propios recursos para guardar sus riquezas. Los mercaderes fortifican sus edificios, y los nobles suelen contratar guardaespaldas. Los dueños de negocios entienden particularmente bien el modo de pensar de los líderes de un gremio de ladrones: después de todo controlan un negocio similar (aunque legal). Algunos incluso pueden aceptar pagar al gremio un dinero de "protección" por el privilegio de ser dejados en paz.

Ideas: muchos pícaros reciben su entrenamiento inicial de ladrones más experimentados. Estos personajes pueden regresar a su viejo centro de instrucción cuando quieran más entrenamiento, información u otro tipo de ayuda.

Los aventureros que roben dentro de una ciudad con un gremio de ladrones bien organizado atraerán una atención nada amistosa. Los líderes del gremio pueden sentenciarles a muerte, enviar a otros ladrones a robar su botín, o despachar fuerzas para amenazarles con consecuencias desagradables si se niegan a abandonar la ciudad o a unirse al gremio inmediatamente.

Los personajes que ostenten riqueza están invitando a que el gremio de ladrones local les preste atención. Se tomarán su tiempo para estudiar los movimientos del blanco y planear bien el crimen, sea a punta de cuchillo, robarles la bolsa en la calle o asaltar sus habitaciones en la taberna. Aunque están acostumbrados a correr riesgos, los ladrones del gremio no son suicidas; se retiran rápidamente si sus planes se tuercen. Es posible que los aventureros emprendedores deseen realizar algunos negocios con el gremio local. La mayoría de los gremios de ladrones tienen eficaces redes de peristas dispuestos a adquirir bienes inusuales. Alternativamente, los personajes pueden desear comprar algo que sólo el gremio puede proporcionar, como un mapa del castillo del señor o un paso seguro a través de las cloacas de la ciudad.

Ejemplo: el gremio de ladrones de Grajopercha

La animada ciudad libre de Grajopercha (también conocida como Rookroost) tiene un gremio de ladrones igualmente animado. Los más de trescientos ladrones, artistas del engaño y matones que se encuentran entre sus miembros gobiernan muchos barrios después de la caída de la noche.

Cerca de cien miembros del gremio tienen un nombre debido a sus habilidades, como allanador, secuestrador de c

ravanas o artista del engaño. La mayoría son pícaros, aunque muchos de los artistas del engaño tienen entrenamiento como bardos, y la mayoría de los atracadores que se especializan en el robo a mano armada han pasado un tiempo como guerreros. Los otros miembros son matones demasiado musculosos de mediocres aptitudes pero sólida disciplina.

Uno de los títulos más codiciados en el gremio de Grajo-percha es el de ladrón acróbata. El maestro del gremio, Maurid Attelayan (humano Pic5/Ladrón acróbata 10/Mag 3) destaca entre las filas de los ladrones acróbatas. Ya no es tan flexible como de joven, pero mantiene una cuadrilla de ladrones acróbatas como guardia personal.

Cualquier personaje que cometa un robo u otro crimen en Grajo-percha recibirá la visita de un "reclutador". Después de vigilarle durante algún tiempo, el reclutador se aproximará al blanco y le explicará los beneficios de pertenecer gremio, y el hecho de que es obligatorio. Si es rechazado, el reclutador sonreirá y se marchará, sólo para volver después con un ejército de matones que hagan más convincente la proposición.

➤ **Reclutadora Garell:** semielfa Pic4/Gue1; VD 5; Humanoide de tamaño mediano (elfo); DG 4d6 más 1d10; pg 22; Inic +3; Vel 30'; CA 17 (toque 13, desprevenido 17); Ataq +7 cuerpo a cuerpo (1d6+1/18-20, estoque de gran calidad) o +9 a distancia (1d6+1/x3, arco corto compuesto reforzado [bonificador +1 de Fue] de gran calidad con flechas de gran calidad); AE Ataque furtivo +2d6; CE Evasión, rasgos de semielfo, trampas, esquivas asombrosas; AL N; TS For +4, Ref +8, Vol +1; Fue 12, Des 16, Con 11, Int 14, Sab 8, Car 12.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +10, Avistar +7, Buscar +10, Equilibrio +5, Escondarse +10, Escuchar +7, Inutilizar mecanismo +9, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +10, Saltar +3, Tasación +9, Preparar +5, Usar objeto mágico +8, Esquivas, Movilidad, Soltura con un arma (estoque).

Rasgos de semielfo: inmune a los conjuros y efectos mágicos de dormir; bonificador +2 racial en los TS de Voluntad contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la penumbra (puede ver al doble de distancia que un humano en condiciones de escasa iluminación); bonificador +1 racial en pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya incluidos en las estadísticas dadas arriba).

Esquivas asombrosas (Ex): Garell conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenida.

Poseiones: armadura de cuero tachonado de gran calidad, broquel de gran calidad, estoque de gran calidad, arco corto compuesto reforzado (bonificador +1 de Fue) de gran calidad, 20 flechas de gran calidad, *capa de resistencia +1*, *bolsa de contención 1*, *2 pociones de curar heridas leves*, *poción de salto*, *poción de preparar cual arácnido*, *poción de visión en la oscuridad*.

La mafia

Los líderes de algunos gremios de ladrones ponen más énfasis en la lealtad personal que en la estructura y la organización. Con frecuencia los miembros de este tipo de gremios se enfocan en los vicios más que en crímenes relacionados con la propiedad.

Estos gremios "mafiosos" son redes estrechamente unidas de ladrones que operan una gran variedad de negocios sucios, incluyendo redes de juego ilegales, tráfico de material ilegal y redes de protección.

Organización: no es casualidad que estos gremios con frecuencia se denominen familias. Aunque la masa de este tipo de organizaciones es tan sólo músculos y talento contratados, sus líderes normalmente están unidos por la sangre y el matrimonio, de un modo similar a las familias nobles.

Un gremio mafioso típico tiene un único patriarca o matriarca, varios líderes ancianos, la mayoría de los cuales son parientes de algún tipo, y unas pocas docenas de "ladrones de la casa" de fiar. A diferencia de los empleados, los ladrones de la casa pueden confiar en que el gremio les saque de la cárcel, proteja a sus familias en los malos tiempos, y quizá les proporcione dinero para vivir cuando sus días de ladrón hayan terminado.

Los títulos varían ampliamente entre las mafias, pero casi nunca suenan como un negocio. Algunos líderes prefieren títulos familiares, con un único "abuelo" o "abuela" en la cima, "tíos" y "tías" en los rangos superiores y "hermanos" y "hermanas" en los niveles inferiores. En esta organización a los matones a sueldo se les llama "niños", por supuesto. Otros gremios utilizan títulos más esotéricos. Un gremio de este tipo, por ejemplo, está dirigido por un "águila", al que le asisten dos "halcones". La masa de los miembros de la organización son "azores", "gorriones" y otros pájaros pequeños.

Reglas del gremio: la argamasa que mantiene unido a este gremio es un rígido código de lealtad. Los códigos de la mafia normalmente incluyen el respeto por los superiores, el silencio frente a los interrogatorios y la más inquebrantable lealtad a la familia. También puede haber aspectos feudales: los ladrones de bajo nivel ofrecen sus servicios (y a veces sus vidas) a cambio de protección de las autoridades, una vida mejor de la que habrían podido obtener de otro modo y una variedad de otros favores.

Toda la cultura de esta organización gira en torno a las demostraciones de lealtad frente al peligro y la tentación. Revelar un secreto es dar la bienvenida a la muerte. Incluso el matón más ínfimo sabe que aquellos que hablan con las autoridades son silenciados inevitable y permanentemente. De hecho, gremios de gran tamaño de este tipo emplean asesinatos que no se dedican a otra cosa que a hacer que se cumpla el código. Por ello, los miembros de una mafia normalmente realizan grandes esfuerzos para demostrar su lealtad a la "familia" tanto frente a superiores como frente a extraños.

Posibilidades de promoción: muchos de los matones y pícaros que forman los escalones inferiores de una mafia tienen la esperanza de impresionar lo suficiente a sus líderes como para convertirse en ladrones de la casa. La promoción a los rangos superiores se produce de un modo muy similar: el truco consiste en demostrar el suficiente talento como para impresionar a tus superiores, pero no tanto como para que te consideren una amenaza. Aspirar a un rango superior en este tipo de gremio es peligroso, porque aunque los lazos son estrechos, las rivalidades son feroces. Al final, después de todo, sólo un miembro del gremio puede ascender hasta la cima.

Beneficios: ya que una mafia se centra en delitos relacionados con los vicios más que en el robo, sus ingresos tienden a ser mucho más regulares que los de un gremio de ladrones tradicional. Más que esperar un "gran golpe", los líderes de una mafia dirigen sus asuntos como si fueran negocios, protegiendo sus territorios actuales mientras que permanecen atentos a nuevas oportunidades.

Un abundante flujo de oro permite a los líderes del gremio vivir entre lujo, y tienden a hacer ostentación de sus riquezas. Un estilo de vida adinerado es una excelente herramienta de reclutamiento, ya que muestra a los posibles miembros las recompensas que les esperan si trabajan duro y son leales. Además de esto, muchos mafiosos de alto rango llegan a desarrollar unas peculiares ansias de legitimidad, y las enseñanzas de la nobleza pueden ayudar a proporcionársela.

Localizaciones: los líderes mafiosos normalmente dirigen los asuntos del gremio desde sus casas solariegas. Un gran banquete o fiesta pueden ser el telón de fondo para comunicar una terrible amenaza o para cerrar un importante acuerdo. En épocas más tranquilas, un líder puede reflexionar sobre los informes de los miembros del gremio o discutir una próxima misión con sus subalternos en una opulenta galería o sala de estar. Siempre hay presentes guardaespaldas bien entrenados, aunque pueden estar disfrazados u ocultos mediante magia. Los mafiosos de alto nivel están acostumbrados a erupciones periódicas de violencia durante los actos sociales, por lo que siempre están preparados.

En las calles, las mafias operan redes de casas francas y lugares de encuentro, pero las localizaciones cambian frecuentemente. Los matones de bajo nivel normalmente reciben órdenes de presentarse en un almacén determinado y esperar instrucciones. Los efectivos de alto rango, sin embargo, intentan no permanecer demasiado ocultos; después de todo un cierto grado de visibilidad y accesibilidad es necesario para mantener los muchos asuntos del gremio funcionando sin complicaciones. Por ejemplo, todo el mundo en el barrio debe saber que Durank, un azor de la familia Gathra, cena una vez a la semana en la habitación trasera de la Posada del pimentero.

Objetivos: una mafia quiere que sus asuntos proporcionen ingresos constantes y lucrativos, por lo que sus líderes normalmente defienden el *status quo* en sus ciudades. La mayoría de los jefes de la mafia también quieren dejar como legado una organización fuerte a sus niños (sean por sangre o por juramento). Por ello, es la preservación, no el simple beneficio, lo que guía al típico gremio mafioso.

Algunos líderes de la mafia al final acaban cansándose de caminar por el lado opuesto de la ley e intentan legalizar sus organizaciones, lo que requiere abandonar los lucrativos asuntos de la mafia en beneficio de oportunidades mercantiles menos excitantes. Este es un camino difícil de seguir, ya que algunas personas de la organización pueden no querer abandonar sus vidas criminales. Además, las autoridades locales pueden no creer que el esfuerzo sea genuino, e in-

cluso si lo hacen, algunos probablemente arrastren viejas rencillas.

Conflictos: este tipo de gremio siempre está en conflicto con los agentes del orden que intentan romper las redes de vicio que son el pan y la sal de la mafia. El código de silencio de la mafia, sin embargo, hace difícil incriminar a alguno de los miembros superiores de la organización.

La mejor defensa de la mafia frente a las fuerzas del orden (aparte del usual despliegue de sobornos y tácticas de intimidación) es el hecho de que los líderes siempre se toman todas las molestias para cubrir sus rastros. Por ello, la guardia de la ciudad puede saber que un líder determinado del gremio es responsable de un crimen pero ser incapaz de probarlo. En ciudades donde el peso de las pruebas es bajo o inexistente, los líderes de la mafia y sus gremios son mucho más discretos, y muchos líderes sólo son conocidos por seudónimos.

Ideas: uno o más de los personajes trabajaron como miembro de bajo nivel para un gremio mafioso antes de llevar una vida de aventureros. Ahora la mafia quiere un favor.

Un personaje nació dentro de una familia mafiosa pero no quiere participar en su estilo de vida. Algunos miembros del gremio están resentidos con el personaje por "defraudar a la familia", mientras que otros son más comprensivos. Después de todo, en la partida de ajedrez que determina quién será el próximo patriarca o matriarca, incluso un miembro de la familia que ha rechazado la vida de la mafia puede ser un peón útil.

Si los personajes utilizan cualquiera de las redes de vicio (un casino ilegal por ejemplo) pueden meterse en problemas con la mafia. Pueden ser sim-

ples clientes en el lugar el momento equivocado, o quizás tengan algo que el gremio quiere. Alternativamente, el tumulto que los personajes jugadores a veces dejan tras de sí puede despertar las iras de la mafia. Nunca es una buena idea incendiar la posada que la mafia local estaba utilizando como casa franca.

Un personaje legítimo puede recibir un orden de "limpiar la ciudad", o puede incluso asumir esta responsabilidad voluntariamente después de una mala experiencia. No obstante, destruir un gremio mafioso no es tarea fácil: este tipo de organización tiene riquezas, extrema lealtad de sus miembros y una organización de su parte.



Ejemplo: la mafia Gathra

La familia Gathra controla la mayoría del contrabando, juego y otros vicios ilegales en una gran ciudad. Hace unos cuarenta años, Iuto Gathra asumió el liderazgo de lo que era un gremio de ladrones tradicional. Cambiando su enfoque de robos y asaltos a asuntos menos arriesgados hizo enriquecerse al gremio. Ahora sus tentáculos alcanzan prácticamente todos los estamentos de la sociedad.

Sin embargo, no es fácil mantenerse en la cumbre. La mafia ha tenido éxito, pero su águila actual, Nenosino Gathra, está acosado por los problemas. Su primo ha estado acumulando ininterrumpidamente influencia en la familia para hacerse con el control. La Iglesia de Heironeus acaba de anunciar una cruzada para "librar a la ciudad de los malhechores". Y la propia hija de Neno, Zaleya, ha elegido una vida aventurera en contra de los deseos paternos. Abandonó el complejo de la familia hace cinco días tras una pelea con Neno y no ha sido vista desde entonces.

Por todo ello Neno está preparado para las dificultades. Mantiene a mano una ballesta de mano cargada con un virote envenenado en un *guante almacenador*, y con su dote de *Desenvainado rápido* suele hacer morder el polvo a los enemigos que se cruzan con él. Neno tiene dos objetivos en una lucha: ser el que la empieza, y ser el que la termina, sea ganando o escapando.

➔ **Choteli Nenosino Gathra:** humano Ari5/Pic9; VD 13; humanoide de tamaño Mediano; DG 5d8+5 más 9d6+9; pg 61; Inic +5; Vel 30; CA 16 (toque 11, desprevenido 16); Ata +11/+6 cuerpo a cuerpo (1d4+1/19-20, daga de gran calidad) o +13 a distancia (1d4+3 más veneno hoja mortal/19-20, *ballesta de mano* +1 con *virotos* +2); AE Veneno, ataque furtivo +5d6; CE Evasión, trampas, esquivas asombrosas; AL LM; TS For +5, Ref +8, Vol +11; Fue 12, Des 12, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 19.

Dotes y habilidades: Arte (elaboración de venenos) +11, *Aveniriguar intenciones* +19, *Avistar* +11, *Diplomacia* +27, *Engañar* +23, *Falsificar* +19, *Germanía* +21, *Intimidar* +25, *Leer los labios* +11, *Reunir información* 23, *Tasación* +11; *Desenvainado rápido*, *Digno de confianza*, *Iniciativa mejorada*, *Peruasivo*, *Voluntad de hierro*.

Veneno (Ex): veneno hoja mortal en virotos de ballesta. TS For CD 20, 1d6 Con / 2d6 Con.

Esquivas asombrosas (Ex): Neno retiene su bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido, y no puede ser flanqueado.

Poseiones: *armadura de cuero tachonado* +2 *ilusoria*, daga de gran calidad, *ballesta de mano* +1, 5 *virotos* +2 cubiertos con veneno hoja mortal, *anillo de escudo mental*, *capa de carisma* +2, *guante almacenador*.

La banda callejera

No todas las ciudades tienen una red criminal bien organizada. Muchas, en realidad, no tienen nada más que bandas organizadas en torno a un barrio, cada una de las cuales controla la actividad criminal en una zona de unas pocas manzanas. Los miembros de estas bandas dirigen redes de protección, cometen crímenes y luchan por el territorio con otras bandas cercanas.

Organización: una banda callejera raramente tiene más de cincuenta miembros activos. Estos bravucones callejeros se organizan en una estructura parecida a la de una manada, con un único líder dominante (normalmente el más duro entre ellos) al

mando. Una banda especialmente grande puede tener lugartenientes que ayudan al líder a dirigir a los otros, pero esto es raro.

En una gran ciudad, puede surgir una red de alianzas limitadas entre las bandas callejeras. Bandas aliadas pueden confiar las unas en las otras en caso de necesitar ayuda en una lucha o para atravesar sin ser molestadas el territorio de la otra. Este tipo de alianzas no son terriblemente sólidas, y pueden cambiar con frecuencia según van surgiendo nuevas bandas y las antiguas se van traicionando mutuamente.

Reglas del gremio: la palabra del líder es la ley para todos los de la banda. Más allá de esto, los miembros de la banda forman una jerarquía de dureza: cada miembro puede dar órdenes a cualquier al que pueda dominar físicamente.

Posibilidades de promoción: los miembros de la banda pueden ascender en la jerarquía de dureza aumentando sus habilidades físicas. Para convertirse en líder, sin embargo, un aspirante debe superar al líder actual, normalmente mediante la violencia.

Beneficios: los residentes del barrio de una banda conocen bien a todos sus miembros. Esta notoriedad es en sí misma un extraño tipo de beneficio, ya que proporciona la cooperación a desgana de quienes no desean enfrentarse a toda la banda.

Los miembros de una banda también tienen un conocimiento inigualable del barrio al que llaman su hogar. Conocen cada callejón sin salida, cada ventana abierta de un sótano, y cada pasarela entre los tejados. También conocen, por ejemplo, que Sacnu el tonelero hará cualquier cosa si amenazas a su hija, y que Krill Barba de hierro no puede ni ver a la milicia. Por ello intentar enfrentarse a una banda en su territorio (o conseguir cualquier cooperación de los residentes del barrio) puede presentar un panorama desolador.

Localizaciones: las bandas tienden a tener refugios sencillos, como edificios abandonados, tabernas lúgubres y similares. Sin embargo, raramente hay alguien en el refugio, ya que los miembros de la banda pasan la mayor parte de su tiempo patrullando el territorio o recogiendo dinero de la protección de las tiendas del barrio.

Objetivos: aunque difieren en estructura y apariencia externa de un gremio de ladrones tradicional, las bandas realizan exactamente las mismas funciones. La mayoría se centran en atracos, hurtos con violencia en las casas, y redes de protección, aunque los líderes de banda particularmente dotados a veces diversifican sus actividades con delitos más sutiles.

Conflictos: los conflictos de bandas son casi siempre peleas que implican a uno de estos tres grupos: víctimas, otras bandas u oficiales de las fuerzas del orden.

Las luchas contra las víctimas suelen ser breves. Normalmente un tendero o el blanco de un robo cede ante la amenaza de la violencia (o ante el primer puñetazo) y el delito se comete rápidamente. Pero si la víctima del asalto resulta ser un mago poderoso, o el dueño de la tienda ha contratado guardaespaldas aventureros, los miembros de la banda normalmente huyen; muy pocos desean poner sus vidas en juego por unas pocas monedas.

Las luchas entre bandas tienden a ser peleas callejeras hasta el último aliento, sin que se pida ni se conceda cuartel. En este tipo de conflicto, la moral tiende a ser alta. Huir de un robo que se tuerza es tan sólo sentido común, pero escapar de una refriega con la banda de las Ratas del muelle es el peor tipo de cobardía.

Los miembros de una banda no luchan con la guardia de la ciudad salvo que tengan la victoria asegurada. Eludir a la ley mediante la huida a través de los callejones traseros del barrio es mucho más sencillo que enfrentarse a soldados bien armados. En realidad, lo que sucede con frecuencia es que los habitantes del barrio dan el soplo a los miembros de la banda de que un contingente de la guardia está en camino, dándoles tiempo de sobra para fundirse en las sombras.

Ideas: alguien en el barrio que necesita protección de una banda callejera especialmente violenta contrata a los personajes para vigilar una tienda, o simplemente para acabar con la banda. Si es una gran banda, los aventureros pueden tener primero que infiltrarse en ella.

En una ciudad corrupta gobernada por dirigentes corruptos, la banda callejera es la única autoridad en la que los residentes pueden confiar. Los miembros de la banda siguen recogiendo dinero de protección, pero a cambio protegen realmente a los habitantes locales de la opresión de un déspota caprichoso.

Un personaje que en el pasado perteneció a una banda abandonó la ciudad en lugar de enfrentarse a la ira del enfurecido jefe. Alternativamente, un personaje puede volver al barrio de su infancia sólo para encontrarlo infestado de bandas callejeras. A los ojos de la guardia de la ciudad, por supuesto, no hay mucha diferencia entre un grupo de aventureros y una banda callejera.

Miembro típico de una banda callejera

Este matón semiorco y otros como él dan al barrio su mala reputación. Activo en general por la noche, comete una variedad de robos, allanamientos y asaltos, lo que le proporciona el dinero justo para sobrevivir. A veces tiene un golpe de suerte y alguien (quizás un miembro de un gremio de ladrones tradicional) le contrata por su presencia imponente y habilidades de lucha. Después de todo, es mucho más aterrador que un semiorco pida a alguien la bolsa de las monedas que un mediano.

➤ **Miembro de una banda callejera:** semiorco Gue1/Pic1; VD 2; humanoide de tamaño Mediano (orco); DG 1d10+2 más 1d6+2; pg 12; Inic -1; Vel 20'; CA 12 (toque 9, desprevenido 12); Ata +4 cuerpo a cuerpo (1d10+4, gran clava o 1d6+3 atenuado, cachiporra) o +0 a distancia (1d4+3/19-20, daga de bota); AE Ataque furtivo +1d6; CE Visión en la oscuridad 60', trampas; Al CM; TS For +4, Ref +1, Vol -2; Fue 16, Des 8, Con 14, Int 5, Sab 6, Car 8.

Dotes y habilidades: Intimidar +6, Trepar +4; Ataque poderoso, Soltura con una habilidad (Intimidar).

Poseiones: armadura de pieles, gran clava, cachiporra, daga de bota, 4 pp.

El gremio de asesinos

Aunque opera muy lejos de la ley, un gremio de asesinos con frecuencia se establece en ciudades legales. Aunque esto parezca una paradoja, es un resultado lógico del modo en que se comporta la gente que vive en esas comunidades. En una ciudad sumida en el caos, el conflicto está al descubierto, donde todo el mundo puede verlo. Es fácil para la gente decir quienes son sus enemigos: son los que le están atacando. Nadie necesita un asesino para eliminar a la competencia en una ciudad sin ley: un mago o un guerrero harán el trabajo estupidamente.

Las ciudades legales, por el contrario, tienden a ser ricas en intrigas. Aquí los conflictos transcurren bajo una civilizada capa de ley y de estabilidad. En este tipo de entorno cualquiera con una venganza que llevar a cabo o alguien a quien eliminar está dispuesto a pagar la hoja envenenada de un asesino.

Organización: los gremios de asesinos están estructurados de un modo muy parecido a los gremios de ladrones tradicionales. Típicamente, cada uno tiene un líder general, y los más grandes pueden tener varios líderes menores a cargo de ciertas especialidades. Sin embargo, los gremios de asesinos tienden a ser mucho más pequeños que sus contrapartidas de ladrones, y prácticamente nadie fuera de la organización sabe, no ya quién está en realidad al mando, sino ni siquiera quién puede ser miembro.

La mayoría de los miembros de un gremio de asesinos trabajan desde las sombras, llevando a cabo sus misiones de muerte sin revelar jamás sus verdaderos rostros ni nombres. Para hacer cualquier negocio, sin embargo, el gremio debe tener una vía para que los potenciales clientes contacten con representantes del gremio. A veces, algunos individuos o grupos (como un gremio de ladrones o un determinado mercader) sirven como intermediarios para el gremio de asesinos. Aunque no existe una afiliación directa, los asesinos tienden a proteger cualquier conducto que tengan para nuevos negocios. El intermediario pone en contacto a los clientes interesados con un agente del gremio de asesinos, que redacta el contrato, decide el precio y lo presenta al gremio. A veces el agente permite que un cliente habitual pague sólo una parte del precio por adelantado; los asesinos son entusiastas cobrando facturas, así que casi nunca hay problemas de pagos vencidos. Como los propios asesinos, los agentes del gremio nunca revelan ni sus rostros ni sus nombres a los clientes.

Tras esto los maestros del gremio asignan cada trabajo a un único asesino o a un equipo, dependiendo de la dificultad del blanco. Si todo va bien, el asesinato se produce, el asesino escapa y el agente está de nuevo contratando objetivos para el gremio.

Aunque los gremios de asesinos se especializan en el asesinato, también pueden aceptar otros tipos de trabajos: estafas, espionaje o robos de alto nivel, por ejemplo. Después de todo, el conjunto de habilidades de un asesino puede tener muchos usos.

Reglas del gremio: como un gremio de ladrones tradicional, un gremio de asesinos se lleva un porcentaje de cada contrato. A cambio, la organización dispone nuevos contratos y proporciona entrenamiento, recursos y refugio para sus miembros. La otra regla común para todos los gremios de asesinos es el código de silencio: revelar cualquier cosa sobre el gremio implica una sentencia de muerte automática, llevada a cabo por expertos en el tema.

Oportunidades de promoción: ocasionalmente, los maestros del gremio se retiran y pasan el liderazgo a sucesores cualificados. La mayoría de las veces, sin embargo, las transferencias de poder en un gremio de asesinos tienen lugar por el modo esperado: mediante el asesinato de miembros de alto rango.

Beneficios: el mayor beneficio que tiene un gremio de asesinos es la capacidad que sus miembros tienen de aterrorizar. Todos los asesinos son enemigos capacitados, y lo que pierden en número lo compensan en aptitudes para la lucha,



sigilo inigualable y acceso a venenos exóticos, armas y magia. La mera amenaza de represalias por parte de los asesinos es suficiente para desalentar a la mayoría de sus posibles enemigos.

Un segundo beneficio es el secretismo. Debido a que con seguridad se enfrentarían a la pena capital si se les desmascarase, los miembros del gremio hacen grandes esfuerzos para ocultar sus operaciones. Elaboradas contraseñas, puntos de contacto a oscuras y bases ocultas son parte de los procedimientos normales de operación; y nunca se utilizan nombres reales, sean los de los clientes o los de los miembros del gremio. Los líderes del gremio examinan el potencial de los nuevos miembros con extremo cuidado para minimizar el riesgo de infiltraciones.

Localizaciones: la localización del cuartel general de un gremio es el mayor secreto de todos. Los asesinos adoptan medidas de seguridad muy elaboradas para asegurarse de que nadie les sigue al volver a la base, que puede ser cualquier lugar, desde una fortaleza subterránea hasta una torre invisible en el exterior de la ciudad. Incluso si alguien logra encontrar el gremio de asesinos, introducirse en él no es tarea fácil; diseñado por personas para las que la infiltración es un modo de vida, cuenta con defensas increíbles (ver la casa del gremio de asesinos, más abajo). Los agentes del gremio y sus miembros usan ocasionalmente otros lugares de encuentro y casas francas, pero nunca se encuentran en la misma localización más de una vez. Los asesinos saben de primera mano el problema que pueden representar los movimientos predecibles.

Objetivos: ya que la mayoría de los gremios de asesinos son grupos completamente mercenarios, sus objetivos son

sencillamente mantener el velo de secreto, enriquecer a sus miembros y asegurar la supervivencia futura de sus actividades. Unos pocos gremios, sin embargo, tienen sus propios objetivos políticos. Los miembros de estas organizaciones se niegan a aceptar como blanco a ninguna figura política a la que apoyen, y en algunos casos incluso asesinan a los enemigos de sus aliados políticos sin contrato ni pago. La mayoría de los posibles gobernantes, sin embargo, son reticentes ante la idea de aceptar como aliado a un gremio de asesinos, por miedo a las consecuencias de una posible traición.

Conflictos: los principales conflictos que implican a los gremios de asesinos son, por supuesto, aquellos entre los asesinos y sus víctimas. En estas luchas el asesino normalmente tiene la ventaja. Invierten todo el tiempo necesario para estudiar las costumbres de sus víctimas, y pueden elegir el momento, el lugar y el método del asesinato. La parte más difícil es escapar limpiamente tras el crimen, mientras guardaespaldas, soldados y un variado séquito están rastreando el sitio en busca del asesino.

Un miembro del gremio que acepte trabajos más variados también puede entrar en conflicto con las fuerzas del orden o con mercaderes o gremios de ladrones temerosos de una competición por sus territorios. A pesar de ello, los líderes de la mayoría de las organizaciones se lo piensan dos veces antes de enemistarse con el gremio de asesinos.

Ideas: la idea más obvia es la más simple: algunos enemigos han contratado a un asesino para eliminar a uno de los personajes. Independientemente del éxito del intento, los personajes pueden buscar venganza contra el gremio en su conjunto, o pueden atacar la base para descubrir quién contrató al asesino.

Personajes interesados en la clase de prestigio asesino contactan con el gremio con intención de unirse, o simplemente de comprar venenos mortales u otras herramientas del oficio.

En una aventura de orientación política, contratar a un asesino para eliminar a un oponente molesto es el camino más sencillo hacia la victoria.

El gremio de asesinos puede contactar con los personajes, solicitando su ayuda para infiltrarse en una fortaleza o para atraer a un blanco. Los asesinos no revelan sus verdaderas profesiones o intereses, por supuesto, pero el sombrío parroquiano en la esquina de la taberna debe tener una buena razón para permanecer oculto.

La casa del gremio de asesinos

A diferencia de los ladrones, cuyas casas del gremio suelen tener un gran tráfico, los asesinos suelen establecer sus cuarteles generales en localizaciones remotas. Si los personajes desean visitar una casa del gremio de asesinos, sea para invadirla o para llevar a cabo un negocio más pacífico, aquí hay algunos lugares a los que pueden tener que ir.

La cima de una montaña: imagina un dungeon poblado enteramente por asesinos y sus secuaces. Un complejo subterráneo resulta natural para los asesinos, que normalmente son bastante entendidos en trampas, venenos y otros ingredientes de este entorno. De hecho, la organización del mundo real que dio a los asesinos su nombre en el siglo XI (N. del C.: los *hashishin*) tenía su base en una montaña-fortaleza y era dirigida por un "Anciano de la montaña".

Las cloacas de la ciudad: en grandes ciudades, las cloacas proporcionan una segunda red de calles para aquellos que desean permanecer fuera de la vista. Si los asesinos han excavado una fortaleza bajo una parte de la ciudad, el acceso puede ser tan simple como apartar una tapa de alcantarilla y seguir un mapa a través del laberinto de túneles (mientras se evitan trampas mortales y se supera la magia protectora, por supuesto).

Una posada: gente de todo tipo frecuenta las posadas, así que es fácil para los asesinos "hospedarse" y "marcharse" según van recibiendo nuevas órdenes. Aquellos que necesitan los servicios del gremio sólo tienen que hacer la pregunta adecuada al tabernero o pedir una habitación específica para entrar en contacto. Sin embargo, se recomienda encarecidamente a los clientes que no estén seguros de haber obtenido la confianza de los asesinos que no prueben el guiso.

Una iglesia o templo: en ciudades libertinas, la gente adora a deidades como Nerull o Wee Jas abiertamente, y sus templos pueden ser el hogar de un gremio de asesinos. Debido a que la gente viene y va a todas horas, es sencillo deslizarse dentro y entrar en contacto con el gremio.

La casa de otro gremio: quizás el gremio de asesinos ha adoptado otra organización como fachada y aparenta ser otro tipo de gremio. Un gremio de enterradores proporciona una cobertura excelente, ya que trabajo real del gremio ayuda a mantener funcionando el negocio de fachada. Alternativamente, el gremio de cobertura puede no estar para nada relacionado, como un gremio de zapateros. Mientras un número adecuado de asesinos en este tipo de gremio cojan rangos en la habilidad Arte (Zapatería), el gremio no tendrá problemas en mantener su cobertura.

Una caravana: a veces el mejor modo de evitar la detección es mantenerse en movimiento. Por ello, muchos gremios de asesinos camuflan sus operativos como caravanas comerciales. Debido a que los cuarteles generales sólo son útiles cuando están disponibles, este tipo de gremios normalmente restringen sus viajes a unas pocas ciudades próximas. Los cuarteles generales móviles son especialmente populares entre los asesinos medianos, que de modo natural tienden a llevar una vida nómada.

Los ladrones tras el trono

A veces un gremio de ladrones acumula tanto poder que sus miembros dejan de sobornar a las autoridades y comienzan a infiltrarlas para después controlar estructuras de poder enteras. Los líderes de un gremio que controla la alcaldía, unos pocos concejales o la guardia de la ciudad, con frecuencia se encuentran en equilibrio en la línea entre criminales y ciudadanos de renombre.

Organización: en sus comienzos, la organización de estos gremios de infiltradores es similar a sus contrapartidas más tradicionales. Sin embargo llega un momento en que el pequeño grupo asignado para infiltrar una determinada estructura de poder gana una influencia significativa tanto en el gremio como en la otra organización.

Por ejemplo, supongamos que el gremio de ladrones intenta que uno de sus miembros sea elegido como alcalde. Este ladrón de repente gana una gran cantidad de poder dentro del gremio, ya que cualquier rival es probable que se lo piense dos veces el enfrentarse con la persona que controla a la

guardia de la ciudad. Además, el apoyo del gremio de ladrones hace mucho más fácil a ese ladrón trabajar como alcalde. Con una palabra al maestro del gremio, el alcalde puede hacer que el crimen desaparezca de un determinado distrito en una noche, o incrementarlo tanto que el comercio sea machacado hasta desaparecer. Además de esto, las actividades de espionaje del gremio pueden producir la suficiente información como para chantajear a los enemigos políticos del alcalde y tenerlos fuera de juego indefinidamente.

Reglas del gremio: los miembros normales de este gremio operan bajo las mismas reglas que aquellos que pertenecen a un gremio tradicional. Los miembros que son parte de operaciones de infiltración con frecuencia llevan a cabo actividades adicionales, con recompensas proporcionales.

Oportunidades de promoción: las posiciones en la estructura de poder infiltrada pueden parecer a los miembros ambiciosos incluso más atractivas que el propio liderazgo del gremio. La promoción a una posición infiltrada requiere impresionar no sólo a los superiores en el gremio principal, sino también a los propios infiltradores.

Beneficios: lo que el gremio obtiene de esta situación depende de qué tipo de estructura de poder infiltre. Los ladrones que se infiltran en el ejército pueden descubrir los movimientos planeados por las tropas y obtener acceso a las armerías de la ciudad. Infiltrarse en el sistema de justicia asegura que los miembros del gremio evadan el castigo por sus crímenes y que sus rivales estén encerrados por una buena temporada. Finalmente, aquellos que se infiltran en los gremios de mercaderes saben exactamente qué robar, cómo robarlo y cómo echar la culpa a otros.

Localizaciones: los gremios de infiltradores comienzan con el mismo tipo de locales que utiliza un gremio de ladrones tradicional. Gradualmente, sin embargo, cada vez más actividades del gremio se realizan donde la organización infiltrada realiza su trabajo ordinario. Finalmente, los miembros del gremio pueden llegar a ser suficientemente atrevidos como para mantener encuentros en un ayuntamiento a deshoras, o comerciar con sus mercancías en un almacén del gremio de marineros.

Objetivos: conforme los ladrones del gremio van comenzando a disfrutar de los beneficios de controlar secretamente alguna estructura de poder, sus miembros dedican más y más de sus energías hacia dos esfuerzos: mantener este control en secreto y reforzar a la otra organización.

Conflictos: el conflicto esencial en una situación de "poder detrás del trono" es uno de recursos. ¿Qué parte de las riquezas y efectivos humanos del gremio debe dedicarse a mantener la estructura de poder infiltrada, y cuánto debe continuar empleándose en las actividades tradicionales del gremio de ladrones? En algún punto, controlar una estructura de poder desde las sombras implicará poner un obstáculo a las actividades habituales del gremio. Por ejemplo, cuando el alcalde afiliado al gremio acaba con el crimen en una zona determinada para así ganar un importante aliado, los ladrones que normalmente trabajan allí pierden ganancias. El hecho de que ni siquiera puedan responder es posible que fomente un conflicto que lleve al gremio entero a la desorganización.

Otro tipo de conflicto puede darse entre el gremio y los restantes grupos de poder de la ciudad, especialmente aque-

llos que sean más resistentes a la infiltración, como las iglesias. Sea o no porque los líderes de esas organizaciones sepan que los ladrones están dirigiendo secretamente los asuntos, con frecuencia acabarán obstruyendo los cuidadosamente elaborados planes del gremio.

Ideas: quizás un gremio de ladrones ha controlado la alcaldía durante tanto tiempo que ahora dedica casi todos sus esfuerzos a dirigir la ciudad y casi nada al robo. Este tipo de ciudad, con un gremio de los ladrones que gradualmente se ha "vuelto legal", está madura para la creación de un segundo gremio de ladrones. Cualquiera que finalmente intente construir uno debe, a pesar de ello, prepararse para una dura lucha.

Un concejal o capitán de la guardia puede contratar a los personajes para descubrir quién está realmente manejando los hilos en la ciudad. Alternativamente, los líderes del gremio de ladrones pueden pedir a los personajes que adopten un papel en el actual proceso de infiltración.

Uno de los personajes trabajó para un gremio infiltrador en el pasado pero acabó frustrado por sus maniobras políticas y lo abandonó en beneficio de una vida de aventuras.

La red de espionaje

En algunas ciudades, el producto más valioso es la información. ¿quién mejor para proporcionarla que un grupo de individuos hábiles y sigilosos, con un completo desdén por la privacidad?

Organización: los gremios de ladrones que se centran en vender información, diseñan con frecuencia sus estructuras internas en torno a sus fuentes. Por ejemplo, una división de este tipo de gremios puede concentrarse en infiltrar mansiones de nobles, mientras que otra se enfoca hacia las casas de los gremios mercantiles. Cada división tiene un líder, los cuales periódicamente participan en un concilio que o bien aconseja a un maestre general del gremio o bien administra el gremio en grupo.

Los miembros de alto nivel del gremio reúnen poca información. En su lugar, filtran y analizan los datos que los miembros más jóvenes han adquirido y luego venden sus conclusiones a los grupos más apropiados para beneficiarse del conocimiento. Por ejemplo, un equipo puede descubrir el hecho de que un determinado mercader ha estado jugando mucho últimamente, mientras que otro puede descubrir una serie de declaraciones de aduana vagas e inusuales en los documentos de embarque de ese mismo mercader. El analista que vea ambos fragmentos de información se dirigirá rápidamente al rival del mercader para venderle la historia de un mal jugador que se ha pasado al contrabando para pagar deudas.

Reglas del gremio: la regla más importante para los que recogen información es la revelación completa. Los miembros de un red de espionaje deben informar de cualquier detalle que parezca fuera de lugar, no importa lo pequeño que sea, en los lugares que vigilan.

Oportunidades de promoción: los líderes del gremio asignan a los nuevos miembros a los diversos equipos basándose en sus aptitudes e intereses. Aunque es posible cambiar entre equipos, la mayoría de los ladrones permanecen en sus posiciones iniciales. Aquellos que desean convertirse en analistas deben pasar primero cierto tiempo haciendo trabajo de campo.

Beneficios: la información es, por supuesto, el mayor beneficio que tiene este gremio, pero la organización también

se beneficia de tener miembros de *tutti colori*. Muchos de sus miembros comienzan como pícaros, para después adoptar la clase de prestigio maestro de espías. Magos y hechiceros también pueden encontrar aquí abundante trabajo, así como el ocasional bardo de pico de oro. Además, una red de espionaje típica tiene mendigos, mercaderes, sacerdotes e incluso nobles entre sus filas. Debido a que la mayoría de sus miembros no encajan en el molde tradicional de los ladrones, no es probable que levanten sospechas si hay problemas.

Localizaciones: la información es inútil si no llega a los oídos adecuados. Por ello, esta organización construye una elaborada red de lugares de encuentro y puntos de recogida de correo para asegurarse de que toda la información reunida llega a la cúpula del gremio. Cada miembro conoce media docena de buzones secretos, habitaciones protegidas por contraseña en posadas, y puntos de encuentro a medianoche, y cuándo debe usar cada uno. La propia casa del gremio está con frecuencia en algún lugar oculto de la ciudad, sea bajo tierra o camuflada tras la tapadera de otro negocio.

Objetivos: un gremio orientado hacia la información necesita frecuentes cambios en el *status quo* de la ciudad para medrar. Después de todo, la información sólo es valiosa si representa un cambio respecto a lo que es conocido por todos. Pocos desean pagar sólo para que sus sospechas sean confirmadas.

Conflictos: este gremio entra en conflicto con cualquiera que tenga un secreto, y en una gran ciudad esto incluye prácticamente a todos los poderosos. Sin embargo, los líderes del gremio raramente se toman estos conflictos con seriedad, ya que rutinariamente venden secretos a los mismos grupos de los que han robado otros.

Ideas: un personaje jugador implicado en la política de la ciudad puede recibir un soplo de que el gremio de ladrones es el lugar donde acudir para ensuciar el nombre de un rival. A cambio de esta información, el gremio de ladrones puede querer dinero, un intercambio de información o un servicio, como un trabajo de infiltración inusual.

Si los personajes se han labrado una reputación, el gremio puede intentar obtener información sobre ellos. Imagina la sorpresa de los aventureros cuando descubran que uno de sus empleados no aparece por ninguna parte y que el enemigo conoce cada sortilegio del libro de conjuros del mago.

Personajes bardos y pícaros pueden haber sido entrenados por una red de espionaje para después abandonar la ciudad en busca de secretos mayores, como los enterrados en tumbas y dungeons largo tiempo perdidos.

El cártel de contrabandistas

Algunas ciudades restringen el comercio con ciertas mercancías por razones sociales, políticas o religiosas. Vino, objetos mágicos, armas o incluso la palabra escrita pueden estar prohibidos dentro de los muros de una determinada ciudad. Pero dondequiera que exista una demanda, siempre aparece alguien dispuesto a cubrirla. En muchos casos el gremio de ladrones local es este proveedor.

Organización: un cártel de contrabandistas normalmente tiene tres divisiones: adquisiciones, tráfico y venta. Los que están en adquisiciones trabajan más allá de los muros de la ciudad para obtener mercancías ilícitas. Conseguir esto puede ser tan simple como comprar los bienes deseados en otra zona o tan complejo como manufacturarlos en secreto o

adquirirlos ilegalmente. Tras esto, los traficantes mueven las mercancías hasta el interior de los muros de la ciudad. Estos son los contrabandistas clásicos, que esconden sus mercancías en barriles con doble fondo o las introducen furtivamente en la ciudad a través de túneles largo tiempo olvidados de las cloacas. Finalmente, la división de ventas organiza "mercados negros" para vender el contrabando. Es una labor delicada hacer saber a los clientes donde pueden comprar bienes ilegales sin informar al mismo tiempo a las fuerzas del orden.

Cada una de estas divisiones tiene un líder y uno o más lugartenientes. Estos operarios de alto nivel se aseguran de que haya un flujo constante de material de una división a otra y trabajan juntos para resolver cualquier complicación. El cártel puede tener o no un líder global.

Reglas del gremio: los miembros de un cártel de contrabandistas tienen labores asignadas, pero generalmente tienen mucha más libertad en el modo de proceder que sus contrapartidas de otros gremios. Mientras no interfieran con las otras partes de la operación, el resultado final es lo que cuenta, no los medios.

Oportunidades de promoción: los nuevos miembros normalmente eligen una división a la que unirse, pero los traslados son comunes. Promocionar hasta los rangos superiores requiere innovación, como el descubrimiento de una fuente nueva y más barata de los bienes deseados.

Beneficios: una red de contrabandistas fuerte que puede burlar a las autoridades en cada momento es el mayor beneficio de este gremio. Si la red es eficaz y segura, el gremio progresa, pero si sus operaciones se vuelven costosas y arriesgadas, el contrabando puede convertirse en una causa perdida.

El acceso al contrabando en sí también puede ser un beneficio si los objetos ilegales son especialmente útiles. En una ciudad que prohíbe la magia, por ejemplo, los contrabandistas que venden objetos mágicos son muy poderosos, ya que tienen más magia a su disposición que nadie.

Localizaciones: a diferencia de la mayoría de los gremios de ladrones, los cárteles de contrabandistas realizan gran parte de sus negocios fuera de los límites de la ciudad. Por ello sus bases tienden a estar repartidas por un amplio territorio. No obstante, este tipo de gremio necesita al menos una base en el interior de la ciudad (una tienda como "fachada", un bazar de medianoche o un almacén sin nada distintivo, por ejemplo) para vender allí los bienes ilícitos.

Objetivos: los contrabandistas siempre están buscando nuevas fuentes de contrabando y nuevos modos de introducirlo furtivamente en la ciudad. Incluso si tienen canales fiables, necesitan tener otros en reserva para asegurarse de no quedarse fuera del negocio si algo se tuerce. Más aún, los mercados negros se basan en el monopolio del precio, por lo que los líderes de un cártel de contrabandistas trabajan agresivamente para eliminar a cualquier contrabandista rival.

Conflictos: el conflicto principal de este gremio es con las fuerzas del orden. La guardia de la ciudad puede interrogar a los contrabandistas capturados para descubrir todos los contactos en una cadena de proveedores, o incluso enviar agentes encubiertos para comprar bienes en una operación trampa.

Un cártel de contrabandistas también puede enfrentarse a problemas inusuales con los suministradores. Quizás una

plaga de la uva amenaza el lucrativo contrabando de vino del gremio, o los enanos se niegan a vender armas a sus representantes. Incluso la red más eficaz no puede obtener beneficios si no hay contrabando que hacer.

Ideas: el cártel local contrata a los personajes para introducir de contrabando un cargamento en la ciudad, o lo prepara para que lo introduzcan sin darse cuenta.

Si los personajes necesitan material de contrabando, deben encontrar el cártel, convencer a sus representantes de que no son agentes encubiertos y completar la transacción sin alertar a las fuerzas del orden locales. Si necesitan introducir o sacar algo furtivamente de la ciudad (quizás a ellos mismos), el cártel de contrabandistas puede ser el mejor aliado que podrían desear.

Los personajes pueden tener alguna conexión con un suministrador del cártel de fuera de la ciudad. Por ejemplo, supón que un mercader amigo de los personajes tiene un problema para que sus cargamentos de hierba lleguen a salvo a sus destinos. Mediante una investigación, el grupo descubre que un terror de los mares a sueldo de un cártel está robándolos para después pasarlos de contrabando a una zona restringida.

Contrabando aleatorio

Acabas de derrotar al contrabandista. Cuando abres los paquetes que ha estado trayendo a través de las cloacas de la ciudad, ¿qué es lo que encuentras?

La siguiente tabla representa los tipos habituales de contrabando que pueden ser introducidos en una ciudad legal buena o legal neutral. Muchas de las sustancias aquí presentadas no están realmente prohibidas, sino gravadas y controladas. En el mercado negro se venden a aquellos que quieren evadir el peso de los impuestos y el escrutinio oficial que conlleva adquirir legalmente estos bienes.

d%	Contrabando
01-10	Bebidas alcohólicas y sustancias similares
11-20	Armas
21-25	Armaduras
26-30	Venenos
31-35	Objetos mágicos
36-45	Objetos religiosos caóticos y/o malvados
46-50	Esclavos
51-60	Fugitivos/refugiados
61-65	Panfletos políticos
66-80	Material robado
81-90	Monstruos peligrosos
91-95	Cadáveres para investigaciones nigrománticas
96-100	Obras de arte que representan temas prohibidos

La composición exacta y el valor real de los bienes pasados de contrabando dependerá de las dificultades superadas para adquirirlo, tal y como sucede con cualquier otro encuentro.

¡Guerra de ladrones!

¿Por qué tener un gremio de ladrones cuando puedes tener dos o más? En algunas ciudades los ladrones se han separado en varias facciones, cada una con su propio gremio. Por supuesto, la coexistencia pacífica entre múltiples gremios de ladrones es improbable. Cada gremio equipa a comandos especiales de ladrones para cazar a miembros de la organiza-

ción rival, lo que tiene como resultado continuas batallas de sombra a sombra y de tejado a tejado.

Organización: cada gremio en este tipo de conflicto tiene su propia estructura, que puede ser como cualquiera de las descritas en esta sección. No es habitual que dos gremios de ladrones paralelos se desarrollen en la misma ciudad al mismo tiempo, por lo que los gremios en conflicto normalmente son de diferente tipo. A pesar de ello, dos gremios similares son posibles si una pugna de los líderes de un gremio monolítico ha tenido como resultado la ruptura de la organización. En este caso, las facciones comenzarán con los mismos protocolos y estilos, pero se distanciarán rápidamente.

Reglas del gremio: la lealtad es el elemento más importante en una guerra de gremios. Incluso cuando los miembros están bajo constante escrutinio, las traiciones son comunes.

Oportunidades de promoción: avanzar en rango es a menudo más fácil en esta situación que cuando una ciudad tiene un único gremio. La guerra desgasta las filas de ambos gremios, por lo que las vacantes son comunes. Por supuesto, algunos ladrones intentan avanzar cambiando de bando y ofreciendo información al enemigo, pero esto es especialmente peligroso: nadie confía realmente en un traidor.

Beneficios: el beneficio principal para ambos bandos en una guerra de ladrones en curso es el armamento. Cada ladrón de la calle debe estar mejor armado que en tiempos de paz, o los beneficios de los trabajos nunca llegarán de vuelta a la casa del gremio. Los ladrones no sólo deben ocultar sus actividades de las fuerzas del orden, sino también de los miembros del gremio rival, que estará más que encantado de dar la alarma, arruinar un trabajo o incluso atacar si descubre a sus enemigos en plena faena.

Localizaciones: si los gremios están realmente separados, cada uno tiene el mismo tipo de bases que tendría normalmente. Sin embargo, si un único gremio de ladrones se ha dividido en dos facciones enfrentadas, la mayoría de los grupos surgidos establecerán su propias pequeñas bases secretas y refugios.

Objetivos: la mayoría de las facciones en una guerra de ladrones comparten un objetivo: eliminar a las otras facciones y convertirse en el único gremio de ladrones en la ciudad. A pesar de ello, las facciones pequeñas pueden desear simplemente sobrevivir, o una facción que esté perdiendo puede querer trasladarse a otra ciudad donde las ganancias sean más fáciles (por supuesto, este tipo de cambio de localización puede tener como resultado un conflicto con el gremio de ladrones de la nueva ciudad).

Conflictos: el principal conflicto al que se enfrenta cada gremio en esta situación son los gremios rivales, pero todas las presiones usuales siguen estando presentes. La fuerza del orden no se paraliza simplemente porque los ladrones se estén matando los unos a los otros, y los mercaderes y nobles siguen igual de preocupados por la protección de sus riquezas. Finalmente, un gremio de ladrones que se haya dividido una vez, es más que posible que lo haga de nuevo. El hecho de que tenga lugar una guerra de ladrones no es motivo suficiente como para que todos los miembros del gremio dejen a un lado rencillas y rivalidades.

Ideas: los personajes se encuentran aliados (a propósito o por las circunstancias) con una de las facciones en una guerra de ladrones. Esto, por supuesto, atrae los ataques de las otras facciones.

Los personajes pueden no darse cuenta de que hay más de una facción de ladrones en una ciudad. Cuando describan las costumbres de un ladrón a un miembro de un gremio rival pueden sin desearlo encender la mecha de una nueva batalla en la guerra de ladrones, y encontrarse ellos mismos en el fuego cruzado.

Un personaje que comienza su carrera puede decidir adoptar la vida de un aventurero después de que sus mentores se encuentren en el bando perdedor de una guerra de ladrones.

Un gremio basado en monstruos

Los gremios de ladrones operan desde las sombras, y sus líderes raramente ven la luz del día. Esto hace que el liderazgo de un gremio sea el vehículo perfecto para que un espectro (o cualquier otro monstruo que desee tener influencia sobre los habitantes de la ciudad) alcance sus objetivos. Otra clase de gremio es el dominado por miembros de una raza humanoide. Como todos los gremios, los gremios basados en monstruos normalmente adoptan las características de sus miembros.

Organización: un gremio dominado por un determinado tipo racial o de monstruo tiene o bien una estructura de gremio tradicional o una que refleja la sociedad de las criaturas implicadas. Por ejemplo, un gremio de ladrones dominado por enanos estará organizado en "clanes" con líderes hereditarios. Por su parte, un gremio de ladrones dirigido por azotantes puede basarse en esclavos cautivados y tener a un a cerebro anciano ilícido como maestro del gremio.

Reglas del gremio: las actividades que se enfatizan o que se prohíben en un gremio de este tipo reflejan la naturaleza de los miembros dominantes y los motivos ulteriores (si es que los hay) de sus líderes.

Oportunidades de promoción: como en la mayoría de los otros gremios, ascender en rango requiere impresionar a los líderes. Qué implica esto exactamente depende de los objetivos de las criaturas implicadas.

Beneficios: los beneficios básicos de este gremio son las inusuales aptitudes de sus miembros. Las sombras, por ejemplo, son completamente silenciosas, por lo que pueden deslizarse dentro de prácticamente cualquier edificio y escuchar a escondidas (dejan, sin embargo, los robos reales a los otros miembros del gremio, ya que no pueden coger objetos sólidos). Un gremio de ladrones compuesto sólo de kóbolds puede tener un cierto número de hechiceros entre sus filas, y un gremio de elfos realizará sus movimientos políticos con la paciencia de unos ladrones que pueden permitirse vigilar un lugar durante décadas.

Localizaciones: debido a que pocas ciudades tienen una gran población de criaturas inusuales, los líderes de un gremio de ladrones basado en monstruos dedican muchos esfuerzos a proporcionar un refugio seguro donde los miembros puedan vivir cuando no estén robando. Muchos monstruos prefieren localizaciones subterráneas, aunque cualquier lugar secreto sirve. Algunas criaturas (los doppelgänger, por ejemplo) no necesitan ningún tipo especial de guarida porque la ocultación es parte de su naturaleza. Por su parte, un gremio dominado por una única raza normalmente tiene localizaciones que encajen con la herencia de sus miembros. Los gremios de medianos, por ejemplo, son más móviles que sus contrapartidas tradicionales, por lo que sus líderes con frecuencia camuflan el cuartel general del gremio en una caravana mercantil.

Objetivos: la mayoría de los gremios de ladrones basados en monstruos tienen los mismos objetivos que sus contra-

partidas centradas en humanos: conseguir riquezas, evitar ser descubiertos y aumentar la fuerza de sus miembros. A veces, sin embargo, un gremio es tan sólo parte de algún esfuerzo mayor. Por ejemplo, formar un gremio de hombres rata ladrones puede ser el primer paso de un oscuro plan para infectar con la licantropía a una ciudad entera.

Conflictos: un gremio basado en monstruos se enfrenta a un gran peligro si su verdadera naturaleza es revelada. Mientras que un gremio de ladrones activo es una molestia para los líderes de la ciudad, un gremio de ladrones dirigido por un contemplador es una grave amenaza, incluso si el gremio en sí mismo no es tan poderoso como uno tradicional.

Por otra parte, un gremio dominado por una única raza se enfrenta a presiones por parte de los enemigos de esa raza. Un gremio de ladrones basado en los drow, por ejemplo, puede encontrarse acosado por drañas disfrazadas mágicamente, deseosas de matar a todos los drow que puedan encontrar.

Ideas: los personajes han recibido varios trabajos lucrativos del gremio de ladrones local, sólo para descubrir que está dirigido por un clan de vampiros. Ahora deben cambiar las tornas en el gremio antes de que acaben convertidos en almuerzo.

Personajes que se han enfrentado con monstruos al aire libre pueden descubrir que sus oponentes han estado recibiendo ayuda de una ciudad cercana. La investigación revelará la verdad sobre los líderes del gremio de ladrones.

Un PJ monstruo ha aprendido a interactuar mejor con las razas "civilizadas" operando como agente de un gremio de ladrones basado en monstruos.

Restos de gremios y nuevos gremios

A veces las fuerzas del orden ganan. Dirigir un gremio de ladrones es una operación de alto riesgo, y hay ocasiones en que no tiene éxito. Pero incluso si las autoridades logran acabar con un gremio de ladrones, un pequeño resto de él permanece libre. En aquellos raros casos en los que la destrucción es total, alguien de fuera de la ciudad puede finalmente introducirse en ella para crear un nuevo gremio.

Organización: los restos y los nuevos gremios normalmente consisten en un líder con tantos seguidores como pueda dirigir personalmente. Estos pequeños gremios raramente trabajan en más de uno o dos proyectos al tiempo, y muchos robos implican a todos los miembros. Dependiendo de cómo se formara el gremio, éste puede tener o no una especialidad criminal. Si sólo los ladrones con buenas coberturas sobrevivieron a la purga, los restos del gremio pueden centrarse exclusivamente en el espionaje y el tráfico de información. Los miembros de un gremio completamente nuevo, por su parte, pueden tener un rango de habilidades más o menos aleatorio e intentar una variedad de delitos diferente.

Reglas del gremio: los restos y los nuevos gremios son en general más permisivos que sus contrapartidas mejor establecidas. Sin embargo, sus reglas son globalmente similares a las de gremios establecidos que realicen los mismos tipos de trabajos.

Oportunidades de mejora: en un gremio pequeño, un liderazgo adicional sólo es bienvenido cuando el número de miembros aumenta lo suficiente como para permitirlo. Más aún, aquellos que reclutan agresivamente a nuevos miembros son los mejores candidatos para la promoción.

Beneficios: estos gremios carecen de muchos de los recursos que tienen los gremios establecidos. Sus líderes no son ricos, no tienen extensos contactos en la comunidad y no disponen de personal para llevar a cabo grandes golpes. Pero a veces el pequeño tamaño es un beneficio: los grupos pequeños tienen más fácil que los grandes el esconderse, y la confianza surge más fácilmente cuando los líderes conocen personalmente a cada miembro del gremio.

Localizaciones: un gremio nuevo normalmente no puede permitirse un cuartel general secreto, por lo que los miembros con frecuencia se reúnen en su lugar en una taberna, una residencia privada o un edificio abandonado. Según va creciendo el gremio, su líder emplea algunos esfuerzos en adquirir y equipar una guarida adecuada. Los restos de un gremio pueden todavía tener acceso a todas las estructuras que tenía el anterior gremio, aunque sus miembros deben tener cuidado en su utilización, ya que muchas de las viejas guaridas ya no son tan secretas como lo fueron antes.

Objetivos: reclutar a nuevos miembros es el objetivo principal para los restos y los nuevos gremios. Ya que son demasiado pequeños como para utilizar tácticas de reclutamiento del tipo "únete a nosotros o muere" de manera efectiva, muchos ofrecen incentivos de algún tipo. Típicamente, el líder de este tipo de gremio reduce el porcentaje exigido del botín para hacer la afiliación más atractiva, y después lo va aumentando según aumentan las filas del gremio. Algunos también ofrecen su ayuda para los trabajos de independientes con experiencia. La ayuda del gremio le granjea una porción del botín, extiende la noticia de su existencia entre la comunidad de los bajos fondos y puede incluso convencer al independiente para unirse.

Un gremio pequeño gasta el dinero que gana en comprar influencia y favores de las fuerzas del orden y del sistema de justicia. Más que construir una inmensa fortaleza subterránea, sus líderes sobornan a los sargentos de la guardia y pagan por la información necesaria para chantajear a los jueces. El dinero gastado en estos esfuerzos asegura que una ofensiva de la guardia de la ciudad no acabará con todos los miembros del gremio entre rejas.

Conflictos: los restos y los nuevos gremios tienen que luchar con todas sus fuerzas contra las fuerzas del orden sólo para mantener las cabezas de sus miembros lejos de la horca. Los miembros del gremio pueden acabar enfrentándose a los ladrones independientes de la ciudad, que ven a un grupo organizado como una competencia no deseada. Todavía peor, los conflictos personales entre los fundadores tienden a destruir más gremios nuevos que el guardia de la ciudad más entusiasta.

Ideas: los personajes deseosos de labrarse una reputación pueden intentar fundar un nuevo gremio de ladrones en una ciudad que está temporalmente sin ninguno. Alternativamente, los líderes de la ciudad pueden contratarles para acabar con un gremio de ladrones que está creciendo rápidamente.

Cuando el gremio de ladrones en una ciudad importante es aplastado, algunos de sus secretos mueren con él. Los personajes en busca de respuestas a un problema particularmente irritante o desconcertante pueden tener que encontrar a los restos del gremio de ladrones y sacarles la verdad a sus miembros, de un modo o de otro.

Un personaje nuevo es el único superviviente del gremio local. Ahora está huyendo de la ley y mirando siempre a su espalda.

ESCUELAS DE BARDOS

Aunque un gremio de ladrones suele mantener su influjo dentro de los muros de una sola ciudad, los bardos con frecuencia forman organizaciones que trascienden las fronteras locales y nacionales. Algunas de estas escuelas de bardos establecen centros de aprendizaje en las principales ciudades para que los bardos experimentados puedan transmitir sus conocimientos a los estudiantes interesados en un entorno formal y académico. Las escuelas organizadas de un modo más libre prefieren una simple relación maestro-aprendiz para comunicar los conocimientos. Sea cual sea el formato, las escuelas permiten a los bardos interesados en una determinada área de estudio discutir nuevos asuntos, debatir temas controvertidos y desvelar nuevos descubrimientos.

Por supuesto, no todo bardo es miembro de una escuela, y ninguna escuela restringe su acceso sólo a bardos. Sin embargo muchos bardos reciben al menos el entrenamiento inicial de alguien afiliado con una escuela, y los bardos forman el *corpus* gobernante de la mayoría de las escuelas.

El Colegio de la sabiduría concrecente

Esta escuela de bardos, una de las más grandes que existen, se centra en la adquisición de sabiduría oculta, especialmente de tipo histórico o mágico. Sus miembros recorren ávidamente las páginas de tomos polvorientos, buscando revelar secretos de sociedades largo tiempo perdidas, extraños rituales mágicos y otros asuntos extraños.

Área de estudio: la sabiduría histórica y la mágica son el pan y la sal de esta escuela. Muchos de los mayores historiadores del mundo son al menos miembros adjuntos, y varios poderosos magos se han unido al colegio para obtener acceso a sus textos de magia. El estudio de la historia tiene lugar aquí bajo un enfoque arqueológico, y los miembros se centran en entender los lenguajes, arquitectura, rituales y líderes de civilizaciones perdidas.

Organización: un consejo de tres administradores dirige esta escuela. Cada uno ha sido miembro al menos durante diez años, y ha abarcado al menos tres campos de estudio durante ese periodo. Estos tres miembros ya no realizan investigación activa, y en su lugar revisan los descubrimientos de otros, distribuyen informes y mantienen el listado de miembros.

Actividades: cada miembro elige un área de saber (como "el Segundo imperio de Quirtaia" o "la magia mortal de Vordhavian") como especialidad tras entrar en el colegio, aunque puede cambiar esta elección una vez al año. El administrador actualiza la lista de miembros y especialidades anualmente, y hace circular este documento, llamado "anuario", entre los miembros.



Todos los descubrimientos significativos de los miembros, desde nuevos descubrimientos hasta los resultados de estudios de largos años, se hacen llegar a los colegas que tienen especialidades conexas. Así, un sabio concrecente que se especialice en historia de Kreidikan puede recibir notas de campo de una expedición a unas ruinas de Kreidikan descubiertas recientemente, una traducción de un poema que menciona a un rey hechicero de Kreidikan, y un fragmento del conjuro *surtidor de sangre* que los magos de Kreidikan utilizaban asiduamente, todo en el mismo mes. Quién recibe exactamente los resultados de una investigación especialmente importante es, sin embargo, tema de un agrio debate, ya que algunos investigadores se enfadan porque no reciben copias de estudios que piensan serían vitales para sus estudios. El colegio tienen además una estricta política que prohíbe compartir los resultados de las investigaciones con nadie externo a la escuela. Siglos atrás, esta política de "nadie no instruido" causó una división en la organización que condujo a la formación de la Liga de los tejedores de historias (ver más adelante).

Distintivos: "Hasta que acumulemos el infinito" es el lema del colegio. Los sabios concrecentes llevan ropas negras con bandas rojas en la parte superior de las mangas.

Admisión: los candidatos deben pasar una serie de exámenes para obtener la admisión. Cada prueba es única, formada por cuestiones planteadas por colegiados con especialidades similares a la que el candidato ha solicitado. Debido a que los que contribuyen a la prueba tienden a estar ampliamente diseminados, el colegio puede necesitar meses para preparar un examen, e incluso más para que los examinadores lo corrijan. Los que aportan las preguntas de examen tienen autoridad absoluta para admitir al candidato, y se sabe de algunos colegiados mezquinos que han creado preguntas de dificultad inimaginable para mantener a la sangre joven fuera de sus disciplinas favoritas.

Aprobar un examen normal requiere un saber específico en la especialidad propia. Un solicitante debe superar tres pruebas consecutivas de habilidad: Saber (arcano) (CD 25), Saber (historia) (CD 25), y o bien Saber (arquitectura) o Saber (geografía) (CD 15). Además, el candidato debe ser capaz de leer y escribir al menos una lengua oscura. Se permiten nuevos intentos, pero sólo solicitando una especialidad diferente.

La tarifa para un miembro inicial es de 500 po, que se emplea en pagar la creación y corrección de la prueba.

Beneficios de los miembros: la mayor ventaja de ser miembro de este colegio es el acceso a los volúmenes que se compilan cada año con las investigaciones de sus miembros. Salvo que se hayan granjeado algunos enemigos entre sus colegas, los miembros pueden contar con recibir por adelantado información sobre cualquier descubrimiento realizado en sus campos.

Los miembros con preguntas específicas también tienen el derecho de acudir a miembros de fuera de su propia especialidad en busca de información. Responder a este tipo de pregunta, sin embargo, raramente tiene una prioridad alta, sobre todo si no se da ninguna razón para la petición.

Cuotas: la cuota anual es de 250 po, pero los colegiados en activo gastan mucho más que esto en sus investigaciones, correspondencia con otros miembros y esporádicas reuniones regionales.

Relaciones: el Colegio de la sabiduría concrescente mantiene una rivalidad amistosa con el Colegio de estudios arcanobiológicos, y una no tan amistosa con la Liga de los tejedores de historias. Además, los sabios concrescentes hacen el vacío a los magos que "sólo quieren copiar los conjuros de nuestros libros, no aprender algo".

La Liga de los tejedores de historias

Hace siglos, algunos miembros del Colegio de la sabiduría concrescente se opusieron en términos filosóficos al acercamiento secretista al conocimiento que la organización tenía. Su deseo de compartir información con personas ajenas partió literalmente el colegio en dos. Los miembros insatisfechos formaron la Liga de los tejedores de historias, una escuela dedicada al libre flujo de la información. Desde esa época, los miembros de la escuela han afinado sus habilidades interpretativas y han ido más allá de los estudios históricos y arcanos de los que son partidarios los sabios concrescentes. Muchos tejedores de historias son bardos, pero a veces los lanzadores de conjuros arcanos también son bienvenidos, especialmente si son miembros de la clase de prestigio virtuoso.

Área de estudio: la Liga de los tejedores de historias recoge todo fragmento de sabiduría imaginable. No tan académicos como los sabios concrescentes, los tejedores de historias estudian temas prácticos, como las tradiciones cotidianas de varias culturas.

Organización: la Liga de los tejedores de historias está basada en una relación maestro-aprendiz. Los nuevos estudiantes aprenden la sabiduría de sus maestros y finalmente se convierten ellos mismos en maestros. Los maestros de cada región se reúnen una o dos veces al año y toman cualquier decisión necesaria votando por mayoría simple (normalmente no hay muchos asuntos urgentes, porque los miembros de la Liga tienden a no implicarse en política). Una vez que esa parte ha terminado, llegan otros miembros invitados y la reunión se transforma en una gran demostración de intercambio de relatos. Como norma de cortesía, se espera de cada miembro que acuda que comparta (mediante un relato) cualquier nuevo saber descubierto desde la última reunión. Mantener secretos va en contra del código de conducta de la Liga, pero el único castigo por hacer esto es una falta de historias que contar en el encuentro regional. Los tejedores de historias secretistas o problemáticos raramente son expulsados de la Liga: simplemente no reciben invitaciones para las reuniones siguientes, y el resto de la escuela aprende a ignorarlos.

Actividades: los miembros pasan el tiempo recolectando todo tipo de saberes. Más que basarse en informes académicos para dispersarlo, la Liga introduce sus saberes en relatos históricos o ficticios. Cualquier miembro es libre de especia-



lizarse si así lo desea, pero puede cambiar de especialidad cada vez que lo desee.

Distintivos: el lema de la Liga es "el corazón del relato está en el modo de contarlo". Los tejedores de historias no llevan trajes distintivos, pero muchos añaden una borla azul y blanca a sus vestidos.

Admisión: debido a que la Liga de los tejedores de historias no es más que una serie de cadenas de maestros y aprendices, el único requisito previo para ser miembro es conseguir un mentor que sea miembro de la Liga. Para lograr esto, el candidato debe contar al mentor en perspectiva tres cuentos, realizando una prueba con éxito de Interpretar (CD 25) para cada uno. Una historia debe ser sobre el candidato, otra sobre un extraño, y la tercera sobre un amigo del candidato. Elegir relatos especialmente adecuados para el oyente (a discreción del DM) proporciona un bonificador +2 de circunstancia en la prueba. Un candidato que no logre impresionar a un mentor puede intentarlo de nuevo con otro si así lo desea.

Una vez que el candidato es aceptado, el aprendizaje se produce enteramente al antojo del mentor. El proceso normalmente dura varios meses e incluye aprender nuevos relatos y técnicas de interpretación. El aprendiz obtiene el título de "Maestro tejedor de historias" a discreción del mentor. Sólo un tejedor de historias que ha sido maestro durante al menos cinco años puede aceptar aprendices.

Beneficios de los miembros: el mayor beneficio de ser miembro es el acceso al tesoro oculto de sabiduría del colegio. Está a disposición de cualquiera, porque los tejedores de historias lo que más aprecian es intercambiar historias de tierras lejanas, enigmas arcanos y criaturas misteriosas. A diferencia de sus rivales académicos, sin embargo, los tejedores

de historias carecen de cualquier medio organizado de catalogar su sabiduría. Por ello, la consulta de un aprendiz sobre un objeto particular puede desencadenar el siguiente tipo de respuesta: "Hace algunos años, alguien en la reunión del norte mencionó una estatua de jade de ese tipo, pero no puedo recordar quién fue. Probablemente Kardaluis, en los alrededores de Baselton, pueda recordar quién contó esa historia...".

Los tejedores de historias suelen viajar más que sus contrapartidas académicas, dedicándose a intercambiar relatos con entusiasmo y a proporcionar ayuda a sus colegas de escuela, reconociéndose por la borla azul y blanca que llevan. Los posaderos astutos también buscan las borlas, y muchos ofrecen descuentos a los tejedores de historias que estén dispuestos a compartir historias junto al fuego.

Cuotas: la Liga de los tejedores de historias no tiene cuota de admisión oficial. Sin embargo, se sabe de mentores que han dejado caer que un regalo adecuadamente caro acelera el proceso de admisión.

Relaciones: los tejedores de historias hablan con desdén de los sabios concrescentes por querer "mantener los objetos más interesantes del mundo encerrados para su pequeño club privado". Debido a que viajan mucho, los tejedores de historias son normalmente cordiales con los miembros de la Liga de la bota y el sendero. Además, les encanta interrogar a los aventureros sobre los peligros a los que se han enfrentado.

El Colegio de estudios arcanobiológicos

A diferencia de la Liga de los tejedores de historias, el Colegio de estudios arcanobiológicos tiene un objetivo muy determinado: el estudio de los monstruos que habitan las vastas espesuras del mundo. Sea trabajando desde los confines de sus laboratorios o desde la extensión de los territorios inexplorados, los arcanobiólogos están determinados a aprender todo lo que puedan de las más extrañas criaturas que el mundo tenga que ofrecer.

Área de estudio: aunque esta escuela considera a cualquier monstruo no humanoide digno de estudio, cada miembro tiende a especializarse o bien en un tipo de criaturas (como las nagas o las esfinges) o en uno de los aspectos de los monstruos en general (como la anatomía interna o la selección de guarida). Algunos arcanobiólogos pasan su tiempo en el laboratorio, diseccionando especímenes y criando criaturas en cautividad. Otros salen al campo para seguir y observar a las criaturas en sus hábitats naturales.

Organización: el Colegio de estudios arcanobiológicos consiste en muchas escuelas, cada una dedicada a una especialidad particular, pero divididas sin ton ni son. Algunas escuelas se centran en todos los aspectos de un cierto tipo de criatura, mientras que otras estudian los comportamientos comunes a muchas criaturas. Por ello, dos investigadores diferentes, uno de la escuela de las quimeras y otro de la escuela de la reproducción, pueden tener razones para observar la guardia de una quimera madre.

Doce rectores intentan poner sentido a las docenas de escuelas de este colegio. Estos antiguos investigadores administran los exámenes de entrada al colegio, deciden sobre la promoción y los traslados, y buscan fondos de nobles y reyes para continuar la investigación. La rotación de rectores es muy alta, ya que después de unos pocos años de administración, la mayoría están ansiosos por volver a sus laboratorios y sus refugios en el campo.

Actividades: a diferencia de muchas de las otras escuelas, el Colegio de estudios arcanobiológicos solicita activamente trabajo de los nobles y gobernantes que deseen saber más sobre las criaturas de sus tierras. Por ejemplo, un noble puede querer saber cómo alejar a los dragos del bosque cercano sin provocar su ira, o por qué el ganado en el valle del Sur sigue desapareciendo. Los rectores presentan estas peticiones, negocian el pago y entonces asignan a arcanobiólogos de la especialidad apropiada para que realicen el trabajo. La mayoría de los arcanobiólogos reciben de este modo al menos un proyecto al año.

Distintivos: el lema de la escuela es "Conocerlos es conocerlos", aunque la mayoría de los miembros del colegio tendrán dificultades para recordarlo. Un arcanobiólogo es probable que lleve un brazalete de bronce adornado con algunas escamas, una pluma o un pedazo de piel de la criatura que estudia.

Admisión: para ser aceptado en el colegio, un candidato debe superar un examen escrito que cubre ampliamente el tema pero que no profundiza en detalles. Una prueba con éxito de Saber (naturaleza) (CD 20) aprueba el examen. Se pide una tarifa de 250 po para presentarse a la prueba, que se realiza una vez al año en primavera. Un nuevo arcanobiólogo puede trabajar bajo las órdenes de un mentor durante los dos primeros años si así lo desea.

Beneficios de los miembros: tal y como con muchas otras escuelas, el beneficio principal está en el saber que se ha recolectado. Los colegiados son normalmente comunicativos con sus descubrimientos, pero muy puristas en la atribución adecuada. Si Orized el Joven fue el primero en observar cómo los dragones afilaban sus garras, se considera una ruptura del protocolo no mencionar su nombre cuando se discute el tema. A veces emergen rivalidades entre dos arcanobiólogos que se atribuyen el mismo descubrimiento, siendo éste otro problema que deben resolver los rectores.

Cuotas: cada miembro debe pagar una cuota anual de 500 po.

Relaciones: en general, los arcanobiólogos se llevan bien con los miembros de otros colegios académicos, como los del Colegio de la sabiduría concrescente o el Conservatorio del acorde inefable. Las criaturas inteligentes que son objetivo del estudio de un arcanobiólogo reaccionan con actitudes que van desde la sorpresa hasta la animadversión. Por ejemplo, los fasmus encuentran halagadora la atención, mientras que las lamias quieren "diseccionar a los diseccionadores".

La Orden de los lamentadores

Los miembros de esta escuela estudian la muerte: cómo se prepara la gente para ella, qué ocurre en el momento en el que sobreviene y cómo se entristecen después los supervivientes. Algunos lamentadores son observadores pasivos, esperando su oportunidad de estudiar el mayor misterio de la vida. Otros realizan una investigación más activa, acelerando el final de aquellos a los que van a estudiar. Comprensiblemente, este tipo de lamentadores ha dado a toda la escuela una reputación nefasta.

Área de estudio: esta escuela comenzó como una de música, dedicada a la creación e interpretación de música funeral. Sus miembros eran buscados en muchas tierras para proporcionar cantos fúnebres y elegías para funerales. Finalmente, los lamentadores comenzaron a estudiar la naturaleza de la muerte en sí misma, esperando que una mayor comprensión les proporcionaría más inspiración para su música.

Con el tiempo, sin embargo, estos estudios eclipsaron el aspecto musical de la escuela. A causa de esto, algunos de los miembros actuales de la orden no tienen habilidad musical alguna.

Organización: debido a la enorme desconfianza de los ajenos a la orden, los lamentadores mantienen la identidad de sus líderes en secreto. Una figura entre sombras llamada el Señor de las mortajas dirige la escuela. Varios Señores de las cenizas regionales proporcionan ayuda difundiendo las noticias, trabajos y nuevas canciones entre los miembros locales. Informando a los Señores de las cenizas hay otros cuatro niveles de lamentadores. De mayor a menor importancia, son los Dadores de misericordia, Amortajadores, Planidores y Confortadores. Estos rangos importan sólo para las tareas

asignadas por un lamentador de mayor importancia (ver más abajo). Cada Señor de las cenizas también tiene varios subalternos que reciben los encargos de elegías y cantos fúnebres para clientes acaudalados. Estas peticiones son pasadas a lamentadores individuales, que negocian el pago por su cuenta.

Actividades: los miembros de la escuela pueden elegir los estudios que deseen. La mayoría de los lamentadores están profundamente interesados en cómo reaccionan las personas en el momento de la muerte, y cómo afecta la muerte de esa persona a amigos, familiares, colegas y enemigos. Por ello, los lamentadores recorren grandes distancias para estar presentes cuando alguien notable fallece, y muchos están ansiosos por acompañar a soldados, aventureros y otros que se enfrentan a la muerte en su día a día. Algunos lamentadores llegan tan lejos como para traicionar o envenenar a alguien tan sólo para observar el momento de la muerte. Otros buscan apartar el velo de la muerte en busca de la inmortalidad o el modo de hacer volver a alguien muy querido.

Distintivos: el lema de la Orden de los lamentadores es simple: "Observamos".

Admisión: para unirse a los lamentadores, un personaje debe aprobar uno de tres exámenes. Para aprobar la Prueba de la consolación, que implica escribir y cantar un canto fúnebre original, el candidato debe realizar una prueba con éxito de Interpretar (CD 30). La Prueba de la palidez helada requiere que el candidato sobreviva a una inyección de veneno de draco sin ayuda mágica. Para superar la Prueba de la mirada interminable, que conlleva describir en detalle los efectos psicológicos de la muerte, el candidato necesita una prueba con éxito de Sanar (CD 30). Abundan los rumores sobre una cuarta prueba que requiere el asesinato de una figura pública, pero ningún lamentador ha admitido jamás que esta prueba exista. Realizar cada prueba cuesta 1.500 po. Se permiten nuevos intentos sin límite, al mismo precio.

Beneficios de los miembros: los lamentadores tienen acceso a las reliquias de la organización y a su sabiduría sobre la muerte, incluyendo un grupo de conjuros y objetos mágicos increíblemente letales. También tienen acceso a varios venenos y magia nigromántica. Todos los miembros son en-

trenados en el uso de venenos, por lo que nunca se envenenan accidentalmente (ver la sección sobre Veneno en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Los miembros de la escuela no escatiman esfuerzos para revivir a un compañero que haya muerto por accidente o desventura, para que otros puedan aprender de la experiencia de su colega con la muerte.

Cuotas: los lamentadores deben ceder a la escuela el 20% de sus ingresos por las canciones encargadas. Además, cada lamentador recibe a veces un encargo de un miembro de mayor rango. Esto puede ser tan inocuo como componer una canción o tan siniestro como realizar un asesinato. Llevar a cabo el encargo con éxito le proporciona al lamentador la promoción en las filas de la escuela y una paga por parte del lamentador mayor; un fallo conlleva la expulsión.

Relaciones: la mayoría de las organizaciones mantienen a los lamentadores a cierta distancia. Esta escuela tiene lazos con los clérigos y nigromantes, por supuesto, y sus miembros con frecuencia saben cómo contactar con asesinos.

Los Vigilantes del crepúsculo venidero

Los miembros de esta escuela estudian una materia más bien esotérica: el Apocalipsis. Buscan signos de que el fin del mundo se acerca y estudian minuciosamente antiguas profecías en busca de maneras de prevenir una destrucción segura.

Área de estudio: los vigilantes comenzaron como grupos académicos que estudiaban los mitos de varias culturas en torno al fin del mundo. De ahí sus investigadores pasaron a examinar la destrucción de civilizaciones pasadas, el papel de las deidades en el fin del mundo y qué poderosa magia podría provocar una vasta destrucción.

Organización: existen quince rangos en la escuela de los Vigilantes del crepúsculo venidero (ver la barra lateral). Estos rangos raramente tienen obligaciones específicas asignadas; simplemente establecen una jerarquía y confieren un estatus. Los miembros promocionan sacando a la luz nueva sabiduría sobre el Apocalipsis o ayudando a evitar cataclismos. Una ciudadela en una remota montaña sirve como la base general de la organización en todo el mundo. Allí, un grupo de cinco miembros encapuchados conocido como Consejo supremo proporcionan una guía en los asuntos relevantes y determinan los temas de política. No obstante, debido a que la base general es tan remota, los vigilantes manejan los asuntos mundanos a nivel regional.

Actividades: los Vigilantes del crepúsculo venidero hacen algo más que estudiar cómo acabará el mundo; intentan activamente prevenir los sucesos potencialmente destructores de civilizaciones. Hace una década, un grupo de vigilantes destruyó la Llave de Churik-Va, que podía haber desatado un plaga de insectos extradimensionales devoradores de mundos. En la actualidad, hay un grupo de vigilantes estudiando antiguos pergaminos que hablan de "una ola insaciable de llamas negras", y otro está rastreando en busca de los once unicornios vampiros destinados a asesinar al último niño elfo.

Recientemente, se ha formado un grupo disidente secreto. Sus miembros creen que el Apocalipsis venidero traerá el renacimiento en medio de la ruina, por lo que buscan acelerar los cataclismos, en lugar de prevenirlos. Todo éxito en estos

Rangos de los Vigilantes del crepúsculo venidero

Los siguientes son los nombres de los rangos en la escuela de los Vigilantes del crepúsculo venidero. Están listados del más bajo al más alto.

Calma en medio de la tempestad
Prueba contra el caos
Sembrador de la nueva semilla
Guardián del día por venir
Vela en medio de las sombras
Contemplador del infinito
Pesadilla de la fatalidad
Portador del consuelo
Desmentidor del destino
Escudo frente a lo desconocido
Flor entre las ruinas
Anhelador del mañana
Caminante de la senda del misterio
Pastor de todo
Aquel que no cede

esfuerzos causará sin ninguna duda un cisma entre los miembros restantes.

Distintivos: el lema de los Vigilantes del crepúsculo venidero es "No se desatará". Los vigilantes tienden a ser secretistas, así que usan frases cifradas, lenguaje de signos y apretones de manos secretos para identificarse.

Admisión: los candidatos a miembros deben presentarse ante el Consejo supremo en su ciudadela de la montaña para ser probados. Encontrar el lugar ya es difícil, pero llegar hasta él también es un desafío, ya que las extensiones que lo rodean están llenas de monstruos y otros peligros. Aquellos que alcanzan la ciudadela deben pasar un examen oral en Saber arcano, historia, los planos o religión. Un prueba con éxito de Saber (CD 20) en la especialidad apropiada proporciona la admisión.

Beneficios de los miembros: se espera de todos los vigilantes que tomen parte activa en la defensa tanto de su región como del mundo en el Apocalipsis que vendrá. Esta causa común crea una camaradería inusual entre los colegas, por lo que incluso los miembros más recientes pueden esperar ayuda más allá del deber por parte de otro vigilante.

Los miembros también tienen acceso a un enorme compendio de sabiduría sobre el Apocalipsis. La adquisición de nuevos conocimientos permite la promoción en las filas, así como una magnífica remuneración.

Cuotas: cada vigilante paga una cuota de 1.000 po por año.

Relaciones: los Vigilantes del crepúsculo venidero tienen relaciones cordiales aunque distantes con la mayoría de las otras escuelas de bardos. Si la situación es urgente (y dado su tipo de trabajo, normalmente lo es) pueden llamar en su ayuda a cierto número de poderosos clérigos, magos y líderes políticos.

El Conservatorio del acorde inefable

Algunos bardos son intérpretes excepcionales, otros son grandes compositores. Los miembros de esta escuela son ambas cosas. Estudiantes de música de todas partes sueñan con estudiar en el Conservatorio del acorde inefable, del que se dice que sus profesores componen canciones demasiado conmovedoras como para ser tocadas y tocan notas demasiado melodiosas como para ser oídas.

Área de estudio: la composición de música y la interpretación son las pasiones gemelas de los miembros de esta escuela, entre cuyos miembros hay maestros de cada instrumento concebible y de cada estilo musical. Recientemente, la escuela también ha empezado a aceptar miembros que se especializan en el recitado de poemas épicos, aunque muchos de los músicos no consideran miembros "auténticos" a este tipo de intérpretes.

Organización: el Conservatorio del acorde inefable concede cinco rangos de maestría: trovador, juglar, musa, maestro y virtuoso. Los nuevos miembros entran en el nivel de trovador. Sin embargo, rápidamente descubren que los miembros del Conservatorio son muy conscientes del estatus cada cual, y casi todos consideran a los trovadores poco más que chusma callejera.

Ascender al siguiente nivel es tan sencillo como aprobar una audición ante miembros de un rango más alto del conservatorio. Una prueba con éxito de Interpretar al nivel apro-

piado (CD 30 para juglar, 35 para musa, 40 para maestro y 45 para virtuoso) proporciona la promoción a ese rango. Los miembros no pueden saltarse rangos, aunque no hay un tiempo mínimo que deban estar en un nivel antes de realizar la audición para el siguiente. Los miembros de la escuela pueden realizar una audición una vez al año en cada ciudad donde el Conservatorio mantenga un campus, por lo que el fallo en una de las pruebas de habilidad normalmente implica más práctica y un largo viaje.

Los miembros del Conservatorio que se han retirado de la composición y la interpretación activa actúan como instructores para los campus de las escuelas, a cambio de estipendios considerables.

Actividades: cada trovador debe estudiar tanto composición como interpretación. Un bardo que tenga mucho talento con el laúd pero que sea incapaz de componer sus propias canciones es puesto rápidamente de patitas en la calle, del mismo modo que un prodigio para la escritura de canciones que no pueda cantar como un ángel. La mayoría de los miembros descubren finalmente que los estudios de composición mejoran su manera de tocar y de cantar, y que las horas que pasan practicando para las interpretaciones a veces inspiran nuevas canciones.

Distintivos: el lema del Conservatorio es "en armonía con el ritmo primordial". Los miembros llevan ropas azul claro adornadas con un segundo color que refleja el rango: blanco para los trovadores, gris para los juglares, azul oscuro para las musas, plateado para los maestros y dorado para los virtuosos.

Admisión: cualquiera que pague las 100 po. de la cuota de admisión puede realizar una audición para entrar. Un prueba con éxito de Interpretar (CD 25) permite entrar al Conservatorio en el nivel de trovador. Los que fallen en la audición pueden intentarlo de nuevo tras un año.

Beneficios de los miembros: los miembros pueden alojarse gratis en cualquier campus del Conservatorio tanto tiempo como deseen. La mayoría utilizan este privilegio para ahorrar el precio de una habitación de la posada mientras estudian o colaboran con otros músicos. Además, prácticamente cada campus tiene una sala de conciertos que los miembros pueden reservar para sus actuaciones, nuevamente sin coste.

Los maestros y virtuosos tienen acceso a la colección de instrumentos mágicos del conservatorio, así como a su colección de odas y baladas famosas, y fragmentos de saber musical. Se rumorea que también tienen acceso a las "canciones arcanas", composiciones de poder y magia incomparable.

Cuotas: cada miembro que realice un concierto en una ciudad que tenga un campus del Conservatorio debe donar el 10% de lo recaudado a la escuela.

Relaciones: el Conservatorio del acorde inefable mantiene buenas relaciones con todas las otras escuelas de bardos. El público en general admira a los miembros del Conservatorio por sus habilidades interpretativas, aunque ciertos bardos errantes les consideran increíblemente altaneros.

La Liga de la bota y el sendero

Los miembros de esta escuela consideran cada camino como un aula y cada posada como un laboratorio. Amantes de viajar por su propia cuenta, acumulan poca sabiduría pero ven mucho del mundo, y de más allá del mundo también.

Área de estudio: cualquier cosa de interés para los viajeros interesa a la Liga. La escuela no ofrece estudios formales

Los descubridores y la Liga

La Liga de la bota y el sendero cuenta entre sus miembros con muchos descubridores reales. Algunos de los aventureros más legendarios del mundo contratan compañeros para sus expediciones poniendo ofertas de trabajo en los muros de las habitaciones comunes de los puestos de la Liga. Después de todo, cualquiera que se dirija más allá del fin del mundo debería llevar consigo a algunos viajeros curtidos. Un puesto típico de la Liga puede tener los siguientes anuncios:

- Viaje con Karil Minick a las cuevas de reflejos helados de Suskana. Se buscan guardias, exploradores, sanadores y arcanistas experimentados. Paga de 10 po/día + una parte del tesoro obtenido, una vez descontados. Reunión aquí a final del verano.
- Se busca: Ahn de Azath, perdida en alguna parte en la porción NO del sendero de las Plañideras. 5.000 po de recompensa.
- ¿Eres lo suficientemente valiente como para entrar en el Valle de Mostarek? Yo, Duncan Sameth, te ofrezco solamente tu justa porción de gloria y la oportunidad de que tu nombre aparezca en las epopeyas cantadas por juglares todavía por nacer. Reúnete conmigo aquí el 13 de Tiempo de la Grey.
- Subasta: los supervivientes de la expedición de Vinto Uredsky a Yezeli han vuelto. Los tesoros procedentes de esa maravillosa tierra serán subastados el 18 de Tiempo de la Grey, junto con el excedente del equipo de la expedición. Los lotes pueden examinarse al amanecer, empezando la subasta al mediodía.
- Descubridor en misión real busca guías y guardias para una exploración de un mes a un lugar no revelad. Paga excelente garantizada.

y académicos, pero sus miembros son guías y exploradores de renombre. Conocen, por ejemplo, las localizaciones de todas las cabinas de peaje, el mejor modo de cruzar el desierto de la Medianoche, y qué iglesia gobierna actualmente la provincia de Aramador.

Organización: debido a que sus miembros raramente permanecen en el mismo sitio durante mucho tiempo, la Liga de la bota y el sendero tiene poca organización formal y ningún liderazgo central. Prácticamente todas las ciudades de cualquier tamaño tienen un puesto de la Liga, donde los miembros pueden guardar informes de sus viajes, realizar investigaciones para futuras expediciones, o compartir bebidas e relatos de viajes. Un miembro veterano actúa como jefe del puesto en cada una de estas localizaciones. Si se produce una crisis que afecte a la totalidad de la escuela, tantos jefes de puesto como sea posible se reunirán en alguna parte y alcanzarán una solución por consenso.

Actividades: cada miembro de la liga debe ayudar a dirigir un puesto de la Liga durante un mes de cada año. El miembro de la Liga de más antigüedad de cada grupo de trabajo mensual actúa como jefe de puesto.

Cada miembro que dirige un puesto de la Liga debe redactar un informe describiendo sus viajes desde su última parada en un puesto. El informe debe incluir peligros, condiciones climatológicas, encuentros y cualquier otra información que pueda ser útil para otros viajeros.

A veces algunos miembros de la Liga se unen para llevar ante la justicia a cualquiera que lleve un tatuaje de la Liga (ver más abajo) pero que no sea realmente miembro. La Liga paga muy bien de sus propias arcas por este tipo de servicios, pero la mayoría de los miembros realizan estas labores incluso sin cobrar, para proteger la reputación de la Liga.

Distintivos: la Liga de la bota y el sendero no tiene lema, pero

cada uno de sus puestos tiene un símbolo con una bota roja. Este mismo símbolo también está presente como tatuaje en el antebrazo izquierdo de cada uno de los miem-

bro de la Liga. Aunque no es necesario llevar realmente botas rojas, la mayoría de los miembros lo hacen, poniendo adornos rojos en su calzado. Además de esto, cada miembro talla dos pequeñas muescas en la suela de cada bota, para dejar así un rastro distintivo.

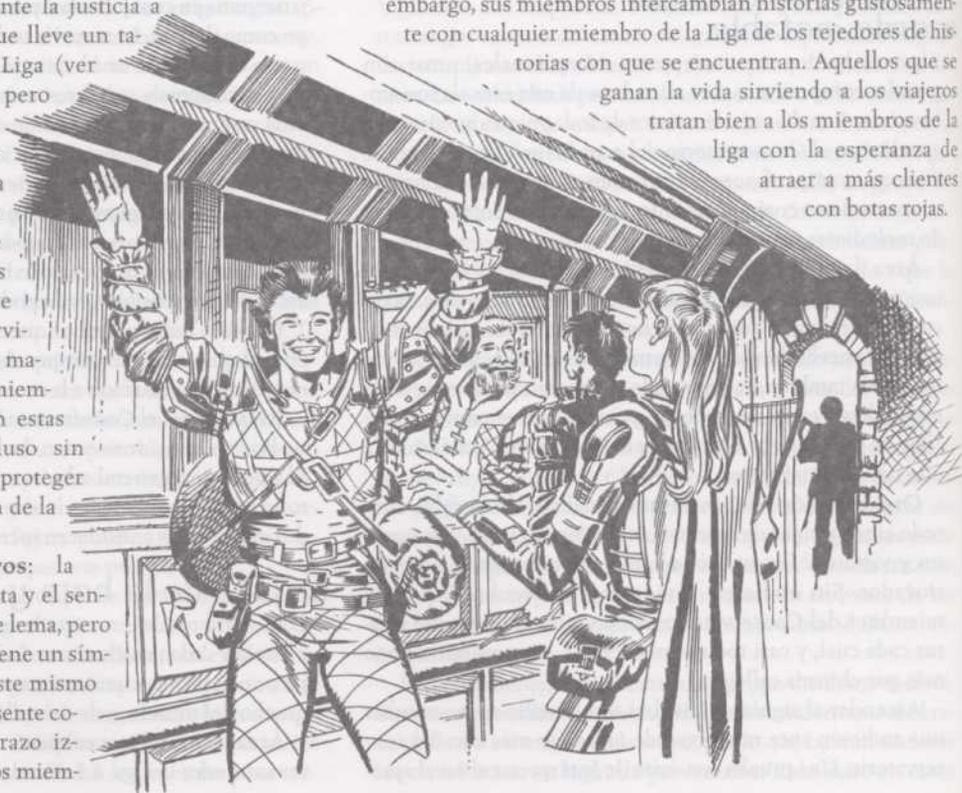
Admisión: para unirse a la Liga de la bota y el sendero, un aspirante a miembro debe presentar tres regalos, todos venidos de al menos 300 millas de distancia, a un jefe de puesto. Uno de ellos debe ser una caja de licor que valga al menos 250 po, otro debe ser un objeto de arte de no menos de 300 po, y el último debe ser un caballo de monta o de guerra. Si los tres regalos reúnen todos los requisitos, el candidato es tatuado con la bota roja y aceptado como miembro tras una desenfadada fiesta.

Beneficios de los miembros: el beneficio más significativo de ser miembro de la Liga de la bota y el sendero es el acceso a los informes de anteriores viajeros. La información de un puesto de la Liga sobre los peligros del viaje, monstruos y sucesos actuales no siempre está al día, por supuesto, pero cuando lo está es altamente fiable.

Cualquier miembro puede usar gratis los espartanos alojamientos de un puesto de la Liga. Muchos puestos de la Liga disponen de una tienda que vende a los que llevan el tatuaje rojo equipo de aventuras por un 20% menos que el precio actual y caballos a mitad de precio. Además, mercaderes y posaderos a lo largo de las rutas comerciales importantes ofrecen con frecuencia descuentos a los viajeros con botas rojas tatuadas, con la esperanza de una buena crítica en el siguiente grupo de informes de la Liga.

Cuotas: las cuotas son de 500 po al año, a pagar durante el mes de servicio del miembro en un puesto.

Relaciones: la mayoría del tiempo la Liga de la bota y el sendero tiene pocos tratos con otras escuelas de bardos. Sin embargo, sus miembros intercambian historias gustosamente con cualquier miembro de la Liga de los tejedores de historias con que se encuentran. Aquellos que se ganan la vida sirviendo a los viajeros tratan bien a los miembros de la liga con la esperanza de atraer a más clientes con botas rojas.



CAPÍTULO 5: EL MUNDO QUE TE RODEA Y TÚ

"El mundo es mi ostra. Lo que sucede es que todavía no sabe que ya he empeñado la perla".

—Lidda

Este capítulo explora el papel de bardos y pícaros en su mundo de campaña y sus relaciones con otros personajes. También se dan aquí explicaciones ampliadas de las opciones especiales de combate que estas dos clases utilizan.

EL PÍCARO

Los pícaros suelen tener una variedad de habilidades más amplia que cualquier otro personaje de una campaña. Esto les da una sorprendente flexibilidad en su desarrollo e infinitas maneras de contribuir al éxito de un grupo de aventureros.

Papel en la campaña

Algunos piensan que los pícaros son parias que viven en el margen de la sociedad. Aunque algunos pueden aparentarlo, nada más lejos de la verdad. De hecho, unas pocas culturas (como la de los medianos) honran abiertamente la mezcla de rapidez, astucia y suerte necesaria para una carrera con éxito como pícaro. Dejando este caso a un lado, cualquier aventurero aprende pronto a respetar por sí mismos a los colegas que demuestran ser muy buenos en lo que hacen; y la mayoría de los pícaros lo son.

En un mundo repleto de aventureros, un pícaro nunca estará falto de empleo. Siempre hay alguien que necesita que una trampa sea inutilizada, que una cerradura se abra o que un objeto sea recuperado de un lugar poco conveniente. Algunas de estas actividades pueden ser ilegales, pero un pícaro no tiene por qué operar al otro lado de la ley para llevar una buena vida. Por ejemplo, asesorar a clientes en como mantener su casa y bienes "a prueba de robos" puede ser bastante lucrativo. De hecho, un sorprendente número de pícaros acaban siendo alcaldes, senadores o consejeros de reyes. Estas carreras surgen de la capacidad característica de los pícaros para analizar una situación rápidamente y resolverla del modo más eficaz (aunque no necesariamente el más directo). Los pícaros también suelen mantener los ojos y oídos bien abiertos en busca de oportunidades, lo cual es otra buena cualidad para un líder.

Muchas de las habilidades clásicas de los pícaros les conducen especialmente bien al arte de gobernar. Los gobernantes necesitan Diplomacia para decir lo correcto en la ocasión adecuada, Interpretar para dar discursos conmovedores y persuasivos, Engañar e Intimidar para acobardar a la oposición, y Germanía para expresar más de lo que dicen realmente. Reunir información proporciona el tipo de nuevas

sobre la actualidad que un monarca necesita para mantener las bases de su poder; y Averiguar intenciones es inestimable para tratar con los líderes de otros grupos de poder, sean los maestros de los gremios locales o embajadores extranjeros. Leer los Labios, Descifrar escritura y Usar objeto mágico pueden revelar información que otros creen a salvo, mientras que Falsificar, utilizada con moderación puede proporcionar las autorizaciones necesarias o sacar a la luz las credenciales falsas de otros. Un pícaro que elija concentrarse en este tipo de habilidades de interacción puede embarcarse en la ruta hacia el dinero y el poder sin llegar siquiera a pisar un dungeon.

Se dice, sin embargo, que es en los dungeons donde los talentos de un pícaro brillan con luz propia. Buscar e Inutilizar mecanismo le permiten encontrar e inutilizar trampas antes de que su grupo se estrelle contra ellas. Avistar y Escuchar le proporcionan una advertencia cuando hay guardias cerca, y Moverse sigilosamente y Esconderse le aseguran que no se percaten de su presencia. Abrir cerraduras le lleva al interior de los lugares que otros desean mantener seguros, y Hurtar le permite recuperar objetos de personas reticentes a entregarlos. Equilibrio, Tregar, Nadar, Saltar y Uso de cuerdas aseguran que el pícaro pueda llegar prácticamente a cualquier parte, mientras que Escapismo y Piruetas le ayudan a salir de situaciones comprometidas.

El hecho de que la supervivencia del grupo pueda depender de sus talentos es una pesada carga de responsabilidad sobre el pícaro. Debe ser independiente mientras esté explorando adelantado, pero mantener en mente los intereses del grupo. Debe permanecer ojo avizor durante el combate para sacar provecho de las oportunidades de atacar furtivamente. Y, finalmente, debe utilizar sus habilidades interpersonales cuando sea necesario persuadir a los PNJs para que cooperen. Cuando un pícaro se toma estas responsabilidades en serio, sus compañeros aprenden a confiar plenamente en él. A veces esta confianza alcanza también a otros aspectos de la vida aventurera, y el pícaro termina como líder del grupo (situación que sucede más a menudo de lo que uno podría esperar). Un pícaro avaricioso o egoísta, por el contrario, es poco probable que se convierta en líder. Si un pícaro se niega a llevar su parte de carga, pone objeciones a explorar para el grupo, se sitúa en la retaguardia en combate o es atrapado ocultando objetos de valor de los que no habló a sus camaradas, estos no se fiarán ni un pelo de él. Y si esos objetos de valor ocultos resultan ser objetos robados del grupo, puede descubrir lo frágil que ese pelo puede ser.

En resumen, cualquier aventurero con suficiente cerebro como para mantener sus orejas bien separadas sabe lo valioso que puede ser un pícaro, especialmente uno que se haya ganado su lugar en el grupo. O, como dijo el Maestro Nuth, un pícaro legendario por sus audaces proezas, "Los guerreros, bárbaros y monjes ven el combate como el camino obvio para resolver una situación, porque eso es lo que hacen mejor. Los clérigos, paladines y druidas (y, en menor medida, los exploradores) siempre intentan poner la causa a la que sirven por encima de los intereses del grupo. Los magos recurren de forma natural al lanzamiento de conjuros cuando dudan, mientras que los bardos y hechiceros a veces vacilan entre la negociación y el lanzamiento de conjuros. Tu papel, joven pícaro, es contemplar la situación en su conjunto, prever

contingencias y golpear en el momento adecuado. Así lograrás prosperar".

Papel en el juego

Con sus ataques furtivos y su armadura ligera, un pícaro inflige un daño considerable en la situación adecuada, pero puede sufrir heridas graves si un enemigo le coge con la guardia baja. A diferencia de los personajes orientados hacia el combate, no puede simplemente golpear a sus enemigos con la esperanza de que podrá abrirse camino a través de sus defensas antes de que ellos penetren las suyas. En lugar de eso debe tener un plan preparado para maximizar sus resultados. Si establecemos que la lucha de un guerrero con un enemigo es similar a las damas, entonces diremos que la aproximación del pícaro es más parecida al ajedrez: maniobrar en lugar de atacar directamente proporciona el éxito.

Esta sección ofrece algunas sugerencias sobre estrategia y unas pocas tácticas específicas para ayudar a los pícaros a sacar el máximo provecho de sus opciones de combate. Los ocho axiomas aquí listados son conocidos colectivamente como las Leyes de Nuth.

1.ª Ley de Nuth: desarrolla un fino sentido de cuándo debes actuar con cautela y cuándo aceptar un riesgo calculado (e intenta que todos tus riesgos sean calculados). Planear con antelación y tener en cuenta las posibilidades te ayuda a evitar muchas sorpresas desagradables.

2.ª Ley de Nuth: no seas el primero en entrar en combate contra enemigos múltiples, lo último que deseas es que te rodeen. Aunque a veces tengas la oportunidad de actuar antes que nadie, resiste el impulso de cargar. Deja que los guerreros, bárbaros y monjes se enzarcen primero en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo, para que así puedas ver cuáles son las posiciones idóneas para flanquear. Tras esto simplemente deslízate haciendo piruetas y lanza tu ataque furtivo. Si esto no acaba con tu enemigo, aléjate haciendo piruetas de nuevo si es necesario (ten por seguro que no quieres que te flanqueen a ti). Durante el resto de la batalla límitate a mantenerte en movimiento y a situarte en posiciones de flanqueo para hacer diana con tus ataques furtivos. Retrasar tu acción hasta que tu enemigo ha gastado su ataque de oportunidad contra un oponente con mejor armadura también es una sabia decisión.

3.ª Ley de Nuth: ten cuidado con las armas a distancia (la pérdida de muchos pícaros inexpertos). Existen dos buenas opciones para tratar con un enemigo que disponga de este tipo de armas. Recuerda que la mayoría de los oponentes con armas a distancia son como los caballos del ajedrez: sólo pueden atacar a blancos que no estén junto a ellos. Si crees que puedes hacer piruetas a través del alcance del arma de tu enemigo y llegar junto a él, hazlo. Mejor todavía, mantente en retaguardia y acribilla al insensato con virotes de tu ballesta. Con un arma a distancia sigues pudiendo realizar daño por ataque furtivo hasta a 30', a una distancia segura de cualquier arma cuerpo a cuerpo estándar con alcance.

4.ª Ley de Nuth: intenta utilizar tú mismo un arma con alcance para los ataques furtivos. Siempre que amenaces a un enemigo en cuerpo a cuerpo y tengas un aliado justo enfrente de ti, obtienes los bonificadores de ataque furtivo y flanqueo. Un arma de alcance te permite extender la distancia de esa amenaza (ver Flanquear en el Capítulo 8 del *Manual del*

Jugador), y la mayoría de los enemigos no se percatarán de que están flanqueados si no hay alguien justo junto a ellos. Una jugada particularmente sucia es que dos pícaros ataquen con armas de alcance desde lados opuestos de un oponente en el mismo asalto. En esta situación, ambos pícaros obtienen bonificadores de flanqueo y ataque furtivo, y ninguno está adyacente al enemigo.

5.ª Ley de Nuth: trabaja con un compañero siempre que sea posible. Es cierto que si trabajas solo te llevarás todos los beneficios de tus hazañas, pero también lo es que no habrá nadie para sacarte de apuros.

Si te alías con un especialista en combate, tu compañero puede enzarzarse con el enemigo mientras tú lo rodeas para realizar un ataque furtivo. Un compañero lanzador de conjuros puede proporcionarte infinidad de mejoras mágicas, como *invisibilidad*, *piel pétrea*, *soportar los elementos*, *trepar cual arácnido*, *volar* y *auxilio divino*. Un explorador comparte algunas de tus habilidades de sigilo, y además te ofrece un entendimiento de los entornos naturales que complementa tu pericia con cerraduras y trampas. Sin embargo, quizás la mejor opción de todas sea unirse con otro pícaro. ¡Imagina la sorpresa de tu enemigo cuando, después de maniobrar para asegurarse de que no puedas flanquearle, tu compañero realiza un ataque furtivo! La idea de dos pícaros lanzando ataques furtivos desde direcciones opuestas debería hacer que cualquiera tuviese sudores fríos. Pero sé precavido: los enemigos que hayan visto este truco antes pueden prepararse para él, cargando primero contra un pícaro y después contra otro.

6.ª Ley de Nuth: haz piruetas pronto y a menudo. Mientras más ataques contra ti fallen, mejor estarás. Y si eres tan ágil que la frustración de tu enemigo hace que te abandone y ataque a otro blanco, mejor que mejor (al menos para ti).

7.ª Ley de Nuth: la maniobrabilidad es la clave para estar en el lugar adecuado en el momento propicio. Existen objetos mágicos que pueden mejorar tu velocidad y maniobrabilidad. Consíguelos a la menor oportunidad, por medios honestos o deshonestos.

8.ª Ley de Nuth: no tengas miedo de abandonar el combate y retirarte. Los que huyen pueden volver a encontrar o rastrear al mismo enemigo más tarde, cuando las posibilidades estén más a su favor. Los que permanecen y mueren cuando podían haberse marchado no son sino mártires de la estupidez. Si alguna vez te encuentras atrapado sin ningún sitio al que huir (¿en qué estabas pensando?), no olvides que la rendición puede ser una opción (¿recuerdas aquellos rangos en Escapismo que sin duda cogiste?). Finalmente, si estás atrapado por un enemigo implacable y no hay salida, hazle tanto daño como puedas antes de caer. ¿Quién sabe? Puedes tener suerte, y al menos ese enemigo se lo pensará dos veces antes de intentarlo de nuevo.

Motivación

Éste es un oficio peligroso: explorar pasillos de dungeons, encontrar e inutilizar trampas y hacer piruetas hacia el combate llevando sólo armadura ligera (si se lleva alguna). ¿Qué motiva a la gente para hacerse pícaros, para apostar sus vidas confiando en que sus habilidades, agilidad e ingenio pueden superar cualquier obstáculo o enemigo en su camino? Existen tantas respuestas como pícaros en el mundo, pero uno o más de los siguientes factores son parte de la motivación de prácticamente todos los pícaros.

La emoción del juego: este pícaro se enorgullece de su trabajo, como el artista que es. Es el desafío lo que le arrastra a un dungeon tras otro, la emoción de enfrentar sus habilidades contra lo mejor que el lugar pueda lanzar contra él. La simple idea de encontrar un nuevo tipo de cerradura, una trampa única o un misterio sin resolver es una atracción irresistible.

Los que no comparten este sentimiento lo comparan a la adicción al peligro, pero este juicio apresurado no da en el blanco. Este pícaro sólo se siente vivo cuando está usando todas sus habilidades para superar las dificultades, del mismo modo que un maestro de ajedrez vive para enfrentar su ingenio contra el mejor. Si esto implica poner su vida en peligro mortal de un modo regular, que así sea.

Imperativo moral: las aventuras son tan sólo un medio para alcanzar un fin: este pícaro tiene en mente un objetivo mayor. Quizás intente recuperar los bienes que alguien arrebató con malas artes a su familia en el pasado (poco a poco, si es necesario). Tal vez envíe todo su dinero a la villa en la que nació, hundida en la pobreza, para pagar comida y suministros terriblemente necesarios. O quizás es un antiguo ladrón codicioso que cambió de modo de ser y ahora busca enmendar sus anteriores crímenes.

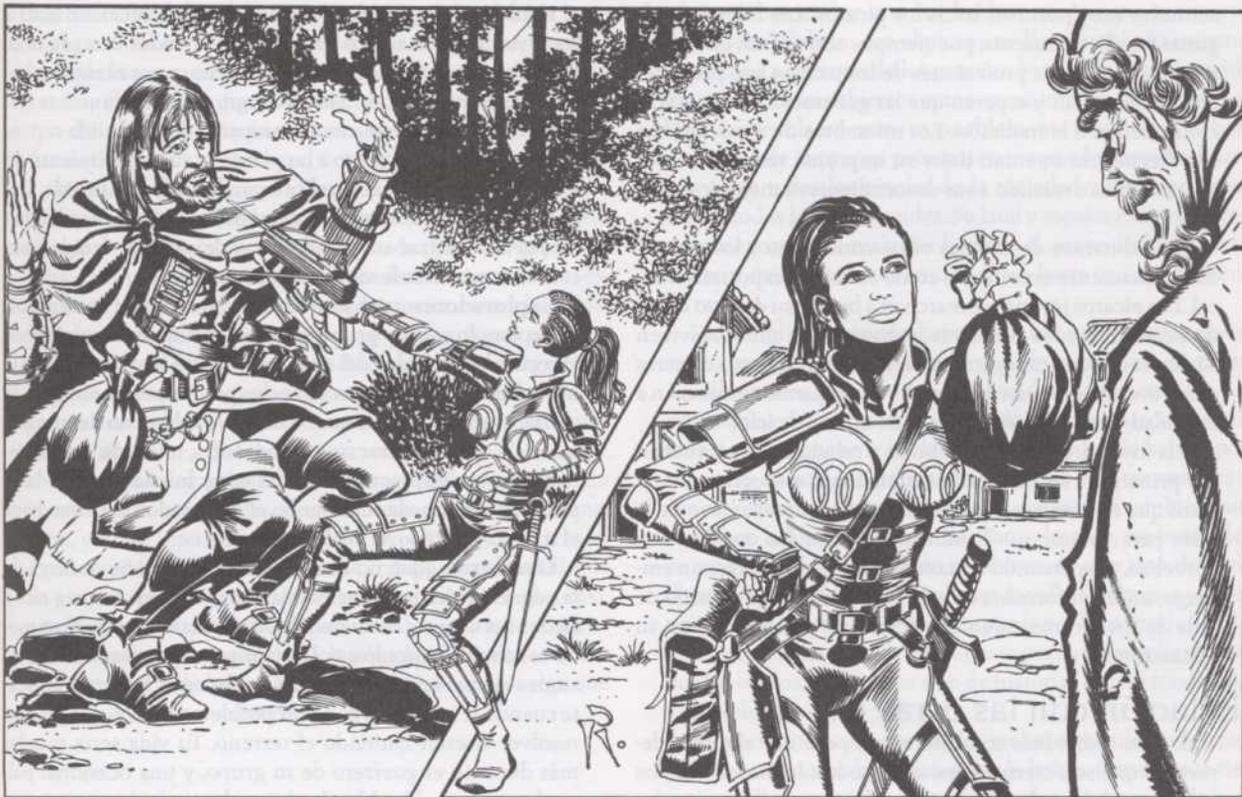
Algunos pícaros han ido más allá de los motivos personales y han adoptado una filosofía llamada distributismo. Formulada en sus comienzos por un sabio llamado Orlogue, su primer y único principio es "algunas personas tienen demasiado y otras no tienen suficiente". A esto, el pícaro Ashmore Tuck más tarde añadió un imperativo moral: "¡Y yo voy a hacer algo al respecto!". Los que se adhieren a esta filosofía son llamados distributistas.

Los distributistas no forman organizaciones para que la gente conozca sus creencias: sus ideas se propagan mediante las actividades de sus miembros. Un pícaro que oye hablar de la idea decide ponerla en práctica localmente, entonces otro pícaro que pasaba por allí conoce sus esfuerzos y decide imitarlos en su propia región natal. Ya que el distributismo se extiende tan al azar, las fuerzas de la ley encuentran muy difícil erradicarlo (sin embargo, el desventurado sabio cuyas ideas hicieron surgir esta filosofía fue obligada a huir de su torre, incendiada por furiosas víctimas del distributismo no tan acaudaladas como solían ser; sin embargo un pícaro robo la escritura de otra torre y se la entregó poco después).

Un distributista raramente hace públicas sus creencias, ya que esto puede hacer que los dueños de posesiones valiosas pongan un precio elevado a su cabeza. En lugar de ello selecciona a los ostentadamente ricos como blanco y entrega la mayoría de su botín a los habitantes que lo merezcan. A no ser que sus ganancias sean en forma de dinero, se cuida de venderlas primero, para que ningún objeto reconocible ponga más tarde en problemas a los receptores. Un distributista normalmente hace sus donaciones de manera anónima, tanto por precaución innata (el receptor no puede denunciarle a las autoridades si no sabe quién es) y para evitar el engrandecimiento personal (no se trata de forjarse una reputación, sino de hacer lo correcto).

Naturalmente, los distributistas son muy populares entre aquellos que se benefician de su generosidad, e igualmente impopulares entre aquellos que se convierten en donantes no deseados a su causa.

Codicia: diametralmente opuesto a un distributista, este es el pícaro que está en esto por el dinero. Nacido con un



agudo aprecio por las cosas más exquisitas de la vida, encuentra las aptitudes de un pícaro más que adecuadas para adquirirlas.

Para este pícaro simplemente no existe el concepto de demasiado tesoro, y le duele cada pieza de cobre que el grupo tiene que dejar atrás. De manera rutinaria oculta pequeñeces valiosas que encuentra mientras está adelantado explorando, ya que en su mente simplemente "se las ha pedido" primero. Puede incluso llevarse objetos especialmente deseables para sus compañeros de aventuras si puede encontrar un chivo expiatorio adecuado al que cargarle con las culpas.

No es necesario decir que un pícaro codicioso puede ser beneficioso para un grupo tan solo mientras sus intereses vayan paralelos a los de sus compañeros: desea alcanzar esa habitación final del tesoro con tanta intensidad que con gusto utilizará todas sus capacidades para pasar a través de todos los encuentros hasta allí. Aquellos que estén al tanto de su obsesión pueden mantener una relación de trabajo a largo plazo con él explotando la inagotable atracción de tesoros todavía mayores que esperan en futuras aventuras. Aquellos que no logren tener en cuenta sus motivaciones inevitablemente despertarán un día para descubrir que se ha ido, junto con unos pocos y elegidos objetos del tesoro del grupo.

Tendencias culturales: algunos pícaros eligen la profesión simplemente porque crecieron oyendo historias de las proezas del tío Odo bajo la colina de los Huesos o de la exploración del primo Tananger de la tumba de Acererak. Los medianos en particular se dedican al robo como una opción profesional honorable y gratificante. Por supuesto, en esto ayuda el que los pícaros medianos roben principalmente a otras razas y sólo raramente a los suyos.

Hay niños de otras razas que también pueden crecer con actitudes muy positivas hacia los pícaros. Los líderes de algunas familias humanas, por ejemplo, consideran que una o más de las variadas profesiones de los pícaros son parte del negocio familiar, y esperan que las generaciones venideras continúen con la tradición. Los miembros de estas familias con frecuencia intentan dejar su impronta realizando bromas notables o retando a sus descendientes a mejorar sus logros.

Los habitantes de algunas villas consideran a los pícaros cuidadosamente entrenados como su mejor exportación local. Los pícaros jóvenes se marchan a buscar su destino cuando alcanzan la edad suficiente, pero aquellos que sobreviven suelen regresar a casa para retirarse una vez que sus carreras como aventureros han terminado. Sus riquezas enriquecen a la ciudad, y sus hijos comienzan de nuevo el ciclo.

A la inversa, unas pocas culturas y religiones desaprueban por principio a los pícaros. Por supuesto, la mayoría de los pícaros que encuentran semejante prejuicio desaparecen de la vista para utilizar sus habilidades contra los que los desaprueban, perpetuando así también el ciclo. A veces, sin embargo, un inconformista de esas sociedades elige el estilo de vida de los pícaros como una forma de rebelión contra su educación.

Relación con las otras clases

Todos los individuos son diferentes, pero hay algunos elementos que son ciertos para, si no todos, la mayoría de los miembros de una clase. Si estás jugando con un pícaro, en los

siguientes párrafos puedes encontrar algunos buenos consejos sobre cómo tratar con tus compañeros de aventuras.

Bárbaros: un bárbaro tiende a ser impaciente con tu cautela instintiva. No es que sea hostil, es simplemente que a veces los dos chocáis. Si eres un pícaro orientado hacia el exterior (como un batidor), puedes llevarte con el bárbaro mejor que tu hermano dedicado a los dungeons.

No obstante, incluso tú prefieres el método sigiloso y estudiado del explorador antes que la carga ciega hacia el combate del bárbaro. Permanece fuera del camino de la embestida de un bárbaro y utiliza su imprudencia para distraer a los oponentes mientras tú tomas posiciones para el golpe mortal.

Bardos: tienes mucho en común con el bardo, por lo que es fácil tratar con él. Como tú, se beneficia alentando a los oponentes para que le subestimen, y puede ser realmente mortal cuando usa sus habilidades del modo adecuado. La principal diferencia es que a él le gusta acaparar la atención más que a ti. Encárgate tan sólo de que el bardo sepa cuándo debe cantar y cuándo permanecer callado y os llevaréis perfectamente.

Clérigos: cada vez que una trampa estalla en tus narices o un intento de ataque furtivo sale horriblemente mal, el clérigo de tu grupo se convierte en tu mejor amigo. Asegúrate de que estás en términos lo suficientemente buenos con él como para que esté dispuesto a venir corriendo cuando le necesites.

Y si el dungeon resulta estar lleno de muertos vivientes, pégate al clérigo como el pegamento. Pero no le dejes que se crea que tiene derecho a darte lecciones sobre moralidad. Insiste en que respete tus habilidades como tú respetas las suyas.

Druidas: las aptitudes del druida no se parecen en nada a las tuyas, aunque ambos respetáis las virtudes de cada uno. Vuestros intereses raras veces coinciden, y por el mismo hecho raramente chocan. Sin embargo, si tus aventuras te llevan a territorio salvaje, ten la compañía de un druida si puedes; su sabiduría respecto a las plantas y su conocimiento de los peligros que hay al aire libre pueden salvarte la vida. Del mismo modo, si te encuentras con plantas animadas a las que no puedes realizar ataques furtivos, deja que el druida trate con ellas mientras le vigilas la retaguardia.

Exploradores: probablemente tienes más en común con el explorador de tu grupo que con cualquier otro. Ambos apreciáis la necesidad del sigilo, el valor de la exploración y la necesidad de poner a veces la discreción por encima de la gloria. Quizás lo único que os divide es el hecho de que a él nunca le importa pasar sin comodidades, mientras que tú tienes una aguda apreciación de las cosas buenas de la vida. A pesar de ello, puedes confiar en el explorador para que haga el trabajo, no importa cuál.

Guerreros: ¿qué no amar de un guerrero? Se encarga de la primera línea para que puedas escurrirte en torno a ella y lanzar tus ataques furtivos. Absorbe el daño que de otro modo te habría alcanzado a ti. Derriba puertas en esas raras ocasiones en que no logras abrirlas sutilmente. Y viene al rescate cuando te enfrentas con más problemas de los que puedes resolver al estar batiendo el terreno. Tu vida sería mucho más dura sin el guerrero de tu grupo, y una ocasional palmada en la espalda ablanda al tipo duro y le demuestra que

le aprecias. ¡Si tan sólo hiciera menos ruido!

Hechiceros: tener a un hechicero cerca es divertido aunque arriesgado: nunca puedes saber cuándo tiene intenciones ocultas. Algunos son dignos de confianza y otros no, pero todos son tan hábiles que nunca lo sabes hasta que es demasiado tarde. Asegúrate de que cualquier hechicero en tu grupo tenga demostraciones claras y frecuentes de por qué

es mejor para él que tú estés vivo. Disfruta de su compañía, deja que tu grupo se beneficie de sus poderes, pero no confíes en él más de lo que debas.

Magos: en términos de estilo de aventuras, el mago es tu polo opuesto. Mientras que tú avanzas adelantado, arriesgando tu vida en busca de información, él permanece cómodo en la posición más segura en el orden de marcha. Tú estás en el dungeon para conseguir un botín, pero él está allí para alimentar su ansia de más magia. Sin magos y toda las trampas mágicas que crean, tu trabajo no sería ni remotamente tan duro, pero tampoco habría ni remotamente tanto botín disponible. Lo único que tienes en común con el mago de tu grupo es un agudo sentido de la estrategia. Ambos buscáis los modos de maximizar vuestras contribuciones a una lucha, tú con un ataque furtivo bien situado y él con el conjuro adecuado en el momento adecuado. Los dos trabajáis muy bien juntos, y podéis complementar fuerzas.

Monjes: para tu manera de ser, ese monje es tremendamente raro. Sus aptitudes deberían encajar bien con las tuyas, pero los dos os encontraréis separados por una profunda falta de comprensión. Por lo que puedes decir, no está en esto por el botín o la emoción. Con su movimiento y habilidades de combate podría ser un gran pícaro, pero centra su atención en el interior en lugar de en todos esos magníficos objetos de alrededor que podría robar. Puede ser útil tener un monje cerca, pero nunca sabes realmente dónde situarte respecto a él.

Paladines: los paladines son maravillosos, en serio. En combate son inagotables, desprendidos en repartir la sanación, y no se interesan en más que su justa parte del tesoro. Puedes tener una gran relación de trabajo con el paladín de tu grupo siempre que dejes claras enseguida las reglas básicas. Hazle saber que eres una persona libre y no bajo su jurisdicción (salvo que realmente lo estés, claro). En ese caso, debes ser muy cuidadoso cada vez que necesites hacer algo que tu amigo paladín no aprobaría.



EL BARDO

"Esto me recuerda una canción, era algo así..."

—Devis

Papel en la campaña

Amigo de todos, el bardo es el más accesible de todos los lanzadores de conjuros arcanos, menos solitario que un mago y menos amenazador que un hechicero. Aunque comparte muchas habilidades con el pícaro, no lleva su mismo estigma criminal. La mayoría de las gentes o bien le dan la bienvenida con los brazos abiertos como un animador con talento, o al menos le toleran como razonablemente inofensivo. El bardo es uno de los pocos personajes que puede moverse libremente en todos los niveles de la sociedad y entre prácticamente todos los humanoides. Su laúd y ropajes extravagantes son pasaporte para cualquier lugar en el que se disfrute con la buena música, desde un bosque élfico hasta una madriguera de trasgos.

Esta amplia aceptación hace del bardo un excelente mensajero, ya que puede recoger y distribuir noticias en todas aquellas partes a las que sus vagabundeos le lleven. Sólo un estúpido o un loco mataría a un bardo sin antes descubrir qué sabe. Una vez que se le ha dado la oportunidad de hablar, por supuesto, cualquier bardo que se precie no sólo convencerá a sus captores para liberarle, sino que conseguirá también que le relaten la historia de su vida. Naturalmente, un bardo debe tener mucho cuidado de no abusar de este tipo de confianza. Si los bandidos le perdonan la vida, será mejor para él no intentar rebañarles el gacnate por la noche o conducir a la milicia local a su guarida. Hacer esto pondría en peligro a todos los bardos, ya que este tipo de historias tienen tendencia a extenderse.

Sólo por esta razón, los bardos realizan grandes esfuerzos para hacer circular historias sobre la buena fortuna que tienen aquellos que tratan bien a los bardos. Muchos trolls han

oído la balada sobre uno de sus hermanos que tuvo una terrible indigestión y murió después de haberse comido a un bardo, así como muchos ogros conocen el cuento de un bardo cautivo que fue rescatado por una bonita suma. Algunos de los humanoides más cortos de luces pueden no identificar al tipo que sostiene el arpa y cuya cabeza están golpeando con los "bardos" mencionados en ese tipo de historias, pero todo ayuda. Por ello, los bardos de todas partes continúan haciendo un gran esfuerzo común para mantener vivo el mito de que los bardos atraen la buena suerte.

En la mayoría de campañas, el bardo es o bien un animador desenfadado o un mediador de confianza. No es raro encontrar bardos sirviendo como heraldos para los nobles o incluso como embajadores, ya que son buenos portavoces. Es raro, pero no insólito, que un bardo acabe siendo el gobernante de una ciudad, a veces simplemente porque es el más conocido y apreciado de sus ciudadanos. Los bardos normalmente prefieren evitar ese tipo de lazos, ya que las responsabilidades restringen sus correrías y les impiden conocer a nueva gente. Y cuando se trata de visitar lugares nuevos (con frecuencia poco conocidos) y conocer diferentes tipos de gentes, nada supera a irse de aventuras.

Papel en el juego

Por su propia naturaleza, el bardo es un hombre de mundo. Realmente destaca en situaciones que no son de combate, pero también puede desenvolverse bien en una lucha, especialmente si coge la dote de Sutileza con un arma y se concentra en armas ligeras y rápidas.

Si eres un bardo, tu mejor estrategia de combate es tratar de pasar desapercibido y nunca parecer una amenaza inmediata. Los enemigos inteligentes suelen atacar primero a aquel que piensan puede representar el peligro mayor, por lo que asegúrate de que elijan a otro (al mago o hechicero para cortar el lanzamiento de conjuros; al clérigo para parar el reabastecimiento de puntos de golpe; al guerrero, bárbaro, paladín o monje para reducir el daño infligido; o incluso al ladrón para evitar esos desagradables ataques furtivos). Mientras los oponentes tienen su atención centrada en tus camaradas, puedes hacer algo más que ir de un lado a otro. Tu música de bardo aumenta la moral de tus compañeros de bando, hace añicos la cohesión del grupo de tus enemigos y evita que cualquier efecto sónico dañe a tus amigos. Además, tus contraconjuros pueden salvarle el pellejo a tu grupo. Si necesitas unirte a la lucha, por supuesto, tienes unas aptitudes muy respetables de combate y lanzamiento de conjuros que aportar.

No te equivoques al respecto: un grupo siempre está mejor con un bardo que sin él. Su música de bardo mejora los talentos de todos proporcionando bonificadores de moral en combate y bonificadores de capacidad para la exploración; su conocimiento de bardo proporciona advertencias y claves... La lista sigue y sigue. Además, el bardo puede actuar como el chico para todo del grupo. Sus conjuros arcanos pueden reforzar el arsenal de magos y hechiceros. Sus habilidades de combate ayudan durante los combates más duros. Su conocimiento de bardo y habilidades para reunir información son un suplemento a las adivinaciones de los clérigos. Aunque no está entrenado en cerraduras y trampas, puede ser un alternativa como batidor cuando sea necesario avanzar sigilosamente para ver qué ha pasado con el pícaro.

Para decirlo con otras palabras, la sabiduría popular mantiene que un grupo estándar de aventureros debe consistir en un clérigo, un guerrero, un pícaro y un mago. Esta composición asegura al grupo el acceso a aptitudes de curación y combate, a habilidades de exploración y a artillería arcana. Si un grupo de este tipo deseara añadir un quinto miembro, un bardo sería la elección más acertada. Cierto, un bárbaro o un monje harían el grupo más fuerte, y un hechicero mejoraría la aptitud para el lanzamiento de conjuros arcanos del grupo. Un paladín podría unirse al guerrero en primera línea y proporcionar alguna curación; un explorador añadiría tanto aptitudes de combate como habilidades para el aire libre; y un druida puede ofrecer habilidades para el aire libre y curación. Sólo un bardo, sin embargo, comparte las habilidades de los cuatro grupos básicos de aventureros (o "los cuatro tipos básicos de comida para monstruos", como a veces dicen los bardos). Tiene conjuros arcanos como un mago, habilidades de sigilo como un pícaro, aptitudes de combate como un guerrero, y habilidades de curación como un clérigo. Cada uno de estos personajes es mejor que el bardo en su propia especialidad, pero el bardo puede proporcionar un refuerzo a cualquiera de ellos. Ser el segundo mejor mago, el segundo mejor batidor, el segundo mejor curador, y un guerrero razonable todo al mismo tiempo no es una mala dote (y es una que ninguna otra clase puede igualar).

Por esta misma razón, los bardos destacan también en las aventuras en solitario. Cada uno de los cuatro tipos básicos de personaje se especializa en un área a expensas de las otras, pero el bardo participa de todas sus ventajas. Esta es otra de las razones que hacen de él un buen mensajero: un bardo viajando sólo tiene mucho mejores posibilidades de completar su misión que cualquier otro personaje del mismo nivel. Por encima de su música de bardo y su amplio rango de habilidades clásicas, el bardo tiene otro truco solamente suyo. El conocimiento de bardo puede proporcionar información clave para resolver cualquier misterio o dilema al que se enfrente el grupo. Por supuesto, los personajes tienen que desarrollar la información obtenida de este modo (no puede esperarse que el DM deseche toda la trama de la aventura por un par de pruebas con éxito de conocimiento de bardo). En lugar de esto, el bardo debe convertirse en un experto en recoger pistas, examinarlas desde diferentes ángulos y deducir cómo encajan con los demás eventos del juego.

Las pruebas de conocimiento de bardo también son un modo adecuado para que el DM deje caer ideas para aventuras. Incluso el propio bardo puede desencadenar nuevas líneas argumentales haciendo el tipo adecuado de preguntas. Un DM perspicaz puede utilizar este tipo de pistas para determinar de qué tipo de aventuras disfrutarían más sus jugadores.

Motivación

La adaptabilidad es la mayor virtud del bardo. Es bienvenido en todas partes, desde el castillo más elegante hasta el antro más infame, y encaja dondequiera que esté. En cualquier parte a la que vaya escucha nuevas canciones, prueba los instrumentos locales, interroga a los que fueron testigos de hechos notables (sea hace dos semanas o dos generaciones) y, en dos palabras, se relaciona. Después de todo, se dedica a archivar todo este conocimiento en su repertorio, que continúa creciendo durante toda su vida. Los críticos pueden desestimar

a un bardo como alguien "de una milla de ancho y una pulgada de profundidad", pero esta afirmación no da en el blanco: al bardo realmente le gusta la gente, y a la mayoría de la gente igualmente le gusta él.

Algunos bardos se ven a sí mismos como herederos de una refinada tradición. Estos buscan recoger y conservar viejas canciones, para que el trabajo de eras pasadas pueda sobrevivir y encontrar nuevo público. Otros bardos viven para componer, siempre a la búsqueda de nuevos materiales que triturar en el molino de su creatividad. Otros usan su música principalmente como método para abrir puertas y conocer nuevas gentes con fascinantes historias que contar. Los siguientes párrafos examinan cada una de estas motivaciones más detalladamente.

Compositor: para este bardo, la música es una forma de expresión, un arte que conecta a gente de todo tipo de antecedentes, razas y culturas. A través del lenguaje universal de la música puede mostrar a cualquiera lo mucho que comparten todos aún en este profundamente dividido mundo. La mayoría de los no bardos piensan que los compositores están centrados en sí mismos, interesados sólo en exhibir sus más internos sentimientos a todos los que puedan escucharles. Nada más lejos de la verdad: si un compositor mira en su interior es sólo para buscar lo que tiene en común con otros. Siempre está buscando formas de compartir la música que le deleita.

Un compositor intenta dejar al mundo más rico de lo que lo encontró (una motivación verdaderamente rara para un aventurero). Si marcha de aventuras es porque eso le pone en contacto con gente nueva y le expone a su música. Le desconcierta y molesta encontrar una audiencia no receptiva, pero nunca deja de buscar a aquellos que sienten la música como él.

Estudioso: un buscador y recolector de música perdida, este bardo siempre está al acecho de canciones que nunca haya oído. Cada vez que visita una nueva zona, hace inmediatamente que los habitantes locales canten para él todas las canciones que conozcan. A veces logra reunir una balada perdida a partir de varias versiones parciales recogidas en diferentes regiones. La historia contemporánea también le interesa al estudioso, por lo que frecuentemente crea nuevas canciones que preserven los detalles de los eventos recientes para la posteridad.

Siendo una especie de sabio peripatético que tiene su biblioteca en la cabeza, el estudioso no tiene parangón en su capacidad para recordar información. Su conocimiento de bardo es amplio y profundo, cubriéndolo todo desde los eventos que inspiraron una reciente sátira sobre el Duque de Kroten hasta las palabras finales de la última emperatriz de Suel antes de que muriera en la Lluvia de fuego incoloro. No hay límite a lo que puede sacar a relucir, y pocas distancias que no recorrería para aprender alguna nueva canción o recobrar una epopeya perdida.

A diferencia de un sabio, sin embargo, un estudioso bardo no acumula conocimientos; más bien busca compartirlos con todos con los que se encuentra. Se dice que está tan lleno de canciones que estas salen a la superficie a la menor provocación. En las palabras de un poeta que describió a un bardo de este tipo, "con mucho gusto aprende, y gustosamente enseña".

Intérprete: por supuesto, algunos bardos simplemente se regodean con la atención. Son estrellas, al menos a sus propios ojos, y siempre están "en el escenario" dondequiera que vayan.

Un bardo intérprete es, obviamente, monstruosamente engreído, pero con frecuencia de un modo tan desarmadoramente abierto que los demás encuentran fácil perdonar sus excesos (por supuesto, el hecho de que sea enormemente carismático con frecuencia le ayuda). Todas sus acciones están calculadas para hacer que consiga lo que más desea: más atención.

Muchos de estos bardos tienen realmente mucho talento, y lo saben bien. Algunos son felices en su megalomanía y están realmente convencidos de que son la persona más importante del mundo. Otros son inseguros, temperamentales y constantemente necesitados de elogios. La única verdadera virtud que todos comparten es una devoción absoluta a su talento. Los intérpretes pueden ser una pesadilla para irse de aventuras con ellos, porque se niegan a hacer nada que consideren "por debajo" de su nivel, pero jamás escatiman su talento o sus obligaciones.

Cotilla: la mayoría de los bardos aventureros caen dentro de esta categoría. Cotilla puede no ser un término que se apliquen ellos mismos, pero es una descripción completamente precisa de lo que hacen.

Un cotilla hace amigos rápidamente. Un día después de su llegada a una nueva ciudad ya sabe más sobre lo que está pasando que algunos de los residentes de toda la vida. La gente confía en él tanto porque realmente quiere saber cómo son sus vidas como porque también ofrece libremente información sobre sí mismo. Uniendo sus asuntos con piezas adecuadas de su repertorio, el cotilla hace que sus oyentes comprendan que otros han pasado por los mismos problemas a los que ellos se están enfrentando ahora. Esto les proporciona un sentido de conexión con aquellos que han estado antes y con los que vendrán después.

El conocimiento de bardo de un cotilla tiende a ser una caja de sorpresas: es muy específico cuando se aplica a zonas por las que ha pasado, pero esporádico fuera de las mismas. Sin embargo, normalmente puede trazar paralelismos entre la situación frente a él y otros casos similares, sean estos de hace un mes o de hace mil años.

Tener la confianza de tantas gentes hace a los cotillas agudos jueces del carácter. También son sorprendentemente discretos sobre temas que se les ha pedido que mantengan en secreto, ya que la otra cara de invitar a hacer confidencias es respetarlas. El estilo de vida errante de los bardos permite a los cotillas conocer a nuevas gentes y volver a encontrarse de nuevo con los viejos amigos de un modo regular.

Relación con las otras clases

Los individuos difieren, pero algunos elementos son comunes para la mayoría, si no todos los miembros de una clase. Si eres un bardo, podrás encontrar algunos buenos consejos en los siguientes párrafos sobre cómo tratar con tus compañeros de aventuras.

Bárbaros: el bárbaro tiene un agudo aprecio por la música, especialmente por los cantos de batalla, los largos lamentos y los relatos épicos sobre los héroes de la antigüedad. Todo esto es bueno, pero también tiende a ser impaciente con la gente de otras culturas. Esto significa que puede correr a enzarzarse con un grupo de extraños antes de que tengas siquiera la oportunidad de intercambiar un saludo con ellos.

Clérigos: la música litúrgica y los himnos son una pieza clave de la fe de casi cualquier clérigo. Tu amigo clérigo, sin embargo, con frecuencia parece pensar que esta gloriosa música es en cierto modo un aspecto secundario o periférico de la religión, adecuado en su lugar pero no esencial. Lucha para demostrarle con el ejemplo que este no es el caso.

Druidas: la naturaleza está repleta de música maravillosa, desde cantos de pájaros de toda clase hasta el susurrar de las hojas, el aullido del viento, el retumbar del trueno distante y el golpear de las olas en la costa. Mientras más sencilla sea tu música, más le gustará a tu amigo druida. Aunque su visión del mundo te fascina, su camino y el tuyo tienen poco en común.

Exploradores: los bosques están muy bien en su sitio, pero te volverías loco si tuvieses que pasar toda tu vida en ellos. El druida al menos tiene la excusa de que ha de estar cerca de los animales y plantas que tiene a su cargo, pero al explorador sencillamente le gusta vivir entre la maleza. Por supuesto, lo respetas (algunos de tus mejores amigos son exploradores), pero el pobre debe haber perdido un tornillo.

Guerreros: los guerreros son la sal de la tierra. Si no fuese por ellos habrías muerto ya muchas veces (y tu precioso instrumento habría sido machacado). Los guerreros son espíritus simples que se enfrentan a las mismas labores desagradecidas día tras día, dungeon tras dungeon. Para mostrarle tu aprecio, toca su canción favorita una y otra vez.

Hechiceros: en cierto modo, tú y el hechicero del grupo sois dos guisantes de la misma vaina. Ambos confiáis en la personalidad, aunque tú prefieres pensar en ello como encanto.

Sin embargo, parece que algunos hechiceros gustan tanto de ser temidos como apreciados, y esto es una lástima. A pesar de todo, apruebas a los hechiceros; si lo impensable ocurriese y no pudieses ser nunca más un bardo, hechicero sería una atractiva carrera para elegir.

Magos: el mago tiene los poderes más maravillosos, pero paga un precio demasiado caro por ellos. Todo ese planear, estudiar, toda la espontaneidad que debe negarse te volvería loco. Respetas su pericia (conoce más conjuros de los que tú nunca sabrás), pero te compadeces de sus limitaciones. Tan sólo asegúrate de que nunca lo demuestras.

Monjes: el monje del grupo te fascina, pero no le comprendes en absoluto. Se dice que en su cabeza, en vez de música, escucha un silencio que en realidad le ayuda a enfocar su espíritu interior. En lugar de volcarse a otras personas para conectarse, él profundiza más hondo en su interior. A pesar de ello, le sonsacas todo lo que puedes. ¡La de canciones que podrías escribir si tan sólo te hablase de su tierra natal y te narrase las leyendas de su orden!

Paladines: ¿los paladines nunca se toman un día libre? Son las personas más agradables, más amigables, más atractivas y más impresionantes de todas las que has conocido en tu vida (aparte de otros bardos, por supuesto), pero carecen de sentido de la proporción. La vigilancia eterna está muy bien, pero incluso un paladín debería tener un fin de semana para hacer un poco de descanso y recreo de vez en cuando. Sin embargo, hasta que esto ocurra, es tu misión aligerar la carga de tu amigo paladín siempre que pue-

das con una de esas canciones de "atrápalos y castígalos a todos".

Pícaros: ¡camarada! Si no eres tan afortunado como para ser bardo, entonces la siguiente mejor clase para elegir es pícaro. Tienes mucho en común con tu colega pícaro, como el gusto por el sigilo y una certera apreciación del hecho de que es mejor evitar una lucha siempre que sea posible. De acuerdo, nunca dominaste esas cosas del ataque furtivo que hace, pero él no tiene tus conjuros, música o excelente aspecto. Claramente, los dos formáis una combinación ganadora. Siempre es divertido ir de aventuras con él, en cualquier momento, a cualquier lugar: él solo puede meterte en más situaciones interesantes (y problemáticas) que el resto del grupo junto.

OPCIONES ESPECIALES DE COMBATE

Esta sección explora tres opciones de combate utilizadas frecuentemente por pícaros y asesinos: flanquear, ataques de agarrotar y ataques furtivos. Las reglas para ataques de agarrotar son nuevas; las de las otras opciones son expansiones del material del *Manual del Jugador*.

Situaciones inusuales de flanqueo

Normalmente, flanquear es sencillo: simplemente sitúa a dos personajes en lados opuestos de un enemigo. ¿Pero qué sucede si el enemigo ocupa más de una casilla o el atacante está utilizando un arma de alcance? Los siguientes diagramas explican algunos de los matices de la regla de flanquear.

Los personajes que utilizan armas de alcance hacen la situación un poco más complicada. Primero, debes determinar desde qué casilla viene en realidad el ataque, a saber, la casilla intermedia entre el atacante y el defensor. Esto normalmente es obvio, pero si no está claro puedes trazar una línea recta entre el centro del atacante y el centro del defensor. Tras esto determina el flanqueo como si el atacante estuviese en realidad en la casilla intermedia.

Encontrar el centro

Si estás usando una cuadrícula para los combates, el modo más simple de determinar si dos personajes están flanqueando a un oponente es conectar el centro de tu casilla con el de la casilla de tu aliado. Si esta línea pasa a través de lados opuestos de la casilla de la criatura a la que estáis atacando, entonces está flanqueada. Si la línea surge de dos lados adyacentes de la casilla del enemigo, entonces no hay flanqueo. Por ejemplo, el pícaro en la posición R1 del mapa titulado "Encontrar el centro" flanquea al centauro si hay un aliado en la posición A1, porque la línea que conecta estas dos posiciones pasa a través de los dos lados largos de la figura del centauro. Pero si el aliado estuviese en la posición B1 no habría flanqueo. La línea que conecta estas dos posiciones pasa a través de un lado largo y un lado corto adyacente (la parte trasera) de la figura del centauro.

Normalmente, si quieres flanquear a tu oponente, sólo hay un lugar en el que puede situarse tu aliado. Sin embargo, si tu enemigo ocupa más de una casilla en la cuadrícula, tu aliado tiene más opciones. El pícaro en posición R2 en el mapa está



flanqueando al centauro si hay un aliado tanto en la posición A2 como en B2, debido a que ambas conectan líneas que pasan a través de lados opuestos del enemigo. A efectos de flan-

quear, ambas casillas se consideran "justo al otro lado" del pícaro.

Flanqueo de criaturas grandes

Es mucho más fácil flanquear a las criaturas grandes que a las pequeñas. El pícaro junto al terrarón de la posición R1 del mapa titulado "Flanqueo de criaturas grandes" está flanqueándolo si tiene un aliado en la posición A1, B1, C1 o D1. Mejor todavía, todos los aliados en estas casillas reciben bonificadores de flanqueo por el ladrón; así un personaje que permanezca en la parte trasera puede proporcionar bonificadores de flanqueo a aliados múltiples.

Si tú o tus aliados ocupáis más de una casilla se aplican los mismos principios, simplemente traza tu línea desde el centro del personaje completo, no desde el centro de una casilla individual. El centauro pícaro en la posición R2 no flanquea al terrarón con el centauro en posición A2, pero sí lo hace con los centauros en posición B2, C2 y D2. Ninguno de los centauros traza sus líneas desde el centro de una casilla, sus centros están en realidad en las líneas de la cuadrícula, y eso es lo correcto.

Flanqueo con armas de alcance

En el mapa titulado "Flanqueo con armas de alcance", el guerrero con la guja en posición A1 claramente proporciona un bonificador de flanqueo a uno de los tres pícaros en posiciones R1, R2 y R3. ¿Pero a cual? Para determinarlo, traza una línea entre el centro del guerrero en A1 y el centro del blanco (no traces todavía las líneas hasta tus aliados). Entonces observa por dónde entra la línea en la casilla del enemigo. La casilla adyacente a ese punto es desde donde viene el ataque

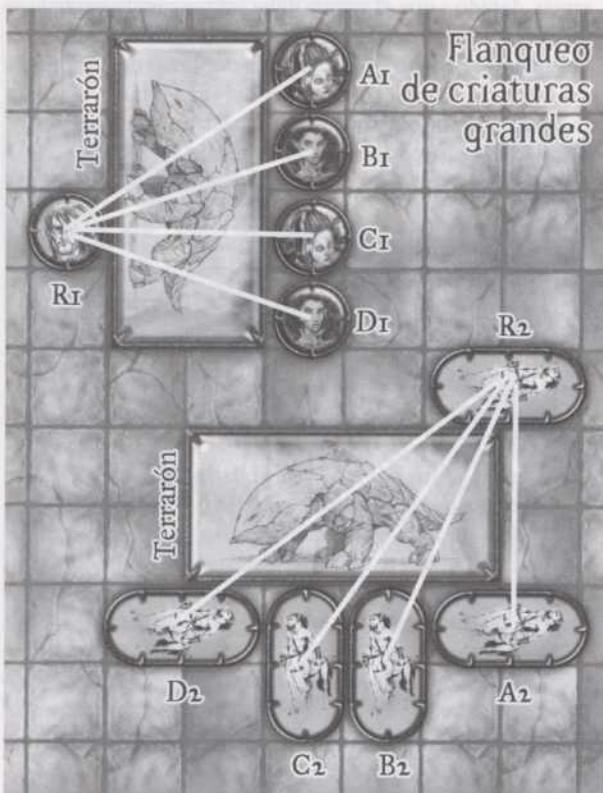




Fig. 5.1. Esquinas en diagonal y flaqueo. Fuente: *Manual del Jugador*, 2014, Wizards of the Coast.

del guerrero. Tras esto, sigue las reglas normales para determinar quién está flaqueando a quien, utilizando esta casilla para la posición del guerrero. En este caso, el pícaro en R3 obtiene el bonificador de flaqueo y los otros dos no.

Esquinas en diagonal y flaqueo

Si la línea entre dos aliados pasa entre dos esquinas opuestas de la zona de un enemigo, los aliados flaquean a la criatura. Por ejemplo, en el mapa titulado "Esquinas en diagonal y flaqueo", los personajes en A1 y B1 flaquean a la draña porque la línea que conecta sus centros pasa a través de las esquinas superior izquierda e inferior derecha de su zona.

Todavía hay una aplicación más curiosa de las reglas de los dos opuestos y esquinas. El aliado que está en posición A2 está proporcionando bonificadores de flaqueo a los pícaros en posiciones R1, R2 y R3. Ayuda a los pícaros en R1 y R3 a flaquear porque la línea que lo conecta con cada uno pasa a través de lados opuestos de la zona del enemigo. Ayuda al pícaro R2 a flaquear debido a que la línea entre ellos conecta esquinas opuestas del espacio del enemigo (concretamente la esquina superior izquierda y la inferior derecha).

Ataques furtivos

La regla general para los ataques furtivos determina que un pícaro obtiene el bonificador al daño por ataque furtivo "siempre que su víctima no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no bonificador en esa característica) o pueda ser flaqueado por el personaje". A con-

tinuación hay algunas condiciones específicas que te proporcionarán este daño adicional.

- Es un asalto de sorpresa, y tu enemigo o no actúa este asalto o todavía no ha actuado.
- Es el primer asalto de un combate y tu enemigo todavía no ha actuado.
- Estás flaqueando a tu oponente.
- Estás invisible y tu oponente no tiene modo alguno de verte.
- Tu enemigo está cegado.
- Tu enemigo está apresado por alguien diferente a ti.
- Tu enemigo está trepando, caminando por una cuerda floja o desequilibrado de algún otro modo.
- Tu enemigo está corriendo.
- Tu enemigo está aturdido.
- Una de las puntuaciones de característica de tu enemigo ha sido reducida a 0 (si es Constitución, por supuesto, puedes olvidarte del ataque furtivo; ya está muerto).
- Tu enemigo está aterrado.
- Tu enemigo está paralizado o inmovilizado.
- Tu enemigo está durmiendo, atado o inconsciente.

Ten presente que si tu enemigo es inmune a los ataques furtivos en virtud de su tipo de criatura o por otra condición, todas tus maquinaciones serán en vano. Incluso si se da una de las condiciones anteriores, seguirás sin obtener el daño adicional por ataque furtivo. Muchas de estas condiciones, no obstante, siguen proporcionando al atacante otros beneficios.

Ataques de agarrotar

Un garrote es más difícil de usar que la mayoría de las otras armas, debido a que el ataque debe ser preparado cuidadosamente para que tenga unas posibilidades razonables de éxito. Un ataque de agarrotar usa las reglas de presa del Capítulo 8 del *Manual del Jugador*, con unos pocos añadidos.

Ataque de oportunidad: provocas un ataque de oportunidad del blanco al que estás intentando agarrotar. Si el ataque de oportunidad te causa daño, tu ataque de agarrotar falla.

Cómo situar el garrote en su lugar: para atacar con un garrote, primero necesitas pasar el arma sobre la cabeza de tu oponente y colocarla adecuadamente en torno a su cuello. Para lograr esto debes ser capaz de alcanzar la cabeza del blanco. Esto implica que no puedes agarrotar a un oponente mayor que tú en dos o más categorías de tamaño, salvo que el oponente esté sentado o tumbado, o estés atacando desde una posición elevada.

Si puedes alcanzar la cabeza del blanco, debes hacer un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito para sujetarlo. A diferencia de un ataque de toque cuerpo a cuerpo normal, este no te permite ignorar toda la armadura de tu oponente. Si el cuello de tu enemigo está protegido, no serás capaz de situar el garrote correctamente.

Para determinar la Clase de Armadura del oponente contra un ataque de agarrotar, utiliza su modificador de tamaño (ver Estadísticas de Combate en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*), más cualquiera de los siguientes modificadores especiales a la armadura que sean aplicables.

Tipo de armadura	Modificador a la CA del blanco contra ataques de agarrotar
Armadura natural	Proporciona protección normal (igual al bonificador de la armadura natural)
Armadura completa	Proporciona un bonificador +4 de armadura
Collarín de cuero	Proporciona un bonificador +4
Gorjal	Proporciona un bonificador +10

Si no logras golpear con tu ataque de toque cuerpo a cuerpo, tu ataque de agarrotar falla. Si tienes derecho a ataques múltiples, puedes intentar situar el garrote varias veces con bonificadores de ataque base sucesivamente más bajos.

Estrangular: realiza una prueba de presa (ver Presa en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Si tienes éxito, has comenzado a estrangular a tu oponente. Inmediatamente infliges 1d6 o 1d8 puntos de daño, dependiendo del tipo de garrote. Tu modificador de Fuerza se aplica a este daño, y si es un bonificador lo obtienes vez y media, debido a que estás utilizando ambas manos para el ataque.

Si fallas en la prueba de presa, no comienzas a estrangular ni infliges daño. Tu oponente queda libre del garrote y no sigue considerándose apresado. Si tu oponente es dos o más categorías de tamaño mayor que tú no pierdes automáticamente la prueba de presa, como sucedería con una prueba normal. Si tienes éxito, tu oponente se considera apresado.

Acercarse: salvo que utilices un garrote de bloqueo para realizar tu ataque, debes entrar en el espacio del blanco para mantener la estrangulación. Moverse provoca normalmente



ataques de oportunidad de los enemigos que amenacen la zona, pero no de tu blanco.

Mantener un ataque de agarrotar: una vez que tienes un garrote de cuerda o de alambre situado, has ganado la prueba de presa y te has movido al espacio de tu oponente, puedes continuar infligiendo daño con el garrote mediante sucesivas pruebas de presa con tanta frecuencia como te esté permitido intentarlas. Si tienes ataques múltiples, puedes intentar múltiples pruebas de presa cada asalto para causar daño. Cada vez que tengas éxito con una prueba de presa, infliges daño con el garrote, modificado como se ha dicho por tu modificador de Fuerza. El garrote permanece en su lugar hasta que liberes a tu oponente o hasta que él escape rompiendo tu presa (ver Presa en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*).

A no ser que utilices un garrote de cerrojo para realizar tu ataque, tanto a ti como a tu oponente se os considera apresados mientras mantengas el ataque de agarrotar. No puedes intentar sujetar a tu oponente durante tu ataque de agarrotar, ni tampoco puedes atacar con otra arma.

Mientras estés siendo agarrotado: ser agarrotado es igual que ser apresado, salvo que sufres daño normal. Puedes intentar escapar del garrote realizando una prueba de presa con éxito en tu turno. Si puedes realizar ataques múltiples, puedes intentar escapar varias veces. También puedes atacar con armas ligeras. El lanzamiento de conjuros es difícil, ya que no son posibles componentes verbales (V) ni somáticos (S). Puedes lanzar conjuros que requieran sólo componentes materiales o focos, si los tienes a mano. Si el conjuro es uno que puedes lanzar mientras eres estrangulado, tienes además que realizar una prueba de Concentración (CD 20+ nivel del conjuro) para evitar perderlo.

Cortar un garrote en tu propio cuello es posible utilizando una acción de Atacar a un objeto, pero es difícil. Ya que el garrote es un arma pequeña, tiene una Clase de Armadura de 11; no obstante, ya que está en tu cuello, obtiene un bonificador +10 de cobertura a la Clase de Armadura, para una CA total de 21. Además, incurres en un penalizador -4 de circunstancia en tu propio ataque debido a que tienes que evitar dañar tu cuello en el proceso. No puedes utilizar la acción de desarme contra un atacante que tiene un garrote retorcido en torno a tu cuello.

Estrategia: el garrote es un buen arma para ataques uno contra uno por sorpresa, cuando hay buenas posibilidades de que el blanco no sea consciente de él. De ahí que este arma sea una de las favoritas entre los asesinos, espías y ladrones furtivos. Es un arma de cuerpo a cuerpo pobre contra múltiples oponentes, ya que su usuario es vulnerable a los ataques de los amigos del blanco mientras esté sujetando el garrote en posición y esperando que la víctima muera. Los garrotes de cerrojo, aunque raros, son buenos para causar grandes distracciones, ya que los amigos de la víctima suelen abandonar la persecución del atacante para salvar del garrote a su compañero.

CAPÍTULO 6: CONJUROS

La música está tan unida a la vida de un bardo que la va entretejiendo en todo lo que hace. Por ello, no debería ser una sorpresa que muchos de los nuevos conjuros de bardo presentados en este capítulo sean musicales tanto en nombre como en naturaleza.

Los miembros de la clase de prestigio asesino, por otra parte, tienden a ver el lanzamiento de conjuros de un modo más utilitario. Sus conjuros son herramientas, del mismo modo que sus garrotes, venenos y cerbatanas, y los nuevos conjuros para asesinos de este capítulo son excelentes añadidos a ese juego de herramientas.

NUEVOS CONJUROS DE ASESINO

Conjuros de asesino de 1.^{er} nivel

Vaina saltarina. Automáticamente desenvaina un arma.

Conjuros de asesino de 2.^o nivel

Huida. Causa que los perseguidores se pierdan un 50% de las veces.

Conjuros de asesino de 3.^{er} nivel

Absorber arma. Oculta un arma dentro de tu brazo.

Conjuros de asesino de 4.^o nivel

Ojo de francotirador. Proporciona *visión en la oscuridad*, ataques furtivos a distancia hasta 60', ataque mortal con arma a distancia y un bonificador +15 en pruebas de Avistar.

NUEVOS CONJUROS DE BARDO

Conjuros de bardo de nivel 0 (trucos)

Afinado preciso. Hace que un instrumento sea de gran calidad; +2 a las pruebas de Interpretar.

Cálculo sencillo. Permite el recuento instantáneo y el cálculo de distancias.

Percusión. Crea un tambor ilusorio como acompañamiento.

Conjuros de bardo de 1.^{er} nivel

Canción ambiental. Enmascara los efectos de la música de bardo como otros sonidos.

Cántico de concentración. Aumenta la concentración; +1 en tiradas de ataque o pruebas seleccionadas.

Nana. Vuelve al sujeto soñoliento; -2 a las pruebas de Avistar y Escuchar, y a las salvaciones de Voluntad contra *dormir*.

Ruido gozoso. Niega el *silencio mágico*.

Conjuros de bardo de 2.^o nivel

Armonizar. Aúna los talentos de múltiples bardos para proporcionar a uno de ellos rangos temporales adicionales en Interpretar.

Convocar instrumento. Conjura un instrumento del tipo preferido por el lanzador.

Crescendo. Proporciona un aumento en los bonificadores a las tiradas de ataque.

Fortísimo. Dobra el volumen del sonido; +2 a las CDs de las salvaciones y +1d6 al daño de los ataques sónicos.

Conjuros de bardo de 3.^{er} nivel

Embotar arma. Reduce a la mitad el daño base de las armas cortantes o perforantes.

Himno de alabanza. Proporciona +1 nivel de lanzador a los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno.

Lamentación infernal. Proporciona +1 nivel de lanzador a un lanzador de conjuros divinos de alineamiento malvado.

Sueño reparador. Dobra el índice de curación natural.

Conjuros de bardo de 4.^o nivel

Allegro. Dobra la velocidad y la distancia máxima de salto.

Arma espectral. Crea un arma casi real.

Coro. Crea acompañantes ilusorios; +2 a las pruebas de Interpretar.

Coro armónico. Aumenta las CDs de las salvaciones de los conjuros objetivo en 1d4+1, y el daño infligido por esos conjuros en +1/dado.

Moneda escucha. Permite la escucha a distancia.

Seguir al líder. Causa que 1 DG/nivel de criaturas te sigan.

Zona de silencio. Evita que la gente escuche por casualidad una conversación.

Conjuros de bardo de 5.^o nivel

Baile resistente de Otto. Hace que los oyentes bailen; penalización -2 a la CA, salvaciones de Voluntad, pruebas de concentración y pruebas de Conocimiento de conjuros (N. del C.: *no es ninguna errata, es resistente porque permite TS*).

Canción de discordia. Obliga a los objetivos a atacarse unos a otros.

Gemido mortal. Fuerza al blanco a huir; 1d4 puntos de daño por nivel del lanzador, penalización -2 en los tiros de salvación.

Improvisación. Aplica un bonificador de suerte de +2 puntos/nivel a una serie de pruebas o ataques determinados.

Conjuros de bardo de 6.^o nivel

Fanfarria. Aturde y ensordece a los objetivos; causa 4d6 puntos de daño a criaturas y 2d6 a objetos.

Protegido. Proporciona a otra criatura aptitudes de bardo.

Ritmo insidioso. Implanta una melodía en la mente del sujeto; penalización -4 a las pruebas de habilidades basadas en la Inteligencia, se requiere una prueba de Concentración para el lanzamiento de conjuros.

Vibración sintonizada. Inflige 1d10 puntos de daño/asalto a una estructura no empotrada.

NUEVOS CONJUROS

Los conjuros en esta sección son presentados en orden alfabético.

Absorber arma

Transmutación

Nivel: Asn 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: un arma tocada que no esté en posesión de otro personaje

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros: sí

Puedes absorber sin daño cualquier arma ligera que toques (incluso las envenenadas) en uno de tus brazos, siempre que no estés en posesión de otra criatura. El arma absorbida no puede ser tocada bajo la piel y no restringe en absoluto tu rango de movimientos. Un arma absorbida no puede ser detectada ni con la búsqueda más cuidadosa, aunque un conjuro de *detectar magia* revelará la presencia de un aura mágica. La única evidencia del arma es una leve mancha en la piel que tiene una forma vagamente similar a la del arma. Cuando tocas la mancha (una acción equivalente a desenfundar un arma), o cuando la duración del conjuro expira, el arma aparece en tu mano y el conjuro termina. Un arma mágica inteligente obtiene un tiro de salvación contra a este conjuro, pero otras armas no.

Afinado preciso

Transmutación

Nivel: Brd 0

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: un instrumento

Duración: 1 minuto por nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro permite al lanzador hacer que un instrumento ordinario actúe como si fuese de gran calidad. Durante la duración del conjuro, el instrumento concede al usuario un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Interpretar o, si se prefiere, un efecto alternativo de ese tipo de instrumento, tal y como se describe en el Capítulo 3. *Afinado preciso* no tiene efecto si se lanza sobre un instrumento que ya sea de gran calidad.

Foco: el objetivo del conjuro

Allegra

Transmutación

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10'

Área: criaturas en una explosión de 10' de radio, centrada en ti

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro os hace a ti y a tus compañeros extraordinariamente ligeros de pies, doblando la velocidad de cada sujeto y su distancia máxima de salto (considerados ambos como un bonificador de mejora). Las criaturas afectadas retienen estos efectos durante la duración del conjuro, incluso si abandonan el área original.

Componente material: una pluma de la cola de un ave de presa.



Arma espectral

Ilusión (sombra)

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Efecto: un arma

Duración: hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Utilizando material del plano de las Sombras, puedes crear un arma casi real de cualquier tipo con el que seas competente. Este *arma espectral* aparece en tu mano y actúa como un arma normal de su tipo, con una excepción: cualquier enemigo que realice un TS de Voluntad con éxito reconoce su naturaleza de sombra, y tras ello sólo recibe un quinto del daño que normalmente le causaría. El arma tiene la aptitud de *fantasmal* y es +1 por cada 5 niveles del bardo que lance el conjuro. Puedes mantener solamente una *arma espectral* cada vez, y sólo tú puedes esgrimirla. El arma se disipa cuando la abandonas o cuando la duración del conjuro expira, lo que suceda primero.

Foco: el instrumento del lanzador.

Armonizar

Evocación

Nivel: Brd 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos

Alcance: toque

Objetivos: hasta 4 bardos (incluido el lanzador), ninguno de los cuales puede estar a más de 10' del siguiente objetivo más cercano

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro permite a entre dos y cuatro bardos aunar sus talentos interpretando en grupo. El lanzador designa a un bardo como intérprete principal, y el resto proporcionan acompañamiento. *Armonizar* otorga al intérprete principal un bonificador de circunstancia en pruebas de Interpretar igual a +1 por cada tres niveles de bardo de los intérpretes de acom-

pañamiento durante la duración del conjuro.
Foco: el instrumento del lanzador.

Baile resistible de Otto

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 5

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Blanco: una criatura viva por nivel

Duración: concentración (ver texto)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Puedes tocar una tonada tan atractiva para la danza que todos lo que la escuchan deseen levantarse y bailar. De hecho, salvo que tu blanco realice una salvación de Voluntad con éxito para resistirse, eso es exactamente lo que ocurrirá. Una criatura bailando sufre un penalizador -2 de circunstancia a su Clase de Armadura, salvaciones de Voluntad, pruebas de Concentración y pruebas Conocimiento de conjuros durante tanto tiempo como sigas tocando.

Foco: el instrumento del lanzador.

Cálculo sencillo

Transmutación

Nivel: Brd 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: no (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este efecto mágico menor hace que contar y calcular sea pan comido. Puedes estimar el número de piezas de oro en un montón, la longitud de un hueco que tienes que saltar, el número de enemigos que están cargando hacia ti y efectos similares, todo ello en un segundo. Para realizar una de estas estimaciones, haz una prueba de Interpretar (CD 15). Si tienes éxito, tu cálculo no se desvía más de un 10% de la cantidad real; si fallas lo hace por un 20% o más. La variación exacta producida por un fallo es decisión del DM.

Canción ambiental

Ilusión (engaño)

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal (ver texto)

Objetivo: personal

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad descrece

Resistencia a conjuros: no

Canción ambiental transforma los sonidos necesarios para producir cualquier efecto de música de bardo en un ruido de fondo. Aquellos que escuchan música de bardo enmascarada de este modo permanecen ignorantes de su verdadera natu-

raleza, aunque sigue teniendo sus efectos normales. Por ejemplo, puedes utilizar este conjuro para hacer que una canción utilizada para inspirar gran aptitud suene como el chirrido de los grillos, el susurro de las hojas o el crujido del fuego de campamento.

Tú eliges cómo suena tu *canción ambiental*, pero debe ser un ruido que esté en armonía con el entorno inmediato. Un sujeto que realice una salvación de Voluntad con éxito se da cuenta de que el sonido ha sido alterado y puede escuchar su verdadera naturaleza.

Componente material: un poco de lo que sea que haga de modo natural el sonido que estás intentando imitar. Por ejemplo, una pata de grillo, una hoja seca o una ramita carbonizada producirán los efectos de *canción ambiental* antes mencionados.

Cántico de concentración

Abjuración

Nivel: Brd 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: hasta 5 asaltos/nivel (D)

Tiro de salvación: no (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Puedes utilizar *cántico de concentración* para borrar de la mente las distracciones en la tarea que estás realizando. Tras lanzar el conjuro, ganas un bonificador +1 de circunstancia en las tiradas de ataque o en un tipo de pruebas de habilidad o aptitud mientras sigas haciendo lo mismo cada asalto. Puedes dedicarte a la tarea sin concentrarte en el *cántico de concentración*, pero no es posible hablar, ya que debes continuar murmurando las sílabas del cántico para mantener el conjuro. Si dedicas un asalto a hacer cualquier otra cosa, el conjuro termina.

Por ejemplo, puedes utilizar *cántico de concentración* para ganar un bonificador +1 de circunstancia en pruebas de Trepár justo antes de comenzar a trepar por un gran acantilado, o en Descifrar escritura justo antes de comenzar a descifrar unas antiguas runas. En combate, puedes ganar el bonificador a tus tiradas de ataque mientras sigas atacando al mismo oponente con la misma arma cada asalto. Sigues pudiendo moverte libremente y cambiar de táctica (por ejemplo, puedes cargar contra un monstruo durante el primer asalto, intentar desarmarlo con tu estoque en el segundo, y simplemente atacarlo en el tercero). Si atacas a un monstruo diferente, cambias de arma o dedicas un asalto a otra cosa distinta a atacar, el beneficio se pierde.

Canción de discordia

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: criaturas en una esfera de 15' de radio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro causa que aquellos dentro del área se enfrenten entre ellos en lugar de atacar a sus enemigos. Cada criatura afectada tiene una probabilidad del 50% de atacar al blanco más cercano cada asalto (tira para determinar el comportamiento de cada criatura todos los asaltos al comienzo de su turno). Una criatura que no ataque a su vecino más próximo es libre de actuar normalmente durante ese asalto.

Las criaturas forzadas a atacar a sus compañeros por una *canción de discordia* emplean todos los métodos que tienen a su disposición, eligiendo los conjuros más mortíferos y las tácticas de combate más ventajosas. Sin embargo, no dañarán a los blancos que han caído inconscientes.

Convocar instrumento

Conjuración (convocación)

Nivel: Brd 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Efecto: un instrumento musical

Duración: concentración más 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convoca un instrumento del tipo que el lanzador usa normalmente. La calidad del instrumento convocado puede variar ampliamente (tira 1d6): mala (1), normal (2-5) o de gran calidad (6). Sólo aparece un instrumento por cada lanzamiento, y no puede ser cambiado por otro. El lanzador puede, no obstante, rechazar el instrumento simplemente deshaciendo el conjuro.

Este es un instrumento real que temporalmente se coge prestado de otra parte, no una quimera ni una creación. Por esa razón, se considera de buena educación el depositar una pequeña suma dentro del instrumento antes de que regrese al lugar de donde vino.

Coro

Ilusión (pauta) [enajenador]

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: tres intérpretes ilusorios

Duración: concentración + 4 asaltos

Tiro de salvación: Voluntad descrea (ver texto)

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea acompañantes espectrales. Estos parecen intérpretes normales de cualquier raza humanoide (a decisión del lanzador) que contribuyen a la interpretación del bardo tocando, bailando, cantando o de cualquier otro modo que el lanzador desee. También pueden interactuar con otros de un modo limitado (sonriendo, asintiendo, respondiendo a preguntas con unas pocas frases típicas, sirviendo como compañeros de danza y similar). Estos intérpretes ilusorios proporcionan al lanzador un bonificador +2 de circunstancia en pruebas de Interpretar durante la duración del conjuro.

Coro es una pauta, no una quimera; las criaturas que se den cuenta de la naturaleza espectral de los acompañantes segui-

rán pudiéndolos ver. No obstante, un TS de Voluntad con éxito no sólo niega el bonificador del bardo a Interpretar, sino que impone un penalizador -2 de circunstancia a estas pruebas durante el resto de la duración del conjuro.

Foco: el instrumento del lanzador.

Coro armónico

Transmutación

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

Coro armónico te permite mejorar la aptitud para el lanzamiento de conjuros de otro lanzador de conjuros. Durante la duración del conjuro, las CDs de todos los conjuros que lance el objetivo aumentan en 1d4+1. Si dichos conjuros infligen daño, este aumenta en +1 punto por dado. Por ejemplo, si lanzas *coro armónico* sobre un mago de nivel 9º que a continuación lanza una *bola de fuego*, la CD para la salvación de Reflejos de la *Bola de fuego* aumentará en 1d4+1, y el conjuro causará 9d6+9 puntos de daño de fuego. Otros aspectos variables del conjuro (alcance, duración y demás) no cambian.

Los beneficios de múltiples conjuros de *coro armónico* sólo se apilan cuando son realizados por lanzadores diferentes.

Componente material: un diapasón.

Crescendo

Evocación

Nivel: Brd 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30'

Objetivos: el lanzador y todos los aliados en una esfera de 30'

Duración: 4 asaltos

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro crea una fanfarria marcial que lentamente aumenta de volumen, inspirando a ti y a tus camaradas una destreza en el combate cada vez mayor. Durante el primer asalto del conjuro, los cuernos y tambores pueden escucharse ligeramente, pero no hay otro efecto. En el segundo asalto, la música se vuelve más clara y más inspiradora, y cada una de las criaturas afectadas gana un bonificador +1 de moral a las tiradas de ataque. Este bonificador aumenta a +2 en el tercer asalto, y a +3 en el cuarto, conforme la música va volviéndose cada vez más fuerte.

Los aliados que se muevan a más de 30' de ti pierden el bonificador, pero lo vuelven a ganar al nivel que tenga en ese momento si más tarde vuelven a situarse dentro del alcance.

Embotar arma

Transmutación

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100'+10'/nivel)
Efecto: todas las armas perforantes y cortantes en una explosión de 20' de radio
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Embotar arma reduce la efectividad de ciertas armas haciéndolas semiinsustanciales. Las armas afectadas parecen titilantes o ensombrecidas si se examinan de cerca, pero el portador debe examinar específicamente el arma (una acción equivalente a moverse) para percatarse del efecto. Un arma afectada retiene todos sus bonificadores de mejora y aptitudes mágicas (si los tiene), pero su daño base es reducido a la mitad. El bonificador de fuerza del esgrimidor sigue aplicándose normalmente a los ataques y al daño.

Un arma llevada por una criatura utiliza el tiro de salvación de Fortaleza de esa criatura. Un arma mágica obtiene un bonificador a esta salvación igual a su bonificador de mejora. Sólo las armas manufacturadas cortantes y penetrantes resultan afectadas por *embotar arma*. No tiene efecto sobre armas naturales. Las flechas y otras armas de proyectiles afectadas por el conjuro permanecen embotadas incluso después de abandonar el área del conjuro.

Fanfarria

Evocación
Nivel: Brd 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 100'
Área: cono
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Fanfarria crea un toque de trompeta tan alto que puede sacudir los cimientos de los edificios o detener la marcha de un ejército. Todas las criaturas dentro del área deben realizar una salvación de Fortaleza. El éxito implica que la criatura está aturdida durante 1d4 asaltos, y ensordecida por el doble de asaltos; el fallo hace que la criatura reciba 4d6 puntos de daño, además de sufrir los efectos mencionados. Cualquier objeto hecho de cristal, madera, piedra o metal dentro del cono recibe 2d6 puntos de daño, ignorando su dureza.

Componente material: un pequeño cuerno de estaño.

Fortissimo

Evocación
Nivel: Brd 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100'+10'/nivel)
Objetivo: una criatura u objeto
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Fortissimo dobla el volumen de una fuente de sonido especificada por el lanzador. Los bardos utilizan con frecuencia este conjuro para lograr que su música llegue a grandes audiencias, o simplemente para ser oídos por encima del barullo de una taberna ruidosa.

Cuando se lanza *fortissimo* sobre una criatura, el lanzador debe especificar los objetos que la criatura lleva puestos o transporta para incluirlos en el efecto. Por ejemplo, lanzar *fortissimo* a un cantante e incluir su laúd hará que tanto su canción como su acompañamiento suenen el doble de alto.

Si la criatura u objeto afectados pueden generar un ataque sónico o basado en el lenguaje, como un conjuro de *orden imperiosa*, el canto de una arpía, el efecto de *fascinar* de música de bardo o un *cuerno detonante*, la CD para el tiro de salvación contra el ataque aumenta en +2. Si el ataque sónico inflige daño (como un *alarido*), el conjuro aumenta su daño en +1d6 puntos.

Fortissimo contrarresta y disipa *silencio*, y es contrarrestado y disipado por él. Si se lanza a un objetivo afectado por *silencio*, solamente niega el efecto para esa criatura u objeto.

Gemido mortal

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 5
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: cono
Duración: instantáneo (ver texto)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Cualquiera atrapado en el cono de este conjuro sufre un dolor insoportable y resulta además desalentado y desmoralizado. Cada criatura que falle su salvación de Voluntad recibe 1d4 puntos de daño por nivel del lanzador, sufre un penalizador -2 de moral en los tiros de salvación durante 1 asalto por nivel del lanzador, y huye del lanzador durante el mismo periodo. Una criatura huyendo tiene una probabilidad del 50% de dejar caer cualquier cosa que estuviese sujetando, y elige una ruta aleatoria para escapar del lanzador, huyendo también de cualesquiera otros peligros que encuentre. Si se encuentra acorralada, la criatura afectada queda aterrada en lugar de huir (ver el Sumario de estados en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Himno de alabanza

Evocación [bueno, sónico]
Nivel: Brd 3
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100'+10'/nivel)
Área: una esfera con un radio igual al alcance, centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Puedes comenzar a cantar un cántico espiritual inspirador y enardecedor que temporalmente potencia en +1 el nivel de

lanzador efectivo de todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno dentro del alcance. Este incremento no les proporciona acceso a conjuros adicionales, pero aumenta todos los efectos de conjuro que dependan del nivel del lanzador. Además, *himno de alabanza* imita el efecto de un conjuro de *sacralizar* con respecto a expulsar o reprender a muertos vivientes. Dentro del área del conjuro, cada uno de los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno gana un bonificador +4 sagrado a las pruebas de Carisma para expulsar muertos vivientes, y todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento malvado incurrir en una penalización -4 sagrada en las pruebas para reprender a muertos vivientes.

Foco: el instrumento del lanzador.

Huida

Encantamiento (enajenador)

Nivel: Asn 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Área: hasta una manzana de la ciudad/nivel

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro ayuda a eludir a los perseguidores haciendo que den con callejones sin salida, giren en la dirección equivocada en las intersecciones y se pasen indicadores de dirección obvios durante la persecución. Cualquier perseguidor que te pierda de vista y falle una salvación de Voluntad tiene un 50% de posibilidades de hacer un giro equivocado o dirigirse en la dirección incorrecta, incluso delante de una evidencia física de tu verdadera ruta (como una cuerda colgando o una puerta abierta).

Componente material: una cola de zorro.



Improvisación

Transmutación

Nivel: Brd 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Improvisación hace disponible una reserva flotante de puntos de bonificadores que el lanzador puede utilizar como desee para mejorar sus posibilidades de éxito en varias tareas. Esta reserva de bonificadores consiste en 2 puntos por nivel, que el lanzador puede dividir a voluntad entre tiradas de ataque y pruebas de habilidad o aptitud. El personaje debe declarar la cantidad de puntos de bonificadores usados antes de hacer las tiradas apropiadas. Los puntos usados desaparecen de la reserva, y cualquier punto restante al final del conjuro desaparece. Estos puntos cuentan como bonificadores de suerte a efectos de apilarse.

Por ejemplo, un bardo de nivel 14.º detiene un instante de la persecución de un ratero para lanzar *improvisación*. En los siguientes 14 asaltos, podrá sumar +8 a una prueba de Avistar, +6 a una prueba de Tregar y +7 a dos de sus tiradas de ataque.

Componente material: un par de dados.

Lamentación infernal

Evocación [maligno, sónico]

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: intermedio (100'+10'/nivel)

Área: una esfera con un radio igual al alcance, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Puedes iniciar un ritmo poderoso y pulsante que temporalmente potencia en +1 el nivel de lanzador efectivo de todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento maligno dentro del alcance. Este incremento no les proporciona acceso a conjuros adicionales, pero aumenta todos los efectos de conjuro que dependan del nivel del lanzador. Además, *lamentación infernal* imita el efecto de un conjuro de *desacralizar* con respecto a expulsar o reprender a muertos vivientes. Dentro del área del conjuro, cada uno de los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento malvado gana un bonificador +4 sagrado a las pruebas de Carisma para expulsar muertos vivientes, y todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno incurrir en una penalización -4 sagrada en las pruebas para expulsar a muertos vivientes.

Foco: el instrumento del lanzador.

Moneda escucha

Adivinación

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: ver texto

Efecto: sensor mágico
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Puedes transformar monedas ordinarias en dispositivos mágicos de escucha, una en sensor y otra en receptor. Después de lanzar el conjuro, simplemente entrega la moneda, abierta o subrepticamente.

Sujetando el receptor cerca de tu oreja y realizando una prueba de Escuchar con éxito, puedes escuchar cualquier cosa que esté pasando cerca del sensor. Si la moneda sensor está en un bolsillo, bolsa o saco, la CD para la prueba de Escuchar aumenta en +5 para cualquier sonido que no sea completamente claro.

Las monedas continúan funcionando sin importar lo lejos que estén, aunque quedan en silencio si se encuentran en diferentes planos. Una lámina de plomo o la protección mágica (como *campo antimagia*, *mente en blanco* o *indetectabilidad*) bloquean la transferencia de sonido.

Cualquier criatura con una puntuación de Inteligencia de 12 o más puede percatarse de que la moneda tiene un sensor mágico realizando una prueba con éxito de Escudriñar o Inteligencia (CD 20). El sensor puede ser disipado.

Nana

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100'+10+/nivel)

Área: criaturas vivas en una explosión de 15' de radio

Duración: concentración (ver texto) + 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador toca un suave melodía que adormece los sentidos de aquellos que la escuchan. Cualquier criatura dentro del área que falle una salvación de Voluntad se vuelve somnolienta y poco atenta, sufriendo un penalizador -2 de circunstancia en las pruebas de Avistar y Escuchar, y un penalizador -2 de circunstancia en las salvaciones de Voluntad contra *dormir* mientras la *nana* esté en efecto.

Muchos bardos utilizan este conjuro en conjunción con, o bien *canción ambiental*, o con un conjuro en silencio o camuflado para aumentar las posibilidades de que nadie se de cuenta de la artimaña.

Foco: el instrumento del lanzador.

Ojo de francotirador

Transmutación

Nivel: Asn 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: personal

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí (Inofensivo)

Este conjuro mejora mágicamente tus sentidos, haciéndote letal con armas a distancia. Cuando lanzas *ojo de francotirador*, ganas los siguientes beneficios:

Visión en la oscuridad como un aptitud sortilega, durante la duración del *ojo de francotirador*.

La aptitud de hacer ataques furtivos a distancia contra cualquiera hasta a 60', en lugar de los 30' normales.

La aptitud de hacer un ataque mortal con un arma a distancia hasta a 30'.

Un bonificador +15 de capacidad en pruebas de Avistar.

El *ojo de francotirador* te sintoniza completamente con la posición estratégica que tienes cuando lanzas el conjuro. Comprendes los matices de la brisa y cada ángulo y sombra, desde tu sitio. Si te mueves más de 5' de allí, pierdes los beneficios del *ojo de francotirador* hasta que vuelvas, dentro de la duración del conjuro.

Componente material: una lupa.

Percusión

Ilusión (quimera)

Nivel: Brd 0

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: sonidos ilusorios

Duración: 5 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad descrea (si se interactúa con él)

Resistencia a conjuros: no

Percusión inunda el área inmediata con el sonido de tambores, campanillas y otros instrumentos de percusión. El músico puede hacer que vayan desde el suave repiqueteo de un único tam-tam hasta el trueno de una escuadra de tamborileros. Durante el lanzamiento del conjuro, tú determinas el tempo de los tambores y el ritmo que repiten. Tras ello puedes cambiar el tempo, ritmo o volumen simplemente concentrándote durante 1 asalto.

Los bardos con frecuencia utilizan este conjuro para proporcionar una base de acompañamiento para su propia música y canciones. Los sonidos producidos no son más altos que los de un tambor real, pero el efecto es lo suficientemente realista como para engañar a cualquiera que no pueda ver que no hay tamborileros presentes.

Componente material: dos palos lisos de madera, que debes entrechocar para lanzar el conjuro.

Protegido

Evocación

Nivel: Brd 6

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos

Alcance: toque

Blanco: criatura tocada

Duración: 1 minuto por nivel del lanzador

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Puedes garantizar durante algún tiempo aptitudes de bardo a una criatura de tu elección. El objetivo del conjuro podrá entonces actuar como un bardo de la mitad de tu nivel de

bardo actual con respecto a la música de bardo y al conocimiento de bardo. No obstante, *protegido* no imparte ninguna aptitud para el lanzamiento de conjuros, y no proporciona acceso a conjuros que no estén normalmente disponibles para el sujeto. Para las pruebas de Interpretar y los prerrequisitos de música de bardo la criatura utiliza sus propios rangos en Interpretar o la mitad de los tuyos, lo que sea mejor.

Foco: el instrumento del lanzador.

Ritmo insidioso

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 6

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 hora por nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador toca una cancioncilla tonta y pegadiza que permanece en la mente de cualquier objetivo que falle una salvación de Voluntad. La melodía se recicla interminablemente, haciendo muy difícil para el objetivo lanzar conjuros, inutilizar trampas o realizar cualquier otra acción que requiera una mente concentrada.

Por ello, el objetivo incurre en un penalizador -4 de circunstancia en todas las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia, y debe hacer una prueba de Concentración (CD= CD de la salvación de *ritmo insidioso* + nivel del conjuro que se intenta) por cada intento de lanzamiento de conjuros.

Foco: el instrumento del lanzador.

Ruido gozoso

Abjuración

Nivel: Brd 1

Componentes: S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 10'

Área: emanación de 10' de radio centrada en ti

Duración: concentración (ver texto)

Tiro de salvación: no

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Realizando gestos de rasguear, tamborilear o silbar, niegas cualquier *silencio* mágico en el área. Esta zona de negación se mueve contigo y dura mientras continúas la interpretación.



El silencio no es disipado, simplemente es mantenido en suspenso; permanece en efecto fuera del área del *ruido gozoso*. Así, este conjuro normalmente es utilizado para mover a un grupo fuera del alcance de un efecto de *silencio*.

Foco: el instrumento del lanzador.

Seguir al líder

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: criaturas vivas con menos de 5 DG

Duración: concentración, hasta 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Como el legendario flautista, puedes tocar una melodía tan cautivadora que aquellos que la escuchen se sientan forzados a seguir detrás tuya, danzando alegremente. Puedes atraer hasta 1 DG de criaturas disponibles por cada nivel de bardo que poseas, hasta un máximo de 10 DG. Aquellos con el menor número de DG son los primeros en ser afectados. Una vez que has alcanzado tu límite de criaturas, la música no afecta a nadie más. Las criaturas cautivadas de este modo pueden defenderse a sí mismas, pero no iniciarán ataques. Si diriges a tus seguidores directamente hacia el peligro, se le permite a cada uno otra salvación de Voluntad para evitar despenarse por un barranco, andar hacia aguas profundas o similar.

Foco: el instrumento del lanzador.

Sueño reparador

Conjuración (curación)

Nivel: Brd 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Objetivos: criaturas vivas dentro del alcance

Duración: 1 día**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

Sueño reparador dobla el índice de curación natural de los objetivos. Cada criatura afectada gana el doble de los puntos de golpe que de otro modo recuperaría durante ese día, dependiendo de su nivel de actividad.

Foco: el instrumento del lanzador.

Vaina saltarina

Transmutación**Nivel:** Asn 1**Componentes:** V, S**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción**Alcance:** toque**Efecto:** una vaina, hebilla o correa**Duración:** 10 minutos/nivel**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto)**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)

Puedes utilizar este conjuro para transformar una vaina ordinaria en un útil dispositivo mágico. Cualquier movimiento de la mano rápido delante del dispositivo para llevar armas afectado (una acción gratuita) causa que el arma en su interior salga disparada por sí misma y se sitúe en tu mano. El efecto general es el mismo que el de la dote de *Desenvainado rápido*.

Aunque este conjuro es lanzado normalmente sobre una vaina de espada, también funciona en correas, hebillas y bolsillos que contengan otras armas. Puedes, por ejemplo, lanzar *vaina saltarina* en la correa de la mochila que normalmente sostiene tu arco largo para hacer que esa arma vuele a tu mano.



Vibración sintonizada

Evocación [sónico]**Nivel:** Brd 6**Componentes:** V, S, M**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos**Alcance:** toque**Blanco:** una estructura no empotrada**Duración:** hasta 1 asalto por nivel**Tiro de salvación:** Voluntad niega (ver texto)**Resistencia a conjuros:** sí

Poniéndote en sintonía con una estructura no empotrada, como un edificio, puente o presa, puedes crear un vibración destructiva en él. Una vez que comienza, la vibración causa 2d10 puntos de daño por asalto a la estructura objetivo. En el momento del lanzamiento puedes elegir limitar la duración del conjuro; de otro modo este dura 1 asalto/nivel. Si se lanza sobre un objetivo que esté empotrado, como la ladera de una colina, la roca que la rodea disipa el efecto y no se produce daño.

Vibración sintonizada no puede afectar a criaturas vivas. Una estructura no recibe tiro de salvación, pero un constructo obtiene una salvación de Voluntad para resistir los efectos.

Componente material: un diapasón.

Zona de silencio

Ilusión (engaño)**Nivel:** Brd 4**Componentes:** V, S, F**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto**Alcance:** 5' de radio**Área:** emanación de 5' de radio centrada en ti**Duración:** 1 asalto/nivel**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)**Resistencia a conjuros:** sí

Lanzado *zona de silencio*, puedes manipular las ondas de sonido en tu entorno inmediato para que tú y aquellos dentro del área del conjuro podáis conversar normalmente, y que nadie fuera pueda escuchar vuestras voces ni ningún otro sonido del interior. Este efecto está centrado en ti y se mueve contigo. Cualquiera que entre en la zona inmediatamente se encuentra sujeto a sus efectos, pero los que la dejan no siguen estando afectados. Nota, sin embargo, que un intento con éxito de Leer los Labios sigue pudiendo revelar lo que se ha dicho en el interior de una *zona de silencio*.

Foco: el instrumento del lanzador.

CANCION Y SILENCIO

Una guía para bardos y pícaros

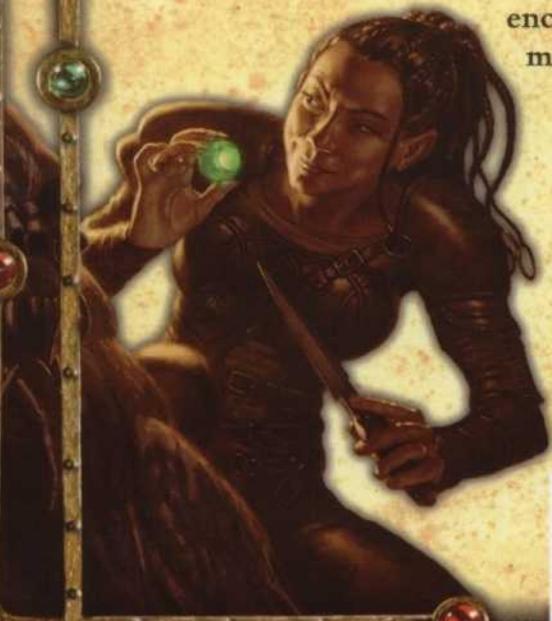
La sutileza y la versatilidad son aliados poderosos

Los bardos y los pícaros confían en una sorprendente variedad de habilidades y aptitudes para conseguir ventaja frente a cualquier adversario. Este libro, repleto de nuevas maneras de personalizar incluso al personaje más taimado, incluye:

- Nuevas dotes, clases de prestigio, armas, conjuros, objetos mágicos y equipo.
- Guía completa para la construcción de trampas, incluyendo 90 ejemplos de trampas.
- Descripción de un amplio rango de gremios de ladrones y colegios de bardos.
- Reglas detalladas para flanquear oponentes en combate.

Los Dungeon Masters y los jugadores que quieran añadir una nueva dimensión a sus bardos y pícaros encontrarán en estas páginas un tesoro de material indispensable.

Para utilizar este accesorio, un Dungeon Master también necesita el *Manual del Jugador*, la *Guía del DUNGEON MASTER* y el *Manual de Monstruos*. Un jugador sólo necesita el *Manual del Jugador*.



ISBN 84-95712-15-6



9 788495 712158

DD1011

Impreso en España - Printed in Spain

